



Avant et Après l'École

Évaluation des services de garde et d'apprentissage
de la petite enfance aux fins d'amélioration de la qualité

Les droits d'auteur dans ce document sont la propriété de la ville de Toronto et sont assujettis aux lois canadiennes sur les droits d'auteur, et ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de la Ville.

1. Qualité du Programme

Cette section de L'Évaluation aux fins d'amélioration de la qualité s'articule selon les quatre catégories suivantes : Expériences d'apprentissage, Programmation et (ou) documentation, Initiation aux médias et Littérature physique.

1A. Expériences d'apprentissage

Objectif : L'horaire quotidien est affiché et reflète l'aperçu de la journée. Si certaines transitions ou activités peuvent être définies, d'autres périodes peuvent être flexibles et, par conséquent, organisées par les enfants afin de mieux répondre aux besoins ou aux désirs du groupe. En fonction des observations régulières, le personnel encourage et facilite les diverses expériences d'apprentissage durant le programme, ce qui offre des occasions d'acquérir des compétences en leadership, de promouvoir l'autonomie et les relations entre pairs. La documentation pédagogique créée par le personnel et (ou) les enfants souligne les occasions existantes de co-apprentissage dynamique tout en renforçant le sentiment d'appartenance des enfants.

Pédagogie stimulante : « 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 page 15).

Questions de réflexion : De quelle façon le programme encourage-t-il tous les enfants à s'engager? Comment le personnel aide-t-il les enfants à apprendre à faire des choix et des compromis? À quelles stratégies le personnel a-t-il régulièrement recours pour encourager l'autonomie et le leadership dans le cadre du programme ? Comment les observations faites sur les enfants ont-elles été utilisées pour offrir des expériences qui élargissent l'apprentissage? Comment le personnel s'assure-t-il que toutes les expériences d'apprentissage sont inclusives et tiennent compte des différentes communautés et cultures, des diverses capacités et structures familiales, notamment des familles LGBTTBQAQ?

Cet indicateur reflète la mise en œuvre des expériences d'apprentissage tirées de la programmation et (ou) de la documentation.

Adapté au développement : Répond aux besoins en matière de développement individuel d'un enfant sur le plan physique, social, émotionnel et intellectuel.

Jour d'enseignement : Journées durant lesquelles les enfants sont à l'école – de septembre à juin

Jour sans enseignement : Journées complètes durant lesquelles les enfants participent au programme – été, journées d'activités professionnelles, relâche de mars et jours fériés.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="117 305 714 641"> <input type="checkbox"/> Les expériences d'apprentissage n'incitent pas les enfants à faire des choix On observe que les enfants n'ont pas de choix quant à 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. <li data-bbox="117 667 714 868"> <input type="checkbox"/> Les expériences d'apprentissage offertes ne sont pas adaptées au développement Les expériences d'apprentissage offertes pour les enfants sont soit trop avancées soit pas assez stimulantes. <li data-bbox="117 894 714 1398"> <input type="checkbox"/> Les expériences d'apprentissage offertes ne reflètent pas la programmation actuelle et (ou) la documentation Les expériences d'apprentissage offertes ne correspondent pas à ce qui est écrit dans la programmation. On remarque que les expériences d'apprentissage qui ont été planifiées à l'avance n'ont pas lieu dans la salle, ou que les enfants ne sont pas intéressés par les expériences d'apprentissage offertes. Pour les centres qui suivent un curriculum émergent, les expériences d'apprentissage sont documentées à la fin de la journée. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="751 305 1352 641"> <input type="checkbox"/> Un horaire quotidien courant pour les jours d'enseignement ou un horaire pour les jours sans enseignement est accessible L'horaire quotidien affiché reflète l'aperçu de la journée. Par exemple, durant l'été, l'horaire présenterait la journée complète, tandis qu'en février, l'horaire présenterait seulement les heures avant et après les classes. <li data-bbox="751 667 1352 1105"> <input type="checkbox"/> Preuve démontrant que les enfants ont l'occasion de diriger des expériences d'apprentissage et (ou) des tâches quotidiennes Les enfants peuvent diriger des expériences d'apprentissage ou des tâches quotidiennes pour renforcer et promouvoir leurs compétences en leadership. Pour y parvenir, un enfant peut par exemple contribuer aux étapes d'une activité culinaire, être le « leader de la journée » ou un mentor (un enfant plus âgé qui aide un autre enfant plus jeune). <li data-bbox="751 1131 1352 1468"> <input type="checkbox"/> Des observations des enfants sont utilisées dans le développement des expériences d'apprentissage Le personnel documente les observations individuelles pour chaque enfant. Au moins deux observations par enfant par mois sont documentées. Les programmes qui offrent des camps d'été doivent aussi noter leurs observations pour les enfants qui sont enregistrés durant l'année scolaire. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1386 305 1986 771"> <input type="checkbox"/> Les enfants ont l'occasion d'orienter l'horaire quotidien Les enfants peuvent influencer l'horaire de la journée, ce qui permet une certaine flexibilité et indépendance. Par exemple, si les enfants choisissent de ne pas aller jouer à l'extérieur, durant l'horaire planifié pour aller à l'extérieur, le personnel sera à l'écoute de leurs signaux et planifiera d'autres activités en conséquence. Le groupe peut aussi décider des activités sur lesquelles se concentrer, de l'ordre de celles-ci, ou des expériences à faire ce jour-là. <li data-bbox="1386 797 1986 1166"> <input type="checkbox"/> La documentation pédagogique est accessible Le personnel et (ou) les enfants utilisent des photos, des œuvres d'art, des histoires et (ou) des classeurs d'un enfant ou de groupes d'enfants participant à des expériences d'apprentissage, le tout accompagné par une description de l'apprentissage ayant cours. La documentation pédagogique est accessible dans la salle de jeu. <li data-bbox="1386 1192 1986 1458"> <input type="checkbox"/> Preuve de projet à long terme La preuve peut être vue sur la programmation ou en cours dans la salle de jeu. Les expériences qui ont eu lieu au cours des 4 derniers mois peuvent être présentées sur photo, en documentation photo, dans des livres artisanaux ou sur des tableaux.

1B. Programmation et (ou) documentation

Objectif: Les expériences d'apprentissage qui se produisent quotidiennement, qu'il soit question d'expériences planifiées ou documentées, sont reprises dans la programmation et (ou) la documentation. La programmation et (ou) la documentation est en tout temps accessible au personnel, aux enfants, aux parents et aux visiteurs. Les compétences ou les objectifs en cours de développement, à l'échelle individuelle ou du groupe, sont indiqués quotidiennement dans la programmation et (ou) la documentation. Les enfants et le personnel mettent en commun des idées et planifient les prochaines expériences ensemble, en tant que co-apprenants. Encourager les enfants à participer aux célébrations qui ont lieu tout au long de l'année et qui reflètent les collectivités dans lesquelles ils vivent permet de les ancrer dans leur citoyenneté, de leur faire prendre conscience des répercussions de la citoyenneté, de renforcer les liens qu'ils entretiennent avec les collectivités et de créer de l'empathie. Une fois par mois au moins, le personnel dispose de temps sans les enfants pour discuter de la façon la plus judicieuse d'intégrer à l'horaire régulier les intérêts des enfants, les expériences vécues dans les clubs ou les célébrations. En tant que leader pédagogique, le superviseur ou son délégué fait l'examen hebdomadaire de la programmation et (ou) de la documentation afin de fournir au personnel une orientation, un appui ou des suggestions

Pédagogie stimulante : « 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 page 15).

Questions de réflexion : Les recommandations des organismes ou des professionnels externes ont-elles été prises en compte pour établir la programmation? Dans quelle mesure la programmation et (ou) la documentation est-elle inclusive et répond-elle aux besoins de tous les enfants du programme ? Comment le personnel intègre-t-il les différentes structures familiales lors des célébrations traditionnelles? Quelles sont les stratégies employées pour enrichir le programme offert aux enfants? De quelle façon les concepts de littératie et de numératie sont-ils intégrés aux expériences d'apprentissage offertes sur une base hebdomadaire? Comment peut-on être certain que le personnel fait participer les enfants au processus de programmation? Comment le personnel s'assure-t-il que les célébrations constituent des occasions d'apprentissage enrichissantes?

Programmation et (ou) documentation : Décrit les expériences d'apprentissage spécifiques qui sont planifiées pour les enfants et (ou) documentées à la fin de la journée. La programmation et (ou) la documentation se distingue de l'horaire en ce qu'elle détaille chaque expérience d'apprentissage. La programmation et (ou) la documentation est propre à chaque centre/organisme/programme individuel et reflète leur modèle de curriculum et leur philosophie.

La pratique exemplaire consiste à s'assurer que chaque programme dispose d'une programmation et (ou) d'une documentation qui reflète les enfants inscrits dans leur programme particulier, que ce soit la programmation et (ou) la documentation pour les activités intérieures ou extérieures.

Affichage : La programmation et (ou) la documentation est affichée dans un endroit accessible aux parents, au personnel, aux enfants et aux visiteurs dans l'espace du programme.

Possibilité d'apprentissage : Renvoie à la compétence, à l'objectif ou aux résultats en matière de développement ou dont les participants font état au cours des expériences d'apprentissage. Une compétence ou un objectif au moins devrait être indiqué tous les jours dans la programmation et (ou) la documentation.

Expériences d'apprentissage planifiées : Renvoie aux expériences d'apprentissage planifiées au préalable en fonction des observations récentes faites sur les enfants.

Expériences d'apprentissage documentées : Renvoie à la programmation émergente. Pour les centres qui emploient un nouveau modèle de programmes d'apprentissage, les expériences d'apprentissage doivent être documentées avant la fin de chaque journée.

Groupes d'intérêts spécialisés : Par exemple, club de patinage, leçons de karaté, club de Lego, club de tricot.

Concepts en STGM : STGM renvoie à la science, à la technologie, au génie et aux mathématiques.

Programmes pour les excursions à l'extérieur : Deux expériences d'apprentissage ou plus devraient être planifiées ou documentées chaque jour avant et après l'excursion à l'extérieur.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="117 305 709 537"> <input type="checkbox"/> La programmation en cours et (ou) de la documentation ne sont pas accessibles Aucune programmation ou documentation n'est affichée à un endroit accessible aux parents, au personnel, aux élèves et aux visiteurs. <li data-bbox="117 565 709 971"> <input type="checkbox"/> Moins de trois types différents d'expériences d'apprentissage sont planifiés et (ou) documentés pour la semaine. Moins de trois expériences d'apprentissage par semaine sont planifiées et (ou) documentées dans un endroit accessible aux parents, au personnel, aux élèves et aux visiteurs. Par exemple, seulement des expériences artistiques ou cognitives ont été planifiées ou documentées la semaine passée. <li data-bbox="117 998 709 1333"> <input type="checkbox"/> L'avis d'organismes/de professionnels externes n'est pas sollicité afin de favoriser une planification adaptée aux enfants ayant des besoins particuliers Des professionnels externes ou des personnes spécialisées n'offrent pas de soutien ou de suggestions sur la façon dont le personnel peut subvenir aux besoins individuels des enfants et (ou) des programmes. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="751 305 1344 743"> <input type="checkbox"/> Au moins trois expériences d'apprentissage sont planifiées et (ou) documentées lors des jours d'enseignement Au moins trois expériences d'apprentissage par jour sont planifiées et (ou) documentées dans un endroit accessible aux parents, au personnel, aux élèves et aux visiteurs lorsque les enfants sont à l'école (de septembre à juin). Cela ne s'applique pas aux expériences physiques. (Sous-élément potentiellement non applicable) <li data-bbox="751 771 1344 1274"> <input type="checkbox"/> Au moins cinq expériences d'apprentissage sont planifiées et (ou) documentées lors des jours sans enseignement Au moins cinq expériences d'apprentissage par jour sont planifiées et (ou) documentées dans un endroit accessible aux parents, au personnel, aux élèves et aux visiteurs lors des journées complètes durant lesquelles les enfants sont gardés (à l'été, à la relâche de mars, lors des jours fériés, lors de journées pédagogiques). Cela ne s'applique pas aux expériences physiques. (Sous-élément potentiellement non applicable) 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1386 305 1984 711"> <input type="checkbox"/> La programmation et (ou) la documentation sont passées en revue, signées et datées par le superviseur. Preuve que la ou le superviseur passe les programmations ou documentations 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 cela est possible, la personne qui réalise la programmation ne devrait pas être responsable de son approbation. <li data-bbox="1386 738 1984 1068"> <input type="checkbox"/> Preuve que l'on consacre du temps réglementaire au personnel pour la planification Les réunions sont tenues en dehors de la surveillance des enfants. La preuve peut comprendre le compte-rendu des réunions, l'affichage des réunions prévues pour la programmation. Des réunions officielles de planification ont lieu au moins une fois par mois. <li data-bbox="1386 1096 1984 1430"> <input type="checkbox"/> Preuve que les enfants ont l'occasion de participer à des groupes d'intérêt spécialisés au moins chaque mois Ces occasions sont présentées sur place au sein du programme et vont au-delà des expériences régulières. Les enfants ont le choix d'y participer. Par exemple, on propose un club de cuisine avec une liste d'inscription et un horaire, ou une leçon mensuelle de karaté.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p><input type="checkbox"/> Toutes les salles de jeu ne possèdent pas leur propre programmation et (ou) documentation Par exemple, il y a deux salles de jeu scolaires qui partagent la même programmation et (ou) documentation. Cela ne s'applique pas aux salles où les enfants ont la liberté d'aller d'une salle à l'autre.</p>	<p><input type="checkbox"/> La programmation actuelle et (ou) la documentation comprend des descriptions d'occasions d'apprentissage quotidiennes Une description des occasions d'apprentissage quotidiennes est planifiée et (ou) documentée et apparaît dans la programmation. Cet objectif peut être atteint de la manière suivante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • une liste de matériel avec une référence directe au domaine et à la compétence de base du Continuum de développement dans L'apprentissage des jeunes enfants à la portée de tous dès aujourd'hui (AJEPTA) qui décrit les occasions d'apprentissage; • Remarque : si on fait seulement référence au numéro, le Continuum du développement doit être affiché près de la programmation comme document de référence. • décrire l'expérience d'apprentissage et inclure les compétences que les enfants pourront acquérir en participant à celle-ci; • Résultats d'apprentissage visés qui découlent des programmes, comme les expériences clés de High Scope, Place to Connect, etc. <p><input type="checkbox"/> Preuve que les enfants sont inclus dans l'élaboration de la programmation chaque semaine. Les enfants participent à la planification des prochaines expériences d'apprentissage. Par exemple à travers des rencontres de groupes hebdomadaires, une documentation sur les programmations, des boîtes de suggestions, tableaux blancs.</p>	<p><input type="checkbox"/> Preuve que le personnel intègre au moins une fois par mois du contenu qui tiennent compte des différentes communautés, cultures et célébrations. Les célébrations communautaires et culturelles sont prises en compte dans les programmations, les documentations, ou la documentation pédagogique. Les célébrations sont inclusives de plusieurs structures familiales, y compris les structures de famille LGBTQBQ et les familles monoparentales (par exemple, « fête du Parent/ de la Famille » au lieu de la « fête des Mères » ou de la « fête des Pères »), de la communauté locale (qui inclut la garderie, l'école, ou le centre communautaire), ou de toute autre célébration traditionnelle. Par exemple, cela peut-être de la musique mexicaine avec des tacos pour le déjeuner préparés par les enfants, ou la participation de la garderie à la collecte d'aliments/de jouets durant la période annuelle des fêtes organisée par l'école ou par un groupe d'enfants, ou encore une pièce de théâtre présentée aux enfants et aux familles.</p> <p><input type="checkbox"/> Preuve que le personnel inclut chaque semaine des concepts scientifiques dans les expériences d'apprentissage Le personnel encourage les enfants à développer leur esprit scientifique en les impliquant dans des expériences d'apprentissage scientifiques où ils ont l'occasion de faire des observations, de poser des questions et de rechercher de l'information. Par exemple, en créant des structures autonomes avec des matériaux libres ou en examinant comment construire une calculatrice.</p>

1C. Initiation aux médias

Objectif : Les lignes directrices régissant les jeux électroniques et l'usage de l'Internet sont accessibles et utilisées par les enfants en vue d'encourager une utilisation des médias électroniques sûre et adaptée au développement des enfants. Par exemple, les lignes directrices peuvent inclure la fréquence et la durée de l'utilisation et une feuille d'inscription. Les parents ou les tuteurs sont informés au moins une journée à l'avance quant au visionnement de l'émission ou du film dans le cadre du programme et en ce qui concerne l'équipement favorisant d'autres occasions d'apprentissage proposé aux enfants qui choisissent de ne pas regarder l'émission ou le film. Le personnel a une méthode de surveillance des jeux apportés de la maison et l'utilisation de l'Internet dans le cadre du programme est précisée à l'intention des parents. Le personnel utilise les multimédias pour élargir et enrichir les expériences d'apprentissage initiées par les enfants et le personnel. Des jeux, des programmes, des applications et des techniques multimédias sont choisis délibérément afin de mieux faire comprendre les sujets liés aux STGM (science, technologie, génie et mathématiques). Le personnel et les enfants utilisent les multimédias de façon proactive.

Pédagogie stimulante: « La littératie en STGM repose sur des compétences telles que l'orientation spatiale, les habiletés conceptuelles, les capacités pratiques de manipulation et la conception technologique. Ces aptitudes peuvent être particulièrement bien développées par les disciplines des STGM. » (Assemblage requis, page 89). <http://sciencepourlepublic.ca/fr/assessments/completed/stem-skills.aspx>

Questions de réflexion : Comment l'utilisation des médias et de la technologie améliore-t-elle les occasions d'apprentissage qui se produisent dans le groupe? Comment le personnel détermine-t-il que le temps passé devant l'écran est adapté au développement des enfants? Quels sont les avantages pour les enfants? Comment le personnel s'assure-t-il que le film visionné ou le sujet abordé est adapté au développement des enfants? Lors de l'utilisation des techniques multimédias, comment le personnel s'engage-t-il auprès des enfants en vue d'améliorer et d'élargir les occasions d'apprentissage spontanées. Comment le personnel encourage-t-il les enfants à appliquer les compétences acquises en jouant à des jeux électroniques aux expériences du monde réel (par exemple, tour de rôle, empathie ou donner corps à une conception virtuelle).

Utilisation des médias électroniques : Renvoie au temps passé devant l'écran auquel les enfants peuvent avoir accès. Par exemple, regarder des émissions ou des films sur des dispositifs personnels, des ordinateurs, des dispositifs portatifs, des systèmes de jeux, des tablettes et des ordinateurs portables.

Jeux électroniques : Systèmes de jeux, dispositifs portatifs, ordinateurs.

Pratique exemplaire : Les parents ou les tuteurs sont informés au moins une journée avant le visionnement des émissions ou des films. Les sites Web utilisés par le personnel et les enfants sont documentés dans un endroit où les parents pourront les consulter, par exemple dans la programmation et (ou) la documentation.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> ○ Del'information sur les émissions de télévision ou sur les films, y compris le nom, la durée, la cote de l'émission ou du film n'est pas documentée dans la programmation et (ou) documentation. Les parents/les tuteurs ne sont pas avisés de l'émission de télévision ou du film regardé. Les activités alternatives proposées aux enfants qui ne sont pas intéressés par l'émission ou le film ne sont pas documentées dans la programmation et (ou) documentation. (Sous-élément potentiellement non applicable) ○ Le visionnage d'émissions de télévision/de films dépasse 90 minutes par mois. Les enfants regardent plus de 90 minutes de télévision/films par mois. (Sous-élément potentiellement non applicable) ○ L'utilisation de jeux électroniques n'est pas supervisée Le personnel n'est pas au courant de ce que font les enfants lorsqu'ils jouent ou utilisent des jeux électroniques. (Sous-élément potentiellement non applicable) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le contenu de l'émission de télévision/ du film est classé « familial » ou « G » pour Général. Les émissions et les films regardés par les enfants sont classés « familial » ou « G ». Les enfants de 9 à 12 ans peuvent regarder les films classés « PG » avec le consentement parental individuel par écrit pour chaque film. (Sous-élément potentiellement non applicable) ○ Les lignes directrices affichées pour l'utilisation des ordinateurs/jeux électroniques sont observées. Les lignes directrices affichées peuvent inclure notamment la fréquence d'utilisation, la durée et la présence d'une feuille d'inscription; ces lignes sont respectées par les enfants et le personnel. (Sous-élément potentiellement non applicable) ○ Au moins trois jeux d'ordinateur et (ou) électroniques axés davantage sur la pensée critique sont disponibles. On retrouve trois types différents de programmes dont le but est de développer la pensée stratégique. Les jeux de stratégie à plusieurs joueurs encouragent le travail d'équipe, les interactions entre les amis et la pensée critique. (Sous-élément potentiellement non applicable) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les parents/tuteurs ont accès à de l'information sur l'utilisation de manière sécuritaire et efficace des supports médias pour l'apprentissage. De l'information sur l'utilisation de manière sécuritaire et (ou) efficace des supports médias pour l'apprentissage est disponible pour les familles. Cette information peut notamment inclure des brochures sur la cyberintimidation, les médias sociaux, la littératie numérique, les contrôles parentaux ou des liens vers des sites Web autour d'évènements et d'activités extra-curriculaires. Une preuve que les ressources ont été envoyées par courriel aux parents chaque 4 mois est acceptable. (Sous-élément potentiellement non applicable) ○ Les multimédias sont utilisés pour enrichir l'apprentissage. Le personnel et les enfants utilisent la technologie pour vivre une expérience, expérimenter, concevoir et créer. Les enfants apprennent à programmer. Par exemple, les enfants peuvent utiliser un lecteur 3D ou un iPod pour visiter le Louvre; ou alors on enseigne aux enfants comment créer des applis ou des vidéos à l'aide d'applis. (Sous-élément potentiellement non applicable)

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="121 305 705 537">○ Le temps n'est pas réparti de façon équitable Le personnel ne contrôle pas la durée de l'utilisation des jeux électroniques ou les enfants jouent pour de longues périodes. (Sous-élément potentiellement non applicable)<li data-bbox="121 565 705 829">○ Les parents et tuteurs ne sont pas avisés de l'utilisation de l'Internet. Les lignes directrices sur l'utilisation de l'Internet ne sont pas affichées et (ou) respectées. Les parents ne sont pas avisés quand les enfants utilisent l'Internet. (Sous-élément potentiellement non applicable)<li data-bbox="121 857 705 1227">○ Les jeux ne sont pas classés « E » pour Enfants et Adultes. Les jeux, y compris les jeux apportés de chez soi et les jeux en ligne, ne sont pas tous classés « E » pour toute catégorie d'âge. Les enfants âgés de 9 à 12 ans peuvent jouer à des jeux classés « E10+ » avec le consentement parental individuel écrit pour chaque jeu. (Sous-élément potentiellement non applicable)	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="756 305 1339 773">○ Le personnel et les enfants utilisent les multimédias pour enrichir les expériences d'apprentissage en fonction de leurs centres d'intérêt. Par exemple, si les enfants sont intéressés par la construction et la robotique, le personnel est capable de les aider à trouver plus de renseignements en ligne leur permettant d'approfondir leur expérimentation; ou le personnel aide les enfants à trouver les informations dont ils ont besoin pour compléter leurs devoirs. (Sous-élément potentiellement non applicable)	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="1392 305 1955 602">○ Les projets créés par les enfants à l'aide de multimédias sont accessibles. Cela peut inclure un objet imprimé en 3D, des films, vidéos ou œuvres d'art faits par l'enfant, de la robotique, des diaporamas, ou des applis. (Sous-élément potentiellement non applicable)

1D. Littératie physique

Objectif : Il est important pour les enfants de s'adonner à des jeux physiques quotidiens qui les encouragent à rester en bonne santé, leur apprennent à gérer leur stress et leur permettent de découvrir leur environnement naturel dans toutes sortes de conditions climatiques. Le personnel promeut et encourage les expériences d'apprentissage quotidiennes liées aux jeux actifs. Les enfants choisissent tous les jours au moins deux expériences d'apprentissage planifiées et (ou) documentées liées aux jeux actifs, à l'intérieur ou à l'extérieur, le matin ou l'après-midi. Les employés prennent part aux jeux avec les enfants, en tant que participants et animateurs. Les expériences d'apprentissage liées aux jeux physiques actifs favorisent le développement des grands muscles, les aptitudes de coordination et améliorent la confiance en soi. En offrant aux enfants des occasions de jouer le rôle de leader, ces expériences peuvent améliorer leurs qualités de leadership, leur faire comprendre ce qu'est le travail d'équipe, les interactions entre pairs et l'autodiscipline.

Pédagogie stimulante : « Les enfants s'épanouissent dans les programmes où ils peuvent s'adonner à des jeux physiques vigoureux dans des espaces naturels extérieurs et des terrains de jeux qui offrent des niveaux de difficulté gérables. Bien sûr, ces environnements doivent être sécuritaires, et ils doivent aussi proposer aux enfants des occasions intéressantes de prise de risque à un degré raisonnable. » (Comment apprend-on? Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance page 29).

Questions de réflexion : De quelle façon les occasions d'apprentissage favorisent-elles le mouvement des grands muscles? Comment le personnel s'engage-t-il résolument dans les jeux avec les enfants? Comment le personnel crée-t-il des possibilités pour les enfants de développer l'autodiscipline?

Expériences d'apprentissage planifiées et (ou) documentées liées aux jeux physiques : Doivent être des expériences d'apprentissage qui encouragent le mouvement des grands muscles et la coordination. Par exemple, courses à obstacles, jeux de lancer ou de course, jeux de quilles, jeux d'équipe.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="121 305 667 539">❑ Aucune expérience d'apprentissage physique à l'intérieur ou à l'extérieur n'est planifiée et (ou) documentée quotidiennement. Aucune expérience d'apprentissage physique n'est planifiée et (ou) documentée pour la semaine. <li data-bbox="121 565 611 701">❑ Il n'y a pas d'équipement de jeu actif. Il n'y a pas d'équipement de jeu actif pour les enfants ou le programme. <li data-bbox="121 727 667 1026">❑ L'équipement de jeu actif est en mauvais état Plus de 25 pour cent de l'équipement ou du matériel de jeu actif n'est pas en bon état. Par exemple, les ballons de soccer et de basketball sont dégonflés, il n'y a pas de revêtement sur les poignées des trottinettes, et le matériel de jeu est brisé. <li data-bbox="121 1052 667 1286">❑ Le personnel refuse ou utilise les occasions de jeu physique comme forme de récompense ou de punition. Les occasions de jeux physiques sont utilisées pour récompenser, punir ou contrôler le comportement des enfants. <li data-bbox="121 1312 667 1481">❑ Des expériences de jeu physique ne sont pas offertes tous les jours. Les enfants n'ont pas l'occasion de participer à des expériences planifiées de jeu physique (mouvements globaux). 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="720 305 1339 506">❑ Le personnel participe à des expériences d'apprentissage physique avec les enfants. On observe que le personnel participe aux expériences et (ou) occasions d'apprentissage physiques avec les enfants. <li data-bbox="720 532 1310 734">❑ Au moins trois types d'équipement de jeu actif sont disponibles. On retrouve au moins trois types différents d'équipement de jeu actif pour les enfants dans l'espace où ils seront utilisés. Par exemple, bâton de hockey, balles, cerceaux. <li data-bbox="720 760 1339 961">❑ Il y a une quantité suffisante d'équipement de jeu actif pour le nombre d'enfants qui souhaitent l'utiliser. Il y a suffisamment d'équipement de jeu actif pour tous les enfants qui veulent participer aux expériences de jeux physiques. <li data-bbox="720 987 1339 1221">❑ Les expériences d'apprentissage sont adaptées de façon à ce que tous les enfants puissent participer. Chaque enfant est capable de participer à une expérience d'apprentissage physique planifiée qui répond à ses besoins individuels, et ce, chaque jour. <li data-bbox="720 1247 1339 1513">❑ Un espace intérieur sécuritaire est désigné pour le jeu physique si la météo n'est pas favorable. Il y a un espace où les enfants peuvent avoir accès à des jeux d'ordre physique à l'intérieur lorsque la météo n'est pas favorable. Par exemple, un gymnase, une salle de classe ou un corridor. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1392 305 1957 474">❑ Au moins deux expériences d'apprentissage physiques planifiées et (ou) documentées sont offertes chaque jour, à l'intérieur ou à l'extérieur. <li data-bbox="1392 483 1978 815">❑ Le personnel organise les jeux en utilisant l'équipement disponible. Le personnel utilise l'équipement de jeu actif et (ou) encourage les enfants à jouer à des jeux avec cet équipement. Par exemple, le personnel organise un jeu de Gaga Ball ou de Spud. Les enfants utilisent des bâtons de hockey, de petites balles et des pylônes pour créer une course à obstacles. <li data-bbox="1392 841 1978 1205">❑ Des ressources sur les activités récréatives communautaires sont accessibles aux familles. Le personnel fournit des ressources aux familles sur les programmes récréatifs au sein de la communauté. Par exemple, services des parcs et loisirs, guide de loisirs ou ligues sportives communautaires. Une preuve que des ressources ont été envoyées par courriel aux parents chaque 4 mois est acceptable. <li data-bbox="1392 1230 1978 1464">❑ Le personnel a accès à des ressources sur le jeu physique, le jeu de groupe et (ou) le jeu en équipe. Le personnel dispose de ressources sur une variété d'expériences et (ou) de jeux physiques. Par exemple, une liste de jeux avec des règles, des livres de ressources.

2. Interactions et relations

Cette section de L'Évaluation aux fins d'amélioration de la qualité s'articule selon les deux catégories suivantes : **Interactions et relations positives et Espace et matériel du programme**

2A. Interactions et relations positives

Objectif : Les interactions et les relations positives entre les employés, les collègues, les enfants, les familles et les visiteurs jettent les bases pour établir un solide sentiment d'appartenance. Les interactions positives encouragent les interactions et les comportements avec les autres. Durant la journée, le personnel montre continuellement l'exemple d'aptitudes sociales appropriées. Grâce à l'appui et aux conseils du personnel qui se montre empathique, positif et accueillant et à ce milieu stimulant, les enfants peuvent développer leurs habiletés en communications interpersonnelles et leurs relations avec les autres. Les enfants apprennent quelles sont les conséquences naturelles des choix qu'ils font, et le personnel appuie ces occasions d'apprentissage enrichissantes en leur permettant de faire des choix, individuellement ou en groupe, à des moments qui correspondent aux besoins des enfants et du programme. Les enfants ont le temps de jouer et de réaliser des projets et profitent d'occasions favorisant les habiletés à se prendre en charge.

Pédagogie stimulante : « 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, page 36).

Questions de réflexion : Comment le personnel peut-il s'assurer que l'environnement offert aux enfants est positif? Comment le personnel donne-t-il l'exemple d'interactions sociales positives? Comment le personnel s'assure-t-il que toutes les personnes qui entrent dans l'espace de programme sont traitées avec respect? Comment le personnel s'assure-t-il que les enfants et les familles développent un sentiment d'appartenance au sein du programme? Comment le personnel participe-t-il de manière positive aux activités du programme avec tous les enfants? Comment le personnel offre-t-il un milieu inclusif et réceptif pour les enfants et leurs familles? Quelles sont les stratégies employées par le personnel pour assurer que les enfants ne sont pas bousculés? De quelle façon le personnel soutient-il les enfants dans leurs choix?

Cet indicateur s'applique aux interactions entre le personnel et les enfants, les collègues et les visiteurs au sein de l'environnement du programme.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="121 358 722 760"> <input type="checkbox"/> Le personnel utilise des mots durs, fait preuve de sarcasme ou crie après les enfants. On observe qu'un membre du personnel est sarcastique, se moque ou utilise des mots sévères qui pourrait affecter de manière négative ou rabaisser la personne. Par exemple, un membre du personnel qui crie sur un enfant de 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. <li data-bbox="121 789 722 1190"> <input type="checkbox"/> Le personnel est à maintes reprises impatient et (ou) interrompt pendant que d'autres parlent. Toute observation répétée de personnel impatient ou interrompant d'autres personnes lors de conversations. Cela comprend le fait de forcer une personne à s'empresser de finir ce qu'elle est en train de faire. Ceci s'adresse aussi aux membres du personnel qui s'immiscent dans la conversation des autres ou interrompent quelqu'un qui veut s'exprimer. <li data-bbox="121 1219 722 1484"> <input type="checkbox"/> Le personnel empêche les enfants à maintes reprises de faire des choix. On observe que le personnel fait à maintes reprises des choix pour les enfants. Par exemple, un membre du personnel décide à quelle expérience d'apprentissage l'enfant participera ou n'autorise pas l'enfant à quitter l'activité en petit groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="772 358 1394 623"> <input type="checkbox"/> Le personnel est accueillant et maintient un ton de voix positif. Tout le personnel montre du plaisir à accueillir d'autres personnes dans le milieu. On observe que tout le personnel adopte 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. <li data-bbox="772 652 1394 852"> <input type="checkbox"/> Le personnel donne de l'attention positive à tous les enfants sans exception. On observe que tout le personnel s'adresse aux enfants et interagit avec eux de manière positive et favorable. <li data-bbox="772 881 1394 1182"> <input type="checkbox"/> Le personnel laisse le temps aux enfants de terminer leurs jeux/tâches à leur propre rythme. On observe que tout le personnel laisse le temps aux enfants de compléter leurs tâches et leurs expériences d'apprentissage. On ne presse pas les enfants dans les routines et ceux-ci peuvent terminer leurs expériences d'apprentissage en prenant leur temps. <li data-bbox="772 1211 1394 1443"> <input type="checkbox"/> Le personnel crée des occasions favorisant la prise d'autonomie par le jeu. On observe que tout le personnel crée 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 des activités de cuisine. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1449 358 1976 659"> <input type="checkbox"/> Le personnel fait preuve de souplesse. Tout le personnel démontre une capacité de s'adapter aux changements inattendus qui surviennent au cours de la journée. Par exemple, ajuster l'horaire afin de refléter le désir des enfants de rester à l'extérieur plus longtemps. <li data-bbox="1449 688 1976 852"> <input type="checkbox"/> Le personnel fait preuve d'empathie. Tout le personnel fait preuve de compréhension et de soutien envers les émotions des autres. <li data-bbox="1449 881 1976 1114"> <input type="checkbox"/> Les enfants peuvent choisir selon leurs intérêts. On observe que tout le personnel donne des choix d'expériences d'apprentissage ou de tâches aux enfants en fonction de leurs centres d'intérêt.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<p><input type="checkbox"/> À maintes reprises, le personnel ne prête pas attention aux signaux physiques des enfants On observe que le personnel ne prête pas attention aux signaux donnés par les enfants, et ce, à maintes reprises. Le personnel démontre qu'il ne connaît pas les besoins, les personnalités et les centres d'intérêt individuels des enfants.</p>		

2B. Espace et matériel du programme

Objectif : L'espace du programme est organisé, invitant et adapté pour répondre aux besoins et aux intérêts des enfants. Ceci stimule le besoin des enfants de s'engager de manière constructive dans leur environnement. L'équipement de jeu, le mobilier et les zones d'apprentissage sont sûrs et adaptés au développement des enfants. Du matériel montrant des personnes avec un handicap et de différentes cultures devrait être placé, de façon inclusive, dans l'espace du programme; ce matériel devrait être l'expression des enfants, des familles et de la communauté locale. Idéalement, le personnel dispose d'une période de temps tous les jours pour préparer le matériel et installer l'espace du programme avec des zones d'apprentissage qui encouragent les enfants à s'adonner à des enquêtes et des jeux créatifs et complexes.

Stimuler la pédagogie : « De par la dimension esthétique de l'espace jusqu'au type de mobilier, de matériel disponible et d'emploi du temps, l'environnement communique un message fort et contribue à façonner les actions qui s'y produisent. » (Comment apprend-on? Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance, page 20).

Questions de réflexion : Comment l'espace est-il disposé d'une manière qui est accueillante et qui encourage les enfants à explorer? Comment le personnel évalue-t-il régulièrement s'il existe des obstacles qui empêcheraient les enfants de jouer librement? Quelles sont les stratégies employées par le personnel pour s'assurer qu'il n'y a pas d'obstacles à la supervision? Comment le personnel s'assure-t-il que les jouets et le matériel de jeu reflètent les différents âges et intérêts des enfants qui sont inscrits dans leur programme? Quelles sont les stratégies employées par le personnel pour renforcer le sentiment d'appartenance des enfants et leur appropriation de l'espace?

Espace du programme : Espace/salle où les enfants passent leur temps.

Matériel didactique : Dictionnaires, calculatrices, accès Internet, fournitures scolaires

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="117 305 709 537">❑ L'équipement de jeu, les jouets et le matériel sont incomplets. L'équipement de jeu, les jouets et le matériel sont incomplets. Par exemple, il manque quelques pièces d'un jeu ou un jeu de cartes à jouer est incomplet, ce qui limitera l'expérience des enfants. <li data-bbox="117 565 709 764">❑ L'équipement de jeu, les jouets et le matériel ne sont pas adaptés au développement de l'enfant. L'équipement de jeu, les jouets et (ou) le matériel de la salle ne sont pas adaptés au développement des enfants inscrits. <li data-bbox="117 792 709 1024">❑ Nombre insuffisant d'équipements de jeu, de jouets et de matériel pour le nombre d'enfants inscrits au programme. Il n'y a pas suffisamment d'équipement de jeu, de jouets et de matériel pour le nombre d'enfants qui veulent les utiliser. <li data-bbox="117 1052 709 1252">❑ 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. <li data-bbox="117 1279 709 1479">❑ L'équipement de jeu n'est pas accessible pour les enfants. Les enfants n'ont pas accès aux jouets ou au matériel avec lesquels ils veulent jouer, ou les étagères sont fermées et non accessibles aux enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="751 305 1419 505">❑ Au moins cinq types d'équipements de jeu, de jouets et de matériel sont accessibles pour les enfants. Le personnel propose cinq types de jouets et (ou) d'équipement. Par exemple, des jeux, des blocs, des casse-têtes, des livres, du matériel artistique. <li data-bbox="751 532 1419 862">❑ L'équipement de jeu, les jouets et le matériel sont adaptés pour répondre aux besoins de tous les enfants. Le personnel modifie l'équipement, les jouets et le matériel pour permettre à tous les enfants de les utiliser. Par exemple, le personnel simplifie les étapes des instructions d'un jeu pour que les enfants comprennent les règles, ou utilise des blocs plus gros que les petites pièces de Lego pour réaliser des constructions. <li data-bbox="751 889 1419 1219">❑ Au moins deux matériels montrant des personnes avec un handicap sont accessibles. Le matériel 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. Le matériel est placé dans différents coins d'apprentissage à travers la salle de jeu. <li data-bbox="751 1247 1419 1479">❑ Au moins deux matériels montrant des personnes et cultures diverses sont accessibles. Le matériel peut comprendre: des casse-têtes, des livres, du matériel théâtral. Le matériel est placé dans différents coins d'apprentissage à travers la salle de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1461 305 1978 699">❑ Le personnel a du temps pour préparer le matériel avant les expériences d'apprentissage. Une période est planifiée chaque jour pour permettre au personnel de préparer le matériel. 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 <li data-bbox="1461 727 1978 992">❑ L'environnement intérieur incorpore des éléments naturels. 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. <li data-bbox="1461 1019 1978 1430">❑ L'environnement de la salle représente les enfants, les familles et (ou) la communauté locale. Au moins deux photos et (ou) affichages dans la salle de jeu présentent les enfants du programme en cours. Par exemple, structures familiales, handicaps, diversité et (ou) enfants participant à des expériences d'apprentissage. Cela vient s'ajouter aux images portant sur l'horaire.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="117 305 682 673"> <input type="checkbox"/> Le matériel et les salles de jeu présentent des obstacles à la participation de certains enfants. Du matériel et des espaces adaptés ne sont pas mis à la disposition des enfants qui possèdent différentes aptitudes, y compris les jouets et l'équipement du terrain de jeu. Par exemple, les enfants qui apprennent le français comme langue seconde ne sont pas encouragés à participer avec tout le groupe. <li data-bbox="117 699 682 933"> <input type="checkbox"/> Un poste radio peut être entendu lorsque les enfants sont présents. On peut entendre un poste radio lorsque les enfants sont présents. Ceci n'est pas acceptable étant donné que les commentaires et le contenu ne peuvent être contrôlés. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="751 305 1346 576"> <input type="checkbox"/> Au moins trois fournitures artistiques comprennent divers tons de chair naturels. Il y a au moins trois fournitures artistiques disponibles qui comprennent au moins quatre tons de chair naturels différents. Par exemple, des outils de dessin/du papier, de la peinture. <li data-bbox="751 602 1346 873"> <input type="checkbox"/> Les enfants ont accès à du tissu, du matériel de collage et de modelage, et à au moins trois outils de dessin qu'ils peuvent utiliser en toute autonomie Les outils de dessin, le tissu, et le matériel de collage et de modelage sont en bon état. Les enfants peuvent se servir de ces fournitures directement des étagères. <li data-bbox="751 899 1346 1421"> <input type="checkbox"/> La salle de jeu comprend un espace intérieur adéquat configuré de sorte à ce que les enfants puissent participer à au moins trois coins d'apprentissage. Les coins d'apprentissage sont ouverts pendant les heures de jeux libres et les périodes de programmation planifiées. Exemples de coins d'apprentissage: <ul style="list-style-type: none"> Sens et art; Langage et écoute; Jeux dramatique; Construction/bloc; Science et cognitifs/de manipulation; Espace calme. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1388 305 1982 673"> <input type="radio"/> La salle de jeu comprend un espace et (ou) du matériel didactique permettant aux enfants de faire leurs devoirs. Un endroit est accessible aux enfants pour faire leurs devoirs, ou un panier de matériel didactique est mis à la disposition des enfants pour faire leurs devoirs. Ce sous-élément ne s'applique pas durant l'été, le congé d'hiver et la relâche de mars. (Sous-élément potentiellement non applicable) <li data-bbox="1388 699 1982 1226"> <input type="checkbox"/> La salle de jeu comprend un espace intérieur adéquat configuré de sorte à ce que les enfants puissent participer à au moins cinq coins d'apprentissage. Les coins d'apprentissage sont ouverts pendant les heures de jeux libres et les périodes de programmation planifiées. Exemples de coins d'apprentissage: <ul style="list-style-type: none"> Sens et art; Langage et écoute; Jeux dramatique; Construction/bloc; Science et cognitif/de manipulation; Espace calme.

3. Bien-être et confiance en soi

Cette section de L'Évaluation aux fins d'amélioration de la qualité s'articule selon les deux catégories suivantes : **Développement de l'estime de soi et Période des repas et (ou) des collations**

3A. Développement de l'estime de soi

Objectif : Le personnel s'efforce continuellement de maintenir un environnement inclusif au moyen d'interactions qui favorisent l'expression personnelle et le bien-être. Le personnel encourage continuellement les enfants en leur montrant comment s'acquitter des tâches et lorsqu'ils prennent des risques adaptés à leur développement. La prise de risques adaptés au développement, comme jouer un rôle de leader ou essayer quelque chose de nouveau, renforce la confiance en soi, le sentiment d'accomplissement et encourage les enfants à sortir de leurs « zones de confort » individuelles et à persévérer. Lorsque le personnel définit et décrit des émotions, il donne aux enfants les mots dont ils ont besoin non seulement pour préciser eux-mêmes leurs émotions, mais également pour cerner celles d'autrui. Ce type d'expression suscite l'empathie pour les autres ainsi que la compréhension des points de vue d'autrui et l'autodiscipline.

Pédagogie stimulante : « Les éducatrices et éducateurs peuvent aussi aider le développement des enfants à l'autodiscipline en étant attentifs et en réagissant aux signaux donnés par les enfants, selon leurs états d'excitation et leurs réactions aux divers facteurs de stress. Ils peuvent aider les enfants à acquérir des stratégies pour devenir ou demeurer calmes et concentrés en les aidant à reconnaître et à moduler leurs impulsions et leurs états émotionnels, ainsi qu'à mieux comprendre les conséquences de leurs actes sur les autres. » (Comment apprend-on? Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance, page 30).

Questions de réflexion : Comment le personnel s'assure-t-il de prêter une attention positive à tous les enfants? Quelles sont les stratégies employées pour faire en sorte que les enfants se sentent fiers de leurs efforts, quel que soit le résultat obtenu? Comment le personnel s'y prend-il pour mettre davantage l'accent sur les efforts consentis par les enfants que sur le résultat final? Dans quelle mesure les enfants ont-ils la possibilité de faire part de leurs réalisations, quelles qu'elles soient? Comment le personnel s'y prend-il pour que les enfants développent un sentiment d'appartenance au sein de l'espace du programme? Comment le personnel gère-t-il les problèmes liés à l'intimidation et à l'image corporelle chez les enfants? Quelles sont les stratégies en vigueur pour instaurer un climat de tolérance et d'inclusivité dans le groupe?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="117 305 709 574">❑ Le personnel utilise à maintes reprises des termes d'affection ou d'autres références aux enfants autres que leur nom. On observe à maintes reprises que le personnel utilise des termes d'affection au lieu du nom de l'enfant ou du nom qu'il préfère. <li data-bbox="117 597 709 834">❑ À maintes reprises, le personnel n'encourage pas les enfants. On observe à maintes reprises que le personnel interagit avec les enfants d'une façon monotone ou négative. Il n'encourage pas les enfants et ne montre pas son soutien envers eux. <li data-bbox="117 857 709 1166">❑ À maintes reprises, le personnel ne reconnaît pas les émotions des enfants. On observe à maintes reprises que le personnel ignore les émotions des enfants. Par exemple, le membre du personnel dit à l'enfant qu'il n'y a aucune raison de pleurer ou reste indifférent à la joie de l'enfant quand il a accompli une tâche. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="751 305 1344 769">❑ Le personnel fait preuve de pratiques inclusives. On observe que tout le personnel inclue tous les enfants dans les expériences d'apprentissage et les tâches quotidiennes. Par exemple, les enfants ne sont pas séparés durant la collation en raison d'allergies ou de comportements; on encourage tous les enfants à participer aux activités du programme, en les modifiant au besoin; on encourage tous les enfants à explorer leur identité émergente par le jeu, y compris le jeu qui explore le genre et les rôles des sexes. <li data-bbox="751 792 1344 1029">❑ Le personnel encourage les enfants sur la façon dont les tâches sont accomplies. On observe que tout le personnel soutient et encourage les enfants d'une part quant à la tâche à terminer et, d'autre part, quant aux moyens utilisés pour y parvenir. <li data-bbox="751 1052 1344 1354">❑ Le personnel est un modèle positif. On observe que tout le personnel interagit avec les autres de manière appropriée. Des aptitudes sociales positives sont démontrées avec toutes les personnes dans l'environnement. Par exemple, parler de manière respectueuse aux autres ou renforcer des interactions sociales positives. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1386 305 1978 639">❑ Le personnel aide les enfants à comprendre leurs propres émotions. Tout le personnel encourage les enfants à comprendre leurs émotions. Par exemple, le personnel reconforte l'enfant, reconnaît ses émotions et en discute lorsqu'il est frustré ou lorsqu'il est incapable de réaliser une tâche, et reconnaît et définit ses émotions lorsqu'un enfant a du plaisir à l'égard de ce qu'il a créé. <li data-bbox="1386 662 1978 1062">❑ Le personnel encourage les enfants à reconnaître les émotions de leurs pairs. On observe que tout le personnel encourage les enfants à montrer de l'empathie envers les autres. Le personnel définit les émotions et donne l'exemple en terme de soutien. Par exemple, le personnel explique aux enfants pourquoi un enfant se comporte d'une certaine façon ou reconnaît lorsqu'un enfant rit à la blague d'un autre enfant. <li data-bbox="1386 1084 1978 1451">❑ Des ressources de bien-être sont accessibles aux familles Les familles et les enfants ont accès à des ressources au sujet du bien-être. Par exemple, de l'information sur l'hygiène personnelle, des ressources en matière d'image corporelle, d'intimidation et de cyberintimidation. Une preuve que des ressources ont été envoyées par courriel aux parents chaque 4 mois est acceptable.

3B. Période des repas et (ou) des collations

Objectif : Les périodes des repas et des collations devraient être considérées comme des expériences d'apprentissage positives favorisant les interactions sociales, l'indépendance et les habiletés à se prendre en charge. Le personnel encourage les enfants à avoir un grand respect pour la nourriture et l'alimentation en facilitant les échanges au sujet des choix alimentaires, de la santé et du bien-être. Le personnel facilite les échanges alors que les enfants se servent eux-mêmes les repas et les collations, ce qui permet à chacun d'entre eux de choisir quels aliments manger et en quelle quantité et fournit l'occasion de discuter des stratégies visant les bonnes habitudes alimentaires.

Questions de réflexion : Comment le personnel aide-t-il les enfants à se servir seuls la nourriture? Comment le personnel s'engage-t-il auprès des enfants lors des repas et (ou) des collations? Comment le personnel s'engage-t-il et développe-t-il des relations avec tous les enfants pendant les repas? De quelle façon les périodes de repas et (ou) de collations sont-elles considérées comme une occasion de promouvoir l'adoption de choix alimentaires sains tout au long de la vie? Quelles sont les stratégies mises en place par le personnel pour assurer que tous les enfants accèdent à des portions égales de nourriture, dans le respect des besoins individuels de chacun d'entre eux?

Remarque : Lorsqu'un employé travaille seul, il n'est pas tenu de s'asseoir avec les enfants lors des collations étant donné que d'autres enfants peuvent prendre part à des expériences d'apprentissage dans l'espace du programme.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="117 305 709 505"> <input type="checkbox"/> La nourriture et (ou) les breuvages sont utilisés comme récompense ou punition. La nourriture est utilisée pour récompenser, punir ou contrôler le comportement des enfants. <li data-bbox="117 532 709 867"> <input type="checkbox"/> 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 et (ou) les collations. Par exemple, un enfant qui a terminé le repas plus tôt ne peut pas partir et participer à une expérience d'apprentissage, ou un enfant qui a besoin de plus de temps est précipité. <li data-bbox="117 894 709 1166"> <input type="checkbox"/> Aucune conversation et (ou) interaction pendant les repas et (ou) les collations. Moins de deux conversations et (ou) d'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. <li data-bbox="117 1193 709 1490"> <input type="checkbox"/> Les aliments ne sont pas servis dans des assiettes ou sur des serviettes. La nourriture n'est pas servie dans des assiettes ou sur des serviettes et (ou) des essuie-tout et est placée directement sur une table, un chariot ou une étagère. Remarque: Les serviettes et (ou) les essuie-tout sont utilisés uniquement pour des aliments secs. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="751 305 1344 542"> <input type="checkbox"/> Des conversations et (ou) interactions positives ont lieu pendant les repas et (ou) la collation. 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 approfondir l'apprentissage. <li data-bbox="751 570 1344 662"> <input type="checkbox"/> Les enfants se servent eux-mêmes. Les enfants se servent eux-mêmes, à l'exception des soupes et des potages. <li data-bbox="751 690 1344 992"> <input type="checkbox"/> Il y a suffisamment de sièges. Le nombre de chaises dans la salle de jeu est suffisant par rapport à celui des membres du personnel et d'enfants qui doivent s'asseoir lors des repas et des collations. Par exemple, durant une collation ouverte, il y a assez de chaises pour le nombre d'enfants qui veulent manger. <li data-bbox="751 1019 1344 1219"> <input type="checkbox"/> Les enfants aident lors de la routine des repas et (ou) collations. Le personnel donne des occasions aux enfants d'aider dans les tâches relatives au dîner et (ou) aux collations. Par exemple, mettre ou débarrasser la table, servir. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1386 305 1984 542"> <input type="checkbox"/> De l'eau potable est accessible dans la salle de jeu. Par exemple, il y a un lavabo dans la salle et (ou) une carafe d'eau ou des bouteilles d'eau propres aux enfants. La fontaine d'eau dans le couloir n'est pas considérée accessible dans la salle de jeu. <li data-bbox="1386 570 1984 867"> <input type="checkbox"/> Le personnel discute avec les enfants pour faciliter des conversations continues. Les conversations se font sans hâte et sont pertinentes pour les enfants et le personnel. Par exemple, le personnel parle aux enfants de l'apprentissage de la journée ou de sujets qui pourraient les intéresser. <li data-bbox="1386 894 1984 1300"> <input type="checkbox"/> Le personnel crée des possibilités d'apprentissage tous les mois concernant les bonnes habitudes alimentaires au moyen d'expériences d'apprentissage planifiées et (ou) documentées. Le personnel donne l'exemple d'une alimentation saine et positive au moyen d'activités culinaires, en utilisant ses propres recettes ou en se référant au <i>Guide alimentaire canadien</i> pour planifier des repas avec les enfants.

4. Pédagogie

Cette section de l'Évaluation aux fins d'amélioration de la qualité porte sur la façon dont les programmes approfondissent les expériences d'apprentissage des enfants par l'intermédiaire de pratiques pédagogiques intentionnelles.

4A. Enrichir l'apprentissage des enfants

Objectif : Le personnel et les enfants participent au processus en tant que co-apprenants durant le temps passé ensemble. Le personnel et les enfants partagent, de façon réciproque et continue, des discussions fécondes, mettent en commun de l'information et découvrent de nouveaux concepts et points de vue. L'écoute active, les questions ouvertes, le rappel des expériences antérieures et l'offre de ressources de manière spontanée sont les principaux éléments du jeu complexe, qui favorisent l'enquête, l'engagement et le sentiment d'appartenance.

Pédagogie stimulante : « En adoptant une approche d'apprentissage négociée, le personnel enseignant ne se contente plus de procurer des expériences aux enfants. Les enseignantes et enseignants approfondissent leur perspective en posant des questions ou en amorçant des discussions pour comprendre pourquoi les enfants sont très absorbés par l'exploration d'une chose, ou ils tentent de saisir ce que pensent les enfants lorsque ces derniers touchent, goûtent, examinent et explorent [le monde qui les entoure] » (comment apprend-on? Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance, page 16).

Questions de réflexion : Comment le personnel agit-il en tant que co-apprenant avec les enfants? Comment le personnel soutient-il la réflexion critique en vue d'approfondir les expériences d'apprentissage des enfants? Comment le personnel répond-il à toutes les occasions d'apprentissage? Comment le personnel valorise-t-il la réflexion individuelle des enfants et est-il à l'écoute des signaux d'apprentissage qu'ils envoient? Comment le personnel s'engage-t-il avec les enfants lorsqu'ils jouent? Comment le personnel encourage-t-il les enfants à s'exprimer à travers le jeu?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="121 305 705 503">❑ Le personnel rate à maintes reprises l'occasion d'enrichir les connaissances des enfants. Le personnel ne saisit pas toutes les occasions pour accroître l'apprentissage des enfants. <li data-bbox="121 532 705 698">❑ Le personnel ne participe pas à des jeux avec les enfants. On observe que le personnel n'est pas engagé avec les enfants dans leurs expériences d'apprentissage. <li data-bbox="121 727 705 958">❑ Le personnel ne fait pas preuve de capacité d'écoute active Le personnel ne montre pas l'exemple en terme d'écoute active en regardant l'enfant qui parle dans les yeux, en répétant ou en reformulant les commentaires de l'enfant et en répondant de manière adaptée. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="756 305 1339 633">❑ Le personnel et les enfants participent au processus en tant que co-apprenants Tous les membres du personnel prennent part à une relation réciproque avec les enfants, en apprenant sur eux, avec eux et d'eux. Par exemple, en suivant ou en lisant des instructions pour réaliser des tâches ou en faisant des recherches sur un sujet pour approfondir les connaissances des enfants. <li data-bbox="756 662 1339 893">❑ Le personnel donne suite aux occasions d'apprentissage spontanées et (ou) émergentes. Le personnel entretient des conversations bilatérales avec les enfants au sujet de leurs centres d'intérêt et de leurs expériences. <li data-bbox="756 922 1339 1425">❑ Le personnel encourage la conversation entre les enfants. Le personnel approfondit les conversations tout aussi bien avec les enfants qu'entre eux. Par exemple, en s'appuyant sur le jeu de l'enfant en demandant: « Que penses-tu que le parent fasse par la suite? » ou « Comment le lapin trouvera-t-il de la nourriture l'hiver? ». Approfondir la conversation entre deux enfants en demandant: « Comment allez-vous décider qui sera le premier entre toi et Daniel? » ou « Je me demande si Kelisha a déjà fait un voyage comme celui que Trang vient de faire? ». 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1390 305 1974 535">❑ Le personnel tire parti des expériences passées pour optimiser les occasions d'apprentissage actuelles. On observe que tout le personnel se base sur des activités ou des expériences passées pour développer de nouvelles occasions d'apprentissage. <li data-bbox="1390 565 1974 938">❑ Le personnel offre des ressources de manière spontanée pour permettre à l'enfant de poursuivre son propre parcours d'apprentissage. On observe que tout le personnel offre des ressources, comme du matériel de jeu, pour approfondir l'apprentissage des enfants. Par exemple, un groupe d'enfants crée des structures avec des pièces de Lego; le personnel remet un livre de Lego au groupe. <li data-bbox="1390 967 1974 1166">❑ Le personnel pose des questions ouvertes pour favoriser l'enquête. On observe que tout le personnel pose régulièrement des questions aux enfants afin de les encourager à explorer les réponses à celles-ci.

5. Santé et sécurité

Cette section de L'Évaluation aux fins d'amélioration de la qualité s'articule selon les quatre catégories suivantes : **Sécurité du programme, Vérification des présences et transitions et Supervision.**

5A. Sécurité du programme

Objectif : Les attentes en matière de santé et de sécurité dans l'espace du programme jouent un rôle essentiel pour la santé et le bien-être du personnel et des enfants. Le personnel respecte les exigences de la santé publique régionale pour le lavage des jouets et de l'équipement, ce qui permet de conserver un environnement propre et sain pour les enfants. Le personnel encourage les enfants à avoir une bonne hygiène de vie en soulignant les procédures adéquates sur le lavage des mains. Toutes les zones de l'espace du programme, le matériel, l'équipement de jeu et l'ameublement sont en bon état de fonctionnement, exempts de danger et bien entretenus pour tous. Le personnel peut fournir des ressources aux familles pour promouvoir des environnements sûrs et des modes de vie sains.

Pédagogie stimulante : « 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, page 30).

Questions de réflexion : Quelles sont les stratégies en vigueur pour assurer que les méthodes actuelles de lavage des jouets respectent toutes les lignes directrices de la santé publique régionale? Certaines zones de l'espace du programme sont-elles à risque d'être dangereuses ou non sécuritaires? Comment le personnel s'assure-t-il que le matériel toxique est hors de portée des enfants ou entreposé en lieu sûr? Comment le personnel s'assure-t-il que la trousse de premiers soins est bien approvisionnée et entretenue de façon régulière? De quelle manière les pratiques de santé et de sécurité sont-elles respectées pour garantir que tous les enfants évoluent dans un environnement exempt de dangers? Quelles précautions sont prises pour favoriser le bien-être de chaque enfant inscrit au programme? De quelle façon l'espace du programme soutient-il les pratiques adéquates en matière de lavage des mains? Que fait le personnel pour soutenir l'apprentissage de l'hygiène personnelle dont les enfants se serviront tout au long de leur vie?

Horaire : Le plan de lavage des jouets et de l'équipement de jeu est disponible et il est respecté, conformément aux exigences de la santé publique régionale : Mensuel pour les programmes pour enfants d'âge scolaire. Pour les programmes de jardin d'enfants, le lavage des jouets et du matériel et de l'équipement de jeu doit se faire toutes les semaines pendant les vacances scolaires prolongées.

Dangers : Tout ce qui représente un danger potentiel pour les enfants. Par exemple, une moquette usée ou déchirée, des chaises brisées, de la peinture qui s'écaille, des prises électriques non protégées, un accès facile aux produits d'entretien, à des ustensiles pointus ou 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 l'observation des lignes directrices en vigueur sur le nettoyage de la santé publique régionale.

Remarque : La période de repos pour les programmes de jardin d'enfants n'est pas obligatoire étant donné que la plupart des enfants qui vont à l'école toute la journée ne font pas de sieste. Si une période de repos est encouragée dans le cadre d'un programme, on s'attend à ce que chaque enfant ait un matelas qui porte son nom ainsi qu'un drap qui est désinfecté tous les jours et conservé dans le respect des règles hygiéniques.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="117 305 709 472">❑ Aucun horaire n'est disponible pour le lavage des jouets et (ou) de l'équipement. Il n'y a aucun horaire prévu pour le nettoyage des jouets. <li data-bbox="117 500 709 732">❑ Les espaces utilisés par le programme ne sont pas tous maintenus en bon état. On observe au moins un endroit dans la salle de jeu en mauvais état. Par exemple, des meubles, des tapis, la structure physique ou de la peinture qui s'écaille. <li data-bbox="117 760 709 959">❑ Les espaces dans la salle ne sont pas tous entretenus de façon hygiénique On observe qu'au moins un endroit dans la salle de jeu est sale. Par exemple, un tapis, des jouets ou une étagère sont visiblement souillés. <li data-bbox="117 987 709 1154">❑ 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. <li data-bbox="117 1182 709 1382">❑ La routine en vigueur de la santé publique régionale pour la désinfection des mains n'est pas affichée La routine en vigueur pour la désinfection des mains n'est pas affichée. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="751 305 1344 634">❑ L'horaire de lavage des jouets et (ou) de l'équipement est conforme aux lignes directrices de la santé publique régionale Le personnel lave les jouets et l'équipement de jeu selon les lignes directrices de la santé publique régionale. Les jouets sont lavés chaque mois. Pendant l'été, les jouets sont lavés chaque semaine pour les programmes d'enfants de moins de 5 ans. <li data-bbox="751 662 1344 959">❑ L'horaire du lavage des jouets et (ou) de l'équipement 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 que le personnel signe l'horaire pour tout le mois à venir. Il n'est pas approprié de présigner et de prédater l'horaire. <li data-bbox="751 987 1344 1187">❑ Tous les espaces dans la salle sont sécuritaires. Le matériel est organisé de façon à ne pas tomber sur les enfants. Du matériel artistique toxique n'est pas à la portée des enfants. <li data-bbox="751 1214 1344 1446">❑ Une trousse de premiers soins rempli est disponible en tout temps. 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 de façon régulière pour s'assurer que le matériel est adéquat. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1386 305 1978 602">❑ L'horaire de lavage des jouets et (ou) de l'équipement identifie les catégories de jouets et d'équipement de jeu. L'horaire mentionne 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. <li data-bbox="1386 630 1978 829">❑ Le personnel d'entretien qui travaille sur place et (ou) sur appel traite rapidement les problèmes d'infrastructure. Les problèmes d'infrastructure sont corrigés dans les 48 heures. <li data-bbox="1386 857 1978 1252">❑ Les familles ont accès à des ressources sur la santé et (ou) sur la sécurité. Le personnel fournit des ressources aux familles portant sur des sujets liés à la santé et (ou) à la sécurité. Par exemple, les jouets rappelés, les jouets appropriés sur le plan du développement, de l'information sur les poux ou sur la prévention de maladie. Une preuve que des ressources ont été envoyées par courriel aux parents chaque 4 mois est acceptable.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="751 305 1346 537"><input type="checkbox"/> La routine en vigueur de la santé publique régionale pour le lavage des mains est observée. La routine en vigueur pour le lavage des mains affichée est observée. Par exemple, avant de manger, après avoir utilisé les toilettes. <li data-bbox="751 565 1346 824"><input type="checkbox"/> La routine en vigueur de la santé publique régionale pour la désinfection des mains est observée La routine en vigueur pour la désinfection des mains est observée. Par exemple, avant de manger, après s'être essuyé le nez. <li data-bbox="751 852 1346 1252"><input type="radio"/> L'endroit de sieste est équipé avec un matelas désigné à chaque enfant durant les jours sans enseignement Lorsque les tapis sont utilisés et sont rangés dans des sacs, les sacs doivent être clairement étiquetés pour s'assurer qu'ils sont utilisés par les mêmes enfants la fois suivante. Les tapis doivent inclure des draps. Ceci s'applique dans les salles de jeu avec des enfants de moins de 5 ans. (Sous-élément potentiellement non applicable) <li data-bbox="751 1279 1346 1511"><input type="radio"/> Les matelas et les draps sont désinfectés et (ou) changés une fois par jour Ceci s'applique dans les salles de jeu avec des enfants de moins de 5 ans. (Sous-élément potentiellement non applicable)	

5B. Vérification des présences et transitions

Objectif : Le personnel sait en tout temps quel est le nombre d'enfants sous sa surveillance et il connaît leur nom. La feuille de présence principale doit refléter de manière précise où se trouvent tous les enfants. 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 principale. En faisant la vérification par écrit après toute transition du personnel et des enfants, le personnel est en mesure de communiquer et de vérifier par lui-même l'exactitude des présences. Les temps d'attente entre les activités et les expériences devraient être réduits au minimum, et adaptés au développement des enfants. En informant les enfants à l'avance quant aux transitions à venir, le personnel s'assure que les transitions se déroulent de façon positive et harmonieuse.

Questions de réflexion : Comment est-ce que le personnel s'y prend-il pour communiquer ouvertement 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 peut-on améliorer la méthode de documentation et d'entretien précis des feuilles de présence? Quelles mesures de soutien sont en place pour encourager le personnel à communiquer aux collègues le nombre d'enfants qui sont présents? Comment le personnel contrôle-t-il en toute sécurité l'arrivée des enfants dans le programme de garde et leur départ pour participer à d'autres programmes parascolaires?

Feuille de présence principale : Méthode de consigne 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 l'espace du programme/le groupe pour participer à des expériences d'apprentissage en petits groupes.

Présence des enfants : Est consignée sur la feuille de présence principale au moment de l'arrivée et du départ.

Feuille de présence portative : Feuille de présence qui accompagne un petit groupe d'enfants qui s'en va dans une autre pièce, par exemple au gymnase.

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

Remarque : Si le personnel travaille seul dans le programme, certains sous-éléments ne s'appliquent pas.

Remarques : 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
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aucun système de vérification des présences n'est en vigueur. Il n'existe aucune procédure d'enregistrement des arrivées et des départs. <input type="checkbox"/> Il y a des temps d'attente prolongés durant les transitions. On observe lors d'au moins deux transitions que les enfants doivent patienter au-delà de ce qui est approprié à leur développement. <input type="checkbox"/> Le personnel ne surveille pas la transition de manière sécuritaire des enfants pendant le déroulement du programme. Les transitions ne sont pas surveillées par le personnel pour s'assurer qu'elles sont réalisées de manière sécuritaire. Par exemple, durant la routine de toilette, l'arrivée sécuritaire des enfants dans la salle et leur départ lorsqu'ils participent à des programmes spécialisés après les classes. <input type="checkbox"/> 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, des lumières, des cloches, des horaires visuels ne sont pas utilisés pour prévenir les enfants de la prochaine transition. <input type="checkbox"/> La feuille de présence n'est pas complétée au stylo. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 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 documentée, y compris lorsque les enfants fréquentent l'école. Lorsque les enfants partent et reviennent de programmes spécialisés, la feuille de présence reflète leurs heures d'arrivée et de départ. Une vérification des feuilles de présence précédentes confirme les arrivées et les départs des enfants. <input type="checkbox"/> La feuille de présence reflète précisément le nombre d'enfants présents. Le nombre d'enfants dans la salle de jeu correspond au nombre d'enfants inscrits sur la feuille de présence. <input type="checkbox"/> 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, une note autocollante ou une photo des enfants dotée d'une bande Velcro peuvent être utilisées; on peut écrire au crayon l'heure à laquelle le petit groupe est parti. Au retour des enfants, la note autocollante ou la photo peut être retirée de la feuille de présence, et la note au crayon peut être effacée. (Sous-élément potentiellement non applicable si le personnel travaille seul dans la salle) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La feuille de présence est remplie par le personnel. <input type="radio"/> La prise de présence par écrit est effectuée après chaque transition des enfants. 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. (Sous-élément potentiellement non applicable) <input type="radio"/> La prise de présence par écrit de tous les changements de personnel. Un document de vérification écrit confirme que le personnel vérifie la présence des enfants après chaque changement de personnel ou transition exigeant qu'ils quittent 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 ou d'une transition. (Sous-élément potentiellement non applicable)

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="751 305 1346 662">○ La feuille de présence portative est utilisée lorsque le groupe est séparé. 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 qui sont avec lui. (Sous-élément potentiellement non applicable si le personnel travaille seul dans la salle)<li data-bbox="751 688 1346 1013">○ Le personnel vérifie verbalement les présences après la transition du personnel et des enfants. On observe, lors d'au moins deux transitions d'enfants, que les membres du personnel communiquent entre eux le nombre exact d'enfants présents. Par exemple, après une transition à l'extérieur ou lors d'une routine de toilette. (Sous-élément potentiellement non applicable)<li data-bbox="751 1110 1346 1468">○ Les transitions se font toujours en petits groupes. Les transitions se font toujours en petits groupes. Les petits groupes représentent les ratios suivants: 1 :13 pour les enfants entre 44 mois et 7 ans, 1:15 pour les enfants entre 68 mois et 13 ans; 1:20 pour les enfants entre 9 ans et 13 ans. (Sous-élément potentiellement non applicable si le personnel travaille seul dans la salle)	

5C. Supervision et gestion

Objectif : Le personnel utilise des stratégies adaptées au développement pour appuyer la gestion du comportement des enfants présents dans l'espace du programme. Il donne l'exemple en terme de stratégies de gestion positives qui encouragent le développement de l'autodiscipline, de la résolution de problèmes et des interactions entre pairs. Le personnel utilise régulièrement des stratégies adaptées au développement pour réorienter les enfants. Il est conscient des personnalités individuelles des enfants dont il a la garde et peut anticiper les situations. Les employés savent en tout temps où se trouvent tous les enfants dont ils ont la garde. Ils y parviennent en indiquant à leurs collègues où se trouvent les enfants et en collaborant pour veiller à ce que la salle en entier soit surveillée en permanence. Le personnel, en tant qu'équipe, peut trouver un équilibre entre les interactions avec les enfants et leur sécurité.

Pédagogie stimulante : « Lorsque l'environnement favorise l'autonomie et l'indépendance grandissantes des enfants, les problèmes de comportement se raréfient et les éducatrices et éducateurs peuvent davantage se consacrer à l'observation, à l'interaction et à l'approfondissement de l'apprentissage et du développement des enfants de façon pertinente. » (Comment apprend-on? Pédagogie de l'Ontario pour la petite enfance, page 21).

Questions de réflexion : Quelles sont les stratégies mises en place pour assurer que le personnel sait exactement quels enfants sont présents dans l'espace du programme? 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 indique verbalement aux collègues où se trouvent les enfants? Quels obstacles peuvent se trouver dans l'environnement et nuire à une surveillance efficace? Comment le personnel se montre-t-il juste et équitable pour gérer les comportements des enfants? Comment le personnel s'assure-t-il que les stratégies de gestion du comportement s'appliquent de façon pertinente à l'incident spécifique? Quels sont les moyens employés par le personnel pour encourager tous les enfants à s'exprimer tout en développant leur capacité d'autodiscipline? Quelles sont les conséquences naturelles employées pour soutenir les comportements des enfants ? Le personnel utilise-t-il des stratégies adaptées au développement? Quels sont les moyens employés par le personnel pour encourager les enfants à résoudre les conflits de façon positive et équitable? Comment le personnel encourage-t-il la participation ou la discussion continue avec les enfants au sujet de la sécurité et de la surveillance? Lors de la résolution des conflits, est-ce que le personnel encourage les enfants à mieux comprendre les notions de compromis, d'empathie, de négociation et d'équité?

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="121 305 651 503"> <input type="checkbox"/> Le personnel n'est pas conscient du nombre d'enfants dans la salle de jeu. Le personnel ne sait pas quel enfant est présent et quel enfant a quitté la salle de jeu. <li data-bbox="121 532 651 763"> <input type="checkbox"/> 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 et (ou) de remplir des documents au lieu de surveiller la salle de jeu. <li data-bbox="121 792 651 1161"> <input type="checkbox"/> Le personnel n'utilise pas des stratégies de gestion du comportement appropriées. On observe à maintes reprises que le personnel utilise des stratégies de gestion du comportement qui ne correspondent pas au niveau de développement des enfants. Par exemple, recours à des menaces ou à une mise en retrait, à des récompenses ou à des punitions. <li data-bbox="121 1190 651 1453"> <input type="checkbox"/> Le personnel explique les conséquences de manière abrupte et (ou) négative. On observe à maintes reprises que le personnel explique les conséquences de façon abrupte et (ou) sévère. Il paraît en colère par rapport au comportement de l'enfant. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="705 305 1291 568"> <input type="checkbox"/> Le personnel fait la part entre la surveillance et l'interaction avec les enfants. On observe que tout le personnel fait 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. <li data-bbox="705 597 1291 901"> <input type="radio"/> Le personnel travaille en équipe, ce qui lui permet de surveiller tous les enfants. Tout les membres du personnel utilisent un moyen de communication verbal et (ou) non verbal entre eux pour superviser les enfants et interagir avec eux dans la salle. (Sous-élément potentiellement non applicable) <li data-bbox="705 930 1291 1429"> <input type="checkbox"/> Le personnel applique régulièrement les stratégies de gestion du comportement. On observe que tout le personnel applique régulièrement les stratégies de gestion du comportement de façon pertinente à l'incident spécifique. Par exemple, ils montrent l'exemple et aident l'enfant qui se sent frustré à accomplir les tâches demandées, ou alors le personnel rappelle aux enfants qui jouent en perturbant les autres les règles sociales créées par le groupe et les déplace à un endroit pour jouer de sorte à ne pas perturber les autres enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1344 305 1974 503"> <input type="checkbox"/> 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. <li data-bbox="1344 532 1974 836"> <input type="radio"/> Le personnel communique entre eux l'emplacement des enfants. Tout les membres du 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 ». (Sous-élément potentiellement non applicable) <li data-bbox="1344 865 1974 1096"> <input type="checkbox"/> 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 ne leur répète celles-ci. <li data-bbox="1344 1125 1974 1291"> <input type="checkbox"/> 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.

Ne satisfait pas aux exigences	Satisfait aux exigences	Surpasse les exigences
	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="751 305 1331 537"><input type="checkbox"/> Le personnel encourage les enfants à résoudre les conflits entre eux. Le personnel encourage les enfants à résoudre les conflits entre eux et à exprimer pourquoi ils sont troublés pour leur permettre d'en venir à une résolution avec l'aide du personnel.	