

Projet : Eurê-Camp 2021	
Territoire (MRC) : Agglomération de Longueuil	
Orientation / thématique : Rendement scolaire en lecture, écriture et mathématiques	
Camp pédagogique : <input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Contribution au maintien des acquis :	
<input checked="" type="checkbox"/> Littératie <input checked="" type="checkbox"/> Numératie <input type="checkbox"/> Éveil aux mathématiques <input type="checkbox"/> Éveil à la lecture <input type="checkbox"/> Intégration sociolinguistique ou immersion française <input type="checkbox"/> Activités à caractère scientifique <input type="checkbox"/> Activité socioculturelle (théâtre, improvisation, etc.) <input checked="" type="checkbox"/> Activités favorisant les activités motrices (sport, manipulation objet, etc.)	
<p>Responsable de projet : Maison Des Jeunes de Saint-Bruno Inc.</p> <p>Partenaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> École Secondaire du Mont-Bruno Écoles primaires du territoire SÉPAQ Bibliothèque municipale de St-Bruno Ville de St-Bruno Moisson Rive-Sud Journal Les Versants <p>Type de site :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maison Des Jeunes Parc 	<p>Description et objectifs</p> <p>Assurer les savoirs essentiels listés par le ministère de l'éducation (surtout en français et mathématiques) en adoptant des habitudes probantes de réussite, chez les enfants et les parents.</p> <ul style="list-style-type: none"> Responsabilisation et engagement (du jeune, des parents) Assurer des savoirs essentiels ciblés sur mesure Suivre des consignes écrites et illustrées Préserver l'exactitude des concepts lors de leur réception / expression Tenir et consulter un agenda scolaire Évaluer ses propres habitudes nutritives, de sommeil et d'exposition aux écrans lumineux Les bases en échauffements et étirements (éducation physique, prévention des blessures) Utilisation adéquate de la calculatrice Connaître les services qu'offrent la bibliothèque municipale Vérifier l'agenda quotidiennement (parents) <p>Clientèle rejointe</p> <p>Jeunes : <input type="checkbox"/> 0 À 5 ANS <input checked="" type="checkbox"/> 6 À 12 ANS <input checked="" type="checkbox"/> 13 À 17 ANS <input type="checkbox"/> 18 ans et + Autres bénéficiaires : <input checked="" type="checkbox"/> Parents <input checked="" type="checkbox"/> Intervenants <input type="checkbox"/> Autre(s) :</p> <p>21 jeunes qui seront en secondaire 1, 2, 3 ou 4 en septembre 2021 42 parents touchés (principalement rejoints par l'Appli ClassDojo) 1 école et 3 organisations touchées</p> <p>Activités réalisées et résultats obtenus</p> <p>Le camp dure 18 matinées, pour 54 heures. Enseignants brevetés et chevronnés.</p> <ul style="list-style-type: none"> Star Académiques : exercices sur les apprentissages essentiels des programmes ministériels, personnalisés selon les points faibles exprimés par chaque jeune/parent. On constate des améliorations lors des exercices. Au sondage final 100 % des jeunes ont déclaré avoir réalisé des apprentissages. Tout passe par là...genda! : trucs, méthodologie et acquisition du réflexe de tenue d'agenda. Les parents de seulement 2 jeunes sur 15 ont participé à cette activité.

- Un p'tit sceau pour faire le bon : les parents écrivent un mot d'encouragement dans l'agenda du jeune et donc acquièrent le réflexe de vérifier celui-ci. Les parents des 15 jeunes ont écrit un mot d'encouragement dans l'agenda de leur enfant.
- Le projet...ctile : utiliser Excel pour noter la portée d'une catapulte vs étirement ressort, angle. On en tire un graphique. Gestion de fichiers, de dossiers. À différentes vitesses, chacun des 13 jeunes touchés a réussi à compléter le tableau Excel.
- On siège de haut : clinique d'ajustement de siège de vélo, calcul du "rapport de transmission" des engrenages. Tous les jeunes ont réussi au moins un exercice de base.
- Boggle - Scrabble : jeux adaptés en « coopétition »; plus de points en faisant des mots longs ou si on parvient à les conjuguer correctement. Chaque jeune a été exposé à du vocabulaire riche et a augmenté son « confort » à puiser dans le sien. Progression des scores collectifs, mais le jeu comporte un aspect aléatoire.
- On se met à table pour multiplier : utiliser des témoins lumineux motive à apprendre les tables de multiplication. Les jeunes animent à tour de rôle. Amélioration de leur performance tout en rendant la tâche ludique.
- Jeux de maux : repérer et comprendre des jeux de mots écrits et verbaux. Élargissement culturel notable suite à l'explication de certains jeux de mots d'auteurs.
- Je comprends ce que je lis : exercice faisant réaliser qu'on doit se questionner sur ce qu'on lit, utiliser un dictionnaire, considérer le contexte, etc. Amorcer le développement d'une attitude de lecture active (s'interroger, vérifier ses sources, utiliser le dictionnaire, clarifier, etc.).
- On comprend ce que j'écris : fournir au jeune des informations qu'il regroupe et ordonne en respectant la structure d'un texte. On utilise cette même structure dans les oraux. Prise de conscience de l'importance de la clarté des messages et début du processus d'amélioration. Les jeunes moins structurés ont fait un progrès marqué.
- Les pros de l'impro : pratique d'habiletés lors d'exposé oral, structure de la communication, contrôle du non-verbal, utilisation d'accessoires. Transformer le stress en plaisir fou en mettant à l'essai des tactiques efficaces. Plusieurs ont découvert des habiletés en eux-mêmes et chez les autres.
- On trippeS sur l'Halloween : l'utilité de chaque organe en les estampillant au bon endroit du corps, sur un chandail. Découvrir et pratiquer une nouvelle technique d'estampillage de chandail. Vérifier la disposition des organes humains. Chacun repart avec un chandail réussi.
- Confessions d'une calculatrice : différents boutons et affichages selon les modèles – comment s'y retrouver et faire confiance aux réponses. Sensibiliser les jeunes à vérifier les particularités d'une nouvelle calculette avant de s'y fier.
- Rallye GPS de la colline - SÉPAQ : géocache avec énigmes de nature écologique. Obtention de meilleurs scores que la plupart des jeunes d'âge comparable d'après le guide de la SÉPAQ.
- Visite guidée de la bibliothèque municipale & services offerts : concours de suggestions pour réfection prochaine de la bibliothèque. Plusieurs ont découvert des services inattendus et s'y sont abonnés. Intérêt accru.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ta note dépend de ce que tu notes : jeu de prise de notes de cours de manière efficace et claire. Tous ont réalisé que la prise de notes est un art subtil et s'y sont adonnés. • La gravité de la situation : un bolide est léger avec des roues lourdes, l'autre est lourd avec des roues légères – lequel accélère le mieux ? Tous ont exécuté la démarche scientifique et ont compris à la fois la démarche et le phénomène étudié. • Orig-anime : on combine un circuit électrique dans un animal en origami (papier plié 3D) pour lui faire allumer les yeux. Certains avec aide, mais tous ont complété un personnage d'origami dont les yeux allument. • Rallye-photo : photographier un écran d'affichage, mais avec filtre polarisant on peut le rendre invisible. Dimensions de l'image vs sa résolution et son poids. Tous ont eu l'occasion de « jouer » avec une lentille polarisante et d'en constater l'effet. • Karaoke (utiliser un PPT pour ajouter des sous-titres synchronisés à une chanson anglophone puis en traduire le sens) : PAS FAIT. <p>Outils développés (s'il y a lieu)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liste et description des activités réalisées (réf. section activités réalisées et résultats obtenus) <p>Autres éléments pertinents</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de l'Appli ClassDojo pour mobiliser les parents à se maintenir au courant de ce que fait leur jeune <p>Volet éducation sur le phénomène de la glissade de l'été N/A</p>
--	--

Mis à jour le 10 juin. 22