



Enfant d'âge préscolaire

Critères d'exploitation

Pour des services de garde et d'apprentissage de la petite enfance de qualité

1. Horaires quotidiens et illustrés

Intention : Les parents, les visiteurs, les élèves, le personnel et les enfants doivent toujours avoir connaissance de l'horaire de la journée et y avoir accès. Savoir comment la journée se déroule favorise la cohérence et l'autorégulation tout en permettant de réduire au minimum les comportements négatifs. Les horaires quotidiens et illustrés doivent être précis et permettre une certaine souplesse. L'utilisation régulière de l'horaire illustré avec les enfants encourage l'indépendance et aide à des transitions positives.

Pédagogie vivante : « Un milieu sécuritaire, à la fois cohérent et constant, accompagné d'un soutien progressif au développement de l'indépendance des enfants et de leur capacité à s'occuper d'eux-mêmes permettent aux enfants de relever les défis, d'apprendre à persévérer et d'explorer diverses façons de composer avec des niveaux gérables de stress. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 30)

Questions de réflexion : Quelles considérations ont été prises pour faire en sorte que l'horaire illustré est adapté au développement et est facile à lire pour les enfants? Combien de temps durant la journée est passé en périodes de transitions? Quel est le degré de flexibilité de l'horaire quotidien? Comment est-ce que l'horaire quotidien vise à répondre aux besoins des enfants et à soutenir leur bien-être et leur engagement? Comment est-ce que l'horaire illustré encourage l'enfant à réfléchir à ce qui se passera ensuite? Comment est-ce que l'horaire illustré a été utilisé aujourd'hui pour faciliter les transitions auprès des enfants?

Horaire quotidien : un horaire écrit indiquant à quel moment auront lieu les activités et les événements tout au long de la journée est affiché à un endroit accessible aux parents et au personnel.

Horaire illustré : des photos réelles montrent les activités et les événements qui auront lieu pendant la journée. **Les photos réelles montrant des enfants aux toilettes, sur leur pot, ou dont on change les couches ne sont pas considérées comme étant appropriées.** L'horaire illustré est accessible aux enfants. Il est acceptable d'avoir un horaire illustré qui n'est pas affiché (par exemple, dans un album photo ou une reliure à anneaux) tant qu'il est gardé dans un endroit qui est accessible aux enfants en tout temps.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucun horaire quotidien n'est affiché Aucun horaire quotidien n'est affiché dans la salle de jeu accessible aux parents et au personnel.</p> <p>Aucun horaire illustré n'est accessible aux enfants L'horaire illustré n'est pas accessible aux enfants.</p>	<p>Un horaire quotidien est affiché et indique les périodes planifiées pour : L'horaire quotidien couvre les heures d'ouverture de la salle de jeu et indique les périodes planifiées pour TOUTES les activités suivantes :</p>	<p>Les arrangements alternatifs sont indiqués sur l'horaire quotidien Si les enfants ne peuvent se rendre dehors en raison des intempéries, l'espace alternatif désigné pour les activités de motricité globale est identifié sur l'horaire quotidien. Par exemple, le gymnase, le couloir ou la salle de jeu est utilisé comme espace alternatif.</p>

<p>Aucune période/expérience d'apprentissage n'est planifiée L'horaire quotidien n'indique pas de plage horaire pour la planification de différentes périodes et (ou) expériences d'apprentissage. Par exemple, aucun temps n'est planifié pour les jeux à l'extérieur, à l'intérieur, ou pour des activités et des expériences d'apprentissage initiées par les enfants et le personnel.</p>	<p>Des activités de jeux à l'extérieur (Sous-élément potentiellement non applicable) Des activités de jeux à l'intérieur Des expériences d'apprentissage initiées par les enfants et le personnel Des périodes consacrées aux besoins physiques des enfants</p> <p>Un horaire illustré est accessible aux enfants L'horaire illustré est accessible aux enfants et reflète les routines principales de la journée en utilisant des photos réelles. Il est acceptable de ne pas inclure les transitions dans cet horaire.</p> <p>L'horaire quotidien offre un équilibre de structure et de souplesse L'horaire quotidien propose à la fois structure et souplesse. L'horaire quotidien est flexible et peut être adapté pour répondre aux circonstances de la journée. Par exemple, le temps prévu pour le jeu à l'extérieur est ajusté parce que les enfants veulent rester dehors plus longtemps, ou les routines de toilettes sont complétées au besoin.</p>	<p>L'horaire quotidien est ajusté en fonction des saisons Preuve que l'horaire quotidien est modifié en fonction des saisons. Par exemple, l'horaire quotidien affiché spécifie la saison en cours.</p> <p>L'horaire illustré est ajusté en fonction des saisons L'horaire illustré est modifié pour refléter la saison en cours par le biais de photos réelles.</p> <p>L'horaire illustré comprend des photos d'enfants dans le programme Dans la mesure du possible, l'horaire illustré devrait inclure des enfants inscrits au programme. Deux enfants ou plus qui sont actuellement inscrits dans le programme sont inclus dans deux photos ou plus de l'horaire illustré.</p> <p>L'horaire illustré quotidien est utilisé en référence L'horaire illustré est utilisé en référence avec un enfant ou un groupe d'enfants. Le personnel et (ou) les enfants utilisent un horaire illustré et celui-ci est observé comme outil d'apprentissage pour les enfants qui apprennent les routines journalières. Par exemple, utiliser l'horaire illustré pour faciliter les transitions, ou utiliser un horaire visuel pour appuyer l'apprentissage de la routine de la toilette.</p>
--	--	--

2. La programmation

Intention : Les parents, le personnel, les élèves et les visiteurs sont informés des expériences d'apprentissage des enfants qui sont planifiées et (ou) documentés pour la journée. La programmation est un outil d'information utilisé pour veiller à ce que tous les participants aient connaissance des expériences d'apprentissage auxquelles les enfants sont exposés. La programmation est élaborée par le personnel pour favoriser les occasions d'apprentissage en cours et la croissance des enfants qui sont inscrits. Des périodes prévues en dehors des activités avec les enfants permettent au personnel d'incorporer dans la programmation des observations, des signaux, des intérêts et des objectifs de développement documentés.

Pédagogie vivante : « Comme défini dans l'AJEPTA, le programme d'apprentissage de la petite enfance est la somme totale des expériences, des activités et des événements qui se produisent dans un environnement inclusif, destiné à favoriser le bien-être des enfants, leur apprentissage et leur développement et à assurer une participation significative de chaque enfant. Cela commence par bien comprendre ce que les enfants sont capables d'apprendre et la façon dont ils acquièrent efficacement des connaissances, cela permet d'établir des objectifs quant à l'apprentissage, au développement, à la santé et au bien-être des enfants et cela permet de fixer une orientation pour les éducatrices et éducateurs. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 15)

Questions de réflexion : Les recommandations des organismes externes ou des professionnels sont-elles considérées lors de la programmation? Comment les objectifs individuels de l'enfant sont-ils incorporés dans les expériences d'apprentissage? Comment la programmation est-elle inclusive et adaptée pour répondre aux besoins de tous les enfants dans le programme? Comment les différentes structures familiales sont-elles reconnues lors des célébrations traditionnelles telles que la fête des mères/pères?

La programmation : décrit les expériences d'apprentissage spécifiques qui sont planifiées pour les enfants ou documentées à la fin de la journée, selon chaque section de curriculum. La programmation se distingue de l'horaire en ce qu'elle détaille chaque expérience d'apprentissage. La programmation est unique à chaque centre/agence/programme individuel et reflète leur modèle de curriculum et leur philosophie. La meilleure pratique consiste à assurer que chaque programme dispose d'une programmation qui reflète les enfants inscrits dans leur programme particulier, que ce soit la programmation intérieur ou extérieur.

Affichée : la programmation est affichée à un endroit accessible aux parents dans la salle de jeu ou à l'entrée de la salle de jeu.

Domaines d'apprentissage sont planifiés : se réfère à des expériences d'apprentissage planifiées d'avance qui sont basées sur les observations récentes des enfants.

Domaines d'apprentissage sont documentés : se réfère à la programmation émergente. Pour les centres qui utilisent un modèle de programmation émergente, les expériences d'apprentissage doivent être documentées avant la fin de chaque journée, par contre des expériences d'apprentissage pour chaque domaine d'apprentissage devraient être planifiées pour le premier jour de chaque semaine. La programmation de la semaine précédente sera revue afin d'assurer que des expériences sont documentées pour tous les domaines d'apprentissage.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucune programmation en cours n'est affichée Aucune programmation n'est affichée à un endroit accessible aux parents.</p> <p>La programmation ne couvre pas toutes les heures de présence des enfants La planification ne couvre pas toutes les heures d'opération de la salle de jeu. La programmation n'indique pas toutes les expériences d'apprentissage durant la journée.</p> <p>Les salles de jeu ne comptent pas toutes leur propre programmation Deux salles de jeu où se trouvent des enfants en âge préscolaire partagent la même programmation.</p>	<p>Les domaines d'apprentissage suivants sont planifiés et (ou) documentés :</p> <p>Une activité sensorielle par jour Une activité artistique par jour Une activité cognitive par jour Une activité de langage et d'alphabétisation par jour Deux activités de sciences et nature par semaine Une activité de blocs et de construction par semaine Une activité de musique et de mouvement par semaine Une activité de jeu dramatique par semaine</p> <p>La programmation actuelle comprend des descriptions des occasions d'apprentissage Une description des expériences d'apprentissage qui sont planifiées et (ou) documentées doit figurer à la programmation. Il est possible de le faire d'une des façons suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ une liste du matériel ayant une référence directe au domaine et à la compétence de base du <i>Continuum du développement dans L'apprentissage des jeunes enfants à la portée de tous dès aujourd'hui (AJEPTA)</i> qui décrit les occasions d'apprentissage, par exemple : <i>Boîtes de carton, peinture, colle - 4.3 La représentation.</i> 	<p>Preuve que le personnel a du temps à consacrer à la planification formelle Les réunions sont tenues en dehors de la surveillance des enfants. La preuve peut comprendre les procès-verbaux des réunions, l'affichage des réunions prévues à la programmation. Des réunions de planification formelle ont lieu au moins une fois par mois.</p> <p>La ou le superviseur passe les programmations en revue et les signe chaque semaine Preuve que la ou le superviseur passe les programmations en revue soit avant l'affichage de la programmation, soit à la fin de la semaine après avoir documenté les expériences d'apprentissage. Meilleure pratique : lorsque possible, la personne qui complète la programmation ne devrait pas être également responsable pour réviser et signer la programmation.</p> <p>Les parents ont accès à l'information sur le modèle de curriculum Les parents ont accès à l'information concernant le modèle de curriculum. Cette information peut être trouvée sur le tableau d'information ou dans le guide des parents.</p>

Remarque : s'il y a seulement une référence au numéro, le *Continuum du développement* doit être affiché près de la programmation comme document de référence.

- décrit l'expérience d'apprentissage et inclut les compétences que les enfants auront la possibilité d'apprendre en participant à cette expérience, par exemple :
Couler et flotter - La résolution de problèmes.

Preuve que les objectifs individuels des enfants sont incorporés dans la programmation

Preuve que les objectifs en matière de développement individuel des enfants sont incorporés à la planification. On peut le faire à l'aide de notes d'observation, de programmations individuelles, de procès-verbaux de réunions ou directement sur la programmation. Comment ceci est accompli est à la discrétion de chaque centre/agence/programme individuel.

Des organismes/professionnels externes participent à des réunions pour favoriser une planification adaptée aux enfants ayant des besoins particuliers

Des professionnels et (ou) spécialistes externes offrent du soutien et font part de suggestions sur comment le personnel peut répondre aux besoins des enfants et (ou) des programmes.

Les enfants qui ne font pas la sieste ou qui se réveillent tôt reçoivent du matériel pour jouer, ces matériels sont documentés

Le matériel de jeu est documenté sur la programmation ou sur une mention séparée près de la programmation.

Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire.

(Sous-élément potentiellement non applicable)

3. Expériences d'apprentissage

Intention : Le personnel planifie des expériences d'apprentissage pour les enfants, adaptées au développement. Il se base sur ses observations, ses connaissances du développement de l'enfant et les signaux des enfants pour favoriser des occasions d'apprentissage permanentes. Le personnel communique avec les parents et encourage la participation active de la famille dans les milieux de garde d'enfants. À l'aide d'observations documentées régulièrement, le personnel communique avec les parents les intérêts et les réalisations de leur enfant. La programmation incorpore des expériences d'apprentissage complémentaires en vue d'élargir l'horizon de l'enfant.

Pédagogie vivante : « Les éducatrices et éducateurs sont des praticiens de la réflexion qui apprennent à connaître les enfants à l'aide de diverses stratégies. Ils écoutent, observent, documentent et discutent avec d'autres personnes, en particulier les familles, pour comprendre les enfants en tant qu'individus à part entière. Ils observent et écoutent les enfants pour savoir comment les enfants donnent du sens au monde qui les entoure par leurs expériences. Ils examinent leurs propres pratiques et approches ainsi que les impacts que cela a sur les enfants, les familles et les autres personnes. Les éducatrices et éducateurs se servent de ces connaissances – obtenues par les observations et les discussions avec les autres – et de leur jugement professionnel pour créer des contextes qui favorisent l'apprentissage des enfants, ainsi que leur développement, leur santé et leur bien-être. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 19)

Questions de réflexion : Comment le programme encourage-t-il tous les enfants à s'engager? Comment l'environnement est-il aménagé afin d'encourager l'enfant à suivre leurs propres intérêts et compétences? Comment les observations des enfants sont-elles utilisées afin d'offrir des expériences d'apprentissages qui visent à élargir l'apprentissage? Comment garantissez-vous que toutes les expériences d'apprentissage sont inclusives et représentatives de différentes communautés et cultures, d'aptitudes, et de structures familiales variés y compris les familles LGBTTBAAQ?

Cet indicateur reflète la mise en œuvre des expériences d'apprentissage provenant de la programmation.

Adaptées au développement : adaptées au développement physique, social, émotionnel et intellectuel des enfants.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Les expériences d'apprentissage offertes ne reflètent pas la programmation actuelle Les expériences d'apprentissage offertes ne sont pas reflétées dans la programmation. Pour les sites qui pratiquent un curriculum émergent, les expériences d'apprentissage sont documentées à la fin de la journée.</p>	<p>Des observations des enfants sont utilisées dans le développement des expériences d'apprentissage Le personnel tient un registre des observations, des livres d'histoires ou de la documentation photo. Au moins une observation par enfant par semaine a été documentée. Pour les enfants qui fréquentent le programme de jardin d'enfants, il est prévu qu'au moins une observation par enfant par mois est documentée pendant l'année scolaire.</p>	<p>Des photos des expériences d'apprentissage sont disponibles Le personnel utilise des photos des enfants participant à des activités et des expériences d'apprentissage pour communiquer ce qu'ils ont appris au cours de la journée. Une description écrite de l'occasion d'apprentissage doit accompagner la photo. Des photos peuvent être utilisées pour rappeler des expériences d'apprentissage à des enfants.</p>

<p>Les expériences d'apprentissage offertes ne sont pas adaptées au développement Les expériences d'apprentissage offertes sont soit trop avancé ou ne présentent pas assez de défi pour les enfants inscrits.</p> <p>Les expériences d'apprentissage n'incitent pas les enfants à faire des choix On observe que les enfants n'ont pas le choix de l'expérience d'apprentissage qu'ils veulent faire. Par exemple, les enfants n'ont accès aux livres que tôt le matin, une seule expérience d'apprentissage est offerte à la fois, ou les enfants n'ont pas de choix.</p>	<p>Pendant les vacances scolaires prolongées, il est prévu que le personnel documente au moins une observation par enfant par semaine.</p> <p>Les expériences d'apprentissage sont adaptées de façon à satisfaire les besoins individuels de l'enfant Le personnel modifie les activités, les expériences d'apprentissage et les routines pour permettre à tous les enfants de participer. Par exemple, on donne à un enfant un pinceau plus large pour faire de la peinture, ou on montre à un enfant comment s'habiller.</p> <p>Les expériences d'apprentissage sont basées sur les intérêts de l'enfant Les enfants participent à des activités et des expériences d'apprentissage. Il peut aussi s'agir d'adaptations de la programmation selon les intérêts des enfants.</p>	<p>Des ressources d'activités sont accessibles aux familles Le personnel fournit aux familles des ressources d'activités adaptées au développement des enfants dans le but d'élargir les occasions d'apprentissages actuelles. Par exemple, des copies imprimées de la recette pour l'activité de cuisine hebdomadaire sont accessibles aux familles. Les copies fournies directement aux familles, sont considérées accessibles. Lorsque les familles doivent demander pour une copie, ceci est considéré disponible.</p> <p>Un portfolio attestant du développement de chaque enfant est accessible à la famille Le personnel compile des portfolios sur le progrès et le développement des enfants. Par exemple, ceux-ci peuvent inclure au moins deux des éléments suivants : rapport de développement, travaux artistiques, photos. Les portfolios sont accessibles aux familles pour consulter à leur convenance.</p> <p>Outre le programme régulier, un programme d'enrichissement est offert chaque mois Preuve que le programme incorpore des activités d'enrichissement au-delà des expériences d'apprentissage régulières. Un membre du personnel ou un parent peut être la personne qui dirige le programme d'enrichissement et le programme peut être offert dans les autres salles de jeu. Par exemple, un programme mensuel de musique, de yoga, de mouvements créatifs ou un atelier pour enfants. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>
---	---	---

4. Environnement physique à l'intérieur

Intention : Veiller à ce que l'équipement de jeu, le mobilier et les coins d'apprentissage sont adaptés à l'âge des enfants pour qu'ils puissent jouer en toute sécurité. La salle de jeu est organisée et accueillante. Le matériel reflétant des personnes avec un handicap/de culture diverse devrait être placé de manière inclusive un peu partout dans la salle de jeu. Le personnel adapte l'environnement pour répondre aux besoins et intérêts des enfants. Le personnel a du temps rémunéré à l'écart de ses obligations de surveillance pour préparer des expériences d'apprentissage planifiées et organiser la salle de jeu.

Pédagogie vivante : « Les enfants s'épanouissent aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur, dans les espaces qui les invitent à explorer, imaginer, réfléchir, créer, résoudre des problèmes et donner un sens à leurs expériences, notamment lorsqu'il y a du matériel à usages multiples qu'ils peuvent utiliser de diverses façons. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 20)

Questions de réflexion : Comment l'environnement est-il arrangé d'une manière qui est accueillante et qui encourage les enfants à explorer? Existe-t-il des obstacles pour les enfants qui les empêcheraient de jouer librement? Existe-t-il des obstacles à la supervision avec la conception de la salle de jeu? Comment garantissez-vous que les jouets et le matériel d'apprentissage offrent des possibilités de jeu ouvertes et permettent aux enfants de faire des adaptations pour répondre à leurs propres besoins et intérêts?

Environnement physique : la salle de jeu où les enfants passent leur temps.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>L'équipement de jeu, les jouets et le matériel sont désorganisés L'équipement, les jouets et le matériel de même nature ne sont pas regroupés et (ou) les jouets et le matériel sont empilés de façon anarchique sur des étagères.</p> <p>Les jouets ne sont pas accessibles sur des étagères ouvertes Les enfants n'ont pas accès aux jouets ou au matériel avec lesquels ils veulent jouer, ou les étagères sont fermées aux enfants.</p> <p>Le mobilier est en mauvais état Le mobilier est en mauvais état. Par exemple des étagères dont la peinture s'écaille, de la moquette effilochée, du mobilier instable et des sièges déchirés.</p>	<p>La salle de jeu est organisée en différents coins d'apprentissage qui sont ouverts et accessibles tout au long de la journée Tous les coins d'apprentissage sont ouverts pendant les heures de jeux libres et les périodes de programmation planifiées. Les coins d'apprentissage sont conçus pour : des expériences d'apprentissage sensorielles/artistiques, de langage et d'écoute, de jeux dramatiques, de construction/blocs et cognitives/de manipulation.</p>	<p>Un espace de rangement organisé est disponible Le personnel dispose d'espace sécurisé pour ranger les jouets de rotation et autre matériel de jeu. L'espace est organisé et (ou) étiqueté permettant au personnel de facilement accéder à l'équipement.</p> <p>Le personnel a du temps chaque jour pour préparer le matériel avant les expériences d'apprentissage Une période est planifiée chaque jour pour permettre au personnel de préparer le matériel pour éviter de faire attendre les enfants. Par exemple, la période pendant laquelle le personnel est à l'écart des enfants pour préparer le matériel et (ou) organiser la salle de jeu est documentée. Le personnel ne serait pas compté dans le ratio et le temps serait rémunéré.</p>

<p>La salle de jeu n'est pas organisée de façon à favoriser la surveillance des enfants La conception de la salle de jeu nuit à la surveillance en toute sécurité des enfants.</p>	<p>La salle de jeu est conçue pour favoriser la participation et l'interaction avec les autres Il y a des petits coins où les enfants peuvent jouer, par exemple un coin confortable où deux enfants peuvent lire un livre ET des espaces plus grands où trois enfants ou plus peuvent jouer ensemble. Il y a suffisamment de tables et de chaises.</p> <p>La salle de jeu est conçue pour favoriser une utilisation autonome par les enfants La disposition de la salle de jeu encourage les enfants à accéder aux matériels de façon autonome.</p> <p>Le sol est recouvert d'un revêtement adapté Il y a au moins une zone au sol avec un revêtement souple. Par exemple, des matelas ou des tapis au sol qui permettent aux enfants de s'asseoir confortablement par terre pour jouer.</p> <p>Le personnel dispose d'espace sécurisé pour ranger l'équipement, les jouets et le matériel Le personnel dispose d'espace sécurisé pour ranger les jouets de rotation et autre matériel de jeu. L'espace ne pose aucun problème de sécurité. Par exemple, les boîtes ne sont pas empilées les unes sur les autres.</p> <p>La salle de jeu est équipée d'un miroir sans danger à la hauteur des yeux des enfants Un miroir sans danger est placé dans la salle de jeu à la hauteur des yeux des enfants.</p>	<p>L'environnement est adapté aux besoins des enfants Au besoin, le personnel réorganise la salle de jeu pour répondre aux besoins des enfants. Par exemple, le personnel agrandit le coin des jeux dramatiques pour permettre à plus d'enfants de participer.</p> <p>Les fenêtres des portes et dans les murs sont placées à la hauteur des yeux des enfants pour leur permettre de voir à l'extérieur Les fenêtres et (ou) les portes dans la salle de jeu sont placées à la hauteur des yeux des enfants pour leur permettre de voir à l'extérieur.</p> <p>Au moins trois coins d'apprentissage comprennent au moins deux matériels d'apprentissage représentant des personnes avec un handicap Ce matériel doit être intégré dans trois coins d'apprentissage. Par exemple, deux casse-tête dans le coin des activités cognitives, deux jouets sous forme de fauteuils roulants dans le coin des jeux dramatiques et deux livres dans le coin de lecture.</p> <p>Au moins trois coins d'apprentissage comprennent au moins deux matériels d'apprentissage représentant des personnes et des cultures diverses Ce matériel doit être intégré dans trois coins d'apprentissage. Par exemple, deux aliments d'origines ethniques différentes dans le coin des jeux dramatiques, deux casse-tête représentant différentes cultures dans le coin des activités cognitives et deux figurines en bois représentant des personnes d'origines différentes dans le coin des blocs.</p>
---	--	--

Au moins deux coins d'apprentissage comprennent au moins deux matériels d'apprentissage représentant des personnes avec un handicap

Le matériel de jeu et d'apprentissage peut inclure des jouets sous forme de fauteuils roulants ou de chiens guides, des poupées avec un appareil orthopédique, des casse-tête et (ou) des livres représentant des personnes avec un handicap. Ce matériel doit être intégré dans deux coins d'apprentissage. Par exemple, deux casse-tête dans le coin des activités cognitives et deux livres dans le coin de lecture.

Au moins deux coins d'apprentissage comprennent au moins deux matériels d'apprentissage représentant des personnes et des cultures diverses

Le matériel de jeu et d'apprentissage peut inclure des poupées de différentes couleurs de peau, des aliments de différentes origines ethniques et des figurines en bois représentant différentes origines ethniques. Ce matériel doit être intégré dans deux coins d'apprentissage. Par exemple, deux aliments d'origines ethniques différentes dans le coin des jeux dramatiques et deux figurines en bois représentant des personnes de cultures diverses dans le coin des blocs.

5. Matériel affiché

Intention : Le matériel est affiché de manière inclusive et mis à jour régulièrement pour tenir compte des derniers intérêts et des œuvres artistiques des enfants. Il est affiché à la hauteur des yeux des enfants, favorisant des interactions spontanées ainsi que de la logique et des rappels de mémoire. Le matériel affiché montre la participation des parents au programme et encourage celle de la communauté. Du matériel, utilisé comme outil d'apprentissage, représentant des personnes avec un handicap, de cultures et de structures familiales diverses doit être affiché de manière inclusive un peu partout dans la salle de jeu. Le matériel affiché devrait être significatif pour les enfants dans le programme. Par exemple, une photo d'un enfant dans le programme lisant un livre en braille.

Pédagogie vivante : « Permettre aux enfants d'acquérir un sentiment d'appartenance au sein d'un groupe est aussi une contribution essentielle à leur bien-être durant toute leur vie. En attachant de la valeur à la présence, l'individualité et l'esprit uniques à chaque enfant, on stimule le sentiment d'appartenance. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 24)

Questions de réflexion : Comment est-ce que le matériel affiché renforce et ajoute de la valeur au programme? Comment les affichages sont-ils disposés de façon à soutenir le sentiment d'appartenance auprès des enfants et leurs familles? Est-ce que le matériel affiché est inclusif et sans préjugés? Comment garantissez-vous que tout le matériel affiché est inclusif et représentatif de différentes communautés et cultures, d'aptitudes, et de structures familiales variés y compris les familles LGBTTBQAQ?

Matériel affiché : tout matériel affiché sur les murs ou sur des cadres photo numérique, par exemple :

- des affichages achetés dans le commerce (des tableaux avec l'alphabet);
- du matériel fabriqué par des adultes (un arbre généalogique avec des photos des enfants et leurs familles dans la salle de jeu);
- du matériel fabriqué par des enfants (des dessins d'enfant).

Remarque : les affichages portables sont acceptables seulement dans une salle de jeu partagée lorsque l'espace mural est limité. Par exemple, tableaux d'affichage ou albums photos présentés et non pas rangés sur l'étagère de livres.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucun matériel n'est affiché Aucun matériel n'est affiché dans la salle de jeu.</p> <p>Plus de la moitié des œuvres artistiques des enfants est axée sur le produit et non sur le procédé Plus de la moitié des œuvres artistiques des enfants est axée sur le produit et cherche à créer un produit standard ou à atteindre un certain résultat.</p>	<p>Au moins trois pièces du matériel affiché incluent des œuvres d'enfants ainsi que du matériel fabriqué par des adultes et (ou) du matériel acheté dans le commerce Au moins trois pièces du matériel affiché incluent des œuvres d'enfants et du matériel fabriqué par des adultes/acheté dans le commerce.</p>	<p>Du matériel supplémentaire est affiché un peu partout dans l'environnement Le matériel affiché peut se trouver un peu partout dans le centre. Par exemple, le vestiaire, les couloirs et l'entrée. Tout le matériel est exempt de préjugés et affiché de manière inclusive.</p>

<p>Le matériel est affiché de façon ségréguée Le matériel affiché n'est pas placé de manière inclusive ou il est placé un peu partout dans l'environnement. Par exemple, tout le matériel illustrant des handicaps est regroupé.</p>	<p>Le matériel affiché :</p> <p>Est représentatif des récentes activités des enfants Au moins trois des éléments affichés incluent des activités récentes des enfants. Par exemple, des œuvres artistiques du mois dernier. Des œuvres artistiques datant de plus de deux mois ne sont pas considérées comme étant récentes.</p> <p>Convient au développement Le matériel affiché comprend des images et des photos adaptées au développement des jeunes enfants.</p> <p>Convient à la culture et est sans préjugés Le matériel affiché convient à la culture et peut inclure des affiches et des images d'enfants et d'adultes du monde entier. Le matériel affiché est exempt de préjugés. Par exemple, les images représentent différentes cultures dans des tenues de tous les jours.</p> <p>Au moins deux pièces du matériel affiché représentent des personnes avec un handicap Il peut s'agir d'images de personnes avec différents handicaps participant à des activités quotidiennes ou utilisant des appareils fonctionnels.</p> <p>Au moins deux pièces du matériel affiché représentent des cultures/races diverses Il peut s'agir d'images de personnes de races ou de cultures différentes, de drapeaux, des illustrations en différentes langues.</p>	<p>Le matériel affiché montre les familles participant à des activités et (ou) des événements Au moins deux photos affichées dans la salle de jeu montrent des familles d'enfants inscrits participant aux activités du centre. Par exemple, un petit déjeuner avec la famille, un barbecue d'été ou une excursion.</p> <p>Le matériel affiché promeut l'inclusion dans la vie quotidienne Au moins deux photos affichées dans la salle de jeu montrent des personnes de cultures/races diverses et des personnes avec un handicap participant à des activités quotidiennes.</p> <p>Le matériel affiché montre des enfants du groupe participant à des activités et à des expériences Au moins deux photos affichées dans la salle de jeu montrent des enfants inscrits participant à des expériences d'apprentissage programmées et (ou) documentées. Ces photos ne comprennent pas les photos des enfants dans l'horaire visuel, ni sur le tableau des familles.</p> <p>Au moins deux des pièces du matériel affiché sont dans d'autres langues Le matériel affiché dans la salle de jeu comprend différentes langues. Au moins deux langues autres que le français sont affichées dans la salle de jeu. Meilleure pratique : le matériel affiché reflète les langues couramment parlées par les familles et le personnel du centre, et leur exactitude est vérifiée avant d'afficher.</p>
---	--	--

Au moins deux pièces du matériel affiché représentent diverses structures familiales

Il peut s'agir d'images d'au moins deux structures familiales différentes. Par exemple des familles recomposées ou des familles homoparentales.

Dans la mesure du possible, le matériel est affiché à la hauteur des yeux des enfants

Le matériel est affiché à la hauteur des yeux des enfants. Par exemple sur un meuble dans la salle de jeu, dans un cadre photo ou sur le mur.

Des photos des enfants inscrits et (ou) de leur famille sont affichées

Des photos de certains enfants, pas nécessairement de tous les enfants présents dans la salle de jeu au moment de l'évaluation, sont affichées. Aux moins deux photos d'enfants actuellement inscrits dans le programme sont affichées dans la salle de jeu.

Les créations en trois dimensions des enfants sont exposées

Les créations en trois dimensions des enfants peuvent être exposées un peu partout dans la salle de jeu.

6. Expériences sensorielles, sciences et nature

Intention : Le matériel portant sur des activités sensorielles et liées aux sciences et à la nature encourage les enfants à explorer à l'aide d'expériences et d'observations de cause à effet. Une exposition régulière à ce matériel et à ces expériences permet aux enfants d'en savoir plus sur leur environnement.

Pédagogie vivante : « Les conditions optimales de l'apprentissage sont présentes lorsque nous sommes totalement engagés. Pour les enfants, cela passe par le jeu qui découle de la curiosité naturelle de l'enfant – un jeu actif qui permet aux enfants d'explorer leur corps, leur esprit et leurs sens, qui les incite à poser des questions, à sonder des théories, à résoudre des problèmes, à s'engager sur le plan de la pensée créative et à donner du sens au monde qui les entoure. Ces investigations par le jeu réunissent l'esprit aux sensations, ce qui aide les enfants à créer des liens et à développer leur capacité pour une pensée plus complexe. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 35)

Questions de réflexion : Comment garantissez-vous que le matériel de jeu est adapté au développement de l'enfant? Quels matériels de jeu encouragent la pensée critique? Comment est-ce que le matériel de jeu encourage à accroître la curiosité naturelle des enfants?

Expériences d'apprentissage sensorielles : expériences d'apprentissage planifiées et (ou) documentées portant sur un ou plusieurs des cinq sens : le goût, la vue, le toucher, l'odorat et l'ouïe.

Équipements et matériels liés aux sciences et (ou) à la nature : il peut s'agir, par exemple, de bouteilles remplies d'objets naturels, de loupes, de plantes, de lentilles de couleur, de tornades en bouteilles.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucun matériel d'apprentissage lié aux sciences et (ou) à la nature Aucun matériel disponible dans la salle de jeu pour des expériences d'apprentissage liées aux sciences et à la nature.</p> <p>Aucun matériel d'apprentissage sensoriel Aucun matériel disponible dans la salle de jeu pour des expériences d'apprentissage sensorielles.</p>	<p>Au moins trois équipements et (ou) matériels liés aux sciences et (ou) à la nature adaptés au développement de l'enfant sont accessibles Au moins trois matériels et (ou) équipements sont accessibles aux enfants pour des expériences d'apprentissage liées aux sciences/à la nature. Par exemple, des loupes, des pommes de pin et une balance.</p>	<p>Au moins trois expériences d'apprentissage liées aux sciences et (ou) à la nature sont planifiées et (ou) documentées chaque semaine Au moins trois expériences d'apprentissage liées aux sciences et à la nature sont planifiées et (ou) documentées chaque semaine. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>

<p>Aucun équipement d'apprentissage sensoriel Aucun équipement disponible dans la salle de jeu pour des expériences d'apprentissage sensorielles. Par exemple des bacs et (ou) des tables sensoriels.</p>	<p>Au moins trois équipements et (ou) matériels sensoriels adaptés au développement de l'enfant sont accessibles Au moins trois matériels et (ou) équipements sont accessibles aux enfants pour des expériences d'apprentissage sensorielles. Par exemple, des bouteilles sensorielles, des sacs tactiles et du sable.</p> <p>Des occasions sensorielles sont offertes toute la journée Des expériences d'apprentissage sensorielles sont proposées pendant les périodes de jeu libre et de programmation planifiée pour permettre aux enfants d'y participer.</p>	<p>Une expérience d'apprentissage liée aux sciences et à la nature est planifiée et (ou) documentée quotidiennement Une expérience d'apprentissage liée aux sciences et à la nature est planifiée et (ou) documentée quotidiennement. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Les enfants ont l'occasion d'explorer des objets naturels et (ou) de participer à des événements Le personnel propose des expériences d'apprentissage qui incorporent des objets naturels. Par exemple, de la neige, des plantes, des rayons de miel, des nids, des coquillages ou des gourdes.</p> <p>Au moins deux expériences d'apprentissage sensorielles sont planifiées et (ou) documentées quotidiennement Au moins deux expériences d'apprentissage sensorielles sont planifiées et (ou) documentées quotidiennement. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire.</p>
--	--	--

		<p>(Sous-élément potentiellement non applicable) Les enfants ont accès à de l'équipement sensoriel dans la salle de jeu tout au long de la journée De l'équipement sensoriel est toujours accessible. Par exemple, un bac de sable ou d'eau, des bouteilles sensorielles, une planche à textures, des échantillons de tissus ou de l'herbe en plastique.</p> <p>Preuve de projets élargis concernant les sciences et (ou) la nature Les expériences d'apprentissage concernant les sciences et la nature sont élargies. Ceci peut comprendre le plantage, une échelle de grandeur tout au long de l'année et une expérience de cause à effet. La preuve peut être vue sur la programmation ou en cours dans la salle de jeu. Les expériences passées peuvent être présentées en photo, en documentation photo, dans des livres artisanaux ou sur des tableaux.</p>
--	--	--

7. Art

Intention : En fournissant des expériences autonomes aux enfants par différents moyens, l'art créatif favorise l'extériorisation et l'individualité. Des attentes qui correspondent à l'horaire quotidien et aux intérêts des enfants permettent à ces derniers de faire aboutir/élargir le processus de création. Du matériel et de l'équipement artistique sans danger sont accessibles aux enfants et sont adaptés à leur âge. Du matériel reflétant divers tons chair naturels est placé de manière inclusive.

Pédagogie vivante : « Le fait d'encourager l'expression créative d'idées, de sentiments et d'interprétations avec des matériaux divers renforce aussi l'apprentissage des enfants, améliore leurs créatives résolutions de problèmes et leurs habiletés en pensée critique, et renforce leur mémoire et le sens de leur identité. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 42)

Questions de réflexion : Comment le matériel est-il réapprovisionné pour permettre aux enfants de s'engager dans des projets d'art autonomes? Comment le matériel d'art est-il accessible de façon réceptive et inclusive? Comment les enfants ont-ils la possibilité de manipuler le matériel comme bon leur semble? Comment le matériel inspire les enfants à s'engager? Comment garantissez-vous que les matériels de jeu sont ouverts pour soutenir les enfants avec l'enquête?

Équipements et matériels artistiques : par exemple :

- la peinture (peintures, chevalet, blouses de peinture, pinceaux, contenants d'eau, éponges);
- le dessin (papier, crayons de cire, crayons de couleur, pastels, espace sur table, tampons avec tampons encreur);
- le collage (magazines, papier, ciseaux pour enfant, colle).

Remarque : le matériel ne doit pas présenter un risque de suffocation. Il faut prendre en considération les allergies des enfants quand on fait le choix de matériel.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucun équipement d'apprentissage artistique Aucun équipement disponible dans la salle de jeu pour des expériences d'apprentissage artistiques. Par exemple, un chevalet ou des pinceaux.</p> <p>Aucun matériel d'apprentissage artistique Aucun matériel disponible dans la salle de jeu pour des expériences d'apprentissage artistiques. Par exemple, des outils de dessin, de la colle ou du papier.</p>	<p>Un nombre suffisant de fournitures artistiques suivantes sont accessibles :</p> <p>Peinture et dessin Par exemple, des pinceaux, des marqueurs, des crayons de cire, des bâtons de craie, des pastels et du papier.</p> <p>Fournitures pour le modelage Par exemple, de la pâte et de l'argile à modeler, de la pâte à modeler.</p>	<p>Au moins deux expériences d'apprentissage artistiques sont planifiées et (ou) documentées quotidiennement Au moins deux expériences d'apprentissage artistiques planifiées et (ou) documentées quotidiennement. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire.</p>

<p>L'équipement artistique est en mauvais état L'équipement artistique est en mauvais état. Par exemple, le chevalet est instable.</p> <p>Le matériel artistique est en mauvais état Le matériel artistique est en mauvais état. Par exemple, les marqueurs sont séchés, les crayons de cire sont trop petits et les enfants ne peuvent pas bien les tenir ou le papier est déchiré.</p> <p>Du matériel artistique toxique est à la portée des enfants Du matériel artistique toxique est à la portée des enfants. Par exemple, des marqueurs de bingo, des marqueurs permanents et tout article qui indique « gardez hors de la portée des enfants ».</p>	<p>Fournitures pour le collage Par exemple, de la colle, des bâtons de colle, des autocollants, du tissu, du fil, du papier de soie.</p> <p>Imprimerie Par exemple, des tampons, des tampons à timbrer, des pochoirs.</p> <p>Fournitures pour des créations en trois dimensions Par exemple, des rouleaux d'essuie-tout, des boîtes de papiers-mouchoirs, des contenants de yogourt.</p> <p>Au moins trois fournitures artistiques comprennent divers tons chair naturels Il y a au moins trois fournitures artistiques accessibles qui comprennent au moins quatre tons chair naturels différents. Par exemple, des outils de dessin (marqueurs, crayons), de la peinture et du papier.</p> <p>L'équipement pour les expériences d'apprentissage artistiques est accessible aux enfants Les enfants ont toujours accès à de l'équipement.</p>	<p>(Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Preuve de projets d'art élargis Les enfants participent à des expériences d'apprentissage artistiques au-delà du temps planifié, ou les expériences artistiques sont prolongées ou approfondies sur plusieurs sessions ou plusieurs jours pour compléter. Par exemple, l'expérience d'apprentissage planifiée de peinture d'une boîte évolue et devient un projet entier comprenant du matériel en trois dimensions. La preuve peut être vue sur la programmation ou la création finale peut être exposée. Les expériences passées peuvent être présentées en photo, en documentation photo, dans des livres artisanaux ou sur des tableaux.</p> <p>Les projets d'art sont incorporés dans d'autres coins d'apprentissage Les accessoires créés par les enfants sont utilisés dans d'autres coins d'apprentissage de la salle de jeu. Par exemple, une ville créée de matériels en trois dimensions est utilisée dans le coin des blocs ou des collages de différents groupes alimentaires sont utilisés comme circulaires pour l'épicerie dans le coin des jeux dramatiques.</p>
---	---	--

		<p>Au moins trois supports artistiques sont utilisés dans les expériences planifiées et (ou) documentées</p> <p>Au moins trois des expériences d'apprentissage artistiques planifiées et (ou) documentées tout au long de la semaine requièrent l'utilisation de différents supports artistiques. Par exemple, la peinture et les éponges, la colle et le matériel de collage, le papier et les crayons de cire.</p>
--	--	---

8. Livres

Intention : Un environnement confortable et accueillant est créé pour encourager tout naturellement des occasions liées au langage et d'alphabétisation dans la joie. Les enfants sont capables de répéter les récits et les situations s'ils ont les supports nécessaires, ce qui crée des occasions d'améliorer les expériences de narration et le développement du langage. L'introduction des livres de manière réfléchie en les exposant dans d'autres coins d'apprentissage ou en les utilisant lors d'autres expériences prévues à la programmation présente des possibilités d'apprentissage enrichies et élargies.

Pédagogie vivante : « Les occasions données aux enfants d'explorer le langage et la littératie par le jeu contribuent au développement de fortes aptitudes langagières et cognitives à court et long terme. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 42)

Questions de réflexion : Lorsque les livres sont-ils intégrés dans d'autres coins d'apprentissage de la salle de jeu, comment est-ce que les livres ajoutent à la signification du coin? Est-ce que les livres sont inclusifs et sans préjugés? Comment les livres ont-ils été dispersés dans la salle de jeu de façon à inciter les enfants à s'y engager? Comment les occasions liées à l'alphabétisation sont-elles intégrées dans toute la salle de jeu et suivent les indices et les intérêts des enfants?

Livres adaptés au développement : livres adaptés au stade de développement des enfants inscrits dans la salle de jeu.

Accessoires : il peut s'agir, par exemple, de marionnettes, de tableaux de feutre avec pièces en feutre, de marionnettes au doigt, de jouets en peluche, de tableaux magnétiques avec aimants, de figurines.

Remarque : le nombre total de livres accessible peut inclure les livres requis reflétant les cultures diverses, les handicaps, les différentes langues et les images réelles.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Les livres sont en mauvais état Il manque des pages à au moins 10 % des livres, dont la première et la dernière de couverture. Les mots et les images ne sont pas lisibles.</p> <p>Aucun livre n'est accessible pour une utilisation autonome Aucun livre n'est accessible aux enfants pour une utilisation autonome. Les livres sont gardés hors de la portée des enfants ou ils servent uniquement à l'affichage.</p>	<p>Les livres portent sur au moins trois sujets différents Les livres accessibles aux enfants portent sur au moins trois sujets différents. Par exemple, personnages de contes préférés, insectes et camions.</p> <p>Au moins trois livres montrent des images réelles de personnes et (ou) d'objets Au moins trois livres accessibles aux enfants montrent des personnes ou des objets réels. Par exemple, un livre avec des photos réelles d'aliments, d'animaux, ou de personnes.</p>	<p>Des livres sont disponibles pour la rotation Des livres supplémentaires sont disponibles pour la rotation. Les livres pour la rotation peuvent être partagés dans le centre.</p>

Moins de deux livres adaptés au développement de chaque enfant inscrit

Il n'y a pas assez de livres accessibles aux enfants dans la salle de jeu. Multipliez le nombre d'enfants présents dans la salle de jeu par deux pour déterminer le nombre minimum nécessaire de livres adaptés au développement accessibles aux enfants.

Aucun siège confortable et (ou) coussin pour s'asseoir dans le coin de lecture

La salle de jeu ne comprend pas de coin de lecture à part et (ou) le coin de lecture ne comprend pas de sofas, de chaises ou de coussins pour le rendre plus confortable et permettre aux enfants de s'asseoir.

Au moins deux livres montrant des personnes et des cultures diverses sont accessibles

Au moins deux livres accessibles aux enfants montrent des images d'enfants et d'adultes d'autres pays dans le monde. Les livres sont inclusifs et sans préjugés.

Au moins deux livres montrant des personnes avec un handicap sont accessibles

Au moins deux livres avec des images de personnes avec un handicap participant à des activités quotidiennes ou utilisant des appareils fonctionnels sont accessibles aux enfants. Les livres sont inclusifs et sans préjugés.

Le coin de lecture comprend au moins un autre accessoire qui est accessible aux enfants

Un accessoire est accessible dans le coin de lecture que les enfants peuvent utiliser avec les livres pour élargir leur jeu. Par exemple, des marionnettes ou un tableau de feutre avec pièces en feutre.

Des livres sont incorporés dans un autre coin d'apprentissage

Des livres sont accessibles aux enfants dans d'autres coins d'apprentissage de la salle de jeu. Par exemple, les coins des sciences, de l'art ou des jeux dramatiques ont des livres portant sur ce domaine d'apprentissage ou sur le thème du coin. Les livres peuvent être incorporés en les plaçant sur les étagères ou dans les bacs de jouets. Ces livres sont utilisés pour élargir et améliorer l'apprentissage des enfants.

Des livres sont incorporés dans au moins trois autres coins d'apprentissage

Des livres sont accessibles aux enfants dans au moins trois autres coins d'apprentissage de la salle de jeu. Par exemple, le coin des sciences, de l'art ou des jeux dramatiques ont des livres portant sur ce domaine d'apprentissage ou sur le thème du coin. Les livres peuvent être incorporés en les plaçant sur les étagères ou dans les bacs de jouets. Ces livres sont utilisés pour élargir et améliorer l'apprentissage des enfants.

Au moins deux livres portent sur la programmation

Au moins deux livres dans la salle de jeu portent sur la programmation actuelle pour appuyer et améliorer l'apprentissage des enfants. Ces livres sont accessibles aux enfants.

		<p>Des livres artisanaux sont accessibles Des livres créés par le personnel / les enfants sont accessibles aux enfants et placés dans la salle de jeu de façon significative. Les livres artisanaux reflétant la diversité et les handicaps sont inclusifs. Par exemple, les livres contiennent des images de personnes qui participent à des activités quotidiennes et représentent diverses cultures, âges, genres, handicaps.</p> <p>Au moins trois livres montrant des personnes avec un handicap sont accessibles Au moins trois livres avec des images de personnes avec un handicap participant à des activités quotidiennes ou utilisant des appareils fonctionnels sont accessibles aux enfants. Les livres sont inclusifs et sans préjugés.</p> <p>Au moins trois livres montrant des personnes et des cultures diverses sont accessibles Au moins trois livres accessibles aux enfants montrent des images d'enfants et d'adultes d'autres pays dans le monde. Les livres sont inclusifs et sans préjugés.</p> <p>Au moins deux accessoires de lecture sont accessibles dans le coin de lecture Au moins deux accessoires sont accessibles dans le coin de lecture que les enfants peuvent utiliser avec les livres pour élargir leur jeu. Par exemple, des marionnettes, des marionnettes au doigt, un tableau de feutre avec pièces en feutre, des masques, des figurines, des animaux, un tableau magnétique avec aimants.</p>
--	--	--

		<p>Au moins deux documents imprimés sont accessibles Ceci peut comprendre des magazines pour enfant et des coupures de journaux adaptés au développement.</p>
--	--	--

9. Langage et alphabétisation

Intention : En exposant les enfants à divers matériel et accessoires, le personnel favorise les occasions naturelles de développement du langage et de l'alphabétisation. Planifier des expériences de langage et d'alphabétisation tous les jours encourage les enfants à utiliser et développer leur vocabulaire, leurs capacités à questionner et à se rappeler. En exposant les enfants à d'autres accessoires d'alphabétisation, au langage et à des expériences, le personnel favorise un apprentissage continu dans d'autres coins d'apprentissage.

Pédagogie vivante : « Les meilleures façons pour les programmes de soutenir le développement d'aptitudes en littératie consistent à proposer du matériel qui offre de nombreuses possibilités, qui stimule l'imagination et le jeu symbolique – y compris des panneaux, des symboles et des accessoires qui sensibilisent au texte écrit dans des contextes authentiques –; à encourager les enfants à s'adonner au jeu avec les mots et les sons par des chansons et des comptines; à proposer aux enfants de nombreuses occasions de partager des livres et des histoires. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 42)

Questions de réflexion : Comment les occasions liées à l'alphabétisation sont-elles intégrées dans toute la salle de jeu et suivent les indices et les intérêts des enfants? Les livres ont-ils été placés dans d'autres coins d'apprentissage de façon significative? Lorsque les livres sont intégrés dans d'autres coins d'apprentissage, comment est-ce que les livres ajoutent à la signification du coin? Comment les livres sont-ils inclusifs et sans préjugés? Comment est-ce que l'alphabétisation est encouragée dans le programme? Comment les occasions liées au langage et à l'alphabétisation sont-elles étendues aux familles afin de continuer à renforcer les compétences à la maison?

Expériences d'apprentissage de langage et d'alphabétisation : il peut s'agir, par exemple, de jeux d'étiquetage, d'écoute de livres audio, de lecture de livres, de chansons ou de contes.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le personnel ne fait pas de lecture quotidienne aux enfants Le personnel ne lit pas aux enfants tous les jours, que ce soit de façon spontanée ou planifiée, en grands ou petits groupes, ou individuellement.</p> <p>Aucune fourniture pour l'écriture n'est accessible Les enfants n'ont pas accès à des fournitures d'écriture. Les fournitures pour l'écriture sont limitées au matériel pour le dessin situé sur l'étagère d'art ou le matériel pour l'écriture est incomplet.</p>	<p>Au moins trois fournitures pour l'écriture sont accessibles Au moins trois types de fournitures pour l'écriture sont accessibles aux enfants pour élargir les opportunités d'apprentissage de langage et d'alphabétisations, au-delà des fournitures artistiques requises. Par exemple, des crayons, des gommes à effacer, des règles, du papier, des boîtes de mots, un dictionnaire, une ardoise blanche, des marqueurs pour tableau effaçable, des bâtons de craie, des écrans magiques et des tableaux magnétiques.</p>	<p>Des occasions liées au langage et à l'alphabétisation sont intégrées dans un autre coin d'apprentissage Le personnel intègre du matériel de langage et d'alphabétisation dans un autre coin d'apprentissage. Par exemple, des marionnettes à doigt accompagnées de chansons, des contes sur tableau de feutre, des claviers, des téléphones, des constructeurs de mots, des blocs avec des mots.</p>

<p>Aucun jouet / casse-tête adapté au langage et à l'alphabétisation n'est accessible Il n'y a aucun jouet / casse-tête accessible aux enfants. Par exemple, des casse-tête, des jeux d'association, des blocs avec l'alphabet.</p>	<p>Au moins deux jouets ou casse-tête adaptés au langage et à l'alphabétisation sont accessibles Au moins deux types de matériel de langage et d'alphabétisation sont accessibles aux enfants. Par exemple, des casse-têtes, des jeux d'association, des blocs avec l'alphabet, ou des jouets portant des lettres ou des nombres.</p> <p>Les bacs et (ou) les étagères à jouets sont étiquetés avec des mots et (ou) des images Au moins la moitié des bacs à jouets et (ou) des étagères sont étiquetés avec des mots, des images ou les deux.</p>	<p>Les bacs et les étagères à jouets sont étiquetés avec des mots et des images Plus de la moitié des bacs et des étagères à jouet sont étiquetés avec des mots et des images. Par exemple, les bacs sur les étagères sont étiquetés avec des images et la tablette est étiquetée avec des mots.</p> <p>Au moins deux expériences d'apprentissage de langage et d'alphabétisation sont planifiées et (ou) documentées quotidiennement Au moins deux expériences d'apprentissage du langage et d'alphabétisation sont planifiées et (ou) documentées tous les jours. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Les enfants sont exposés à plusieurs langues Le personnel utilise plus d'une langue quand il s'adresse aux enfants. Par exemple, chanter des chansons en différentes langues, utiliser des mots clés dans la langue de choix des enfants, ou des livres ou du matériel de jeu bilingues sont accessibles aux enfants. Meilleure pratique : les livres artisanaux bilingues reflète les langues couramment parlées par les familles et le personnel du centre, et leur exactitude est vérifiée.</p>
--	---	--

		<p>Le personnel utilise plus d'une forme de communication Le personnel utilise plus que la forme verbale de communication avec les enfants. Par exemple, la langue des signes, des gestes ou un système de communication par échange d'images sont utilisés pour appuyer l'apprentissage des enfants.</p> <p>Le personnel met des matériels d'alphabétisation à la disposition des familles Le personnel fournit des ressources / matériels sur des expériences d'alphabétisation. Par exemple, les familles peuvent recevoir des livres pour apporter à la maison, des ressources sur les bibliothèques locales ou les bibliobus.</p> <p>Les enfants sont exposés mensuellement à des programmes communautaires de langage et d'alphabétisation Preuve que les expériences communautaires de langage et d'alphabétisation sont incorporées tous les mois au programme. Il peut s'agir de visites à la bibliothèque ou au bibliobus, ou la visite au centre d'un parent/bénévole de la collectivité pour raconter des histoires.</p>
--	--	---

10. Musique et accessoires

Intention : En exposant les enfants à une variété de musiques culturelles et de genres musicaux, le personnel favorise le développement du langage, la prise de conscience des rythmes, l'autorégulation et le concept de soi. La musique et les paroles conviennent au groupe d'âge. Grâce à la répétition, les enfants gagnent une appréciation de la musique et du mouvement.

Pédagogie vivante : « La création et la conception réunissent les domaines cognitifs, affectifs et physiques – penser, ressentir et faire. Le fait d'encourager l'expression créative d'idées, de sentiments et d'interprétations avec des matériaux divers renforce aussi l'apprentissage des enfants, améliore leurs créatives résolutions de problèmes et leurs habiletés en pensée critique, et renforce leur mémoire et le sens de leur identité. »
 (Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance, p. 42)

Questions de réflexion : Quand la musique est jouée, comment est-ce qu'elle ajoute un sens et un objectif au programme? Comment les instruments de musique et les accessoires sont-ils accessibles de façon à encourager les enfants à s'engager et à explorer librement?

Musique : pendant que les enfants jouent, le personnel chante ou fait jouer de la musique enregistrée. La musique doit être diffusée d'une manière significative qui bénéficie les opportunités et les expériences d'apprentissage pendant la journée, par exemple, pendant les transitions, le temps de ranger, le temps de repos ou quand les enfants veulent danser.

Accessoires : il peut s'agir, par exemple, d'instruments de musique, de disques compacts avec livres, de marionnettes, de foulards, de rubans, de maracas, de microphones.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>La musique de fond est forte et nuit aux expériences d'apprentissage Le personnel doit élever la voix ou réduire le volume pour se faire entendre des enfants.</p> <p>La musique ne convient pas au groupe d'âge La musique et (ou) les paroles ne conviennent pas au groupe d'âge des enfants dans la salle de jeu.</p> <p>Un poste radio peut être entendu quand les enfants sont présents Un poste radio peut être entendu quand les enfants sont présents. Ceci n'est pas acceptable étant donné que les commentaires et le contenu ne peuvent être contrôlés.</p>	<p>Au moins trois variétés de musique sont disponibles pour être jouées aux enfants Au moins trois types différents de musique sont disponibles, notamment plusieurs artistes ET plus d'un genre. Par exemple, la musique classique, du jazz, du blues, de la musique pour enfants, du calypso.</p> <p>Au moins trois types d'instruments musicaux sont accessibles Au moins trois types d'instruments de musique sont accessibles aux enfants. Par exemple, le tambourin, le piano, la cymbale, que les enfants peuvent utiliser de façon autonome pendant la période de jeux libres.</p>	<p>Au moins deux expériences d'apprentissage de musique et de mouvement sont planifiées et (ou) documentées chaque semaine Au moins deux expériences d'apprentissage de musique et de mouvement sont planifiées et (ou) documentées toutes les semaines. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants plein pendant l'année scolaire. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>

<p>Le personnel ne chante pas quotidiennement aux enfants Le personnel ne chante pas tous les jours aux enfants, que ce soit avec un seul enfant ou un petit ou grand groupe.</p>	<p>Les instruments musicaux sont en bon état Les instruments musicaux sont en bon état et complet. Par exemple, il y a deux cymbales pour qu'un enfant puisse utiliser et les instruments de musique électroniques ont des piles qui fonctionnent.</p>	<p>Le personnel chante des chansons / joue de la musique de cultures diverses Le personnel incorpore des chansons à l'environnement en les chantant ou en jouant la musique d'une culture différente. La preuve peut être vue sur la programmation, dans la sélection de musique disponible dans la salle de jeu, ou observée lors de l'évaluation.</p> <p>Des accessoires sont utilisés pour améliorer les expériences musicales Les enfants utilisent des accessoires dans le cadre des expériences musicales. Ceux-ci sont utilisés pour améliorer les expériences musicales des enfants. . La preuve peut être vue sur la programmation ou observée lors de l'évaluation. Par exemple, des marionnettes à doigt, des écharpes, des instruments de musique ou des banderoles.</p> <p>Des listes de chansons sont disponibles Le cas échéant, des listes de chansons sont disponibles sur demande. Ceci se rapporte à des lecteurs MP3, des téléphones cellulaires ou des tablettes électroniques. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>
--	---	--

11. Expériences d'apprentissage physiques

Intention : Promouvoir des expériences d'apprentissage quotidiennes pour les enfants liées à un jeu actif ou à une activité physique, encourager un style de vie sain, et permettre aux enfants d'explorer leur environnement naturel quelles que soient les conditions météorologiques. Les enfants ont le choix entre plusieurs expériences d'apprentissage quotidiennes liées à un jeu actif ou à une activité physique planifiées et (ou) documentées, le matin et l'après-midi, à l'intérieur ou à l'extérieur. Les expériences d'apprentissage liées à un jeu actif ou à une activité physique développent les grands muscles, favorisent la coordination, et soutiennent les comportements positifs. En donnant l'occasion aux enfants de jouer le rôle de chef de file, ceux-ci peuvent améliorer leurs qualités et leur aptitude à appliquer le concept du chacun son tour.

Pédagogie vivante : « Par le jeu actif et l'exploration physique, les enfants acquièrent des niveaux accrus d'indépendance, apprennent à persévérer et pratiquent le contrôle de soi, tout en développant un sens de la compétence et de la maîtrise physiques, émotionnelles et intellectuelles. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 29-30)

Questions de réflexion : Comment est-ce que les occasions d'apprentissage promeuvent les mouvements des gros muscles? Comment le personnel est-il engagé de manière significative? Comment est-ce que les expériences d'apprentissage physiques ont été planifiées pour inclure les complexités de tous les enfants? Comment les occasions sont-elles données pour que les enfants puissent développer un sens plus élevé d'autorégulation?

Expérience d'apprentissage physique planifiée et (ou) documentées : expériences d'apprentissage qui encouragent les mouvements des gros muscles. Par exemple, un parcours d'obstacles, tirer des wagons, un jeu de quilles, ramper dans un tunnel, faire rouler des balles ou pousser des chariots.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucune expérience d'apprentissage physique n'est planifiée et (ou) documentée Il n'y a aucune programmation actuelle affichée ou il n'y a aucune expérience d'apprentissage physique indiquée sur la programmation pour la semaine.</p> <p>Aucune expérience d'apprentissage liée physique n'est offerte les jours de météo inclémente Aucune autre expérience d'apprentissage physique n'est offerte quand les enfants ne peuvent pas sortir par météo inclémente.</p>	<p>Les enfants ont le choix entre au moins deux expériences d'apprentissage physiques planifiées et (ou) documentées Les enfants ont le choix entre au moins deux expériences d'apprentissage physique planifiées et (ou) documentées tous les jours.</p> <p>Des expériences d'apprentissage physique, adaptées au développement, sont planifiées de façon à ce que tous les enfants puissent participer Les expériences d'apprentissage sont adaptées au développement pour permettre à tous les enfants d'y participer.</p>	<p>Les enfants ont l'occasion de mener des expériences d'apprentissage à l'extérieur Les enfants entreprennent des expériences d'apprentissage physiques à l'extérieur et (ou) à l'intérieur.</p> <p>Un espace sécuritaire est désigné pour les expériences d'apprentissage physiques à l'intérieur Dans l'éventualité où les enfants ne peuvent pas sortir pour leurs jeux à l'extérieur, un espace désigné est disponible. Par exemple le gymnase d'une école, un atrium, une salle vide ou la salle de jeu.</p>

<p>Aucun équipement de développement de motricité globale disponible Les enfants n'ont pas accès à de l'équipement intérieur de motricité globale pendant les périodes de jeux de motricité globale à l'intérieur.</p>	<p>Le personnel participe à des expériences d'apprentissage physique avec les enfants Le personnel est observé à participer aux expériences d'apprentissage physiques avec les enfants.</p>	<p>Les enfants ont le choix entre au moins deux expériences d'apprentissage physiques planifiées et (ou) documentées le matin et l'après-midi Le personnel planifie et (ou) documente deux expériences d'apprentissage physiques le matin et deux expériences d'apprentissage physiques l'après-midi. Les expériences d'apprentissage physiques peuvent être mises en œuvre à l'intérieur et (ou) à l'extérieur. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>
---	--	---

12. Blocs et construction

Intention : Les enfants doivent avoir accès à une large sélection d'accessoires et de blocs qu'ils peuvent utiliser pour construire, créer et explorer des concepts. Il peut s'agir, entre autres, d'une prise de conscience de l'espace, la manipulation de matériel en 2-D et 3-D et de résolution de problèmes. Jouer avec des blocs permet aux enfants de travailler ensemble, d'imaginer et d'apprendre les éléments de cause à effet, la reconnaissance des formes et la sériation

Pédagogie vivante : « Grâce au jeu et à l'enquête, les jeunes enfants pratiquent des modes d'apprentissage et d'interaction avec le monde qui les entoure et dont ils se serviront tout au long de leur vie. La résolution de problèmes et la réflexion critique, la communication et la collaboration, la créativité et l'imagination, l'initiative et la citoyenneté sont autant de compétences essentielles à la réussite à l'école que plus tard dans la vie. »
(*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 15)

Questions de réflexion : Comment garantissez-vous que les enfants peuvent combiner d'autres matériels afin d'enrichir leur jeu? Comment est-ce que les jouets et le matériel de jeu sont ouverts et adaptables afin d'encourager les enfants à les adapter pour répondre à leurs besoins individuels? Comment l'accessibilité du matériel de jeu encourage-t-elle les enfants à être indépendants?

Matériels de bloc et de construction : il peut s'agir, par exemple, de blocs en bois de tailles différentes, de Duplo, de K'nex.

Accessoires de bloc et de construction : il peut s'agir, par exemple, de pistes de course, de voitures, de personnages de jeu, d'une ferme avec animaux.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucun bloc ni matériel de construction n'est accessible Aucun matériel de bloc et de construction n'est accessible aux enfants. Par exemple, blocs en bois, Lego, blocs en carton.</p> <p>Aucun accessoire de bloc et de construction n'est accessible Aucun accessoire de bloc et de construction n'est accessible aux enfants. Par exemple, voitures, dinosaures, personnages de jeu.</p>	<p>Au moins trois types de blocs et de matériel de construction adaptés au développement de l'enfant sont accessibles Au moins trois types différents de blocs et de matériel de construction sont accessibles aux enfants. Par exemple, des blocs en bois, des blocs Duplo, des blocs en carton.</p> <p>Au moins trois accessoires de bloc et de construction adaptés au développement de l'enfant sont accessibles Au moins trois types différents d'accessoires sont accessibles aux enfants. Par exemple, une ferme, des voitures, des personnages de jeu et des animaux dans le coin des blocs.</p>	<p>Des blocs et du matériel de construction sont disponibles pour la rotation Des blocs et du matériel de construction supplémentaires sont disponibles pour la rotation. Les blocs et le matériel de construction pour la rotation peuvent être partagés dans le centre.</p> <p>Les blocs et le matériel de construction sont faits d'au moins trois textures différentes Au moins trois ensembles de blocs de textures différentes sont accessibles aux enfants. Par exemple, des blocs lisses, des blocs à surface alvéolée et des blocs spongieux.</p>

<p>Le matériel de bloc et de construction est en mauvais état Les matériels de bloc et de construction sont en mauvais état. Par exemple, les blocs en bois sont endommagés, les blocs en carton sont abîmés.</p> <p>Les accessoires de bloc et de construction sont en mauvais état Les accessoires de bloc et de construction sont en mauvais état. Par exemple, il manque des roues aux voitures, des jambes aux personnages de jeu, ou la ferme a des côtés coupants.</p> <p>Le matériel de bloc et de construction est incomplet Les matériels de bloc et de construction ne sont pas complets, ce qui limite l'expérience des enfants. Par exemple, seuls quelques-uns des blocs sont accessibles et non le jeu entier.</p> <p>Les accessoires de bloc et de construction sont incomplets. Les accessoires de bloc et de construction ne sont pas complets, ce qui limite l'expérience des enfants. Par exemple, il n'y a qu'une seule figurine en bois ou que deux voitures sont accessibles au lieu d'un jeu complet.</p>	<p>Les enfants ont la possibilité d'utiliser du matériel provenant d'autres coins d'apprentissage Les enfants ont la permission d'apporter du matériel d'autres coins d'apprentissage pour améliorer leur expérience d'apprentissage dans le coin des blocs et de construction.</p>	<p>Au moins deux expériences d'apprentissage liées aux blocs et à la construction sont planifiées et (ou) documentées chaque semaine Au moins deux expériences d'apprentissage de blocs et construction sont planifiées et (ou) documentées chaque semaine. Remarque : ne s'applique pas aux programmes de garderie de demi-journée, ni aux programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Les projets en cours sont gardés Les enfants peuvent garder leur projet en cours pour y revenir plus tard. Ceci peut être accompli en utilisant, par exemple, le dessus d'une étagère, un endroit particulier dans la salle de jeu, un plateau ou un bac.</p>
---	--	--

13. Expériences cognitives et manipulations

Intention : Offrir aux enfants des expériences quotidiennes impliquant une multitude de matériel et d'accessoires. Préconiser un milieu de jeu naturel qui favorise le développement cognitif. Des expériences d'apprentissage cognitives et de manipulation spontanées surviennent à tout moment de la journée. Les expériences cognitives et de manipulation planifiées et (ou) documentées permettent au personnel d'amener les enfants vers de l'apprentissage plus avancé, selon les signaux et les intérêts observés chez les enfants.

Pédagogie vivante : « Il ne s'agit pas ici de l'enseignement d'un savoir, d'un ensemble prédéfini de thèmes ni de l'acquisition par les enfants d'un ensemble précis de compétences. Au cours de la petite enfance, les programmes d'apprentissage sont plus efficaces lorsque le contenu de l'apprentissage est axé sur le développement de stratégies, de dispositions et de compétences qui favorisent l'apprentissage tout au long de la vie grâce au jeu et à l'enquête. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 15)

Questions de réflexion : Comment garantissez-vous que les enfants peuvent combiner d'autres matériels afin d'enrichir leur jeu? Comment est-ce que les jouets et le matériel de jeu sont ouverts et adaptables afin d'encourager les enfants à les adapter pour répondre à leurs besoins individuels? Comment l'accessibilité du matériel de jeu encourage-t-elle les enfants à être indépendants?

Matériel cognitif : supports de développement des compétences cognitives. Par exemple, jeux de calcul et de tri, casse-têtes, jouets de cause à effet.

Matériel de manipulation : supports de développement des compétences liées à la motricité fine. Par exemple, laçage des chaussures, cartes à coudre, formes à trier.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucun matériel cognitif et de manipulation n'est accessible Aucun matériel cognitif et de manipulation n'est accessible aux enfants. Par exemple, des casse-tête, des jeux de mémoire, des cartes d'ordonnement.</p> <p>Le matériel cognitif et de manipulation est en mauvais état Le matériel cognitif et de manipulation est en mauvais état. Par exemple, les jeux sont écornés ou leurs côtés sont coupants.</p>	<p>Au moins trois types de matériel cognitif et de manipulation sont accessibles Au moins trois types de matériels cognitifs et de manipulation sont accessibles aux enfants. Par exemple, des casse-tête, des cartes d'ordonnement, des jeux de mémoire et des boîtes à formes.</p>	<p>Du matériel cognitif et de manipulation est disponible pour la rotation Il y a des jeux de jouets complets disponibles pour la rotation. Les matériels cognitifs et de manipulation pour la rotation peuvent être partagés dans le centre.</p>

<p>Le matériel cognitif et de manipulation est incomplet Le matériel cognitif et de manipulation est incomplet, ce qui limite l'expérience des enfants. Par exemple, il manque des formes dans un jeu de tri des formes.</p>	<p>Deux jouets complets sont accessibles pour chaque enfant inscrit Pour chaque enfant présent dans la salle de jeu, il y a au moins deux jouets cognitifs et de manipulation complets accessibles. Par exemple, un casse-tête, une planche à clou, des cartes de séquence, des lettres magnétiques avec tableau, des formes à lacer, des engrenages, un labyrinthe de billes, une boîte à formes. Remarque : si le crédit a été donné dans une autre section ou sous-élément pour un jouet spécifique, le même jouet ne peut pas être compté deux fois.</p> <p>Le matériel cognitif et de manipulation est adapté au développement Le matériel est adapté au développement de tous les enfants dans la salle de jeu. Le matériel cognitif et de manipulation reflète l'âge et le stade de développement des enfants dans la salle de jeu.</p>	<p>Une expérience d'apprentissage cognitive et de manipulation planifiée et (ou) documentée est offerte toutes les semaines pour améliorer les connaissances de concepts mathématiques Une des expériences d'apprentissage cognitives et de manipulation quotidiennes planifiées et (ou) documentées intègre des concepts mathématiques. Par exemple, mesurer et compter, la sériation, des sabliers, la reconnaissance des nombres.</p> <p>Une expérience d'apprentissage cognitive et de manipulation planifiée et (ou) documentée est offerte toutes les semaines pour améliorer les relations de cause à effet Une des expériences d'apprentissage cognitives et de manipulation quotidiennes planifiées et (ou) documentées intègre des concepts de cause à effet. Par exemple, un labyrinthe de billes, une planche de verrouillage, des engrenages, des jouets pour encourager l'autonomie.</p>
---	--	--

14. Jeux dramatiques

Intention : Fournir aux enfants un environnement et des accessoires en bonne condition qui encourage les jeux dramatiques avec au moins trois possibilités de jeux de rôles. Des bacs d'accessoires sont utilisés pour améliorer le coin des jeux dramatiques et le déroulement de la programmation. Les enfants améliorent leurs compétences en matière d'interactions sociales, se développent du point de vue émotionnel et élargissent de leur langage par des jeux libres. Les miroirs dans le coin de jeux dramatiques permettent aux enfants de se voir sous une autre perspective.

Pédagogie vivante : « Lorsque les enfants s'adonnent à diverses formes de jeu social et qu'on les encourage à reconnaître les capacités et les caractéristiques variées d'autres enfants, ils apprennent à s'entendre, à négocier, à collaborer, à communiquer avec les autres et à prendre soin des autres. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 24)

Questions de réflexion : Comment est-ce que les matériels de jeu peuvent être ajoutés de manière significative afin de mettre en valeur ce qui est déjà en place dans le coin de jeux dramatiques? Comment les accessoires et les matériels de jeu sont-ils représentatifs d'un sens d'appartenance inclusif? Comment est-ce que l'environnement supporte les enfants de tisser des liens entre eux en s'amusant? Comment est-ce que les accessoires et les matériels de jeu sont ouverts et offrent la possibilité d'être adaptés au jeu de l'enfant? Comment est-ce que l'environnement promeut les occasions pour les enfants de maîtriser l'autorégulation au sein de leur jeu?

Accessoires de jeux dramatiques : il peut s'agir, par exemple, de déguisements, de marionnettes, des jouets sous forme d'articles ménagers, de meubles comme une cuisinière, une table/des chaises, de la vaisselle, une lessiveuse/sécheuse, un établi.

Bacs de jeux/d'accessoires : bacs remplis de matériel et de jouets pour un jeu précis. Par exemple, le bac pour « peindre une maison » peut comprendre des rouleaux, des pinceaux et des blouses.

Remarque : il n'est pas acceptable d'utiliser de véritables bouteilles de médicaments, de produit de nettoyage ou de détergent vides comme accessoires. Tout contenant étiqueté « gardez hors de la portée des enfants » ne doit pas être utilisé comme accessoire. Il faut prendre en considération les allergies des enfants quand on fait le choix d'accessoires et (ou) de matériel.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Les accessoires et l'équipement sont insuffisants pour le nombre d'enfants inscrits Il n'y a pas suffisamment d'accessoires de jeux dramatiques pour le nombre d'enfants qui veulent les utiliser.</p>	<p>Les accessoires et l'équipement offrent au moins trois possibilités de jeux de rôles relatives à l'objectif de la programmation Un objectif de jeu dramatique est identifié dans la programmation. Les accessoires et l'équipement permettent au moins trois possibilités de jeux de rôles dans le cadre de l'objectif des jeux dramatiques. Par exemple, épicerie ; caissier, client, commis.</p>	<p>Au moins trois bacs/trousses d'accessoires pour des jeux dramatiques sont disponibles pour la rotation Au moins trois boîtes d'accessoires pour des jeux dramatiques sont disponibles dans le centre afin que le personnel puisse modifier l'objectif de la programmation. Par exemple, un foyer, un atelier, une caserne de pompiers.</p>

<p>Les accessoires et l'équipement sont en mauvais état Certains accessoires des jeux dramatiques sont cassés, incomplets ou effilochés.</p> <p>Les accessoires et l'équipement ne sont pas adaptés au développement Les accessoires des jeux dramatiques ne sont pas adaptés au développement des enfants inscrits dans le programme.</p>	<p>Remarque : il n'est pas nécessaire d'identifier les rôles dans la programmation, par contre, les rôles doivent se refléter dans les matériels accessibles de l'objectif identifié dans la programmation.</p> <p>Les accessoires et l'équipement reflètent la diversité culturelle Au moins deux types d'accessoires et (ou) d'équipement de jeux dramatiques qui reflètent la diversité des personnes et (ou) des cultures sont accessibles aux enfants. Il doit y avoir au moins deux items pour chaque type d'accessoire ou d'équipement. Par exemple, deux pièces de nourriture culturelle et deux poupées qui reflètent deux cultures différentes.</p> <p>Un miroir est installé dans le coin des jeux dramatiques Un miroir est placé à la hauteur des yeux des enfants dans le coin des jeux dramatiques. Les miroirs doivent toujours être libre de toute obstruction et en bon état.</p>	<p>Le coin des jeux dramatiques comprend de vrais objets qui sont adaptés au développement Au moins trois éléments véritables sont accessibles aux enfants dans le coin des jeux dramatiques. Par exemple, des récipients alimentaires, des couches pour les poupées et des vêtements.</p> <p>Au moins trois accessoires conviennent à la diversité culturelle Au moins trois types d'accessoires des jeux dramatiques qui reflètent la diversité des personnes et (ou) des cultures sont accessibles aux enfants. Il doit y avoir au moins deux items pour chaque type d'accessoire ou d'équipement. Par exemple, deux pièces de nourriture culturelle, deux poupées qui reflètent deux cultures différentes et deux vêtements culturels.</p> <p>La salle de jeu comprend un miroir pleine longueur Un miroir pleine longueur est placé à la hauteur des yeux des enfants dans la salle de jeu. Les miroirs doivent toujours être libre de toute obstruction et en bon état, et doivent permettre aux enfants de voir leur corps en entier.</p> <p>Du matériel d'alphabétisation est incorporé dans le coin des jeux dramatiques Les matériels qui reflètent l'alphabétisation et (ou) la numérotation sont incorporés dans le coin de jeux dramatiques. Par exemple, des menus de restaurants, des circulaires d'épiceries et des brochures de cabinets de médecins.</p>
--	---	--

		<p>Des accessoires viennent s'ajouter les uns aux autres quotidiennement Des accessoires de jeux dramatiques sont ajoutés quotidiennement et changés en fonction de la programmation pour élargir et enrichir les jeux. La preuve peut être vue sur la programmation ou observée pendant l'évaluation.</p> <p>Les enfants créent des accessoires pour le coin des jeux dramatiques. Les enfants créent des accessoires pour le coin des jeux dramatiques. Par exemple, ils fabriquent des circulaires pour l'objectif de l'épicerie ou des appareils fonctionnels pour l'objectif de l'hôpital.</p>
--	--	---

15. Utilisation des supports électroniques

Intention : Des lignes directrices encourageant à l'utilisation de supports électroniques adaptés en toute sécurité sont en vigueur et observées par les enfants et le personnel. Elles peuvent comprendre, entre autres, la fréquence et la durée d'utilisation ainsi qu'une feuille d'enregistrement. Les parents/le tuteur sont mis au courant à l'avance de l'utilisation des supports dans la classe et des ressources sont disponibles pour des occasions d'apprentissages alternatives. Le personnel a une méthode de surveillance des jeux apportés de chez soi et de l'utilisation d'Internet dans la salle de jeu.

Questions de réflexion : Comment est-ce que l'utilisation des médias/technologies rehausse les occasions d'apprentissage? Comment déterminez-vous si le temps accordé à l'utilisation des médias/technologies est approprié au stade de développement de l'enfant? Quels sont les avantages pour les enfants? Est-ce que le film ou sujet d'intérêt est approprié au développement? Comment le personnel est-il engagé avec les enfants afin d'améliorer et d'élargir les occasions d'apprentissage spontanées?

Utilisation des supports électronique : définit tout temps d'accès à un écran par un enfant. Il peut s'agir, par exemple, de regarder la télévision/un film, d'utiliser un ordinateur ou un dispositif portable, des systèmes de jeux, des tablettes ou des ordinateurs portables.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le visionnage d'émissions de télévision/de films n'est pas documenté sur la programmation La télévision/les films ne sont pas planifiés et (ou) documentés sur la programmation affichée ou sur une mention séparée près de la programmation. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Aucune autre expérience d'apprentissage n'est planifiée et (ou) documentée lorsqu'une émission de télévision/un film est visionné Aucune autre expérience d'apprentissage n'est planifiée et (ou) documentée sur la programmation ou sur une mention séparée près de la programmation. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>	<p>L'information, notamment le nom et la durée de l'émission de télévision/du film, est documentée dans la programmation Le nom, la durée et le classement de l'émission de télévision/du film que regarderont les enfants est indiqué sur la programmation affichée ou sur une mention séparée près de la programmation. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>	<p>Les expériences d'apprentissage alternatives sont toutes aussi intéressantes pour les enfants Les activités alternatives offertes aux enfants qui ne veulent pas regarder la télévision/le film sont toutes aussi intéressantes à leurs yeux. Les activités alternatives sont en outre des expériences d'apprentissage planifiées et (ou) documentées sur la programmation, et peuvent être indiquées sur la programmation affichée ou sur une mention séparée près de la programmation. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Le personnel et les enfants utilisent des supports électroniques pour enrichir les expériences d'apprentissage d'intérêts Par exemple, un enfant s'intéresse aux papillons et le membre du personnel utilise un dispositif portable pour élargir sa recherche.</p>

<p>Le visionnage d'émissions de télévision/de films dépasse 45 minutes par semaine Les enfants regardent plus de 45 minutes de télévision/films par semaine. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Aucune ligne directrice en vigueur concernant l'utilisation des ordinateurs/jeux électroniques n'est disponible Il n'y a aucune ligne directrice écrite en vigueur concernant l'utilisation des ordinateurs/jeux électroniques. Les lignes directrices ne sont pas disponibles dans la salle de jeu. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Le temps n'est pas limité ou réparti de façon équitable Les enfants passent de longues périodes à l'ordinateur/ des jeux électroniques. Le personnel ne surveille pas l'utilisation des ordinateurs/jeux électroniques. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Aucune ligne directrice en vigueur pour l'utilisation d'Internet n'est disponible Si les enfants ont accès à Internet, il n'y a aucune ligne directrice écrite en vigueur concernant l'accès des enfants à Internet. Les lignes directrices ne sont pas disponibles dans la salle de jeu et (ou) le personnel ne surveille pas l'utilisation d'Internet. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>	<p>Les parents/le tuteur sont avisés à l'avance des visionnages d'une émission de télévision/d'un film Les parents/le tuteur sont informés à l'avance de l'émission de télévision/du film en question et le jour prévu de visionnage. Il peut s'agir d'une mention séparée près de la programmation avant le début de la journée de visionnage de l'émission de télévision/du film ou du consentement des parents/du tuteur obtenu par la signature d'un formulaire qui indique quand l'émission de télévision/le film est prévu d'être visionné. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Le contenu de l'émission de télévision/du film est classé « familial » ou « G » pour Général Les enfants visionnent des émissions de télévision/films qui sont classés « familial » ou « G ». (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Les lignes directrices affichées pour l'utilisation des ordinateurs/jeux électroniques sont observées Les lignes directrices affichées pour l'utilisation des ordinateurs/jeux électroniques sont observées par les enfants et le personnel. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>	<p>De l'information est accessible aux parents/au tuteur sur l'utilisation efficace des supports dans l'apprentissage Le personnel fournit aux familles de l'information concernant l'utilisation sécuritaire et (ou) efficace des supports dans l'apprentissage. Il peut s'agir de dépliants, de brochures ou de liens vers des sites Web.</p> <p>Au moins trois jeux éducationnels et logiciels/jeux électroniques sont disponibles Il y a au moins trois types différents de jeux et de logiciels éducationnels. Par exemple des jeux de chiffres, des jeux de construction de mots et des jeux d'association. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>
---	--	--

Les jeux sont classés « E » pour Enfants et Adultes

Les jeux sont classés « E » pour Enfants et Adultes. Ceci comprend les jeux apportés de chez soi ainsi que l'utilisation d'Internet.

(Sous-élément potentiellement non applicable)

Preuve que les parents/le tuteur sont avisés de l'utilisation d'Internet

Il peut s'agir d'un paragraphe dans le manuel du parent, d'une liste des sites Web visités, des renseignements sur la programmation ou une déclaration sur les lignes directrices affichées.

(Sous-élément potentiellement non applicable)

16. Routines de toilettes et de changement de couche

Intention : On s'attend du personnel qu'il connaisse et observe la marche à suivre et les pratiques de la santé publique régionale. Il est essentiel d'observer la marche à suivre et les pratiques de la santé publique régionale concernant les routines des toilettes, de changement de couche et des pots. Si elles sont correctement observées, elles permettent au personnel de maintenir des milieux sains et sanitaires. Tous les accessoires et les appareils de salle de bain sont en bon état. Les routines des toilettes et de changement de couche doivent être vues comme des occasions d'apprentissage positives.

Questions de réflexion : Quels soutiens sont nécessaires pour assurer que le personnel suit correctement la routine des toilettes et de changement de couches? Comment l'endroit est-il aménagé de manière à permettre au personnel de suivre correctement les routines de toilette/changement de couche et les procédures de port de gants/lavage des mains? Comment le personnel est-il engagé avec les enfants afin de soutenir les occasions d'apprentissage spontanées durant les routines de toilette/changement de couche?

Horaire visuel : affiché dans les salles de toilettes et décrivant aux enfants les étapes à suivre lorsqu'ils sont aux toilettes.

Routine de toilette et (ou) de changement de couche : affichée dans les salles de toilettes, ou apportée par le personnel (par ex. sur un porte-bloc) lorsqu'ils aident les enfants aux toilettes et (ou) changent les couches dans une salle de toilette partagée.

Matériel de toilette et de changement de couche : par exemple, savon pour les mains, papier de toilette, essuie-tout, couches, couches-culottes, table à langer, poudre pour bébé.

Remarque : les photos réelles montrant des enfants aux toilettes ou sur leur pot, ou dont on change les couches ne sont pas considérées comme appropriées.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>La routine en vigueur de la santé publique régionale pour l'utilisation des toilettes n'est pas affichée La routine en vigueur de la santé publique régionale pour la routine des toilettes n'est pas affichée ou reprise par le personnel dans les toilettes ou dans l'endroit où l'on change les couches.</p>	<p>Le personnel observe la marche à suivre affichée pour la routine des toilettes/l'apprentissage de la propreté et de changement de couche Lorsqu'on observe la routine de toilette/de changement de couche, le personnel suit exactement la routine en vigueur pour la routine des toilettes/des pots et de changement de couche.</p>	<p>Un lavabo adapté aux enfants est installé dans les toilettes Un lavabo de dimension pour enfant est accessible dans les toilettes. Il est acceptable d'utiliser un escabeau à une marche.</p> <p>La garderie fournit des couches supplémentaires lorsque cela est nécessaire Le centre est en mesure d'offrir des fournitures supplémentaires pour le changement de couche aux enfants qui requièrent sans qu'il faille emprunter à d'autres. Par exemple, des couches et des lingettes. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>

<p>La routine en vigueur de la santé publique régionale pour le changement de couche n'est pas affichée La routine en vigueur de la santé publique régionale pour le changement de couche n'est pas affichée ou reprise par le personnel dans les toilettes et (ou) dans l'endroit où l'on change les couches. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>La routine en vigueur de la santé publique régionale pour l'apprentissage de la propreté n'est pas affichée La routine en vigueur de la santé publique régionale pour les pots n'est pas affichée ou reprise par le personnel dans les toilettes et (ou) dans l'endroit où l'on change les couches. Si les pots ne sont pas utilisés, la routine ne doit pas être affichée. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Aucune table/aucun tapis à langer n'est disponible Il n'y a pas de table/tapis ou de comptoir à langer. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p>	<p>La table/le tapis à langer est en bon état Une table/un tapis à langer en bon état est entretenu/entreposé de manière sanitaire. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>La routine des toilettes et de changement de couche se fait sans hâte Le personnel donne le temps aux enfants de terminer leur routine des toilettes.</p> <p>La routine des toilettes et de changement de couche est perçue comme une occasion d'interagir avec les enfants Le personnel s'engage dans des conversations significatives avec les enfants pendant la routine des toilettes et de changement de couche, autrement que pour leur donner des instructions. Remarque : pour les enfants inscrits au programme de jardin d'enfants qui utilisent la toilette de façon indépendante, le personnel effectue une vérification auprès des enfants.</p> <p>La routine des toilettes et de changement de couche est une occasion pour encourager l'autonomie Le personnel profite du moment pour encourager l'autonomie. Par exemple, remonter leur pantalon, tirer la chasse d'eau.</p> <p>Les toilettes comprennent un miroir à la hauteur des yeux des enfants Un miroir est placé dans les toilettes à la hauteur des yeux de tous les enfants à un endroit qui leur est accessible.</p>	<p>Un horaire visuel décrivant la routine des toilettes est placé à la hauteur des yeux des enfants. Une description illustrée de la routine des toilettes est affichée dans les toilettes à la hauteur des yeux des enfants dans un endroit que les enfants peuvent voir pendant qu'ils utilisent les toilettes. Par exemple, directement devant la toilette ou sur le mur du côté. Au besoin, le personnel utilise l'horaire illustré pour appuyer les enfants. On observe que l'horaire illustré est utilisé comme outil d'apprentissage destiné aux enfants qui apprennent à utiliser les toilettes. Les photos réelles montrant des enfants aux toilettes, sur leur pot, ou dont on change les couches ne sont pas considérées comme étant appropriées.</p> <p>Les enfants peuvent accéder aux toilettes de la salle de jeu où ils se trouvent Les toilettes sont adjacentes à la salle de jeu et les enfants peuvent y avoir accès en toute autonomie.</p>
--	---	---

<p>Le matériel est insuffisant et ne garantit pas que la marche à suivre pour les toilettes et le changement de couche soit observée Il n'y a pas suffisamment de savon, de papier toilette, d'essuie-tout, de sèche-mains et de couches pour le nombre d'enfants qui doivent utiliser les toilettes.</p> <p>Aucun conteneur fermé distinct n'est utilisé pour l'évacuation sanitaire des couches souillées Un conteneur fermé distinct n'est pas utilisé pour l'évacuation sanitaire des couches souillées et de tout autre matériel utilisé pour le changement de couche. Ceci s'applique pour les couches jetables et les couches en tissu. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Les toilettes ne sont pas adaptées à tous les enfants Aucune adaptation n'a été apportée pour répondre aux besoins spécifiques des enfants. Par exemple, il n'y a pas d'escabeau pour permettre aux enfants d'atteindre le lavabo ou la toilette de dimension pour adulte.</p>		
--	--	--

17. Période des repas et (ou) des collations

Intention : Les périodes de repas et de collations doivent être perçues comme des expériences d'apprentissage positives qui favorisent les interactions sociales et l'autonomie. Le personnel encourage les enfants à respecter la nourriture et les repas. Pour assurer des transitions en douceur avant, pendant et après les périodes de repas et de collations, pensez aux idées suivantes : est-ce que l'horaire convient aux enfants; est-ce que le personnel est assis à un endroit qui permet de mieux soutenir tous les enfants tout en minimisant la nécessité de se lever; est-ce que le personnel répond aux besoins individuels des enfants?

Questions de réflexion : Comment le personnel soutient-il les enfants à servir la nourriture de façon indépendante? Comment le personnel est-il engagé avec les enfants pendant les périodes de collation et (ou) de repas? Comment est-ce que le personnel s'engage et crée des liens avec tous les enfants durant les périodes de repas? Comment les périodes de repas et (ou) de collation sont-elles vues comme une occasion pour favoriser l'apprentissage des enfants tout au long de la vie?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>La nourriture est utilisée comme récompense ou punition La nourriture est utilisée pour récompenser, punir ou contrôler le comportement des enfants.</p> <p>Aucune conversation et (ou) interaction pendant les repas et (ou) les collations Moins de deux conversations et (ou) interactions ont lieu entre les enfants et les adultes pendant les repas et (ou) les collations, en dehors des instructions données aux enfants par le personnel.</p> <p>Les besoins individuels des enfants ne sont pas respectés pendant les repas et (ou) les collations Les besoins individuels des enfants ne sont pas respectés pendant les repas. Par exemple, un enfant qui s'endort à table n'est pas placé dans son lit et ne peut pas manger son repas plus tard.</p>	<p>Le personnel encourage les enfants à manger, mais ils n'y sont jamais forcés Pendant les périodes de repas et (ou) de collations, le personnel encourage les enfants à manger, mais accepte leur refus.</p> <p>Les périodes des repas et (ou) des collations sont perçues comme une occasion pour sociabiliser et converser À l'occasion d'au moins un repas ou une collation, on constate que le personnel se livre à des échanges pertinents avec les enfants pour élargir l'apprentissage. Par exemple, enseigner aux enfants le contrôle de la motricité fine, leur apprendre à manger tout seul, ou leur parler de la texture, de la température et du goût des différents aliments.</p>	<p>Le personnel profite des périodes de repas et (ou) de collation pour favoriser l'apprentissage du langage Par exemple, le personnel parle aux enfants des activités du matin ou de sujets d'intérêt. Les conversations se font sans hâte et sont pertinentes pour les enfants et le personnel.</p> <p>Les enfants se servent eux-mêmes Les enfants se servent eux-mêmes la première portion, à l'exception des soupes et des potages. Il est acceptable pour le personnel d'offrir des instructions main sur main selon le besoin.</p> <p>Les enfants participent à la routine du dîner/des collations Le personnel donne l'occasion aux enfants d'aider à mettre la table du dîner/de la collation. Par exemple, les enfants placent les serviettes à côté de chaque couvert et nettoient leur assiette quand ils ont fini de manger.</p>

Le personnel s'assoit avec les enfants quand il les sert

Le personnel s'assoit avec les enfants et sert la nourriture à la table. Le personnel doit être assis avec les enfants et converser, sauf si le personnel doit soutenir un enfant en offrant des instructions main sur main. Par exemple, préparer de la nourriture à l'avance et servir à la table.

Remarque : les collations ouvertes sont acceptables pour les programmes de jardin d'enfants lors des jours d'enseignement, cependant le personnel doit quand même superviser et maintenir le contact avec les enfants.

Les enfants sont assis en petits groupes

Pendant les repas et les collations, les enfants sont assis en petits groupes. Les ratios employés-enfants pour les petits groupes sont 1 pour 8 pour préscolaire et 1 pour 13 pour jardin d'enfants.

18. Équipement requis pour manger et s'asseoir

Intention: Des ustensiles et de la vaisselle adaptés aux groupes d'âge et du mobilier adapté au développement sont disponibles dans la salle de jeu

Questions de réflexion : Comment les besoins de développement alimentaires de tous les enfants sont-ils satisfaits? Est-ce que chaque enfant possède assez d'espace pour s'asseoir et manger confortablement? Comment garantissez-vous qu'il y a suffisamment d'ustensiles et de vaisselle adaptés au développement pour tous les enfants?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Il n'y a pas suffisamment d'ustensiles et de vaisselle Le nombre d'ustensiles pour servir et manger, adapté au développement, est insuffisant par rapport au nombre d'enfants et de membres du personnel qui mangent en même temps dans la salle de jeu.</p> <p>Il n'y a pas suffisamment de sièges pour les enfants Le nombre de chaises dans la salle de jeu est insuffisant par rapport au nombre de membres du personnel et d'enfants qui doivent s'asseoir ensemble aux périodes des repas et des collations.</p> <p>Il n'y a aucun siège pour adulte Les sièges ne peuvent pas être adaptés pour les adultes.</p>	<p>Des ustensiles et de la vaisselle adaptés au développement sont utilisés pour répondre aux besoins alimentaires de chaque enfant Il y a assez d'ustensiles adaptés au développement pour servir le nombre d'enfants et de membres du personnel qui mangent en même temps dans la salle de jeu.</p> <p>Les aliments sont servis dans des assiettes ou sur des serviettes La nourriture est toujours servie dans des assiettes ou sur des serviettes/essuie-tout et n'est pas placée directement sur une table, un chariot ou une étagère. Les serviettes/essuie-tout sont utilisés uniquement pour des aliments secs.</p> <p>Des sièges sont disponibles pour répondre aux besoins de développement des enfants inscrits Les chaises et les tables sont à la taille des enfants. S'il le faut, le mobilier a été adapté pour répondre aux besoins des enfants. Par exemple, les tables sont adaptées aux fauteuils roulants, de l'équipement adaptatif est utilisé au besoin.</p>	<p>Des ustensiles et de la vaisselle supplémentaires sont disponibles à la portée de main On peut facilement avoir accès à de la vaisselle et à des ustensiles supplémentaires dans la salle de jeu. Par exemple, sur la table ou à proximité sur un chariot lorsque des ustensiles ou de la vaisselle tombent par terre ou sont salis.</p> <p>Les sièges sont tous lavables, notamment les coussins Tous les sièges sont lavables.</p> <p>La salle de jeu compte un accès à de l'eau courante Le personnel a accès à de l'eau courante directement dans la salle de jeu. Une cruche d'eau de cinq gallons peut être utilisée comme substitution lorsque l'eau courante n'est pas accessible.</p>

19. Lits et literie

Intention : Chaque enfant dort dans un lit attribué, tenu de façon hygiénique. Le personnel prépare la transition du repas à la période de la sieste. Il se montre souple concernant la routine de la salle de jeu et par rapport aux indices des enfants. Le personnel prend soin de ranger le matériel et l'équipement de jeu sur des étagères avant de mettre les enfants dans leur lit à la période de la sieste, afin d'éviter tout accident ou blessure.

Questions de réflexion : Comment est-ce que les périodes de siestes répondent aux besoins des enfants? Comment l'environnement est-il aménagé de manière à favoriser le sommeil/repos? Comment les besoins individuels de chaque enfant sont-ils satisfaits de façon régulière?

Lits : tous les enfants doivent pouvoir se reposer dans un lit.

Literie : les lits doivent comporter un drap fourni par le centre. Une couverture/un drap pour couvrir les enfants qui veulent en utiliser peut être fourni par le centre ou les parents.

Remarque : si l'on utilise des matelas au sol, le centre doit observer les lignes directrices en vigueur de la santé publique régionale. Les matelas doivent également être assignés et tenus de façon hygiénique.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Les lits ne sont pas assignés Les lits ne sont pas assignés à chaque enfant et ne sont pas désignés avec le nom de l'enfant.</p> <p>Les lits servent d'entreposage Les lits servent à l'entreposage de jouets, d'équipement et d'effets personnels.</p> <p>Aucune literie supplémentaire n'est disponible Des draps fournis par le centre ne sont pas disponibles pour tous les lits. Il n'y a aucune literie supplémentaire si les draps doivent être changés.</p> <p>Les lits sont en mauvais état Les lits sont en mauvais état. Les lits sont visiblement souillés, déchirés ou brisés.</p>	<p>Des lits sont assignés à chaque enfant Chaque lit est assigné à un enfant en particulier et tous les lits sont clairement identifiés. Si l'on utilise des matelas au sol qui sont rangés dans des sacs, les sacs doivent être clairement identifiés pour garantir qu'ils sont utilisés à chaque fois pour le même enfant.</p> <p>La zone autour des lits est sécuritaire Par exemple, les jouets sur les étagères ne risquent pas de tomber sur l'enfant.</p> <p>Les draps sont changés une fois par semaine ou plus tôt le cas échéant Les draps sont changés une fois par semaine ou plus souvent, au besoin. Par exemple, lorsqu'un enfant mouille le lit.</p>	<p>La routine de la sieste satisfait aux besoins des enfants Par exemple, si un enfant est fatigué il peut aller dormir avant l'heure de la sieste. Les enfants qui se réveillent tôt peuvent se livrer à une activité dans le calme.</p> <p>L'endroit de sieste est équipé de musique douce et d'un éclairage tamisé De la musique douce est diffusée lorsque les enfants se reposent. L'éclairage de la salle de jeu est éteint ou tamisé et (ou) les rideaux/stores sont fermés. Le personnel a une bonne vue sur la salle de jeu.</p> <p>Les enfants sont autorisés à apporter une peluche et (ou) de la literie de la maison Pour répondre aux besoins spécifiques des enfants, ceux-ci peuvent apporter un jouet en peluche, un oreiller ou une couverture de la maison.</p>

	<p>Les lits sont désinfectés chaque semaine Les lits sont désinfectés au moins une fois par semaine.</p> <p>L'arrangement des lits ne nuit pas au programme L'arrangement des lits ne nuit pas aux enfants qui sont engagés dans des activités ou ne les empêchent pas d'accéder au matériels sur les étagères. Par exemple, les lits sont arrangés au même moment où les enfants participent à des jeux libres ou des activités planifiées et (ou) documentées.</p>	
--	--	--

20. Santé et sécurité

Intention : Tout le matériel, l'équipement de jeu, le mobilier sont en bon état, propres, et ne présentent aucun danger pour les enfants et le personnel. Les installations fixes de la salle de jeu comme le sol, les murs, les portes et les fenêtres sont également sans danger et en bon état. Le personnel peut fournir des ressources aux familles pour favoriser un milieu sécuritaire et un style de vie sain.

Pédagogie vivante : « Un milieu sécuritaire, à la fois cohérent et constant, accompagné d'un soutien progressif au développement de l'indépendance des enfants et de leur capacité à s'occuper d'eux-mêmes permettent aux enfants de relever les défis, d'apprendre à persévérer et d'explorer diverses façons de composer avec des niveaux gérables de stress. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 30)

Questions de réflexion : Comment les dangers pour la sécurité sont-ils adressés? Y a-t-il des coins dans la salle de jeu qui ont le potentiel d'être dangereux? Comment assurez-vous que tous les matériels toxiques sont hors de la portée des enfants et/ou entreposés en toute sécurité? Comment la trousse de premiers soins est-elle approvisionnée et entretenue sur une base régulière? Comment les pratiques de santé et de sécurité sont-elles respectées pour garantir que tous les enfants sont engagés dans un environnement exempt de dangers? Quelles précautions sont prises en considération pour promouvoir le bien-être de chaque enfant dans le programme?

Dangers : tout ce qui représente un danger potentiel pour les enfants. Par exemple, une moquette usée ou déchirée, des chaises brisées, une table à langer instable, de la peinture qui s'écaille, des prises électriques non protégées, un accès facile aux produits d'entretien, à des ustensiles pointus et à des médicaments, ou une désorganisation affectant la sécurité des enfants comme un empilement de chaises trop élevé, des jouets empilés sur des étagères.

Hygiène : tout ce qui est fait pour maintenir un bon état de propreté, notamment le nettoyage des tables avant le repas et observer les lignes directrices pour le nettoyage de la santé publique régionale.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Un endroit ou plus de la salle de jeu est en mauvais état On observe qu'au moins un endroit dans la salle de jeu est en mauvais état. Par exemple, des meubles, des tapis, la structure physique ou de la peinture qui s'écaille.</p> <p>Un endroit ou plus de la salle de jeu manque d'hygiène On observe qu'au moins un endroit dans la salle de jeu est sale. Par exemple, un tapis, des jouets ou une étagère est visiblement souillée.</p>	<p>Une trousse de premiers soins est disponible dans la salle de jeu Le personnel a accès à une trousse de premiers soins dans la salle de jeu. La trousse de premiers soins doit être vérifiée et réapprovisionnée sur une base régulière pour assurer que les fournitures sont adéquates et non expirées.</p> <p>Tous les espaces accessibles aux enfants sont:</p>	<p>Le personnel d'entretien sur place et (ou) sur appel traite rapidement les problèmes d'infrastructure Les problèmes d'infrastructure sont corrigés dans les 48 heures.</p> <p>Les familles ont accès à des ressources sur la sécurité Le personnel fournit des ressources aux familles portant sur des sujets liés à la sécurité. Par exemple, les jouets rappelés ou les jouets adaptés au développement.</p>

<p>Un endroit ou plus de la salle de jeu présente des dangers On observe qu'au moins un endroit dans la salle de jeu comporte des dangers. Par exemple, il y a un risque de trébucher, des prises électriques qui ne sont pas protégées ou les produits d'entretien sont accessibles ou utilisés à proximité immédiate des enfants.</p>	<p>En bon état Sans danger Entretenus de façon hygiénique Organisés par rapport à la santé et la sécurité. Par exemple, les jouets sont organisés de façon à ne pas tomber sur le personnel ou les enfants.</p>	<p>Les familles ont accès à des ressources sur la santé Le personnel fournit des ressources aux familles portant sur des sujets liés à la santé. Par exemple, de l'information concernant les poux ou la prévention des maladies.</p> <p>Les familles ont accès à des ressources dans la langue de leur choix Le personnel obtient et fournit aux familles des ressources sur la sécurité/la santé dans la langue de leur choix.</p>
--	---	--

21. Lavage des jouets et de l'équipement de jeu

Intention : Le personnel observe les exigences de la santé publique régionale pour le lavage des jouets et de l'équipement de jeu. Ceci favorise un environnement propre et sanitaire pour les enfants.

Questions de réflexion : Quelles stratégies sont en place pour assurer que les pratiques de nettoyage des jouets répondent à toutes les lignes directrices de la santé publique régionale?

Jouets et équipement : jouets et matériel de jeu disponibles aux enfants. Il peut s'agir, par exemple, de mobilier de jeux dramatiques, de gros blocs et de jouets d'intérieur à chevaucher.

Salis : les objets qui sont sales ou sur lesquels les enfants ont éternué ou posé leur bouche.

Horaire : un horaire de lavage des jouets et de l'équipement de jeu est disponible et observé selon les exigences de la santé publique régionale: toutes les semaines pour les programmes préscolaires, mensuellement pour les programmes de jardin d'enfants pendant l'année scolaire, toutes les semaines pour les programmes de jardin d'enfants pendant les vacances scolaires.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucun horaire n'est prévu pour le nettoyage des jouets Il n'y a aucun horaire prévu pour le nettoyage de jouets.</p> <p>L'horaire du lavage des jouets et de l'équipement de jeu n'est pas conforme aux lignes directrices de la santé publique régionale Le personnel ne lave pas les jouets et l'équipement de jeu selon les lignes directrices de la santé publique régionale.</p> <p>Les jouets et l'équipement de jeu ne sont pas lavés à mesure qu'ils deviennent sales Le personnel ne lave pas les jouets et l'équipement de jeu quand il voit qu'ils sont sales ou qu'ils ont été salis. Il est acceptable de placer les jouets souillés dans un bac distinct et de les laver à un moment plus approprié.</p>	<p>L'horaire du lavage des jouets et de l'équipement de jeu est conforme aux lignes directrices de la santé publique régionale Le personnel lave régulièrement les jouets et l'équipement de jeu selon les lignes directrices de la santé publique régionale.</p> <p>L'horaire du lavage des jouets et de l'équipement de jeu est signé et (ou) paraphé et daté par le personnel Le personnel signe et (ou) paraphe et date l'horaire de lavage des jouets après les avoir lavés. Il n'est pas acceptable de signer et de dater l'horaire à l'avance.</p>	<p>L'horaire de lavage identifie les catégories de jouets et d'équipement de jeu L'horaire identifie les catégories ou les coins d'apprentissage réservés aux jouets et à l'équipement de jeu. Par exemple, par étagères de jouets ou par coins d'apprentissage.</p> <p>Les jouets de transition utilisés avant les repas et (ou) collations sont lavés après chaque utilisation Preuve que les jouets de transition sont lavés après chaque utilisation. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Les jouets de terrains de jeux et les jouets de motricité globale d'intérieur sont lavés au minimum deux fois par an Preuve que l'équipement de terrains de jeux et de motricité globale d'intérieur est lavé au minimum deux fois par an.</p>

	<p>Les jouets et l'équipement de jeu sont régulièrement lavés à mesure qu'ils deviennent sales Le personnel lave les jouets et l'équipement de jeu quand il voit qu'ils sont sales ou qu'ils ont été salis. Il est acceptable de placer les jouets souillés dans un bac distinct et de les laver à un moment plus approprié.</p>	
--	---	--

22. Lavage/désinfection des mains

Intention : Les enfants et le personnel observent une marche à suivre pour la routine de lavage des mains qui favorise un style de vie sain. Le personnel encourage les enfants à adopter des habitudes saines en matière d'hygiène en renforçant le lavage des mains. Le personnel observe et fait la démonstration de la marche à suivre pour le lavage des mains en utilisant l'horaire illustré du lavage des mains. L'utilisation de gants sert à prévenir toute maladie potentielle et à protéger contre les matériels nocifs. La ou le superviseur du centre surveille les pratiques en matière d'hygiène des mains du personnel et préconise la prise de conscience et les habitudes saines du personnel.

Questions de réflexion : Comment est-ce que le personnel enseigne et montre l'exemple de la marche à suivre pour la routine de lavage des mains à chaque fois que les mains sont lavées? Comment est-ce que l'environnement renforce les pratiques en matière d'hygiène des mains? Comment le personnel favorise-t-il l'apprentissage des enfants tout au long de la vie en matière d'hygiène des mains?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>La routine en vigueur de la santé publique régionale pour le lavage des mains n'est pas affichée La routine en vigueur pour le lavage des mains n'est pas affichée.</p> <p>La routine en vigueur de la santé publique régionale pour le lavage des mains n'est pas observée La routine en vigueur pour le lavage des mains affichée n'est pas observée. Par exemple, les enfants et (ou) le personnel sautent une étape du processus.</p> <p>Il n'y a pas suffisamment de produits pour garantir un lavage des mains hygiénique Il n'y a pas suffisamment de savon, d'essuie-tout, de sèche-mains et de désinfectant pour les mains.</p>	<p>La routine en vigueur de la santé publique régionale pour la désinfection des mains est affichée La routine en vigueur pour la désinfection des mains est affichée. (Sous-élément potentiellement non applicable)</p> <p>Preuve que la ou le superviseur passe en revue les attentes en matière de lavage de mains avec le personnel La documentation peut comprendre des procès-verbaux de réunions du personnel. Il revient à chaque centre/agence de déterminer à quelle fréquence la ou le superviseur surveille les pratiques en matière de lavage des mains. La preuve peut inclure : la vérification annuelle par le personnel et (ou) la documentation dans les procès-verbaux des réunions du personnel.</p>	<p>Un lavabo est installé dans la salle de jeu Le personnel et (ou) les enfants ont accès à un lavabo installé dans la salle de jeu pour se laver les mains.</p> <p>Un lavabo adapté aux enfants est installé dans la salle de jeu Les enfants ont accès à un lavabo installé à leur taille dans la salle de jeu. Il est acceptable d'utiliser un escabeau à une marche.</p> <p>Des vraies photos sont utilisées pour donner un visuel de la marche à suivre de lavage des mains À proximité de tous les lavabos que les enfants utilisent, des photos réelles sont affichées décrivant la marche à suivre pour la routine de la santé publique régionale pour le lavage des mains. Les photos de la marche à suivre peuvent inclure les mains seulement.</p>

23. Périodes de transition

Intention : Le personnel effectue la transition des enfants entre chaque activité par petits groupes. Il fait plus attention aux signaux individuels donnés par les enfants tandis que ces derniers développent davantage leurs capacités d'autorégulation et d'autonomie. Les interactions pendant les transitions témoignent d'un environnement d'apprentissage positif. Des accessoires et des repères visuels sont utilisés pour permettre des transitions harmonieuses. Des transitions en petits groupes permettent de ne pas faire attendre les enfants pendant de longues périodes. Les transitions d'une activité et d'une routine à l'autre sont planifiées pour permettre aux enfants de changer d'activité de façon individuelle ou en petit groupe, en toute sécurité sans trop d'attente et sans être bousculés.

Questions de réflexion : Comment est-ce que les besoins individuels et le stade de développement de chaque enfant ont été pris en considération lors de la planification du déroulement des routines et des transitions durant la journée?

Transitions : lorsque les enfants passent d'une expérience à l'autre.

Petits groupes : un membre du personnel par groupe de huit enfants d'âge préscolaire au plus ou un membre du personnel par groupe de treize enfants d'âge jardin d'enfants au plus.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Il y a des attentes prolongées durant les transitions On observe lors d'au moins deux transitions que les enfants doivent patienter au-delà de ce qui est approprié au développement.</p> <p>Les transitions ne se font pas en petits groupes On observe que les enfants font toujours la transition en grands groupes.</p> <p>Le personnel ne prépare pas les enfants avant la transition Le personnel ne prépare pas les enfants avant les prochaines transitions. Par exemple, une chanson, les lumières, une cloche ou un horaire illustré n'est pas utilisé par le personnel pour prévenir les enfants de la prochaine transition.</p>	<p>Les transitions se font toujours en petits groupes Les transitions se font toujours en petits groupes. Les ratios employés-enfants pour les petits groupes sont 1 pour 8 pour préscolaire et 1 pour 13 pour jardin d'enfants.</p> <p>Le personnel et les enfants ont des interactions positives lors des transitions Le personnel appuie et encourage les enfants pendant les transitions en utilisant des gestes et un langage positifs.</p> <p>Les transitions se déroulent de façon harmonieuse et fluide Le personnel soutient régulièrement les transitions des enfants en veillant à ce qu'elles soient effectuées de manière à ne pas les faire attendre entre les expériences d'apprentissage.</p>	<p>Le personnel facilite les transitions de manière qui satisfait les besoins individuels Le personnel effectue les transitions en utilisant des accessoires. Par exemple, des cartes transitionnelles, une minuterie, une cloche, un jouet à manipuler, des panneaux « Arrêt » et « Avancez », des indices visuels.</p> <p>Les expériences d'apprentissage sont planifiées et (ou) documentées pour les périodes de transition Les expériences d'apprentissage sont planifiées et (ou) documentées pour les périodes de transition. Par exemple, des chansons de transition et des livres à lire.</p>

		<p>Du matériel de jeu de transition est disponible</p> <p>Les enfants ont accès à du matériel de jeu pour faciliter le processus de transition. Le matériel de jeu de transition est utilisé spécifiquement pour les transitions. Par exemple, un panier de jouets, de livres ou de marionnettes.</p>
--	--	--

24. Vérification des présences

Intention : Le personnel est conscient **à tout moment** du nombre d'enfants sous sa surveillance et il connaît leur nom. La feuille de présence doit refléter de manière précise l'emplacement de tous les enfants du centre, tout au long de la journée. Il incombe au personnel de veiller à ce que l'heure d'arrivée et de départ soit documentée de façon précise au stylo sur la feuille de présence. En faisant la vérification par écrit après toute transition du personnel et des enfants, le personnel est en mesure de communiquer et de vérifier de lui-même l'exactitude des présences.

Questions de réflexion : Comment est-ce que les membres du personnel communiquent ouvertement sur l'emplacement de tous les enfants pendant la journée? Qu'est ce qui peut être amélioré dans la routine et les transitions quotidiennes afin de soutenir le bien-être des enfants dans le cadre du programme? Comment est-ce que la méthode de documentation et d'entretien précis des feuilles de présence peut être améliorée? Quelles mesures de soutien sont en place pour encourager le personnel à communiquer entre eux le nombre d'enfants qui sont présents?

Vérification des présences : la présence des enfants est enregistrée sur la feuille de présence principale rapidement à leur arrivée et à leur départ.

Feuille de présence : une méthode d'enregistrement et de vérification de l'arrivée et du départ des enfants au quotidien. La feuille de présence doit toujours accompagner le groupe entier. Elle doit comporter le nom des enfants qui ont quitté la salle de jeu/le groupe pour des expériences d'apprentissage en petits groupes.

Feuille de présence portative : une feuille de présence qui accompagne un petit groupe d'enfants dans une autre pièce. Par exemple, quand ils vont au gymnase.

Remarque : la feuille de présence portative n'est pas nécessaire durant les transitions ou la routine des toilettes.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Aucun système de vérification des présences n'est en vigueur Il n'existe aucune procédure d'enregistrement des arrivées et des départs.</p> <p>La feuille de présence ne reflète pas précisément le nombre d'enfants présents Le compte des enfants dans la salle de jeu ne correspond pas au nombre d'enfants inscrits sur la feuille de présence.</p> <p>L'heure d'arrivée et de départ des enfants n'est pas enregistrée au stylo L'heure d'arrivée et de départ est enregistrée au crayon et peut être effacée.</p>	<p>L'heure d'arrivée et de départ des enfants est toujours enregistrée sur la feuille de présence La feuille de présence indique que l'heure d'arrivée et de départ des enfants est toujours enregistrée, y compris lorsque les enfants vont à l'école et reviennent. Une vérification des feuilles de présence précédentes confirme les allées et venues des enfants.</p>	<p>Le personnel est responsable de l'enregistrement de l'heure d'arrivée et de départ des enfants Le personnel enregistre toujours l'heure d'arrivée et de départ des enfants pour connaître leurs allées et venues.</p>

Les petits groupes d'enfants qui quittent la salle de jeu sont enregistrés sur la feuille de présence

La feuille de présence indique le nom des enfants qui ont quitté la salle de jeu. Par exemple, les noms sont inscrits sur une note adhésive apposée sur la feuille de présence, ou l'heure de départ de chaque enfant dans le petit groupe est inscrite en crayon. Lorsque les enfants reviennent, la note adhésive est enlevée, ou le crayon est effacé.

(Sous-élément potentiellement non applicable)

La feuille de présence portative accompagne chaque groupe

Lorsque le personnel quitte la salle de jeu avec un petit groupe d'enfants, il emporte une feuille de présence portative indiquant précisément le nom des enfants.

(Sous-élément potentiellement non applicable)

Le personnel vérifie verbalement les présences après la transition de personnel

On observe, lors d'au moins deux transitions de personnel, que les membres du personnel se communiquent le nombre exact d'enfants présents. Par exemple, après une pause ou le dîner.

La prise des présences par écrit est effectuée après chaque changement de personnel

Un document de vérification écrit confirme que le personnel vérifie la présence des enfants après chaque changement de personnel exigeant qu'ils doivent quitter la salle de jeu. Par exemple, le personnel indique le nombre d'enfants présents et l'heure de la vérification, et appose ses initiales lorsqu'il commence son travail, va en pause ou retourne de sa pause de midi. Ceci ne comprend pas les relevés aléatoires du nombre d'enfants, à moins que ceux-ci soient effectués lors d'un changement de personnel.

La prise de présence par écrit est effectuée après chaque transition en groupe

Un document de vérification écrit confirme que le personnel vérifie la présence des enfants après chaque transition de groupe. Par exemple, le personnel indique le nombre d'enfants présents et l'heure de la vérification, et appose ses initiales lorsque les enfants reviennent du terrain de jeu ou lorsqu'un petit groupe quitte la salle de jeu. Ceci ne comprend pas les relevés aléatoires du nombre d'enfants, à moins que ceux-ci soient effectués lors d'une transition.

Une vérification visuelle des présences est effectuée.

Le nom ou la photo des enfants inscrits est utilisé pour indiquer leur emplacement à tout moment de la journée. Par exemple, à l'intérieur, à l'extérieur, dans le gymnase.

	<p>Le personnel vérifie verbalement les présences après la transition d'enfants On observe, lors d'au moins deux transitions d'enfants, que les membres du personnel se communiquent le nombre exact d'enfants présents. Par exemple, après une transition à l'extérieur ou lors d'une routine de toilette.</p>	
--	--	--

25. Ambiance positive

Intention : Le personnel doit être positif et soutenir tous les enfants, les autres employés et les adultes dans la salle de jeu. À tout moment de la journée, le personnel montre l'exemple grâce à des aptitudes sociales adaptées.

Pédagogie vivante : « Lorsque les éducatrices et éducateurs croient que tous les enfants ont le droit de participer et lorsqu'ils utilisent des approches inclusives, il est plus probable qu'ils trouvent des façons de réduire les obstacles, qu'ils comprennent le style d'apprentissage de chaque enfant et qu'ils créent des environnements et des expériences significatives et motivantes. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 36)

Questions de réflexion : Comment est-ce que le personnel peut veiller à ce que l'environnement soit positif pour les enfants? Comment est-ce que le personnel donne l'exemple d'interactions sociales positives pour les enfants? Comment veillez-vous à ce que tous les gens qui entrent dans la salle de jeu sont traités avec respect? Comment le personnel veille-t-il à ce que les enfants et les familles ont un sentiment d'appartenance au sein du programme? Comment le personnel est-il engagé avec tous les enfants dans le programme d'une manière positive? Comment le personnel démontre-t-il un environnement inclusif et réceptif pour les enfants et leurs familles?

Cet indicateur s'applique aux interactions entre le personnel et les enfants, les autres employés et les visiteurs dans l'environnement de la salle de jeu.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le personnel fait du sarcasme, se moque et utilise des mots sévères On observe le personnel étant sarcastique, se moquant ou utilisant des mots sévères affectant toute personne de manière négative ou la rabaisant.</p> <p>Le personnel crie après les enfants On observe le personnel criant après autrui d'un bout à l'autre de la salle de jeu. Par exemple, un membre du personnel qui crie après un enfant à l'autre extrémité de la salle de jeu pour le rediriger dans ses actions ou qui élève la voix pour attirer l'attention de quelqu'un.</p>	<p>Le personnel est accueillant Tout le personnel montre du plaisir à accueillir d'autres personnes dans le milieu. Tout le monde est salué de façon accueillante.</p> <p>Le personnel maintient un ton de voix positif On observe tout le personnel adoptant un ton de voix amical avec les autres personnes dans le milieu. Il interagit avec les autres de manière à les soutenir et les encourager. Ceci comprend les interactions du personnel entre eux, du personnel avec les enfants, et du personnel avec les parents/adultes.</p>	<p>Le personnel fait preuve de souplesse Tout le personnel démontre la capacité de s'adapter aux changements inattendus qui surviennent au cours de la journée. Par exemple, le dîner est 15 minutes en retard et le membre du personnel est capable de mettre en place une expérience d'apprentissage de façon spontanée pour occuper les enfants en attendant, ou le personnel ajuste l'horaire afin de refléter le désir des enfants à demeurer à l'extérieur plus longtemps.</p>

<p>Le personnel est impatient à maintes reprises On observe à maintes reprises que le personnel est impatient envers les autres. Ceci comprend presser une personne à terminer ce qu'elle fait, passer des commentaires sur sa capacité à accomplir une tâche en temps voulu ou intervenir pour achever la tâche soi-même.</p> <p>Le personnel interrompt à maintes reprises les autres personnes quand elles parlent On observe à maintes reprises le personnel interrompant d'autres personnes qui participent à une conversation. Par exemple, un membre du personnel qui s'immisce dans la conversation des autres ou interrompt quelqu'un qui veut s'exprimer.</p> <p>Le personnel démontre à maintes reprises un manque de respect On observe à maintes reprises le personnel manquant de respect envers une autre personne dans la salle de jeu. Par exemple, le membre du personnel rejette les opinions des autres, il ne respecte pas les demandes des parents ou des autres employés, ou il ne tient pas compte des indices donnés par les enfants.</p>	<p>Le personnel est patient On observe tout le personnel agissant de manière calme. Il demeure d'humeur égale et posée en toutes situations.</p> <p>Le personnel donne exemple d'un comportement social positif On observe tout le personnel interagissant avec les autres de manière adéquate. Le personnel donne l'exemple d'aptitudes sociales positives envers tous dans le milieu. Par exemple, parler de façon respectueuse et renforcer des interactions sociales positives.</p> <p>Le personnel donne de l'attention positive à tous les enfants sans exception On observe tout le personnel s'adressant aux enfants et interagissant avec eux de manière positive et favorable.</p>	<p>Le personnel profite de moments d'apprentissage pour favoriser le développement de comportements sociaux positifs Tout le personnel renforce les comportements sociaux positifs en encourageant les enfants à adopter un comportement positif dans le moment présent. Par exemple, lorsqu'un enfant crie après son ami de l'autre côté de la salle de jeu, le membre du personnel s'approche de lui et l'encourage d'aller vers son ami pour lui parler.</p> <p>Le personnel fait preuve d'empathie. Tout le personnel affiche de la compréhension et du soutien envers les émotions des autres.</p>
---	---	---

26. La supervision des enfants

Intention : Le personnel est conscient à tout moment de l'emplacement des enfants sous sa garde. Ceci est rendu possible grâce à la communication entre les membres du personnel sur l'emplacement des enfants et à l'entraide entre chacun pour veiller à ce que la salle de jeu en entier soit surveillée en permanence. En tant qu'équipe, le personnel peut faire la part entre les interactions avec les enfants et leur sécurité.

Questions de réflexion : Quelles sont les stratégies mises en place pour assurer que le personnel est conscient de tous les enfants dans la salle de jeu? Comment le personnel se positionne-t-il pour pouvoir faire un survol de tout l'environnement? Quelles stratégies sont utilisées pour veiller à ce que le personnel communique verbalement avec leurs collègues? Quels obstacles peuvent se trouver dans l'environnement qui empêchent une surveillance efficace?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le personnel n'est pas conscient du nombre d'enfants dans la salle de jeu Le personnel n'est pas conscient quel enfant est présent et quel enfant a quitté la salle de jeu.</p> <p>Le personnel n'est pas conscient de l'emplacement des enfants Le personnel n'est pas conscient de ce que font les enfants. Par exemple, un enfant se cache dans une armoire ou se met debout sur une table.</p> <p>Le personnel omet à maintes reprises de faire un survol de la salle de jeu Le personnel interagit avec quelques enfants seulement et n'est pas conscient de ce que font les autres enfants.</p> <p>Le personnel se place à maintes reprises dos aux enfants Le personnel est placé à maintes reprises dos aux enfants ou est en train de nettoyer/remplir des documents au lieu de surveiller la salle de jeu.</p>	<p>Le personnel fait un survol de la salle de jeu à tout moment On observe tout le personnel surveillant l'ensemble de la salle de jeu pour veiller à la sécurité des enfants.</p> <p>Le personnel travaille en équipe, ce qui lui permet de surveiller tous les enfants Tout le personnel utilise un moyen de communication verbal et (ou) non verbal entre eux pour superviser les enfants et interagir avec les eux dans l'environnement.</p> <p>Le personnel fait la part entre la surveillance des enfants et l'interaction avec eux On observe tout le personnel faisant la part entre la surveillance et l'interaction avec les enfants. Le personnel est conscient de ce que font les enfants tout en jouant avec eux.</p>	<p>Le personnel communique l'emplacement des enfants Tout le personnel communique entre eux le nombre et l'emplacement des enfants dans la salle de jeu. Par exemple, en indiquant verbalement où les enfants jouent comme « Michèle est dans la tente. »</p> <p>Le personnel passe d'une expérience d'apprentissage à l'autre en toute harmonie, faisant la part entre le soutien, la surveillance et la supervision On observe tout le personnel interagissant avec les enfants partout dans l'environnement, tout en surveillant les besoins des enfants et supervisant le groupe.</p> <p>La supervision se fait sans dérangement Le personnel effectue un relevé du nombre d'enfants sans interrompre les enfants dans leur jeu. La supervision de la part du personnel permet aux enfants de se déplacer dans la salle de jeu en toute liberté.</p>

<p>Le personnel est à maintes reprises incapable de faire la part entre la surveillance des enfants et l'interaction avec eux</p> <p>On observe à maintes reprises le personnel incapable de faire la part entre la surveillance et les interactions. Soit il se concentre sur son interaction avec un petit groupe d'enfants, soit il balaye du regard la salle de jeu sans interagir avec les enfants.</p>	<p>Le personnel anticipe les situations afin de favoriser l'interaction et les expériences d'apprentissage des enfants</p> <p>Tout le personnel est conscient des comportements des enfants et peut anticiper les situations. On observe le personnel appuyant les besoins spécifiques des enfants pour assurer des interactions et des résultats positifs.</p>	
---	--	--

27. Encourager la prise d'autonomie des enfants

Intention : Le personnel observe les enfants tout au long de la journée. Il peut comprendre les indices donnés par les enfants et favoriser des interactions afin d'encourager les enfants à élargir leur apprentissage grâce à des activités qui les intéressent. On donne le choix, le temps et le matériel aux enfants pour leur permettre de poursuivre leur propre objectif en matière d'apprentissage.

Pédagogie vivante : « Lorsque les enfants amorcent des expériences, produisent des idées, planifient, règlent des problèmes, font des choix significatifs et agissent spontanément par le jeu, il est plus probable qu'ils soient heureux et s'entendent bien avec les autres, qu'ils aient des niveaux de stress moins élevés et qu'ils soient attentifs et motivés lors de l'apprentissage. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 35)

Questions de réflexion : Comment est-ce que le personnel suit les initiatives des enfants? Comment les enfants peuvent-ils diriger leur propre jeu? Comment les enfants sont-ils soutenus dans l'acquisition d'aptitudes à l'autonomie qui favoriseront leur développement à l'avenir? Comment pouvez-vous assurer que les enfants ont accès à du matériel de jeu qui les intéresse? Les enfants sont-ils considérés comme des individus compétents et encouragés à suivre leurs propres intérêts?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le personnel ne prête pas attention aux signaux des enfants On observe le personnel ignorant les signaux des enfants. Par exemple, on force un enfant à manger alors qu'il s'endort à table ou le membre du personnel ignore un enfant qui pleure.</p> <p>Le personnel empêche les enfants, à maintes reprises, de prendre des décisions On observe le personnel prenant à maintes reprises des décisions pour les enfants. Par exemple, le membre du personnel décide à quelle expérience d'apprentissage l'enfant participera ou il n'autorise pas l'enfant à quitter l'activité en petit groupe.</p>	<p>Le personnel réagit régulièrement aux signaux des enfants On observe tout le personnel prêtant attention aux signaux donnés par les enfants. Le personnel est conscient des besoins particuliers des enfants et de leur personnalité.</p> <p>Les enfants ont des choix On observe tout le personnel donnant des choix aux enfants. L'enfant peut, par exemple, choisir ses activités ou la séquence des tâches.</p> <p>Le personnel laisse le temps aux enfants de terminer leurs tâches On observe tout le personnel laissant le temps aux enfants de compléter leurs tâches et leurs activités. On ne presse pas les enfants dans les routines et ceux-ci peuvent terminer leurs activités en prenant leur temps.</p>	<p>Les enfants peuvent choisir selon leurs intérêts On observe tout le personnel donnant des choix d'activités ou de tâches aux enfants selon leurs intérêts.</p> <p>Le personnel offre des ressources de manière spontanée pour permettre à l'enfant de poursuivre son propre parcours d'apprentissage On observe tout le personnel offrant des ressources, comme du matériel de jeu, pour élargir l'apprentissage des enfants. Par exemple, si un enfant montre de l'intérêt pour les trains, le personnel peut lui donner des petits trains et des rails ou des vêtements de déguisement de l'armoire.</p>

<p>À maintes reprises, le personnel ne favorise pas la prise d'autonomie adaptée au développement On observe à maintes reprises le personnel ne permettant pas aux enfants d'essayer d'eux-mêmes ou rendant la tâche trop difficile pour l'enfant. Par exemple, un membre du personnel qui habille et nourrit un enfant d'âge préscolaire.</p>		<p>Le personnel crée des occasions favorisant la prise d'autonomie par le jeu On observe tout le personnel créant des occasions pour favoriser la prise d'autonomie à travers le jeu. Par exemple, le membre du personnel offre des activités de motricité fine comme le laçage des chaussures et des tableaux avec des fermetures à glissière pour pratiquer l'habillement.</p>
---	--	---

28. Appuyer le développement de l'estime de soi

Intention : Le personnel interagit avec les enfants de façon à favoriser l'estime de soi. Il appelle l'enfant par son nom pour appuyer son identité personnelle. Le personnel soutient les enfants dans l'apprentissage de l'autorégulation de leurs émotions et dans la reconnaissance de l'empathie. Il aide les enfants à identifier et à nommer leurs émotions.

Pédagogie vivante : « Les études montrent que lorsque les éducatrices et éducateurs donnent l'exemple et aident les enfants à exprimer leurs sentiments, à reconnaître les sentiments des autres et à aider les autres, les enfants acquièrent des compétences sociales positives comme la prise de recul, l'empathie et la maîtrise des émotions, et ils sont moins portés à adopter des comportements problématiques. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 24-25)

Questions de réflexion : Comment assurez-vous une attention positive à tous les enfants? Quelles stratégies sont utilisées pour assurer que les enfants se sentent fiers de leur effort, peu importe le résultat? Est-ce que le personnel se concentre sur le processus de l'effort des enfants plutôt que sur le produit final? Comment les enfants ont-ils l'occasion de partager leurs réalisations, peu importe ce qu'elles sont? Comment le personnel encourage-t-il les enfants à développer un sentiment d'appartenance au sein du programme? Quelles sont les occasions en place pour promouvoir les interactions continues afin de soutenir le développement des compétences d'autorégulation des enfants?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le personnel ne fait pas preuve de pratiques inclusives On observe le personnel ségréguant ou excluant des enfants du groupe. Par exemple, un enfant est placé à part aux repas pour cause d'allergies ou de son comportement, ou il est exclu en raison de besoins physiques.</p> <p>Le personnel utilise à maintes reprises des termes d'affection On observe à maintes reprises le personnel utilisant des termes d'affection au lieu du nom de l'enfant ou du nom par lequel les parents l'appellent à maintes reprises.</p>	<p>Le personnel s'adresse aux enfants en les appelants par leur prénom On observe tout le personnel s'adressant aux enfants en les appelants par leur prénom. Le personnel devrait adresser les enfants par le nom identifié par le parent. Les termes d'affection tels que « ma chérie, mon grand, ma belle, mon ami » sont déconseillés.</p> <p>Le personnel fait régulièrement preuve de pratiques inclusives On observe tout le personnel incluant tous les enfants dans les activités et les routines, quels que soient leurs besoins spécifiques ou leurs comportements. Par exemple, un enfant est placé à part aux repas pour cause d'allergies ou de son comportement, ou il est exclu pour des raisons de besoins physiques.</p>	<p>Le personnel aide les enfants à comprendre leurs propres émotions Tout le personnel encourage les enfants à comprendre leurs émotions. Par exemple, le membre du personnel reconforte et reconnaît les émotions d'un enfant qui a perdu un jouet, et discute avec lui de ses sentiments de tristesse et de colère.</p> <p>Le personnel encourage les enfants à identifier les émotions des autres On observe tout le personnel encourageant les enfants à montrer de l'empathie envers les autres. Le personnel nomme les émotions et donne l'exemple du soutien. Par exemple, le membre du personnel explique à un enfant pourquoi son camarade pleure.</p>

<p>Le personnel donne trop d'instructions à maintes reprises et l'enfant est incapable de les suivre On observe à maintes reprises le personnel donnant des instructions en plusieurs étapes qui ne sont pas appropriés à leur développement et trop difficiles pour que l'enfant puisse les suivre.</p> <p>À maintes reprises, le personnel n'encourage pas les enfants On observe à maintes reprises le personnel interagissant avec les enfants d'une façon monotone ou négative. Il n'encourage pas les enfants et ne montre pas son soutien envers eux.</p> <p>À maintes reprises, le personnel ne reconnaît pas les émotions des enfants On observe à maintes reprises le personnel ignorant les émotions des enfants. Par exemple, le membre du personnel dit à l'enfant qu'il n'y a aucune raison de pleurer ou il reste indifférent à la joie de l'enfant quand il a accompli une tâche.</p>	<p>Le personnel divise les tâches en petites étapes On observe tout le personnel simplifiant leurs instructions pour s'assurer de la réussite des enfants.</p> <p>Le personnel encourage les enfants sur la façon dont les tâches ont été accomplies On observe tout le personnel soutenant et encourageant les enfants d'une part quant à la tâche à terminer et, d'autre part, quant aux moyens utilisés pour y parvenir.</p> <p>Le personnel montre la façon d'accomplir une tâche On observe tout le personnel montrant aux enfants comment accomplir des tâches sans pour autant le faire à leur place.</p>	<p>Le personnel utilise des mots clés dans la langue de choix de l'enfant On observe tout le personnel utilisant des mots dans la langue de choix des enfants, comme l'ont demandé les parents, pour aider l'enfant à s'adapter à l'environnement du centre.</p>
--	---	---

29. Gestion du comportement

Intention : Le personnel utilise des stratégies adaptées au développement pour appuyer la gestion du comportement des enfants présents dans la salle de jeu. Il donne l'exemple de stratégies de gestion positives et, au besoin, encourage les enfants à résoudre les problèmes. Le personnel utilise régulièrement des stratégies adaptées au développement pour rediriger les enfants. Il est conscient du comportement de chaque enfant sous ses soins et peut anticiper les situations problématiques.

Pédagogie vivante : « Les éducatrices et éducateurs ont maintes fois constaté que leur communication avec les enfants consiste en grande partie à les diriger – en leur donnant des instructions, en leur disant quoi faire et en corrigeant leur comportement – au lieu d'établir avec eux des liens véritables et significatifs. Toutefois, une approche qui met l'accent sur l'écoute, la réponse et la poursuite d'une communication et d'une conversation amorcée par l'enfant peut être plus efficace pour encourager l'acquisition du langage par les enfants et le développement des aptitudes sociales, de la compréhension empathique et de la capacité d'attention des enfants. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 41)

Questions de réflexion : Comment le personnel est-il juste et équitable lorsqu'il gère les comportements des enfants? Comment assurez-vous que les stratégies de redirection sont appropriées à l'incident spécifique? Comment le personnel encourage-t-il tous les enfants à s'exprimer tout en développant leur capacité d'autorégulation?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le personnel brusque les enfants On observe le personnel étant agressif envers les enfants. Par exemple, un membre du personnel attrape un enfant, utilise un langage corporel menaçant ou pousse l'enfant.</p> <p>À maintes reprises, les attentes du personnel ne correspondent pas au niveau de développement de l'enfant On observe à maintes reprises le personnel ayant des attentes envers les enfants qui ne correspondent pas à leur niveau de développement. Par exemple, demander aux enfants de s'asseoir en cercle alors qu'ils n'en ont pas la capacité.</p>	<p>Régulièrement, le personnel explique calmement les conséquences d'un comportement Tout le personnel explique régulièrement et calmement les conséquences d'un comportement régulièrement. Par exemple, le personnel explique calmement que taper fait mal et redirige l'enfant vers une autre activité.</p> <p>Le comportement positif est renforcé On observe tout le personnel renforçant les comportements positifs auprès des enfants. Ils prennent acte et appuient les comportements positifs que démontrent les enfants.</p>	<p>Le personnel adapte ses attentes aux besoins individuels de chaque enfant Tout le personnel est capable d'adapter ses attentes selon les besoins et la personnalité de chaque enfant. Par exemple, des périodes d'attente ou des étapes plus courtes pour les plus jeunes enfants, ou des périodes d'attente plus longues pour les enfants capables d'autorégulation.</p> <p>Le personnel s'adresse à tous les enfants impliqués dans un incident en vue de résoudre la question calmement On observe tout le personnel faisant attention aux besoins émotionnels des enfants impliqués dans une situation de conflit. Il aborde toutes les perspectives calmement en vue de résoudre la question.</p>

<p>Le personnel explique à maintes reprises les conséquences de façon abrupte On observe à maintes reprises le personnel expliquant les conséquences de façon abrupte et sévère. Il paraît en colère par rapport au comportement de l'enfant. Par exemple, le membre du personnel s'adresse à l'enfant d'un ton furieux parce que celui-ci a arraché un jouet à un camarade ou menace l'enfant avec des conséquences pour ces actions.</p> <p>À maintes reprises, le personnel n'utilise pas des stratégies de gestion de comportement appropriés On observe à maintes reprises le personnel utilisant des stratégies de gestion du comportement non adaptées. Par exemple, un enfant est envoyé dans le coin parce qu'il n'écoute pas.</p> <p>À maintes reprises, le personnel n'observe pas les stratégies en place On observe à maintes reprises le personnel n'observant pas les stratégies adaptées au développement. Par exemple, le membre du personnel demande à deux enfants de se partager un jouet, mais il ne reste pas près d'eux pour appuyer sa stratégie.</p>	<p>Le personnel utilise régulièrement des stratégies de redirection adaptées au développement On observe tout le personnel utilisant des stratégies de redirection adaptées au développement. Par exemple, lorsqu'un enfant prend les poupées d'un ou d'une camarade; il explique pourquoi il ne doit pas le faire et lui donne une autre poupée.</p> <p>Le personnel observe régulièrement les stratégies en place On observe tout le personnel donnant suite régulièrement aux stratégies en place. Par exemple, ils montrent l'exemple et aident les enfants à accomplir les tâches demandées.</p> <p>Le personnel montre l'exemple du partage et le concept de « chacun son tour » On observe tout le personnel montrant l'exemple du partage et du « chacun son tour ». Le personnel reste avec les enfants tout en démontrant les stratégies pour veiller à ce que ceux-ci comprennent le processus et y réussissent.</p>	<p>Le personnel surveille les dynamiques de groupe pour anticiper les situations Tout le personnel est conscient des différentes personnalités au sein du groupe et peut anticiper les situations conflictuelles.</p> <p>Les enfants démontrent une prise de conscience des attentes de la salle de jeu Les enfants sont conscients des attentes. Par exemple, le membre du personnel informe les enfants qu'il est temps de ranger. Les enfants sont capables de suivre les instructions sans que le personnel les leur répète.</p> <p>Le personnel encourage les enfants à résoudre des questions portant sur des conflits entre amis Le personnel encourage les enfants à résoudre des situations de conflit entre eux et exprimer pourquoi ils sont troublés pour leur permettre d'en venir à une résolution avec le personnel de soutien.</p>
--	--	---

30. Appuyer le développement des capacités de communication

Intention : Le personnel fait la part entre des interactions verbales et non verbales avec les enfants. Il offre des expériences et des occasions qui aident à élargir l'apprentissage de tous les enfants. Le personnel montre l'exemple d'interactions positives avec les enfants notamment lorsqu'il joue avec eux.

Pédagogie vivante : « Lorsque les éducatrices et éducateurs sont conscients des nombreuses « langues » utilisées par les enfants pour communiquer, les comprennent et y répondent, ils donnent à chaque enfant une « voix ». Quel que soit l'âge ou la capacité de l'enfant, les échanges de communication réciproque (en particulier ceux qui permettent aux enfants d'amorcer une conversation avec les autres) bâtissent un sentiment de lien et renforcent les aptitudes langagières, les compétences en conversation sociale et l'activité cognitive. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 41)

Questions de réflexion : Comment les conversations des enfants sont-elles valorisées par le personnel? Comment le personnel reconnaît-il la communication non verbale des enfants? Comment le personnel est-il réceptif à toutes les occasions d'apprentissage? Le personnel est-il engagé avec les enfants pendant leur jeu? Comment le personnel encourage-t-il les enfants à s'exprimer dans le cadre de leur jeu?

Interactions non verbales : comprend les expressions faciales, le langage corporel, le contact physique, le contact visuel, l'espace personnel et l'intonation de la voix.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le personnel n'initie pas des interactions verbales/non verbales Le personnel n'initie pas d'interactions verbales/non verbales avec les enfants et ne réagit pas aux leurs.</p> <p>À maintes reprises, le personnel n'optimise pas les interactions verbales/non verbales On observe à maintes reprises le personnel ne saisissant pas l'occasion d'approfondir et d'élargir les interactions verbales/non verbales des enfants.</p>	<p>Les interactions verbales/non verbales sont équilibrées et partagées entre le personnel et l'enfant On observe tout le personnel faisant la part entre leurs interactions et celles des enfants. Il permet aux enfants de répondre par des mots ou des gestes en réponse à des gestes initiés par un enfant.</p> <p>Le personnel fait preuve de capacités d'écoute active Tout le personnel montre l'exemple d'écoute active en maintenant le contact visuel avec l'enfant qui parle, il répète ou reformule les commentaires de l'enfant et il répond de manière adaptée.</p>	<p>Le personnel optimise les interactions verbales/non verbales avec du matériel On observe tout le personnel utilisant du matériel de jeu pour favoriser les occasions d'élargir le langage des enfants. Par exemple, l'enfant parle d'une émission de télévision sur les volcans et le membre du personnel lui fournit du matériel pour créer son propre volcan.</p> <p>Le personnel enrichit le vocabulaire des enfants On observe tout le personnel utilisant un langage verbal dans la mesure du possible pour élargir le vocabulaire des enfants. Par exemple, en offrant des mots descriptifs quand il parle d'une expérience scientifique.</p>

<p>À maintes reprises, le personnel ne se comporte pas selon les descriptions et les directives adaptées au développement On observe à maintes reprises le personnel ne donnant pas l'exemple en ce qui concerne les descriptions et les directives adaptées au développement. Il demandera à un enfant de faire quelque chose, mais ne suivra pas les mêmes directives.</p> <p>À maintes reprises, le personnel pose des questions fermées On observe à maintes reprises le personnel posant des questions où seuls un « oui » ou un « non » suffisent comme réponse.</p>	<p>Le personnel participe à des jeux avec les enfants On observe tout le personnel participant à des activités avec les enfants.</p>	<p>Le personnel encourage les interactions verbales/non verbales entre enfants On observe tout le personnel encourageant les interactions entre enfants. Par exemple, en ayant un échange avec les enfants sur leur fin de semaine pendant le dîner.</p>
--	---	---

31. Enrichir l'apprentissage des enfants

Intention : Le personnel se base sur des observations, son expérience et les signaux donnés par les enfants pour élargir l'apprentissage de ces derniers et utiliser des occasions qui encouragent l'enfant dans son parcours d'apprentissage. Il encourage les enfants à poser des questions, résoudre des problèmes et explorer.

Pédagogie vivante : « Ils peuvent mieux comprendre les nouvelles compétences et les approches d'apprentissage changeantes des enfants et favoriser un nouvel apprentissage en collaborant avec les enfants à la découverte et à une réflexion soutenue et partagée. » (*Comment apprend-on? – Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance*, p. 35)

Questions de réflexion : Comment êtes-vous un co-apprenant avec les enfants? Comment le personnel soutien-t-il la pensée critique afin d'élargir l'apprentissage des enfants? Comment le personnel est-il réceptif à toutes les occasions d'apprentissage? Est-ce que le personnel valorise la pensée individuelle des enfants et suit leurs indices d'apprentissage? Le personnel est-il engagé avec les enfants pendant leur jeu? Comment le personnel encourage-t-il les enfants à s'exprimer dans le cadre de leur jeu?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p>Le personnel résout à maintes reprises les problèmes des enfants immédiatement On observe à maintes reprises le personnel résolvant les problèmes des enfants.</p> <p>Le personnel rate à maintes reprises l'occasion d'enrichir les connaissances des enfants On observe à maintes reprises le personnel ignorant les occasions d'élargir l'apprentissage des enfants.</p> <p>Le personnel empêche les enfants, à maintes reprises, de prendre les devants On observe à maintes reprises le personnel ne permettant pas aux enfants de tenter de nouvelles tâches ou de s'engager librement au sein de leur environnement.</p>	<p>Le personnel encourage régulièrement les enfants à trouver des solutions On observe tout le personnel encourageant les enfants à résoudre un problème et trouver des solutions aux tâches et (ou) activités. Par exemple, en permettant à l'enfant de manœuvrer autour des obstacles sur son jouet à enfourcher ou en l'encourageant à fermer la fermeture éclair de son manteau.</p> <p>Le personnel guide les enfants en s'appuyant sur des stratégies On observe tout le personnel participant avec les enfants à la résolution d'un problème en divisant la solution en petites étapes et en appuyant l'enfant tout au long du processus.</p>	<p>Le personnel fait l'équilibre entre les capacités de l'enfant et la complexité des résultats de l'apprentissage Tout le personnel est conscient des capacités de l'enfant et crée des occasions d'élargir son apprentissage quand la situation s'y prête. Par exemple, un enfant reçoit des directives en deux étapes alors qu'un autre enfant reçoit des directives en quatre étapes.</p> <p>Le personnel tire parti des expériences passées pour optimiser les occasions d'apprentissage actuelles On observe tout le personnel se basant sur des activités ou expériences passées pour faire le lien avec de nouvelles occasions d'apprentissage. Par exemple, lorsque les enfants jouent dans un bac à sable avec des pelles et des accessoires de construction et le personnel leur rappelle la fois qu'ils sont allés se promener et qu'ils ont vu de la construction dans la rue.</p>

Le personnel appuie l'apprentissage des enfants

On observe tout le personnel appuyant l'apprentissage des enfants. Par exemple, en participant aux expériences d'apprentissage des enfants et en ajoutant du nouveau vocabulaire, en donnant des idées, et en fournissant du matériel pour élargir les occasions d'apprentissage.

Le personnel est réceptif à toutes les occasions d'apprentissage

Tout le personnel est réceptif aux questions des enfants et utilise du matériel de jeu et ceux liés au langage pour élargir les occasions d'apprentissage.