

APPLICATION DU PROGRAMME À LA DÉCOUVERTE DE SOI EN LIEN AVEC LES CAPSULES ET LES LIVRES D'HISTOIRE

Aux enseignants, parents, grands-parents, intervenants sociaux

DÉMARCHE GÉNÉRALE EN 3 TEMPS :

1. Visionnement de la CAPSULE PÉDAGOGIQUE correspondant à chaque livre d'histoire de la collection *La mystérieuse aventure du monde intérieur*
2. Lecture de l'HISTOIRE tirée de la collection *La mystérieuse aventure du monde intérieur* et écoute de la chanson thème *Au cœur de soi*
3. Réalisation des ACTIVITÉS ÉDUCATIVES tirées des divers outils du programme

OUTILS DU PROGRAMME À LA DÉCOUVERTE DE SOI

Outils de base

- Collection de 6 livres d'histoire *La mystérieuse aventure du monde intérieur*
- Guide d'animation à l'usage de l'éducateur
- Atlas du monde intérieur (Activités pour les enfants)
- La carte du monde intérieur
- Chanson *Au cœur de soi*

Outils ludiques

- *La Trousse Zoom / Banque d'activités ludiques et artistiques pour l'exploration du monde intérieur*
- Cahier de jeux intitulé *X, Y, Zoom... Jouons!* / 111 jeux éducatifs divertissants
- Cahier à colorier intitulé *Le voyage de Zoom dans son monde intérieur* / 20 dessins géants à colorier
- Activités proposées sur le site Web www.zoommondeinterieur.com (Capsules 1 à 6)

Outils complémentaires

- Outils qui viennent approfondir certains concepts du programme de base et répondent à des besoins spécifiques de l'enfant (Attention-concentration, motivation, autocontrôle, habiletés sociales).

LIVRE 3 : ZOOM EXPLORE LE CONTINENT LOGIQUE

1^{re} VISIONNEMENT DE LA CAPSULE 3 : ZOOM À L'ÉCOLE DES ZAPPRENTIS EXPLORATEURS /MON CERVEAU, LE CENTRE DE CONTRÔLE

Dans cette capsule, madame Zibeline amène les enfants à bien utiliser leur cerveau afin de prendre des décisions éclairées à la manière de Zoom. Comparé à un ordinateur, il est le centre de contrôle de la personne lors de son voyage. La visite de trois pays est à l'horaire : le pays de la Pensée, le pays des Choix et celui de l'Agir. Chacun d'eux a un message à livrer : RÉFLÉCHIR, CHOISIR ET AGIR.

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
<p>Le continent Logique Le situer sur la carte du monde intérieur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> La carte du monde intérieur 	<ul style="list-style-type: none"> Cahier de jeux Vers le continent Logique (Activité 46) Le continent Logique (Activité 47) Zoom sur le cerveau (Activité 48) Le cerveau en couleurs (Activité 49) Cahier à colorier Zoom explore le continent Logique Site Web (Activités Capsule 1) La carte du monde intérieur
<p>Je réfléchis en m'amusant Pour que l'enfant prenne conscience de sa capacité de réfléchir, d'utiliser son intelligence, faire des activités de raisonnement avec lui sous forme de jeux : énigmes, devinettes, rébus, charades, jeux de mémoire ou de logique. (Ces activités peuvent être aussi réalisées au pays de la Pensée)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Atlas du monde intérieur J'imagine (Activité 43) Je construis une charade (Activité 44) Je résous (Activité 45) Guide d'animation p. 105-106 	<ul style="list-style-type: none"> La Trousse Zoom Jeux de mémoire (Activité TZ-3.3) Une histoire sans fin (Activité TZ-3.4) Rébus (Activité TZ-3.5) Cahier de jeux Énigmes à résoudre (Activité 52) Histoire à inventer (Activité 53) Intello-questions (Activité 54) Une charade (Activité 55) Jeu de mémoire (Activité 56) Site Web (Activités Capsule 3) Jeux (Réfléchir)

Note : Les activités suggérées en caractère gras, reliées à la capsule, sont à réaliser en priorité.

2^e LECTURE DE L'HISTOIRE : ZOOM EXPLORE LE CONTINENT LOGIQUE (LIVRE 3) EN TROIS TEMPS ET PRÉSENTATION DE LA CHANSON THÈME (1^{er} temps : Le pays de la Pensée, 2^e temps : Le pays des Choix. 3^e temps : Le pays de l'Agir)

Cette histoire crée un moment d'intimité avec l'enfant et est un moyen pour susciter une ouverture au dialogue sur le monde intérieur. La chanson rallie l'enfant autour du thème central.

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES
<ul style="list-style-type: none"> Poser des questions sur la compréhension de l'histoire. 	<ul style="list-style-type: none"> Collection de livres Livre 3 : Zoom explore le continent Logique Guide d'animation p. 103-109-111 (questions) 	<ul style="list-style-type: none"> La Trousse Zoom Les histoires de Zoom (Activité TZ-1)
<ul style="list-style-type: none"> Demander à l'enfant de raconter dans ses mots l'histoire de Zoom avec les marionnettes qu'il aura fabriquées lors de la capsule 1. 		<ul style="list-style-type: none"> La Trousse Zoom Des marionnettes (Activité TZ-3) Site Web (Activités Capsule 3) Lecture de l'histoire de Zoom Site Web (Activités Capsule 1) La marionnette Zoom
<ul style="list-style-type: none"> Jouer au jeu « Les devinettes de Zoom » dont l'objectif est de connaître le contenu de l'histoire. 		<ul style="list-style-type: none"> La Trousse Zoom Les devinettes de Zoom (Activité TZ-2)
<ul style="list-style-type: none"> Faire écouter la chanson Au cœur de soi (piste 3). Faire illustrer une phrase du couplet 3 que l'enfant aura choisi. 	<ul style="list-style-type: none"> CD de la chanson <i>Au cœur de soi</i> Atlas du monde intérieur Chanson thème <i>Au cœur de soi</i> / paroles (Activité 5) Guide d'animation <i>Au cœur de soi</i>, paroles et musique (Annexe 2) 	<ul style="list-style-type: none"> La Trousse Zoom La chanson thème <i>Au cœur de soi</i> (Activité TZ-5) Cahier de jeux La chanson thème du voyage de Zoom (Activité 18) Site Web (Activités Capsule 3) La chanson <i>Au cœur de soi</i> (Réfléchir, Choisir, Agir)

3^e RÉALISATION DES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES reliées à chacune des trois parties de l'histoire.

LE PAYS DE LA PENSÉE

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES	Référence dans les OUTILS COMPLÉMENTAIRES
<p>Les activités correspondent aux éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les principales fonctions du cerveau; • Croyances par rapport à l'intelligence; • Le rôle et le pouvoir de l'intelligence. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur Le Logique (Activité 40) Mes apprentissages (Activité 41) Ce qu'est l'intelligence pour moi (Activité 42) Je construis mon intelligence quand... (Activité 46) • Guide d'animation p.99 à 107 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom Le cerveau c'est comme un ordinateur (Activité TZ-3.1) Jeu « Le cerveau dit... » (Activité TZ-3.2) Jeu des intelligences multiples (Activité TZ-3.6) • Cahier de jeux Le rôle 1 du cerveau (Activité 50) Cerveau versus ordinateur (Activité 51) Cerveau-Labyrinthe (Activité 62) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Être attentif et concentré pour apprendre</i> Cet outil s'adresse aux élèves de la 2^e à la 6^e année et a pour objectif de les aider à être plus attentifs et concentrés puisque ce sont deux conditions requises pour l'apprentissage et la réussite. Il a une durée de 4 heures. <p>Il comprend un guide pour l'éducateur et un cahier d'activités imprimables. En plus d'un test pour mesurer le degré d'attention et de concentration, différentes activités y sont proposées en lien avec les cinq composantes de la personne qui interviennent dans l'attention et la concentration : le corps (les sens, la position, l'autocontrôle, l'importance du sommeil et de l'activité physique et les tensions), le cerveau (capacité de choisir d'être attentif, stratégies mentales, méthodes de travail efficaces), les émotions, l'être et le guide.</p> <p>De nombreux trucs sont suggérés pour être attentif et concentré. Des activités de suivi d'une heure sont également incluses.</p>

LE PAYS DES CHOIX

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES	Référence dans les OUTILS COMPLÉMENTAIRES
<p>Les activités correspondent aux éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inventaire des décisions prises; • Le discernement; • Obstacles à la prise de décision (pièges) : doute, imagination galopante, culpabilisation. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur L'histoire de mes choix (Activité 47) Je choisis (Activité 48) Des pièges en moi sur ma route/ Le doute sur moi (Activité 49) Des pièges en moi sur ma route/L'imagination galopante (Activité 50) Des pièges en moi sur ma route/La culpabilisation (Activité 51) Quel piège? (Activité 52) • Guide d'animation p.108 À 110 	<ul style="list-style-type: none"> • La Trousse Zoom La corde à linge des choix (Activité TZ-3.7) Jeu des pièges (Activité TZ-3.8) • Cahier de jeux Le rôle 2 du cerveau (Activité 57) Les pièges mystères (Activité 60) Trop ou pas assez (Activité 61) • Site Web (Activités Capsule 3) L'inventaire des choix (Choisir) La volonté (Agir) 	

LE PAYS DE L'AGIR

Suggestions d'activités à réaliser	Références dans les OUTILS DE BASE	Références dans les OUTILS LUDIQUES	Référence dans les OUTILS COMPLÉMENTAIRES
<p>Les activités correspondent aux éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mauvais fonctionnement de la volonté; • Développement du goût de l'effort. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas du monde intérieur Ma volonté : trop ou pas assez ? (Activité 53) Mon défi au pays de l'Agir (Activité 54) Mon journal de bord (Activité 55) • Guide d'animation p.111 à 114 	<ul style="list-style-type: none"> • Cahier de jeux Le rôle 3 du cerveau (Activité 58) L'entrecroisé muet (Activité 59) • Cahier à colorier Zoom déterminée à continuer son voyage 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>L'exploration du pays de l'Agir... Être motivé pour réussir</i> Cet outil s'adresse aux élèves du 2^e et 3 cycles du primaire et a une durée de 5 heures. Il a pour objectif d'augmenter la motivation de l'élève pour une meilleure réussite scolaire, facteur déterminant pour mieux

			<p>réussir sa vie et être plus heureux.</p> <p>Cet outil comprend un guide pour l'éducateur et un cahier d'activités imprimables. En plus d'un test pour mesurer le degré de motivation de l'élève par rapport à l'école, différentes activités y sont proposées sur ses motivations à l'école, l'utilité de l'école, son futur métier, ses richesses et ses forces, les causes des réussites et des échecs et le pouvoir qu'il a sur ses apprentissages.</p>
--	--	--	---