

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.
- Douze (12) histoires classées par niveau de lecteur et écrites par [Mathieu Fortin](#) ou [Annie Gravel](#), auteurs jeunesse :

Lecteur débutant	Lecteur régulier	
<i>Où a-t-on mis le livre des secrets?</i>	<i>À la rescousse des chats disparus</i>	<i>Survivant extrême</i>
<i>Chaton Mignon cherche sa maison</i>	<i>Les moniteurs disparus</i>	<i>Une odeur de fin du monde</i>
<i>Il faut sauver la fée des dents</i>	<i>L'Orbe du destin</i>	<i>Le dernier espoir</i>
<i>Le labyrinthe de maïs</i>	<i>Nuit blanche</i>	<i>Dans les dédales de la ville</i>

Divers outils et options améliorant l'expérience des utilisateurs

Pour la lecture individuelle :

- Nouveau module d'inscription facilitant la connexion des jeunes;
- Accessibilité au chapitre suivant lorsque les jeunes lisent au moins une des définitions de mots complexes soulignés dans l'histoire;
- Système d'encouragement visant à inciter les jeunes à terminer leur histoire;
- Possibilité d'imprimer leur version de l'aventure.

Pour la lecture en groupe :

- Tutoriel sur le processus d'inscription;
- Possibilité, pour les intervenants, de procéder à l'inscription de plus d'un enfant en utilisant la même adresse de courriel;
- Plusieurs définitions de certains mots ciblés accessibles pour l'ensemble des histoires;
- Piste audio avec poursuite oculaire (permet aux jeunes d'écouter et de lire l'histoire en suivant les mots qui changent de couleur – deux vitesses sont disponibles pour respecter leur rythme de lecture);
- Textes et images disposés de façon à faciliter la lecture, et ce, pour tous les groupes d'âge;
- Possibilité d'imprimer la version de l'aventure créée par le jeune;
- Possibilité d'imprimer votre version de l'aventure;
- Page de trucs et astuces mise à la disposition des parents et intervenants;
- Page de jeux et activités pour diversifier l'animation autour de la lecture;

- Livres *Annie la chenille*, destinés aux enfants âgés de 0 à 5 ans, mis en ligne sur le site pour consultation.

Types d'animation possibles :

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

Pour une activité de groupe, vous aurez besoin :

- D'un ordinateur, d'un téléphone 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 visiter 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 visiter le site tonaventure.com.

Temps de préparation : 15 minutes

Temps d'animation : 30 minutes

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

Préparation : Nous vous recommandons de visionner le tutoriel qui se trouve dans la page d'inscription « enfant ».

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 aux 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 sur la page d'accueil ou de consulter la description proposée plus bas dans ce document.
 7. Leur mentionner qu'ils courent la chance de gagner de nombreux prix s'ils terminent une histoire durant les vacances scolaires.
 8. Lors d'une prochaine lecture de groupe, commencer l'animation en demandant qui, parmi les jeunes, 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 à l'aide du tutoriel figurant sur la page d'accueil ou en consultant la procédure décrite plus bas dans ce document.
 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.;
 6. Lors de la dernière séance de lecture, inviter les jeunes à lire pendant la période estivale et à terminer une nouvelle histoire entre le 24 juin et le 31 août pour courir la chance de remporter des prix.
-

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 par et pour les jeunes.
2. Communiquer avec un organisme de votre milieu pour cibler des plus jeunes.
3. Convenir 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 la lecture de leur histoire :

1. Imprimer chacune d'elles (au choix : en couleur pour rendre le tout attrayant ou en noir et blanc pour que les jeunes les colorient, en réalisent 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 *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, consulter les pages « Trucs et astuces » et « Jeux et activités » pour trouver des idées d'animations complémentaires.

Bonne aventure et amusez-vous bien!

Comment créer un compte

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 souhaitez lire en fonction du groupe 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. Commencer 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 « J’y vais » de l’encadré rouge « Tu veux commencer une nouvelle aventure ».
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;
 - Région administrative;
 - Ville;
 - Adresse de courriel.
3. Créer le code d’identification :
 - Inscrire son identifiant (prénom et nom);
 - Répondre aux trois questions en sélectionnant l’image préférée.

Remarque : Le code d’identification est le mot de passe que le jeune utilisera pour se connecter à sa session.

4. Terminer la création du compte en répondant aux questions suivantes :
 - Aimes-tu lire?
 - Vas-tu à la bibliothèque?
 - Combien de livres lis-tu par plaisir?
 - Qui t’a parlé de ce site?
5. Choisir l’histoire que vous souhaitez lire en fonction des groupes d’âge suggérés.
6. Cliquer sur le bouton « S’inscrire ».
7. Cliquer sur le bouton « OK » de la fenêtre qui apparaît pour confirmer la création du compte.



Comment ouvrir une session

1. Cliquer sur le bouton « Ouvrir une session » situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
2. Inscrire l'identifiant (prénom et nom de l'enfant).
3. Répondre aux trois questions en sélectionnant les trois mêmes images choisies lors de la création du compte, puis cliquer sur le bouton « Connexion ».
4. Commencer la lecture de l'histoire en cliquant sur le titre.
5. Pour quitter le site après la période de lecture, cliquer sur le bouton « Déconnexion » situé dans le coin supérieur droit de l'écran.

Personnes ayant déjà un compte (courriel)

Un tout nouveau modèle de connexion est proposé sur tonaventure.com afin de faciliter la connexion des jeunes.

Vous n'avez qu'à modifier votre mot de passe en suivant les étapes suivantes :

1. Cliquer sur le bouton « Ouvrir une session » situé dans le coin supérieur droit de l'écran;

Entrer votre adresse de courriel et votre mot de passe habituels pour vous connecter à votre compte;

(Une nouvelle page s'ouvrira pour vous permettre de modifier votre code d'identification.)

3. Inscrire l'identifiant (prénom et nom de l'enfant);
4. Répondre aux trois questions en sélectionnant les trois images choisies lors de la création du compte, puis cliquer sur le bouton « Connexion »;
5. Poursuivre la lecture de l'histoire.

Ne vous inquiétez pas, il s'agit seulement d'une modification du mot de passe. Vous pourrez poursuivre la lecture de votre histoire et avoir accès à toutes vos aventures.