

Activités d'animation à l'intention des intervenants

Qu'est-ce que tonaventure.com?

- Un outil issu des travaux d'un comité de partenaires Lanaudois soucieux de valoriser la lecture;
- Un levier destiné à inciter les jeunes à lire cet été afin de développer leur fluidité en lecture et de prévenir la perte des acquis durant les vacances;
- Un site Web amusant et personnalisé où, pendant 30 chapitres, chaque jeune devient le héros de son aventure;
- Six (6) histoires classées par groupes d'âge et écrites par Mathieu Fortin, un auteur jeunesse reconnu :
 - *Où a-t-on mis le livre des secrets?* (6 à 9 ans)
 - *Chaton Mignon cherche sa maison* (6 à 9 ans)
 - *À la rescousse des chats disparus* (9 à 12 ans)
 - *Les moniteurs disparus* (9 à 12 ans)
 - *Survivant extrême* (12 ans et plus)
 - *Une odeur de fin du monde* (12 ans et plus)
- Des questions qui surgissent au fur et à mesure de la lecture et qui favorisent les discussions entre les enfants et leurs parents;
- Une page de trucs et astuces destinés aux parents et intervenants;

NOUVEAUTÉS :

- Sachez que vous avez maintenant accès à tous les chapitres à compter du moment où vous vous inscrivez comme organisme.
- Piste audio et poursuite oculaire pour chacune des histoires;
- Définitions accessibles de certains mots ciblés;
- Possibilité d'imprimer sa version de l'aventure;
- Système d'encouragement visant à inciter les jeunes à terminer leur histoire;
- Quatre livres d'Annie la chenille, pour les enfants âgés de 0 à 5 ans;

Types d'animation possibles :

- Réaliser une lecture de groupe;
 - Laisser aux jeunes du temps afin qu'ils débutent une aventure individuelle;
 - Autres idées.
-

Pour une **activité de groupe**, vous aurez besoin :

- D'un ordinateur, d'un portable ou d'une tablette;
- D'un projecteur ou d'un tableau blanc interactif pour présenter « Ton aventure » au groupe;
- D'un accès à Internet pour entrer sur le site tonaventure.com.

Pour une **activité individuelle**, vous aurez besoin :

- D'un ordinateur ou d'une tablette par jeune;
 - D'un accès à Internet pour entrer sur le site tonaventure.com.
-

Temps de préparation : 15 minutes

Temps d'animation : 30 minutes

Remarque : Le temps maximal consacrer exclusivement à la lecture est de cinq (5) minutes par chapitre.

Préparation :

Nous vous recommandons de visionner le tutoriel figurant dans la section « Inscription organisme ».

Idées d'animation

Lecture de groupe

1. Présenter le site Web et demander aux élèves d'être attentifs tout au long de la lecture afin de trouver les images présentées dans le système d'encouragement.
2. Faire une lecture du premier chapitre en groupe. Vous pouvez demander aux élèves de lire une phrase chacun, à tour de rôle, ou utiliser la piste audio avec poursuite oculaire pour faciliter la lecture.
3. À la fin du chapitre :
 - Discuter avec les jeunes des personnages, des lieux, etc.;
 - Demander aux jeunes quels sont les mots nouveaux qu'ils ont vus au cours de la lecture : à l'aide des définitions données pour certains mots ciblés, faire illustrer la définition des mots ou faire composer des phrases en réutilisant ces mots;

- Discuter ensemble et déterminer la prochaine action du héros. Demander à vos jeunes de justifier leur choix; cela peut se faire sous forme de débat, par exemple. Passer au vote;
 - Autres options possibles :
 - Demander aux jeunes d'inventer une troisième option ou la suite de l'histoire (oralement, par écrit ou par un dessin) pour ensuite la comparer avec ce que l'auteur a écrit;
 - Voir ce qu'ils ont aimé, et transmettre un commentaire de groupe sur la page Facebook de « Ton aventure ».
4. Lire le chapitre suivant, et ainsi de suite.
 5. Déterminer combien de chapitres vous souhaitez lire et le moment auquel vous voulez vous arrêter.
 6. Inviter les jeunes à créer leur compte pour ainsi faire leur propre choix. Nous recommandons de leur montrer comment s'inscrire à l'aide du tutoriel figurant dans la section « Inscription enfant » (la procédure est également décrite ci-dessous).
 7. Leur mentionner qu'ils courent la chance de gagner de nombreux prix s'ils terminent une histoire.
 8. Lors d'une prochaine lecture de groupe, débiter l'animation en demandant aux jeunes qui, parmi eux, a choisi l'option rejetée, et leur demander de faire un résumé.
-

Lecture individuelle

1. Présenter le site Web et expliquer aux jeunes qu'ils auront X occasions de lire leur histoire avec l'organisme.
2. Montrer comment s'inscrire dans la section « Inscription enfant » (voir la procédure décrite ci-dessous).
3. Accorder du temps pour la lecture individuelle. Les élèves qui ont des difficultés à lire peuvent utiliser la piste audio avec poursuite oculaire pour faciliter leur lecture.
4. À la fin du chapitre :
 - Discuter avec les jeunes des personnages, des lieux, etc.;
 - Demander aux jeunes quels sont les mots nouveaux qu'ils ont vus au cours de la lecture : à l'aide des définitions données pour certains mots ciblés, faire illustrer la définition des mots ou faire composer des phrases en réutilisant ces mots;
 - Discuter des arguments expliquant le choix de chacun quant à l'option de fin de chapitre.
5. Lors d'une deuxième séance de lecture, vous pouvez demander aux jeunes de présenter, à tour de rôle, la suite qu'ils ont choisie, de faire un résumé des actions, etc.

NOUVEAUTÉ : Dès son inscription, le jeune a accès à un chapitre par jour, qu'il se connecte à son compte ou non.

6. Lors de la dernière séance de lecture, inviter les jeunes à poursuivre leur aventure à la maison jusqu'à la fin de l'histoire. Rappeler les prix à gagner.
-

Autres idées possibles

En collaboration avec des centres de la petite enfance (CPE), des camps de jour, etc., former un groupe de jeunes qui feront la lecture à des plus petits.

1. Regrouper des jeunes qui seraient prêts à faire un projet pour et par les jeunes.
 2. Communiquer avec un organisme de votre milieu pour cibler des jeunes moins âgés.
 3. Convenez d'une façon de jumeler les deux groupes pour permettre aux plus âgés de pratiquer la lecture avec les plus jeunes et mener avec eux des activités complémentaires.
-

Réaliser une œuvre artistique en lien avec les histoires.

À la suite de la lecture d'un chapitre ou d'une histoire complète :

1. Demander aux jeunes de réaliser une œuvre artistique (dessin, peinture, sculpture, écriture, etc.);
 2. Afficher toutes les œuvres pour en faire une mosaïque ou une exposition;
 3. Pour une activité commune, réaliser une murale.
-

Créer une bibliothèque avec les histoires personnalisées de chacun.

Lorsque tous les jeunes ont terminé leur histoire :

1. Imprimer chacune d'entre elles (au choix : en couleur pour rendre le tout attrayant ou en noir et blanc pour que les jeunes les colorient, en fassent la couverture, etc.);
 2. Mettre toutes les histoires à la disponibilité de l'ensemble des jeunes de votre groupe ou à d'autres groupes afin qu'ils puissent savoir quelles options ont été choisies par les autres participants.
-

Organiser une lecture de groupe avec les enfants âgés de 0 à 5 ans.

- Utiliser les versions numériques des livres d'Annie la chenille et réaliser les activités complémentaires qui y sont présentées.
- Utiliser la piste audio avec poursuite oculaire pour animer l'heure du conte.

Vous pouvez, en tout temps, utiliser les pages « Trucs et astuces » et « Jeux et activités » pour des idées d'animations complémentaires.

Bonne aventure et amusez-vous bien!

Comment créer un compte pour inscrire votre organisme

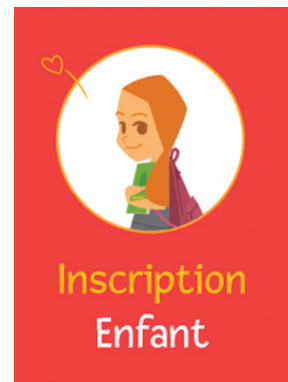
1. Cliquer sur le bouton « Prêt » de l'encadré turquoise « Inscription organisme ».
2. Créer votre compte en inscrivant les renseignements demandés :
 - Nom de l'organisme;
 - Type d'organisme;
 - Personne-ressource;
 - Adresse de courriel;
 - Mot de passe.
3. Créer votre groupe en inscrivant les renseignements demandés :
 - Âge moyen du groupe;
 - Nombre d'enfants dans le groupe;
 - Façon dont vous participerez;
 - Nom du groupe;
 - Prénom masculin.
4. Choisir l'histoire que vous désirez lire en fonction des groupes d'âge des jeunes.
5. Cliquer sur le bouton « S'inscrire ».
6. Cliquer sur le bouton « OK » de la fenêtre qui apparaît pour confirmer la création de votre compte.
7. Cliquer sur le bouton « Ouvrir une session » situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
8. Inscrire l'adresse de courriel et le mot de passe mentionnés lors de la création de votre compte, puis cliquer sur le bouton « Connexion ».
9. Débuter la lecture de l'histoire en cliquant sur le titre; pour inscrire un autre groupe (s'il y a lieu), cliquer sur le bouton « Commencer une autre aventure! ».
10. Pour quitter le site après la période de lecture, cliquer sur le bouton « Déconnexion » situé dans le coin supérieur droit de l'écran.



Remarque : Lorsque vous reviendrez sur le site, vous n'aurez qu'à reprendre les étapes 7 à 9 pour accéder à votre aventure.

Comment créer un compte individuel (pour inscrire un enfant)

1. Cliquer sur le bouton « Prêt » de l'encadré rouge « Inscription enfant ».
2. Créer le compte en inscrivant les renseignements demandés :
 - Prénom de l'enfant;
 - Nom de l'enfant;
 - Numéro de téléphone de l'enfant;
 - Date de naissance;
 - Sexe;
 - Ville;
 - Région administrative;
 - Adresse de courriel;
 - Mot de passe;
 - Aimes-tu lire?
 - Vas-tu à la bibliothèque?
 - Combien de livres lis-tu par plaisir?
 - Qui t'a parlé de ce site?
 - Adresse de courriel d'un(e) ami(e) à inviter.
3. Choisir l'histoire que vous désirez lire en fonction des groupes d'âge suggérés.
4. Cliquer sur le bouton « S'inscrire ».
5. Cliquer sur le bouton « OK » de la fenêtre qui apparaît pour confirmer la création du compte.
6. Cliquer sur le bouton « Ouvrir une session » situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
7. Inscrire l'adresse de courriel et le mot de passe mentionnés lors de la création du compte, puis cliquer sur le bouton « Connexion ».
8. Débuter la lecture de l'histoire en cliquant sur le titre.
9. Pour quitter le site après la période de lecture, cliquer sur le bouton « Déconnexion » situé dans le coin supérieur droit de l'écran.



Remarque : Lorsque l'enfant reviendra sur le site, il n'aura qu'à reprendre les étapes 7 à 9 pour accéder à son aventure.