



Galette



Cosmo



BILLY STUART

# HÉROS EN CLASSE

RESSOURCE ÉDUCATIVE INNOVANTE  
pour les classes de la maternelle à la 6<sup>e</sup> année

Animation en temps réel

# Table des matières



<b>Introduction</b>	3
<b>Nos héros de littérature jeunesse</b>	4
<b>Nos ateliers thématiques</b>	5
- Comment ça fonctionne ?	6
- Exemple d'un microsite	7
<b>Programme de lecture Cosmo le dodo</b>	8-9
- Niveau de lecture	10
- Visite de Cosmo en classe	11
<b>Compétences visées</b>	12
<b>Démo / Tarification</b>	13

## Qui sommes-nous?

**Héros en classe** est une équipe multi-disciplinaire qui regroupe des experts en développement de contenu éducatif, des spécialistes en communication et en informatique, des créateurs de visuels et des animateurs chevronnés afin de créer des ateliers ludo-éducatifs innovants.

## Notre mission

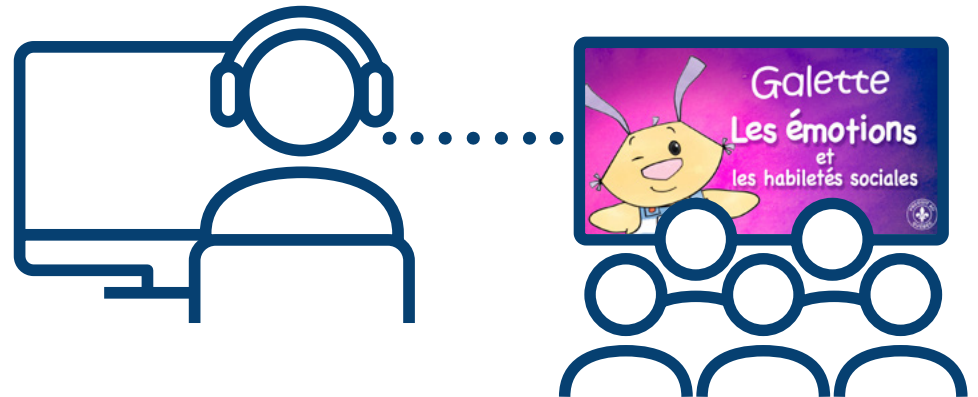
**Faire vivre aux élèves une expérience interactive optimale qui stimule leur apprentissage.**

## Animation en temps réel

L'unicité de **Héros en classe** réside dans une technologie innovante qui permet d'animer un personnage en temps réel qui livrera un atelier ludo-éducatif.

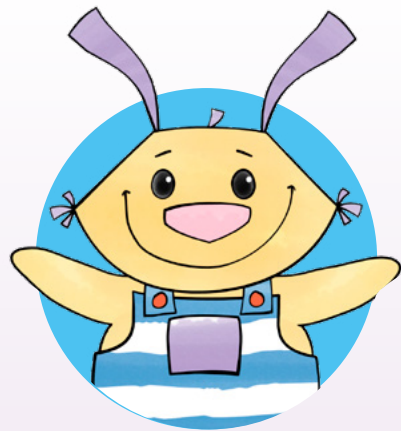
Les ateliers **Héros en classe** sont animés par des animateurs professionnels spécialisés auprès des élèves de la maternelle à la 6e année. Grâce à la technologie, les animateurs s'amuse à prêter leurs voix, leurs mimiques et leurs gestuels pour donner vie à nos héros : de célèbres personnages de littérature jeunesse. Sous forme d'avatars, nos héros pourront **échanger en temps réel avec vos élèves** pour une stupéfaction garanti! Voilà un moyen engageant de marquer la mémoire des élèves tout en présentant des contenus éducatifs pertinents!

Nous utilisons de façon innovante les technologies informatiques disponibles dans vos classe (tableau blanc, ordinateur, Internet, etc.) pour réaliser une activité unique et mémorable pour les élèves et les enseignants.



Grâce à une technologie innovante, un animateur professionnel anime un personnage en temps réel.

Le personnage apparaît en classe sur votre écran blanc. Notre héros **bouge, vous voit, vous entend et vous parle en direct.**



### Galette

#### Le héros des tout-petits

Dans l'univers de l'enseignement préscolaire et premier cycle, Galette est un héros incontournable et les enfants l'adorent.

La collection de livres de Galette favorise l'éveil à la lecture, en traitant de sujets essentiels au développement des tout-petits.

Le personnage de Galette est né de l'association entre l'auteure Lina Rousseau et l'illustratrice Marie-Claude Favreau.



### Cosmo

#### Héros de l'environnement

Cosmo est le héros d'une collection de livres jeunesse qui stimulent la conscience environnementale tout en lançant des messages positifs auprès des jeunes.

Récipiendaire du prix phénix de l'environnement, Cosmo est un véritable héros défenseur de la biodiversité!

Il y a déjà 20 ans, la collection des aventures de Cosmo le dodo voyait le jour à la suite d'une magnifique prise de conscience environnementale du créateur Patrice Racine, alias PatRac.



À l'origine d'une belle aventure!



### Billy Stuart

#### L'Histoire est passionnante

Billy Stuart, c'est une nourriture pour l'âme d'aventurier des enfants. Parce qu'il voyage dans le temps, ce raton laveur est aussi un extraordinaire enseignant de l'histoire!

*Bestseller* franco-canadien, la collection de livres de Billy Stuart est récipiendaire de plusieurs prix de littérature jeunesse.

Le personnage de Billy Stuart est né de la célèbre association entre la fameuse table à dessin de Sampar et le formidable talent de l'écrivain Alain M. Bergeron.





# Nos ateliers thématiques

Héros en classe vous propose une variété de thèmes et de contenus pédagogiques développés selon différentes cibles.

## Maternelle et 1re année



Cliquez sur les vignettes pour accéder aux détails de l'atelier.

## 2e à 6e années



Cliquez sur les vignettes pour accéder aux détails de l'atelier.

## 2e à 6e années



Cliquez sur les vignettes pour accéder aux détails de l'atelier.

### 1 Compléter avec vos élèves le parcours du microsite choisi.

Maternelle et 1re année



2e à 6e années



### 2 Animation en temps réel

#### La visite de votre héros en classe!

#### Vous êtes prêts!

Le personnage animera en temps réel un atelier interactif en lien avec le microsite étudié avec vos élèves.



Exemple de Galette, les émotions et habiletés sociales

#### 45 minutes de pur plaisir!

À noter:

Les ateliers sont adaptés selon le niveau de la classe.







# HÉROS EN CLASSE

## Programme de lecture

LES AVENTURES DE  
**Cosmo**  
LE DODO<sup>MC</sup>





# Y a-t-il une meilleure façon de stimuler le goût pour la lecture que de promettre aux élèves une rencontre avec le héros du livre?



**Héros en classe** a conçu une toute nouvelle façon de motiver les jeunes à la lecture. En collaboration avec **les éditions Origo**, nous offrons des livres en version PDF de la collection **Cosmo le dodo**. Cette collection offre différents niveaux de lecture : débutant, intermédiaire et avancé.

Après la lecture d'une aventure de Cosmo, le personnage vient en classe pour **animer en temps réel** un atelier sous forme de **jeu-questionnaire**.



Afin de correspondre au niveau de lecture de vos élèves, nous vous proposons :

**Niveau 1**

Débutant

Album

44 pages

1 000 mots



Téléchargez le livre en PDF

**Niveau 2**

Intermédiaire

Mini-roman

108 pages

7 500 mots



Téléchargez le livre en PDF

**Niveau 3**

Avancé

Hors-série

280 pages

16 000 mots



Téléchargez le livre en PDF

Prix et reconnaissances



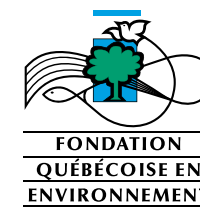
Soutenu par des organisations phares en environnement



PRIX PHÉNIX DE L'ENVIRONNEMENT  
Catégorie éducation et sensibilisation



Lauréat du PRIX TAMARACK 2011





## Animation en temps réel **Recevez la visite de Cosmo le dodo dans votre classe!**

Notre héros animera en temps réel un **jeu-questionnaire** en lien avec livre lu par vos élèves.



Exemple de niveau 1

**Y a-t-il une meilleure façon de stimuler le goût pour la lecture que de promettre aux élèves une rencontre avec moi?**

Grâce à la magie de l'**animation en temps réel**, Cosmo est animé par un comédien-animateur professionnel formé spécifiquement pour faire bouger, entendre et parler Cosmo.

Notre héros apparaît dans votre classe sur votre écran blanc pour **animer un jeu-questionnaire** en lien avec la lecture du livre en version PDF.

**Chaque fois, les élèves sont enchantés de pouvoir interagir en direct avec leur héros favori!**



**Héros en classe** propose une interaction respectueuse des habiletés linguistiques et des différences culturelles de chacun, contribuant à rehausser l'estime de soi des élèves et à construire une identité forte et engagée.

## Communiquer oralement

L'atelier permettra aux élèves de travailler leur capacité d'écoute et d'expression orale. Ce sera aussi l'occasion de mettre en pratique les règles de conduite suivantes :

- a. Demander la parole
- b. Parler à tour de rôle
- c. S'exprimer au bon moment  
Ex : Écouter les questions de Cosmo et prendre la parole de façon adéquate pour donner sa réponse.

## Lire des textes variés

### Connaissances liées au texte

1. Variété de textes
  - a. Dégager quelques caractéristiques des mini-romans de Cosmo le dodo
2. Structure des textes
  - a. Détecter les marques de paroles ou de dialogue
  - b. Identifier les cinq temps d'un récit
  - c. Repérer ce qui marque l'articulation des textes longs
  - d. Détecter les emboîtements ou les superpositions (ex. : rêve raconté, histoire dans l'histoire)
3. Principaux éléments littéraires
  - a. Identifier le thème et les sous-thèmes du récit
  - b. Identifier les caractéristiques des personnages
    - i. Traits de caractère
    - ii. Rôle et importance dans l'histoire
    - iii. Actions accomplies
  - c. Constaté la succession (séquence) des événements dans l'intrigue
  - d. Dégager les valeurs présentées
  - e. Repérer les expressions imagées et autres figures de style
    - i. comparaison
    - ii. inversion
    - iii. métaphore
  - f. Identifier les stéréotypes (idées toutes faites sur les personnages)

### Utilisation des connaissances et stratégies en lecture

Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences

## Compréhension

- a. Se remémorer l'histoire et les éléments les plus importants
- b. Ajuster sa compréhension à la suite d'échanges

## Interprétation

- a. Se construire une interprétation personnelle d'un texte
  - b. Confirmer, nuancer ou changer son interprétation à la suite des échanges
1. Réagir à une variété de textes lus
    - a. constater la diversité des effets produits par un même texte
    - b. S'identifier aux personnages (ex. : traits de caractère, valeurs, comportements)
    - c. S'exprimer par rapport au texte (ex. : personnages, événements, faits racontés)
  2. Évaluer sa démarche de lecture en vue de l'améliorer
    - a. Constaté ses difficultés de lecture
    - b. Reconnaître ses réussites et ses progrès

## Apprécier des œuvres littéraires

### Connaissances

1. Monde du livre
  - a. Connaître le nom de la maison d'édition
  - b. Constaté les caractéristiques d'une collection (ex. : même présentation matérielle, mêmes champs d'intérêt, niveau de difficulté semblable)

### Stratégies d'appréciation du mini-roman hors série de Cosmo le dodo

- a. Dégager quelques caractéristiques du mini-roman hors-série.
- b. Prendre conscience des émotions ressenties ou des sentiments éprouvés au contact des oeuvres (ex. : plaisir, surprise, peur)
- c. Porter un jugement critique sur les œuvres littéraires pour la jeunesse. Donner son opinion sur une œuvre lue, vue ou entendue à partir de ses premières Impressions (ex. : C'est un bon livre.) Prendre appui sur ses goûts et ses champs d'intérêt (ex. : illustration, collection, auteur, thème)
- d. Comparer ses jugements et ses modes d'appréciation avec ceux d'autrui. Constaté la diversité des jugements émis sur une même œuvre
- e. Constaté les variantes d'une oeuvre (ex. : transformation des personnages, des lieux, de l'histoire; transposition d'un conte en bande dessinée ou d'un roman)
- f. Relever les éléments de la présentation qui dénotent une forme d'originalité (ex. : illustration, typographie, format)



# Animation en temps réel

## Réservez sans tarder votre **démo!**

Sans frais

**Héros en classe** est une ressource éducative innovante qui utilise l'**animation en temps réel**. Cette technologie est si avant-gardiste qu'il n'y a qu'une démonstration pour en saisir toute sa portée.

Durée de la démonstration : 15 minutes

Nous vous invitons à choisir une plage horaire dans notre calendrier :

<https://herosenclasse.com/demonstration-heros-en-classe/>

Au plaisir de nous rencontrer avec votre équipe!



J'AI TRÈS  
HÂTE DE VOUS  
RENCONTRER!

## Tarification

**HÉROS  
EN CLASSE**

### Nos ateliers thématiques comprennent :

- 1 accès au microsite de votre choix
- 1 atelier animé en temps réel de 45 minutes en lien avec le microsite

### Le programme de lecture Cosmo le dodo comprend :

- 1 livre en format PDF de votre choix
- 1 atelier animé en temps réel de 45 minutes avec Cosmo

Nombre de classes	Prix par classe	Coût total du programme
12	180,00 \$	2 160,00 \$
24	177,50 \$	4 260,00 \$
50	175,00 \$	8 750,00 \$
100	172,50 \$	17 250,00 \$
200	167,50 \$	33 500,00 \$
300	162,50 \$	48 750,00 \$
400	157,50 \$	63 000,00 \$
500	152,50 \$	76 250,00 \$

Note : Taxes en sus

Valide jusqu'au 30 juin 2023

**HÉROS  
EN CLASSE**

Pour plus d'information, contactez :  
Alexandre Racine  
(450) 259-1804  
[alexandre@herosenclasse.com](mailto:alexandre@herosenclasse.com)

# HÉROS EN CLASSE

RESSOURCE ÉDUCATIVE INNOVANTE  
pour les classes de la maternelle à la 6e année

## Animation en temps réel

WWW.**herosenclasse**.com

Pour plus d'information, contactez :

Alexandre Racine

(450) 259-1804

[alexandre@herosenclasse.com](mailto:alexandre@herosenclasse.com)

Héros en classe est un service spécialisé de Racine & Associés inc.