

Apprentissage et garde des jeunes enfants 3

CCS3130 – Document d'appui

Ensemble d'outils destinés aux enseignants du cours CCS3130

2014

ISBN 978-1-4601-1438-4 (PDF)

Remarque. – Dans cette publication, les termes de genre masculin utilisés pour désigner des personnes englobent à la fois les femmes et les hommes. Ils sont utilisés uniquement dans le but d'alléger le texte et ne visent aucune discrimination.

Plusieurs sites Web sont énumérés dans ce guide. Ces sites sont proposés à titre de service uniquement, pour vous aider à trouver des idées pouvant être utiles pour l'enseignement et l'apprentissage. Toutes les adresses des sites Web ont été vérifiées et étaient exactes au moment de la publication, mais il revient à l'utilisateur d'en valider l'exactitude au moment de les utiliser.

Pour obtenir de plus amples renseignements, communiquer avec :

Direction de l'éducation française
Alberta Education
Édifice 44 Capital Boulevard
10044, 108^e Rue N.-O.
Edmonton (Alberta) T5J 5E6
Tél. : 780-427-2940 à Edmonton ou
Sans frais en Alberta en composant le 780-310-0000
Télec. : 780-422-1947
Courriel : DEF@edc.gov.ab.ca

Ce document est destiné aux personnes suivantes :

<i>Élèves</i>	
<i>Enseignants</i>	✓
<i>Personnel administratif</i>	
<i>Conseillers</i>	
<i>Parents</i>	
<i>Grand public</i>	



Cette ressource est disponible en ligne seulement à l'adresse suivante :
education.alberta.ca/francais/teachers/progres/compl/ept/appui.aspx

Copyright © 2014, la Couronne du chef de la province d'Alberta, représentée par le ministre d'Alberta Education. Tous droits réservés.

Tout a été mis en œuvre pour assurer la mention des sources originales et le respect de la loi sur le droit d'auteur. Nous prions toute personne qui relève un écart à ces principes de bien vouloir en informer la Direction de l'éducation française, Alberta Education.

Le détenteur des droits d'auteur autorise toute personne à reproduire ce document, ou certains extraits, à des fins éducatives et sans but lucratif. La permission de reproduire le matériel appartenant à une tierce partie devra être obtenue directement du détenteur des droits d'auteur de cette tierce partie.

Nous remercions de façon spéciale les compagnies et organismes suivants qui nous ont accordé la permission d'utiliser leurs œuvres (créations) originales dans cette ressource : Clipart.com, Photos.com.

Ce document est conforme à la nouvelle orthographe.

Table des matières

Section A – Introduction	1
Section B – Organisation et planification du cours	4
Section C – Unités d'enseignement	6
Unité 1 : Le développement socio-émotionnel de l'enfant de 0 à 6 ans	6
Unité 2 : Le développement créatif de l'enfant de 0 à 6 ans	17
Unité 3 : L'importance du jeu dans le développement global de l'enfant.....	30
Section D – Équipement	36
Section E – Évaluation	37
Section F – Glossaire.....	46
Section G – Références et ressources.....	47
Annexes.....	48
Annexe A-1 : Exemple de plan de cours.....	49
Annexe C-1 : Le portfolio.....	50
Annexe C-2.1 : La banque de stratégies	51
Annexe C-2.2 : Fiche de vérification de la banque de stratégies	52
Annexe C-3 : Protocole à suivre dans une garderie.....	53
Annexe C-4 : Des idées pour les périodes d'observation	55
Annexe C-5 : Les émotions de votre enfance.....	56
Annexe C-6 : Les stades socio-émotionnels et la théorie d'Erik Erikson.....	57
Annexe C-6.1 : Les stades socio-émotionnels et la théorie d'Erik Erikson (Corrigé)	58
Annexe C-7 : Les étapes clés du développement socio-émotionnel.....	59
Annexe C-7.1 : Les étapes clés du développement socio-émotionnel (Corrigé)	60
Annexe C-8 : Les stades du développement créatif	61
Annexe C-9 : Les centres et la créativité	62
Annexe C-10 : La comparaison des expériences personnelles et des expériences de jeu observées chez les enfants modernes	73
Annexe C-11 : Les jeux n'ont pas tous une valeur égale	74
Annexe C-12 : Les bienfaits du jeu à l'extérieur.....	76
Annexe C-13 : Les boîtes thématiques.....	77
Annexe E-1 : Cheminer vers une carrière.....	80

Annexe E-2 : Grille des compétences de base 81
Annexe E-3 : Évaluation générale des connaissances du cours..... 83
Annexe E-4 : Évaluation des compétences personnelles 84
Annexe E-5 : Grille d'évaluation des habitudes de travail 85



© Hemera Technologies/Photos.com

Section A – Introduction

Le cours CCS3130 : Apprentissage et garde des jeunes enfants 3 est le troisième volet d'une série de cinq. Lorsqu'il aura réussi les cours Apprentissage et garde des jeunes enfants 1 à 5, l'élève pourra obtenir l'attestation dont il a besoin pour travailler dans une garderie agréée, à condition d'avoir atteint les objectifs définis dans le document *Orientation Course for Child Care Staff* (Cours d'orientation à l'intention du personnel en garderie), publié par le ministère des Services à l'enfance et à la jeunesse, *Alberta Children and Youth Services*.

Dans ce troisième volet, les élèves développeront des compétences qui leur permettront d'aider et d'accompagner l'enfant de 0 à 6 ans dans son développement socio-émotionnel et créatif. À l'aide du matériel qui se trouve dans une garderie, les élèves apprendront à créer une programmation qui stimulera les différentes étapes du développement socio-émotionnel et créatif des enfants avec qui ils travailleront. De plus, ce cours abordera l'importance du jeu en ce qui a trait au développement de l'enfant ainsi que la participation des travailleurs en garderie aux jeux variés proposés par le personnel d'une garderie.



Ce document se veut une aide précieuse pour l'enseignant qui planifie son cours et qui peut l'adapter comme il l'entend, selon ses préférences et ses connaissances personnelles. Il comprend les éléments nécessaires pour que l'élève puisse atteindre les résultats d'apprentissage du cours CCS3130 : Apprentissage et garde des jeunes enfants 3. Il a été élaboré conformément au programme d'études de l'Alberta. Ce dernier apparaît dans le tableau présenté aux pages 1 à 3.

Ce cours permettra à l'élève d'acquérir des compétences, de développer ses habiletés et de poursuivre sa réflexion quant à son choix de carrière. Un exemple de plan de cours à l'intention des élèves et des parents est fourni en annexe.

Voir l'annexe A-1

Résultats d'apprentissage

Voici les résultats d'apprentissage énoncés dans le programme d'études relativement au cours CCS3130 : Apprentissage et garde des jeunes enfants 3.

L'élève va :

1. planifier et encourager des occasions qui favorisent le développement socio-émotionnel de l'enfant de 0 à 6 ans

- 1.1 expliquer l'importance du développement social, du développement émotionnel et de l'estime de soi chez l'enfant
- 1.2 expliquer comment l'intervention de la personne qui s'occupe de l'enfant favorise l'estime de soi chez l'enfant
- 1.3 expliquer les stratégies à employer pour répondre aux besoins de l'enfant en matière de développement social et émotionnel sain
- 1.4 décrire les responsabilités de la personne qui s'occupe de l'enfant qui favorisent le développement social et émotionnel sain

1.5 concevoir des jeux qui stimulent différents stades du développement socio-émotionnel à l'aide du matériel disponible, tout en établissant des liens entre l'activité et d'autres domaines du développement quand c'est possible

2. planifier et encourager des occasions qui favorisent le développement créatif de l'enfant de 0 à 6 ans

2.1 décrire les stades de l'expression et du développement créatif

2.2 expliquer le rôle que joue la personne qui s'occupe de l'enfant dans le développement de la créativité chez l'enfant

2.3 planifier des activités qui favorisent le développement créatif de l'enfant en fonction de son groupe d'âge

2.4 concevoir des jeux qui stimulent différents stades du développement créatif de l'enfant à l'aide du matériel disponible, tout en établissant des liens entre l'activité et d'autres domaines du développement quand c'est possible

2.5 évaluer les activités qui favorisent le développement créatif de l'enfant en fonction de son groupe d'âge

2.6 faire part de ses sentiments personnels pendant les étapes de création

3. analyser les divers aspects et stades du développement associés au jeu

3.1 décrire les différents stades du jeu social

3.2 décrire plusieurs caractéristiques du jeu

3.3 décrire les stades du développement associés au jeu

3.4 expliquer les éléments qui stimulent le jeu

4. évaluer l'importance du jeu dans le développement de l'enfant et la participation de la personne qui s'occupe de l'enfant à ses jeux

4.1 discuter le rôle que joue l'adulte dans les étapes du jeu

4.2 décrire les principes de l'intégration des enfants ayant différents besoins

4.3 évaluer ses expériences de jeu personnelles durant son enfance

4.4 comparer ses expériences de jeu personnelles durant son enfance aux expériences de jeu observées chez les enfants d'aujourd'hui

4.5 expliquer l'importance du jeu dans le développement physique, intellectuel, créatif et socio-émotionnel de l'enfant

5. démontrer qu'il possède des compétences de base

5.1 démontrer qu'il possède des compétences de base pour :

5.1.1 communiquer

5.1.2 gérer l'information

5.1.3 manipuler des chiffres

5.1.4 résoudre les problèmes éprouvés

5.2 démontrer qu'il possède les compétences requises sur le plan personnel pour :

5.2.1 adopter des attitudes et comportements positifs

5.2.2 agir de façon responsable

5.2.3 s'adapter à la situation

5.2.4 acquérir continuellement de nouvelles connaissances

5.2.5 travailler en toute sécurité

5.3 démontrer qu'il possède un esprit d'équipe suffisant pour :

5.3.1 collaborer avec les autres

5.3.2 participer aux projets et aux tâches

6. créer une stratégie de transition afin d'intégrer les changements personnels et de développer ses valeurs personnelles

6.1 identifier les objectifs à court et à long termes

6.2 identifier les étapes pour atteindre les objectifs



© Photodisc/Getty Images

Section B – Organisation et planification du cours



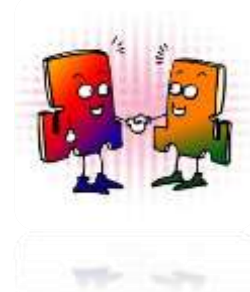
Alberta Education recommande aux enseignants d'allouer 25 heures au cours CCS3130 : Apprentissage et garde des jeunes enfants 3. La répartition du temps est laissée à la discrétion de l'autorité scolaire et des écoles.

Espace physique

Pour offrir ce cours, il suffit de disposer d'une salle de classe. Les élèves pourraient grandement bénéficier de périodes d'observation auprès d'enfants âgés de 0 à 6 ans dans l'un des milieux suivants : une garderie agréée, un centre préscolaire agréé ou une garderie en milieu familial agréée, un centre parascolaire agréé ou une prématernelle intégrée à une école. Les classes de maternelle ne répondent pas aux critères de ce cours en raison de l'âge des enfants. Il est important de noter qu'une autorisation spéciale accordée par la direction de la garderie est nécessaire pour que les élèves puissent y entrer. Par ailleurs, il est important de soumettre une demande de vérification juridique de dossier criminel pour chaque élève qui participe à la visite d'un des lieux mentionnés ci-dessus. Il faut prévoir au moins deux semaines pour obtenir toute la documentation requise avant de pouvoir entrer dans un centre de garde pour effectuer des observations. Ces documents seront également nécessaires pour réaliser les activités proposées dans les autres cours de cette série.

Formation de groupes de travail

Les élèves devront souvent travailler en équipe pour faire les travaux suggérés dans ce document. Nous recommandons une rotation des équipes lors de chaque période de travail. Cela favorisera l'esprit d'équipe chez les élèves et les préparera à la vie professionnelle.



Évaluation

Chaque unité d'enseignement s'accompagne de fiches de travail présentées en annexe. La note des élèves sera déterminée en fonction des résultats qu'ils obtiendront lors de ces activités. De plus, chaque unité d'enseignement est suivie d'un contrôle, que l'on pourra trouver dans la section E de ce document. Pour réussir ce cours, les élèves doivent avoir réussi les contrôles et complété les fiches.

Les élèves tiendront un journal de leurs visites au centre de garde. Une évaluation de type complété/non complété, peut être incluse dans la note finale.

Voir les annexes C-1 à C-4



© Photos.com

Nous recommandons aux élèves de continuer le portfolio créé dans le cadre des cours CCS3110 et CCS3120 : Apprentissage et garde des jeunes enfants 1 et 2 pour y inclure leurs travaux et leurs idées. Ils doivent conserver le même portfolio pour les cinq volets de la série de cours Apprentissage et garde des jeunes enfants. Une fiche, fournie en annexe, explique comment monter un portfolio et offre des suggestions d'éléments à y inclure dans le cadre de chaque volet. Les élèves remettront leur portfolio à la fin de chaque cours à des fins d'évaluation. Le portfolio se veut un projet cumulatif. Il serait important que les élèves ne le perdent pas.

Tout au long de ce cours, les élèves élaboreront une banque de stratégies. Ce projet constitue un bon indicateur de la compréhension des élèves des stratégies et des domaines de développement enseignés pendant ce cours. Une grille d'évaluation ainsi qu'une explication détaillée du projet sont aussi incluses en annexe. Une section réservée à ce projet devra se trouver dans le portfolio de l'élève.



© Photodisc/Getty Images



© Photodisc/Getty Images

Section C – Unités d’enseignement

Le cours CCS3130 : Apprentissage et garde des jeunes enfants 3 est divisé en trois unités d’enseignement. Alberta Education recommande aux enseignants d’allouer 25 heures pour le cours.

Unités d’enseignement	Nombre d’heures
Unité 1 : Le développement socio-émotionnel de l’enfant de 0 à 6 ans	6 à 8 heures
Unité 2 : Le développement créatif de l’enfant de 0 à 6 ans	6 à 8 heures
Unité 3 : Les divers aspects et les étapes du développement associés au jeu/l’importance du jeu en ce qui a trait au développement et à la participation du fournisseur de soins aux jeux des enfants	8 à 10 heures

À noter : Il est possible de consacrer plus de temps à une unité et moins à une autre.

❖ Unité 1 : Le développement socio-émotionnel de l’enfant de 0 à 6 ans

Cette unité traite de l’importance d’aborder les aspects du développement émotionnel et social des jeunes enfants. En plus d’illustrer les progrès qu’accomplissent les enfants pendant les divers stades de leur développement social et émotif, ce cours abordera les concepts de la confiance en soi et envers les autres, de l’autonomie et de la prise d’initiatives. Par ailleurs, des stratégies pratiques à appliquer en salle de garderie seront discutées de même que des activités spécifiques qui visent le développement socio-émotionnel des enfants à différents âges.

Le développement social et émotionnel

Le développement socio-émotionnel d’un enfant peut se diviser en deux parties. Il y a d’un côté l’aspect **social** du développement. Celui-ci a trait aux besoins des enfants dans leurs rapports avec les autres. Cet aspect comprend :

- La création d’attachements;
- La résolution de problèmes;
- L’entrejeu, jouer ensemble ou s’amuser à proximité des autres;
- La coopération et le tour de rôle;
- La formation d’amitiés.

D’autre part, le deuxième aspect du développement socio-émotionnel est celui du développement **émotionnel**. Il traite de la maturation des besoins psychologiques, des capacités affectives et des sentiments des enfants. Cet aspect comprend :

- La prise de conscience de soi et la capacité d’exprimer ses sentiments;
- La connaissance de soi et la confiance en soi;
- L’apprentissage de l’autonomie;
- Le développement de la confiance envers les autres;
- L’adaptation aux changements.

Le développement social et le développement émotionnel sont étroitement liés et se chevauchent. Il est souvent difficile de faire une démarcation nette entre ces deux aspects du développement. Ainsi, quand un enfant n’arrive pas à exprimer de manière appropriée ses

émotions, il peut se sentir frustré, ce qui se traduira par un comportement qui risque de nuire à ses chances de se faire des amis. C'est la raison pour laquelle l'aspect social et l'aspect émotionnel font partie d'un seul domaine de développement.

La théorie d'Erik Erikson

Nombre de psychologues ont étudié les facteurs qui influencent le développement socio-émotionnel des enfants. Tous sont d'avis que les expériences vécues par une personne dans la petite enfance ont un effet durable sur son développement social et émotionnel, plus particulièrement sur l'image que cette personne a d'elle-même et des sentiments qu'elle éprouve envers les autres. La théorie du psychologue Erik Erikson aide à comprendre les stades socio-émotionnels par lesquels passent les enfants au cours de la petite enfance.

Voir l'**annexe C-6**

CONFIANCE VS MÉFIANCE



© Hemera Technologies/Photos.com

Erikson explique que, de la naissance jusqu'à l'âge d'environ deux ans, les enfants développent une confiance dans le monde qui les entoure. C'est la période au cours de laquelle ils apprennent à faire confiance aux gens qui s'occupent d'eux. S'ils pleurent, par exemple, ils apprennent que quelqu'un viendra les consoler ou leur donner à manger. Les enfants de cet âge apprennent que leur monde est « prévisible ». Ils apprennent aussi que leurs gestes et actions ont du pouvoir sur le monde. Un sourire entraîne souvent une réaction positive et quand ils pleurent, ils se font consoler. Ces réactions, quand elles sont constantes et prévisibles, aident à donner à l'enfant confiance en ses capacités d'agir sur le monde qui l'entoure.

Par contre, si un enfant ne se fait pas consoler quand il pleure ou si ses besoins ne sont comblés qu'occasionnellement, il aura beaucoup plus de mal à apprendre à quoi il peut faire confiance et en qui il peut avoir confiance. De plus, si l'enfant pose des gestes et que personne ne réagit, il aura plus de mal à croire en son pouvoir personnel.

AUTONOMIE VS HONTE ET DOUTE

D'après Erikson, le fait que les enfants sont plus mobiles et indépendants entre deux et trois ans leur donne une volonté de vouloir faire tout par eux-mêmes. Même s'ils n'ont pas encore les habiletés nécessaires pour accomplir la majorité des tâches, les enfants qui ont acquis ce sentiment de confiance lors du premier stade de leur développement socio-émotionnel réclament leur autonomie à cet âge. Pour les aider à réussir, les adultes peuvent organiser des activités qui permettront aux enfants d'éprouver des sentiments de réussite et de fierté. Par exemple, on peut demander aux enfants de mettre leurs chaussures : celles qui sont pourvues de bandes de fermeture Velcro sont plus faciles à enfiler. On peut renforcer l'estime de soi des enfants en les guidant et en les soutenant dans leurs activités quotidiennes. Donner le temps nécessaire à un enfant qui veut s'habiller seul ou laisser un enfant manger avec ses propres ustensiles peuvent être des activités qui requièrent du temps et de la patience, mais qui ont une grande influence sur le développement de l'indépendance et l'estime de soi de l'enfant.



© Jupiterimages/Photos.com

En revanche, un enfant de cet âge qui se fait ridiculiser ou qui n'est pas soutenu et encouragé risque fort de se sous-estimer. Il risque d'avoir honte de lui-même et de remettre ses capacités en question.

INITIATIVE VS CULPABILITÉ

Lorsque les enfants atteignent l'âge de quatre et cinq ans, ils ont acquis plus de compétences et d'habiletés dans tous les domaines de leur développement. Ils sont maintenant capables de se fixer des buts et de prendre différents moyens pour les atteindre. Par exemple, un enfant qui démontre de l'initiative peut décider qu'il veut construire une maison avec des blocs. Il peut facilement retrouver les blocs seul et, en plus, inclure ses camarades de salle dans son jeu en donnant à chacun une tâche à accomplir. En tant qu'adultes, les travailleurs en garderie peuvent encourager ces comportements en reconnaissant les efforts et les initiatives des enfants. Des mots d'encouragement tels que « Bravo, tu as eu une très bonne idée » ou « J'aime bien quand tu inclus les autres dans tes jeux », aident beaucoup un enfant à se faire confiance quant aux décisions et aux risques qu'il prend.



© Jupiterimages/Photos.com

Un enfant qui se fait ridiculiser ou qui n'est pas encouragé dans ses initiatives pourrait se sentir coupable d'avoir des aspirations ou encore, il pourrait chercher une attention de manière négative.

Les étapes clés du développement socio-émotionnel

Même si chaque enfant a une personnalité et un caractère uniques, il existe tout de même des étapes clés dans le développement socio-émotionnel. Cela peut servir de guide de planification pour les travailleurs en service de garde.

Voir l'annexe C-7

Âge de l'enfant	Habiletés sociales	Habiletés émotionnelles
0 à 6 mois	<p>L'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> réagit positivement à la voix de sa mère peut imiter des gestes simples comme tirer la langue sourit par sociabilité à une autre personne apprécie les jeux interactifs comme « coucou » est dérangé par les étrangers 	<p>L'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> pleure quand il est mécontent ou inconfortable peut exprimer des émotions avec des expressions faciales rit quand on le chatouille peut démontrer de l'anxiété dans certaines situations (p. ex., est mécontent quand il roule contre le mur et est coincé) peut manifester de la timidité envers des étrangers

Âge de l'enfant	Habilités sociales	Habilités émotionnelles
6 à 18 mois	L'enfant : <ul style="list-style-type: none"> • mange seul mais fait des dégâts • imite les autres • ne partage pas • peut avoir une phase d'attachement plus marquée à un parent • est égocentrique et pense que le monde n'existe que pour lui • joue aux côtés des autres enfants • comprend le concept de l'encouragement 	L'enfant : <ul style="list-style-type: none"> • démontre clairement quand il est mécontent et heureux • peut chercher à attirer l'attention quand il s'ennuie • donne et reçoit des câlins pour se reconforter • ne comprend pas les conséquences de ses gestes sur d'autres enfants • se fâche quand il n'a pas envie de coopérer • peut changer d'émotions rapidement • peut développer la crainte des animaux
6 à 18 mois (suite)	<ul style="list-style-type: none"> • réagit aux applaudissements d'un auditoire et répète une certaine action qui a été applaudie • aime plaire aux autres adultes • adore les jeux interactifs • peut prêter des jouets à un autre enfant • peut commencer à saluer les gens en disant « allo » ou « bonjour » 	<ul style="list-style-type: none"> • commence à éprouver de la jalousie
18 mois à 2 ans et demi	<ul style="list-style-type: none"> • dans des contextes sociaux, choisit le plus souvent de jouer avec des enfants du même sexe • aime se joindre à des enfants qui jouent mais ne partage pas encore • se reconnaît sur une photo • peut partager de la nourriture • participe à un jeu, à tour de rôle • se nourrit bien avec une cuillère • peut commencer à être propre 	<ul style="list-style-type: none"> • peut pleurer quand il se sépare d'un parent, mais ses pleurs ne durent généralement que quelques minutes • fait des crises quand il devient frustré
2 ans et demi à 3 ans et demi	<ul style="list-style-type: none"> • se joint à un groupe d'enfants pour jouer • coopère pour s'habiller et se déshabiller et commence à pouvoir le faire lui-même • peut développer une amitié particulière avec un autre enfant • devient plus confiant face aux nouvelles situations et commence à développer des relations à l'extérieur de sa famille • est complètement propre • partage des jouets • peut attendre son tour 	<ul style="list-style-type: none"> • manifeste de l'empathie s'il n'est pas dépassé par les événements • possède un sens de soi définitif et est très protecteur de ses possessions et de son espace personnel • est plus conscient des émotions des autres • est toujours vulnérable émotionnellement et peut pleurer facilement quand il fait face à des petits conflits
3 ans et demi à 4 ans et demi	<ul style="list-style-type: none"> • possède une meilleure compréhension des règlements dans une situation sociale; (p. ex., il peut jouer lorsque c'est son tour et partager) • peut encore démontrer de la timidité quand il rencontre une nouvelle personne ou quand il vit de nouvelles situations, telle une fête • préfère jouer avec les enfants du même genre (garçon ou fille) • a des amitiés plus stables et vit moins souvent de petites disputes • peut commencer à choisir ses vêtements seul, se brosser les dents et se laver les mains (la supervision de l'adulte reste cependant nécessaire) 	<ul style="list-style-type: none"> • est inquiet quand un ami se blesse ou pleure et essaie de le reconforter • peut manifester de l'agressivité quand survient un conflit avec un ami ou un membre de la famille • est capable d'introspection (p. ex., « ce que j'ai dit n'est pas bien ») • peut avoir des opinions positives ou négatives à propos des gens • manifeste le désir de participer aux routines

Âge de l'enfant	Habiletés sociales	Habiletés émotionnelles
4 ans et demi à 5 ans et demi	<p>L'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • joue en coopérant avec deux à cinq enfants • se fait des amis avec facilité • démontre des habiletés sociales comme donner, partager et recevoir • se fait du souci pour des enfants qui sont perturbés • commence à vouloir faire des rencontres sociales avec des amis à l'extérieur de la garderie 	<p>L'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • manifeste plus de confiance en soi et d'assurance • se soumet à l'autorité et demande la permission • se conforme aux règles • aime rire, raconter des blagues et jouer aux devinettes • peut avoir un ami imaginaire

L'estime de soi

L'image de soi, pour les enfants, s'explique tout simplement par les images et les portraits qu'ils se font d'eux-mêmes. Elle se développe au fil du temps, au fur et à mesure que les enfants interprètent la façon dont les autres les voient. Avec cette image viennent des sentiments positifs ou négatifs envers eux-mêmes. Quand on fait référence à ces sentiments, on parle de **l'estime de soi**. Voici les questions que les enfants se posent à propos d'eux-mêmes :

- Suis-je bon?
- Suis-je gentil?
- Est-ce que les gens m'aiment?
- Est-ce que je peux réussir?

L'estime de soi et le développement socio-émotionnel d'un enfant sont directement liés et ont une influence considérable l'un sur l'autre. Les enfants sont nés avec certains attributs et traits de personnalité qui les suivent jusque dans la vie adulte. Par exemple, certains enfants sont actifs alors que d'autres sont plutôt sédentaires. Certains enfants sont facilement distraits alors que d'autres peuvent se concentrer longtemps sur la même activité. Les experts sont d'avis que ces traits de personnalité sont au moins partiellement influencés par la génétique. Pour promouvoir un bon développement socio-émotionnel et une estime de soi saine, ce qu'il faut que toutes les personnes qui interviennent dans la vie d'un enfant comprennent, c'est qu'il est important d'accepter un enfant tel qu'il est. Il faut se rappeler qu'on peut toujours aider un enfant à s'adapter à certaines situations, mais qu'on ne pourra pas modifier son tempérament fondamental. Le défi des travailleurs en service de garde consiste à comprendre le tempérament de chaque enfant dans la salle et à pouvoir s'adapter de façon que chaque enfant se sente valorisé et confiant.



© Jupiterimages/Photos.com

L'une des premières étapes à suivre pour promouvoir l'estime de soi des enfants consiste à établir des relations saines avec eux. Les relations honnêtes, affectueuses et fondées sur l'entraide créent une atmosphère favorable au développement sain pour tous les êtres humains. Toutes les relations constructives avec les enfants devraient reposer sur le respect.

Le rôle des fournisseurs de soins dans le développement de l'estime de soi de l'enfant

Les travailleurs en garderie jouent un rôle essentiel dans la création d'un environnement où les enfants se sentent en sécurité et en mesure de s'exprimer sans être ridiculisés ni jugés. Il est important de comprendre comment les enfants se développent socialement et émotionnellement pour pouvoir adapter sa planification et inclure des expériences et des interactions qui favorisent l'épanouissement de l'estime de soi, de l'autonomie et des interactions sociales. Parfois, les travailleurs en garderie, sans s'en rendre compte, peuvent manquer de respect aux enfants parce qu'ils sont trop occupés. Il faut toujours réfléchir aux conséquences de ses actes, car si on ne prend pas le temps nécessaire pour répondre aux besoins émotifs des enfants, leur image de soi et leur confiance en soi peuvent être affectées.



© Jupiterimages/Photos.com

La première étape à suivre pour promouvoir l'estime de soi chez les enfants consiste à créer de bonnes relations avec chacun d'eux. Chaque enfant est différent et requiert une attention particulière. Il n'est pas souhaitable de traiter tous les enfants de la même façon. Par exemple, un enfant peut être très sensible et tranquille et ne pas apprécier du tout quand on lui parle d'une voix forte, tandis qu'un autre enfant pourrait ne pas réagir à un ton de voix calme et doux. Il est important de s'adapter à chaque enfant pour qu'il se sente à l'aise et accepté dans la salle. Si les enfants dans une salle de garderie sont toujours en train de chanter et de danser, un enfant plutôt introverti ne se sentira pas à l'aise et ne pourra s'épanouir. En revanche, si on ne fait que des activités dirigées et calmes, les besoins des enfants plutôt extravertis ne seront pas comblés et les enfants pourraient commencer à s'agiter.

Pour que les enfants réussissent à construire une image de soi positive, ils doivent se sentir acceptés, respectés, en sécurité et à l'aise dans leur environnement. Ils ont besoin :

- d'un climat de confiance;
- d'activités qui leur permettent de réussir;
- de personnes et d'environnements prévisibles;
- de personnes qui comprennent, respectent et valorisent leur culture;
- de possibilités de manifester leur indépendance;
- de possibilités de faire des choix;
- de possibilités de vivre des moments privés et tranquilles.

Stratégies à employer pour répondre aux besoins des enfants tout en favorisant un développement social et émotionnel sain

Dans une garderie, la clé du développement socio-émotionnel des enfants est de créer un équilibre entre le besoin d'apprendre et de comprendre leurs limites, et le besoin d'être indépendant et libre de leurs choix. Si un enfant est confronté à trop de limites, il cessera d'expérimenter et de vouloir découvrir de nouvelles choses. Par contre, s'il ne vit pas suffisamment de limites, il sera moins en mesure d'apprendre et de comprendre les règles associées à un comportement acceptable. On peut créer cet équilibre en utilisant les stratégies suivantes :

1. **Modeler des comportements sociaux désirables** : traiter les enfants et le personnel avec respect et donner l'exemple de comportements positifs, p. ex., se soucier du bien-être des autres, partager et écouter.

2. **Profiter des arrivées et des départs pour communiquer avec chaque famille** : il est important de parler aux parents des expériences vécues par leur enfant au cours de leur journée à la garderie, qu'elles soient positives ou négatives. C'est ainsi que les enfants peuvent établir des liens entre le foyer et le milieu de garde. Ce qui se passe à la maison peut continuer à la garderie et vice versa. Il est aussi important de créer des liens avec les familles pour assurer la qualité des relations. Il ne faut pas hésiter à demander des conseils aux adultes de la famille au sujet d'un enfant qui a de la difficulté à communiquer avec les membres du personnel ou avec les autres enfants. Ils pourront vous faire part des mots ou des stratégies qu'ils utilisent et qui pourraient vous aider.
3. **Créer un environnement sécuritaire** : les enfants se sentent toujours plus en sécurité quand ils sont dans un environnement prévisible. Une routine quotidienne où l'horaire est fixe, mais où les activités changent, est une excellente façon de créer un environnement dans lequel les enfants se sentent en sécurité.
4. **Créer des activités qui répondent aux besoins émotionnels des enfants** : il est conseillé de prendre connaissance des étapes clés du développement socio-émotionnel des enfants. Selon l'âge et les comportements manifestés par les enfants, il s'agit d'adapter et de créer des activités qui répondent à ces besoins (voir la section suivante pour des suggestions d'activités). Il faut se souvenir de suivre la direction que donne l'enfant au cours des différentes activités. Il faut lui laisser donner le ton et diriger le jeu.
5. **Aider les enfants à formuler leurs émotions et leurs sentiments** : il y a plusieurs modèles de communications qui visent à enseigner aux enfants comment transmettre leurs pensées et leurs émotions. Il est important de leur enseigner quelques façons simples pour ce faire et de leur donner les outils nécessaires pour pouvoir communiquer efficacement. Un exemple consisterait à montrer aux enfants comment utiliser les messages en « je » (voir le document d'appui du cours CCS3110) ou comment employer la bonne terminologie pour exprimer des émotions courantes (p. ex., je suis content, fâché, triste, jaloux, excité). Il faut apprendre aux enfants à reconnaître leur droit d'éprouver des émotions fortes et les aider à trouver des moyens appropriés pour exprimer ces émotions.
6. **Donner de l'affection** : il est très important que l'enfant reçoive de l'affection au cours de la journée à la garderie puisqu'il y passe une grande partie de sa journée. Si un enfant ne reçoit d'affection qu'à la maison, il est possible qu'il n'en reçoive pas suffisamment pour se sentir en sécurité et sûr de lui.
7. **Aider les enfants à éprouver une fierté personnelle** : il est bon d'encourager les enfants à se prendre en main et à devenir autonomes. Par exemple, il faut leur donner le temps nécessaire pour s'habiller. Il est toujours plus rapide de monter une fermeture éclair ou d'enfiler un manteau à la place de l'enfant, mais si on encourage l'autonomie, les enfants pourront éprouver un sentiment de succès et de fierté. Cela leur donnera le goût d'essayer de poser plus de gestes d'autonomie par eux-mêmes.
8. **Reconnaître les réalisations d'un enfant** : nous aimons tous que nos succès et nos réalisations fassent l'objet d'une reconnaissance. Les enfants ne font pas exception à cette règle. Au contraire, les enfants sont plus réceptifs quand ils sont encouragés. Par exemple, si on dit à un enfant qu'il sait très bien dessiner un arc-en-ciel, il est fort probable qu'au cours des semaines suivantes, on recevra une multitude de dessins d'arcs-en-ciel de tous les enfants de la garderie. Les enfants cherchent souvent la reconnaissance des autres et des adultes en particulier afin de se faire rassurer. De plus, ils cherchent souvent à plaire aux adultes qui les entourent.

Le tableau suivant énumère une liste de comportements adultes qui sont respectueux et d'autres qui sont irrespectueux envers les enfants.

Comportements respectueux	Comportements irrespectueux
Écouter ce que l'enfant a à dire	Ne pas tenir compte de l'opinion de l'enfant
Prendre du temps pour l'enfant même si on est occupé	Éviter de parler d'une inquiétude qu'un enfant considère comme importante
Jouer avec l'enfant	Tourner le dos à un enfant qui pleure
Reconnaître les accomplissements de l'enfant	Ne pas s'arrêter pour écouter un enfant
Démontrer de l'intérêt envers les projets de l'enfant	Utiliser un ton ou des expressions de bébé pour s'adresser à un enfant
Établir un contact visuel avec l'enfant	Se servir de mots agressifs envers un enfant
Respecter le fait qu'un enfant a besoin de moments privés	Interrompre un enfant quand il parle
Employer le prénom de l'enfant quand on s'adresse à lui	Ne pas laisser le temps à un enfant de finir une tâche
Permettre à l'enfant de faire des erreurs	Crier ou se servir du sarcasme envers un enfant
Donner à l'enfant l'occasion de parler	Mettre l'accent sur le comportement négatif d'un enfant
Encourager l'indépendance chez l'enfant	Fixer des attentes trop élevées à un enfant
Considérer chaque enfant comme étant unique	Ignorer un enfant

Âge : 0 à 3 mois

- **Prendre l'enfant dans les bras.** Une relation solide entre un bébé et ses parents dès la naissance donne un sentiment fort de sécurité. Quand la relation entre les parents et le bébé est forte, cela permet de bâtir sur les bases d'une bonne fondation les relations sociales futures de l'enfant. Pour créer cette connexion, l'amour qui s'exprime par des gestes physiques joue un rôle très important. Il est très agréable pour un enfant d'être tenu dans les bras d'un adulte qui l'aime. Les câlins, le bercement, la chaleur du corps et la proximité peuvent tous affecter l'état émotionnel d'un enfant et, par conséquent, accroître son sentiment de confiance.
- **Le regarder.** Le contact visuel aide aussi à établir une relation de confiance. Les bébés aiment beaucoup qu'on fasse attention à eux. En les regardant directement dans les yeux, on leur enseigne une habileté sociale très importante tout en leur montrant qu'ils sont importants.



© Jupiterimages/Photos.com

Âge : 3 à 6 mois



© Jupiterimages/Photos.com

- **Faire sortir les bébés.** C'est une bonne idée d'amener les bébés avec vous quand vous sortez. Ces petites sorties leur permettent de voir une variété de visages et d'entendre des voix diverses. Cela éveille leur intérêt pour les autres personnes et développe leur confiance sociale.
- **Laisser un bébé jouer à côté d'autres enfants du même âge.** Un bébé ne jouera pas avec un autre bébé à cet âge-là, mais il sera conscient de sa présence; il pourra l'observer et apprendre en le regardant agir.
- **Entrer souvent en contact avec le bébé.** Un bébé dépend essentiellement des adultes pour qu'ils s'occupent de lui. Il peut jouer seul seulement pendant de courtes périodes de temps. Il compte sur les adultes pour l'aider à explorer et à découvrir son environnement. Si on ne lui enseigne pas comment explorer, il est possible qu'il ait moins confiance en lui et qu'il ne veuille pas le faire lui-même plus tard.
- **Réagir à son sens de l'humour.** Le rire est une habileté sociale très efficace. On peut montrer à un bébé comment rire quand il fait quelque chose de drôle ou essayer de le faire sourire en faisant des singeries. Cela peut servir à lui apprendre à manifester l'une des émotions les plus fortes.



© Jupiterimages/Photos.com

Âge : 6 à 12 mois

- **S'assurer que les enfants réussissent dans leurs essais.** Quand un enfant réussit à accomplir quelque chose, sa confiance en lui et son sentiment de bonheur sont accrus. Par exemple, quand il complète un casse-tête ou qu'il réussit à mettre une cuillère dans sa bouche seul, les effets sont très positifs.
- **Mettre en place une routine hebdomadaire.** Une routine stable est très utile pour le développement émotionnel des enfants. Des repas réguliers ainsi que des heures de coucher fixes aident un enfant à structurer sa journée. Cette structure contribue à son sentiment de bien-être et de sécurité.
- **Modeler les bons comportements face aux enfants.** Il ne faut pas toujours essayer de corriger un enfant quand il ne se comporte pas correctement. Plutôt que de le réprimander, il est préférable d'être proactif et de lui expliquer quel est le comportement souhaité.
- **Utiliser toujours des mots d'encouragement.** Un enfant a besoin d'encouragements constants pour progresser. Quand il n'est pas sûr de lui dans une nouvelle situation sociale, il faut l'encourager par des mots rassurants, lui donner des câlins si nécessaire et le féliciter quand, par exemple, il peut réussir à vivre la nouvelle situation sans pleurer.

Âge : 12 à 18 mois

- **Être prêt à réagir aux crises.** Les crises émotionnelles font partie du développement normal d'un enfant et indiquent que l'enfant devient un individu. Souvent, la frustration et la détermination d'un enfant qui n'a pas ce qu'il veut peuvent atteindre la limite de ce qui nous est tolérable. Il est important de comprendre alors que les enfants, jusqu'à l'âge de trois ou quatre ans, passent par un stade d'égoïsme, c'est-à-dire qu'ils ne comprennent aucun autre point de vue que le leur. Plusieurs études de psychologie montrent que les jeunes enfants ne tiennent pas compte des émotions et des pensées des personnes qui les entourent. Pour aider un enfant qui vit un moment de crise, il faut lui montrer le comportement qu'on attend de lui et le comportement qui n'est pas acceptable. Il faut lui donner de l'affection pour accroître son sentiment de sécurité et lui offrir des suggestions de façons de réagir quand il vit une situation difficile.
- **Encourager à relever de nouveaux défis.** Si un enfant persiste à dire qu'il peut faire une nouvelle activité seul, il faut s'effacer et le laisser essayer (s'il n'y a pas de danger pour lui ou pour les autres, bien sûr). L'expérience directe aide l'enfant à connaître ses habiletés et ses limites.



© Jupiterimages/Photos.com

Âge : 19 à 24 mois

- **Passer du temps individuel avec chaque enfant.** Les enfants adorent passer du temps avec une seule personne à la fois, souvent un adulte significatif pour eux. Il faut donc passer un peu de temps chaque jour avec chaque enfant dans la salle. On peut entrer en relation avec chaque enfant individuellement en jouant avec lui ou en lui parlant. On lui pose des questions et on écoute les réponses. Les enfants ont besoin de se sentir écoutés et aimés.
- **Continuer à créer une routine.** La routine sécurise l'enfant. On doit donc s'assurer que l'heure des repas est toujours la même, qu'une histoire précède l'heure de la sieste, qu'on chante une chanson quand on ramasse les jouets, etc. Dans une garderie, il se pourrait toutefois qu'il y ait trop d'activités routinières. Il est important de changer fréquemment les activités et les thèmes, mais de conserver la routine de la journée pour éviter que les enfants s'ennuient.
- **Ne pas compliquer les explications.** Quand on donne des conseils, il est recommandé d'utiliser un langage qu'un tout-petit peut comprendre. Il faut lui offrir des explications qui décrivent les conséquences de ses actions. Par exemple, il est indiqué de dire : « Ne me tape pas, car ça me fait mal et quand j'ai mal, je pleure ».
- **Leur donner de légères responsabilités.** Même à cet âge, un enfant peut commencer à ranger les jouets à leur place ou mettre des assiettes sur la table. Le fait de d'avoir quelques responsabilités développent sa maturité et son sens des responsabilités.



© Photos.com

Âge : 2 ans à 3 ans et demi

- **Encourager les enfants à penser aux autres.** Il serait bon de créer des jeux qui les amènent à penser aux autres enfants dans la classe. Par exemple, on peut organiser un jeu de devinettes à partir de questions dans lequel on demande qui adore les pâtes, qui porte du rose ou qui a un chien. Cela aide les enfants à prendre conscience des autres enfants qui les entourent.
- **Aider un enfant à surmonter ses peurs.** Puisqu'un enfant d'âge préscolaire a une imagination plus développée que les enfants plus âgés, il peut éprouver des peurs ou des inquiétudes plus prononcées, par ex., aller à l'école, avoir peur de l'orage, des animaux, des monstres, du feu ou du noir. Pour aider un enfant à surmonter ses peurs :



© Jupiterimages/Photos.com

Il faut lui donner du temps. On ne doit pas forcer un enfant à demeurer dans une situation où il ne se sent pas sûr de lui.

Il faut lui donner de l'information. Il est préférable de lui donner toujours une explication logique qui l'aidera à comprendre ses peurs.

Il faut le rassurer. Si un enfant a peur d'un animal, il faut respecter sa peur en lui disant que l'on sait qu'il a peur. Ensuite, avec confiance, il s'agit de le rassurer, de lui montrer qu'on est là et l'assurer que l'animal ne pourra pas lui faire de mal.

Il faut l'écouter! Il faut encourager l'enfant à parler de ses peurs; il faut être attentif à la réponse et lui offrir quelques conseils.

- **Décourager les comportements agressifs.** Il se peut qu'un enfant décide de taper sur les autres pour avoir ce qu'il veut. Il ne faut jamais tolérer ce genre de comportement. L'important est de créer un environnement sécuritaire pour tous les enfants. Si un enfant est agressif envers un autre, il faut l'écartier immédiatement du lieu où se déroule l'incident. Il faut rester calme et expliquer à l'enfant pourquoi il a été mis à l'écart. Au bout de quelques minutes, on explique encore une fois à l'enfant pourquoi il a été écarté et on lui permet de retourner à son jeu. Il faut que l'enfant comprenne que ses actions font mal ou font du tort aux autres. Il faudrait qu'il s'excuse auprès de l'enfant qu'il a maltraité ou auprès duquel il s'est comporté de manière incorrecte.
- **Ne pas interrompre l'enfant.** Un enfant peut maintenant apprendre que l'écoute fait partie intégrante d'une conversation. Si un enfant coupe la parole à un travailleur en garderie, il faut que celui-ci lui explique qu'il parle et lui dire que, quand il aura fini, l'enfant pourra parler à son tour. L'écoute est une habileté sociale très importante, particulièrement dans une situation de garderie, car il y a beaucoup d'opinions et d'idées à respecter. Aussi, pour que tous les enfants se sentent valorisés, il faut qu'ils se sentent écoutés, non seulement par les adultes, mais aussi par leurs pairs.

Âge : 3 ans et demi à 5 ans

- **Lire des livres traitant de thèmes sociaux.** Il est recommandé de choisir des livres que l'on peut lire à haute voix et qui portent sur des habiletés sociales telles que le partage, l'empathie ou l'écoute. Ensuite, il s'agit d'amorcer une discussion avec les enfants pour qu'ils prennent conscience de ces concepts et de la manière de les mettre en application dans leur quotidien.
- **Jouer à des jeux de société.** Suivre les règles d'un jeu de société peut constituer un défi pour un enfant, mais avec un peu de pratique et d'aide, les enfants finiront par être capables de faire ce genre d'activités seuls. Les enfants apprennent une multitude de choses quand ils jouent à ces jeux; ils apprennent par exemple à attendre leur tour, à partager, à écouter, à perdre et à gagner.
- **Encourager l'indépendance.** Il faut toujours encourager un enfant qui essaie de faire de nouvelles choses par lui-même. S'habiller, manger, ranger ses jouets, écrire son nom, essayer de lire sont toutes des activités qu'un enfant de cet âge pourrait commencer à vouloir faire seul. Il faut toujours être enthousiaste et lui donner le temps nécessaire pour accomplir les activités qu'il souhaite faire lui-même. Les encouragements l'aideront à les accomplir plus vite. Par contre, si un enfant ne réussit pas, la réaction de l'adulte peut également affecter ses résultats. Il faut toujours être rassurant. Il faut lui montrer la solution, lui rappeler toutes les choses qu'il peut faire seul et lui dire que, s'il continue à s'exercer, il finira par s'acquitter de cette tâche correctement lui aussi.
- **Renforcer le comportement et les attitudes positives.** Il est bon de rappeler spontanément à un enfant qu'il a des qualités et des forces. Cela le rassure et lui donne encore plus confiance en lui. Il sera fier de lui si on lui dit, par exemple, qu'il est un interlocuteur intéressant, que c'est agréable de parler avec lui.

❖ Unité 2 : Le développement créatif de l'enfant de 0 à 6 ans

Cette unité traite de l'importance de la créativité dans le développement global de l'enfant. En plus d'aborder les divers stades du développement créatif, ce cours se penchera sur l'importance du rôle des travailleurs en garderie dans l'aménagement d'un environnement stimulant pour ce développement créatif chez les enfants.

Qu'est-ce que la créativité?

Il n'est pas facile de définir la créativité. Quand on pense à une personne créative, on a tendance à penser à quelqu'un qui possède des talents artistiques ou même à quelqu'un d'un peu excentrique. Être créatif ne veut simplement pas dire que l'on est des Pablo Picasso ou que l'on transforme en chef-d'œuvre tout ce qui se trouve sur son passage. On peut apprendre à développer sa créativité. Les personnes qui ont développé leur créativité ont plus de facilité à résoudre des conflits, à trouver des solutions et à s'exprimer. De plus, quand on a appris à explorer sa créativité, on a davantage confiance en soi et on est plus en mesure d'explorer et de trouver sans cesse de nouvelles idées. Tout comme certains adultes, certains enfants n'utilisent pas la créativité dans leur vie quotidienne parce qu'ils ont peur ou parce qu'ils ne savent pas comment y arriver. Les travailleurs en garderie contribuent beaucoup au développement créatif des enfants avec qui ils travaillent. Par des jeux, des activités diverses et un bon modelage, ils peuvent montrer aux enfants comment penser différemment, comment être suffisamment souples pour s'adapter aux changements et comment éprouver un sentiment d'émerveillement et de joie en présence de la beauté.

Transmettre aux enfants la joie de créer est très important. C'est Einstein qui disait que l'imagination est plus importante que la connaissance. Si on prend le temps d'y penser, sans imagination ou sans possibilité de s'évader par la pensée, il n'y a pas de solution, pas d'invention et pas d'autre ouverture possible. Favoriser la créativité des enfants, c'est aussi les préparer à affronter les problèmes de la vie! Ainsi, ils deviendront des adultes capables de puiser dans leurs ressources personnelles de manière novatrice pour mieux s'adapter aux changements.



© Jupiterimages/Photos.com

La créativité ne devrait pas être associée seulement à l'art; elle devrait être présente en tout temps. La démarche de création est très importante pour les jeunes enfants. Ils focalisent leur attention sur la façon de jouer et de manipuler les matériaux et les objets. Le résultat ou le produit final leur importe peu. Parfois, il n'y a même pas de produit final. Beaucoup de parents ont tendance à attacher plus d'importance au produit final ou au résultat qu'à la démarche créative. Cela peut nuire à la créativité de l'enfant, car il apprend alors que c'est le résultat qui est important et non la démarche et l'apprentissage.

Les stades du développement créatif

Le développement créatif se divise en trois stades principaux : l'exploration de base, le stade non représentatif et le stade représentatif. Il est important de comprendre ces stades, car les enfants développent leur créativité en explorant et en manipulant les matériaux qu'on leur propose. De plus, ils utilisent ce qui est à portée de leurs mains pour exprimer leurs idées.

Voir l'annexe C-8

Stade	Exploration de base	Nonreprésentatif	Représentatif
Description	Les enfants explorent et manipulent les matériaux qu'on leur propose et les utilisent pour exprimer leurs idées.	Les enfants continuent à découvrir et mieux comprendre les matériaux, à s'en servir avec une plus grande maîtrise.	Les enfants planifient d'avance l'utilisation des matériaux et créent un produit reconnaissable.
Exemples	Ils font du gribouillage sur du papier.	Ils dessinent des cercles et d'autres formes.	Ils dessinent des maisons, des personnes, des fleurs et d'autres objets familiers.
	Ils superposent les couleurs les unes sur les autres.	Ils séparent les couleurs.	
	Ils laissent filtrer le sable entre leurs doigts.	Ils fabriquent des structures en sable et les détruisent.	Ils construisent des châteaux de sable.
	Ils regardent et portent des blocs à leur bouche.	Ils placent les cubes en rangée.	Ils fabriquent des structures avec des cubes.

Le rôle du fournisseur de soins dans la créativité de l'enfant

Les fournisseurs de soins ont un rôle très important à jouer quant au développement créatif des enfants avec qui ils travaillent. Leur principal rôle consiste à planifier des activités adaptées au développement de l'enfant, qui les intéressent et les exposent à plusieurs expériences, tout en renforçant leur pensée créative.

Afin d'atteindre ces buts, un fournisseur de soins peut :

- Offrir du matériel diversifié, en quantité suffisante. L'enfant ne devrait pas être restreint dans l'utilisation de ce matériel. Il doit pouvoir lui donner la fonction qu'il désire. Par exemple, un simple bol en plastique pourrait servir de chapeau, de panier, de tambour ou de lit pour de petits animaux en peluche. Pour ce faire, il faut accorder à l'enfant suffisamment de temps pour qu'il explore les objets au maximum.
- Observer les jeux des enfants et prévoir ce qu'ils veulent ou voudraient faire. À la suite de ces observations, un fournisseur de soins pourrait apporter du matériel supplémentaire pour alimenter leurs idées et leur permettre de les élaborer.
- Faire attention aux modèles à copier. Lorsqu'ils sont utilisés en trop grand nombre, ils peuvent brimer la créativité. Tout dépend de leur utilisation et de la personnalité de l'enfant, car ces modèles permettent aussi de nombreux apprentissages. Il faut, par contre, ne pas oublier de planifier des périodes où l'enfant sera libre de créer ce qu'il souhaite, au gré de son inspiration.
- Modeler et faire preuve soi-même de créativité. On devrait montrer que la créativité est bénéfique pour soi et encourager les enfants à opter pour cette façon de faire. Voici différentes façons de démontrer sa créativité : créer des éléments décoratifs avec du matériel de récupération, aménager régulièrement le local de différentes manières, inventer des chansons et des histoires, se déguiser et inventer des personnages.

L'établissement d'un environnement stimulant pour la créativité

Pour qu'un enfant puisse explorer sa créativité, une garderie doit fournir un environnement stimulant, qui offre de nombreuses possibilités et occasions de créer. Pendant la journée, un enfant en service de garde devrait pouvoir trouver des façons personnelles d'exprimer ses propres idées, pensées et sentiments.

Une garderie offrant un environnement stimulant pour la créativité présente les caractéristiques suivantes :

Un environnement propice à l'apprentissage devrait comprendre un assortiment varié de matériel et d'équipement

Les travailleurs donnent aux enfants le temps nécessaire pour expérimenter avec un même matériel ou objet. Cela leur offre la possibilité d'explorer en profondeur et de franchir les différents stades du développement créatif.

Des coins ou centres sont établis dans la salle et sont clairement identifiés pour que les enfants sachent où aller pour explorer leurs désirs créatifs.

Les œuvres des enfants sont affichées.

Le matériel est placé de façon à ce que les enfants puissent le voir et y accéder. Par ailleurs, les enfants devraient avoir une certaine liberté de choisir ce qui les intéresse.

Le matériel est changé et renouvelé fréquemment en fonction des intérêts des enfants.

Des coins d'apprentissage sont présents aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur, afin de permettre aux enfants d'élargir leurs expériences et leurs activités d'exploration.

Les centres de garde de grande qualité offrent un milieu stimulant, avec une ambiance chaleureuse et confortable, dans un cadre attrayant. Les enfants sont des apprenants actifs qui se servent de leur milieu physique de manière directe et pratique pour créer.

Les centres d'activités ou les coins d'apprentissage sont des outils indispensables pour le développement global de l'enfant dans un centre de garde. Ce sont des endroits aménagés dans un but spécifique et qui touchent aux divers aspects du développement de l'enfant. En explorant librement ces divers centres, les enfants acquièrent non seulement les habiletés nécessaires pour se développer, mais ces centres stimulent aussi leur créativité en leur permettant de découvrir leurs intérêts. Quand un enfant s'intéresse de très près à un domaine, il a naturellement tendance à être plus animé et à vouloir créer avec enthousiasme.

Exemples de centres d'activités

L'environnement physique, ainsi que le matériel et l'équipement utilisés font partie intégrante de l'expérience d'apprentissage de l'enfant. On retrouve souvent les centres suivants dans un service de garde. On consultera la liste d'idées présentée ci-dessous pour équiper ces centres dans le but de promouvoir la créativité des enfants. Il ne s'agit pas d'acquérir tout le matériel présenté dans la liste pour équiper les centres d'activités, mais de choisir le matériel qui convient aux thèmes et aux centres d'intérêt des enfants.

Par la suite, il faudra effectuer une rotation de l'équipement pour s'assurer que la créativité des enfants est toujours stimulée et renouvelée.

Voir l'annexe C-9

Le centre des arts

1. Dessin :

- crayons de cire (petits et gros);
- stylos, crayons, gommes à effacer, crayons de couleur;
- marqueurs lavables à bout fin et à bout épais;
- craies, tableau, brosses à effacer;
- papier (de grandeurs et de couleurs différentes, ligné ou uni), papier journal, de bricolage, de soie, pour ordinateur, filtres à café, cartes, assiettes en papier;
- tableaux et marqueurs à essuyage à sec.



© Jupiterimages/Photos.com



© Jupiterimages/Photos.com

2. Peinture :

- matériel de peinture pour les doigts;
- peinture tempéra liquide;
- blocs ou disques de peinture tempéra et plateaux;
- accessoires de peinture : pinceaux, rouleaux, flacons à presser, flacons pulvérisateurs;
- éponges, cotons-tiges.



© Hemera Technologies/Photos.com

flexibles

3. Collage :

- colle ou pâte à coller, bâtons de colle, pots de colle, brosses ou bâtonnets;
- bouts de papier, revues, cartes, papier cadeau, rubans;
- tubes, boîtes et rouleaux de carton pour le bricolage;
- bouts de feutre ou de tissu;
- boules de coton, pompons;
- fil et ficelle;
- objets naturels : feuilles d'arbres, graines, brindilles, plumes;
- poudre scintillante, boutons, paillettes, fausses pierres précieuses (les petits articles ne devraient être utilisés que par les enfants âgés de trois ans et plus, avec surveillance).



© Hemera Technologies/Photos.com

4. Matériel à trois dimensions :

- pâte à modeler;
- glaise à modeler;
- bois pour collage ou construction;
- chenillettes.



© Comstock Images/Photos.com



© Jupiterimages/Photos.com

5. Outils :

- ciseaux à bouts ronds (pour droitiers et gauchers);
- agrafeuses;
- perforatrices;
- ruban collant (de toutes sortes), distributeur de ruban collant;
- outils à utiliser avec la pâte à modeler : bâtonnets de bois, couteaux à lames non coupantes, moules;
- chenillettes;
- pochoirs.

Entreposage et mobilier :

- étagères basses et ouvertes;
- contenants en plastique transparent et paniers d'osier ou de rotin;
- chevalets;
- tables et chaises pour enfants;
- tabliers, blouses ou couvre-tout de peinture;
- installations pour sécher, exposer et entreposer les œuvres créées.



© Jupiterimages/Photos.com

* Il est important de toujours lire l'étiquette pour s'assurer que le matériel en question ne présente pas de danger pour les enfants avant de leur permettre de s'en servir.

Le centre du bac à sable/eau

1. Sable et eau :

- bacs à sable, carrés de sable (à l'extérieur), différentes sortes de contenants pour jouer avec du sable ou de l'eau (p. ex., bassines à vaisselle, bacs en plastique, cuves, seaux, évier);
- tuyaux d'arrosage ordinaires et arrosoirs;
- sable et substituts de sable (sable à modeler, faux sable);
- tabliers ou blouses imperméables.

2. Matériel pour jouer dans le sable ou dans l'eau :

- tasses graduées, cuillères à mesurer, divers contenants et seaux, bouteilles en plastique;
- pelles de différentes grandeurs, moules;
- pompes, siphons, roues à sable ou à eau;
- éponges, petits compte-gouttes, flacons pulvérisateurs, poires à jus;
- entonnoirs, tubes en plastique, tuyaux;
- truelles, râpeaux, racloirs à sable, tamis;
- objets qui coulent et qui flottent;
- objets naturels comme des coquillages, des morceaux de bois, des cailloux.



© Comstock Images/Photos.com

3. Matériel pour jeux de rôle :

- animaux, dinosaures, spécimens de la faune marine, petits personnages;
- camions et autos de différentes grandeurs, excavatrices, bateaux;
- ustensiles de cuisine : cuillères perforées ou non, batteurs à œufs, pinces de cuisine;
- casseroles, poêles, moules à muffins, fouets.



© Hemera Technologies/Photos.com

Entreposage et espace :

- étagère sous le bac à sable ou à eau;
- revêtement de sol facile à nettoyer.

Le centre des jeux de rôle

1. Vie domestique :

- meubles à la taille des enfants : cuisinière, évier avec armoire à vaisselle, réfrigérateur, table et chaises, lit, commode, costumes pour se déguiser et autres articles d'ameublement comme une laveuse et une sècheuse;
- ustensiles de cuisson : casseroles et poêles, ustensiles de table, vaisselle, moules à muffins;
- wok, grille-pain jouet, nourriture pour jouer, assortiment de contenants vides de produits alimentaires et d'épices;
- articles de nettoyage : vadrouilles, balais, plumeaux, chiffons, seaux, contenants vides de produits de nettoyage tels que des détergents à lessive et à vaisselle;
- poupées (bébés et adultes), petites poupées pour maisons de poupée (comportant divers traits ethniques);
- mobilier de poupée : berceau, lit, chaise haute, poussette, fauteuils roulants, marchettes;
- porte-bébés contenant des tout-petits de différentes cultures;
- vêtements et accessoires de poupée tels que des biberons et des couvertures;
- miroir de plain-pied incassable;
- téléphones, horloges, radios, caméras;
- animaux en peluche;
- tissus ou couvertures typiques de différentes cultures;
- garage avec petits véhicules, maison de poupée avec accessoires, grange avec petits animaux et accessoires.



© Jupiterimages/Photos.com

2. Vêtements pour se déguiser : *(pour garçons et filles, qu'on peut porter selon les saisons)*

- vestes, chemises, blouses, robes, jupes, pantalons;
- accessoires : bijoux, sacs à main, sacs fourretout, porte-documents, valises, lunettes de soleil;
- chapeaux de toutes sortes, y compris des casques protecteurs et autres couvre-chefs utilisés pour le travail et se protéger du soleil;
- costumes;
- cravates à agrafe;
- bottes, sandales, pantoufles, souliers.



© Hemera Technologies/Photos.com

3. Boîtes d'accessoires :

- station-service : vêtements de travail, casques, bidons d'huile vides, entonnoirs, tuyaux flexibles ou tubes, outils-jouets, véhicules-jouets de plus grande taille;
- centre médical : bandes de gaze, bande adhésive, trousse de médecin, poupées, couvertures, stéthoscopes, chemises blanches;
- ferme : animaux-jouets, seaux, bouteille pour nourrir les veaux, sacs d'avoine, selles, salopettes, casquettes ou chapeaux de paille, chapeaux de cowboy;
- atelier de charpentier : tabliers de charpentier, casques de protection, règles, rubans à mesurer, outils, pots de peinture vides, brosses, rouleaux;
- restaurant : tables et chaises, menus, argent pour jouer, tabliers, toques en papier, nappes, bouteilles de ketchup et de moutarde vides, caisse enregistreuse;
- épicerie : caisse enregistreuse, sacs en papier, argent pour jouer, contenants de nourriture vides, tabliers, chariots-jouets;
- bureau de poste : fourretout ou sac à main avec courroie d'épaule, timbres-poste oblitérés ou enveloppes cachetées, papier, timbre en caoutchouc, boîte aux lettres, circulaires.



© Hemera Technologies/Photos.com



© Hemera Technologies/Photos.com



© Hemera Technologies/Photos.com



© Jupiterimages/Photos.com



© Jupiterimages/Photos.com



© Jupiterimages/Photos.com



© Jupiterimages/Photos.com

Le centre de manipulation

1. Jouets de construction :

- petits blocs ou cubes de bois;
- blocs emboîtables;
- blocs magnétiques;
- jeux de construction;
- rondins;
- blocs;
- blocs gaufrés.



© Hemera Technologies/Photos.com



© Jupiterimages/Photos.com

2. Casse-têtes :

- casse-têtes de textures différentes : en mousse, en plastique, en bois, composés de plusieurs matières combinées;
- casse-têtes présentant des niveaux de complexité variés : avec ou sans boutons, de 5 à 30 pièces, à pièces emboîtables ou individuelles, à enchaînement, de plancher.



© Hemera Technologies/Photos.com

3. Matériel de manipulation :

- petites et grosses perles, ficelles, patrons en carton, cadres;
- fournitures pour couture, y compris aiguilles à bout rond, laine, toile de jute, boutons, cartes à lacer avec lacet ou ficelle;
- chevilles et panneaux perforés;
- panneaux à marteler et maillets;
- formes de parqueterie avec ou sans patrons en carton;
- cadres d'habillage avec fermetures à glissière, boutons et boutons-pression;
- engrenages;
- jeu de pailles ou bâtonnets et connecteurs;
- maillons ovales, ronds, en forme d'étoiles;
- boulons, écrous et vis;
- rails de train et trains;
- personnage « M. Patate » et accessoires;
- perles en plastique (qui se raccordent les unes aux autres);
- jouets pour le triage de formes.



© Clipart.com



© Jupiterimages/Photos.com

4. Fournitures pour activités artistiques : consulter l'aire d'activités créatives

Entreposage, mobilier et espace :

- contenants en plastique transparent et paniers d'osier ou de rotin;
- tables et chaises pour enfants;
- étagères basses et ouvertes;
- zone recouverte de tapis (pour les casse-têtes de plancher);
- casier à casse-têtes.



© Jupiterimages/Photos.com

Le centre de lecture

Un assortiment de livres est requis dans une garderie. Il peut s'agir de livres achetés en magasin ou fabriqués par un adulte ou un enfant, d'albums de photos ou de revues pour enfants. On peut en choisir quelques-uns dans chacune des catégories suivantes :

1. Information :

- montrant des images d'animaux réels;
- contenant des renseignements sur les animaux et les plantes;
- portant sur les expériences de la vie (p. ex., visite chez le médecin);
- présentant les chiffres, les formes, les couleurs.

2. Nature et sciences :

- portant sur les cinq sens;
- portant sur le corps humain;
- portant sur l'habitat et la vie des animaux.

3. Races et cultures :

- histoires anciennes et contemporaines portant sur des personnes de diverses races et cultures;
- livres écrits dans diverses langues.

4. Capacités différentes :

- livres portant sur des personnes ayant des besoins spéciaux (vivant en fauteuil roulant, nécessitant des béquilles, des prothèses auditives, etc.)

5. Imagination :

- histoires inventées incluant des personnages humains;
- histoires inventées incluant des animaux.

6. Autres fournitures :

- tableau de flanelle et accessoires;
- marionnettes et théâtre de marionnettes;
- ensembles d'affiches (illustrant des scènes d'hiver, etc.);
- centre d'écoute et histoires enregistrées avec ou sans écouteurs.

Entreposage et mobilier :

- zone d'exposition de livres;
- sièges confortables, canapés pour enfants ou adultes, coussins, matelas recouverts, fauteuils.

Le centre des sciences

1. Objets naturels :

- fleurs
- glands
- mousse
- cônes de pin
- feuilles
- nids d'oiseau, plumes
- coquillages
- fossiles, os
- pierres
- bois, brindilles, branches, bois de grève



© Hemera Technologies/Photos.com



© Hemera Technologies/Photos.com

2. Organismes vivants :

- animaux familiers (jugés acceptables par les autorités sanitaires);
- plantes, fleurs, terrarium;
- aquarium ou bocal à poissons avec poissons, escargots, têtards;
- équipement de lombricompostage;
- jardin;
- nichoirs, mangeoires à oiseaux visibles d'une fenêtre.

3. Livres, affiches, jeux ou casse-têtes relatifs aux sciences naturelles :

- livres et affiches d'information portant sur les animaux, les plantes, les oiseaux, les poissons, le corps humain, les saisons, la météorologie, les planètes, l'environnement;
- cartes de géographie, globe, atlas;
- jeux de société portant sur le thème de la nature, cartes sur le même thème à appairer ou à mettre en ordre;
- casse-têtes montrant des cycles de la nature comme le cycle de vie des grenouilles, des papillons, des poulets, des plantes;
- casse-têtes de plancher dans le domaine des sciences et de la nature (p. ex., le corps humain, le cœur, les poumons).

4. Matériel pour des activités liées à la nature et aux sciences :

- moulinets, carillons éoliens, sources de vent (p. ex., ventilateurs);
- aimants et objets de fer et d'autres matériaux;
- loupes, lames préparées et microscopes, observateurs d'insectes;
- objets à faire flotter et couler;
- poulies et leviers;
- boîtes de conserve à secouer ou à humer (remplies de différentes épices), boîtes à palper;
- prismes, palettes ou cartes de couleurs en plastique translucide, kaléidoscopes, verres colorés;
- tubes à tornade;
- insectes en plastique réalistes.



© Hemera Technologies/Photos.com



© Zedcor Wholly Owned/Photos.com

Entreposage et mobilier :

- étagères et aires d'exposition;
- tables et chaises.

Le centre des mathématiques

1. Mesurer :

- ensembles d'outils pour mesurer les liquides et les éléments solides (tasses graduées et cuillères à mesurer);
- balances et poids;
- rubans à mesurer en tissu, mètres en bois, règles, rubans à mesurer à rembobinage automatique;
- thermomètres;
- échelles de grandeur;
- cubes et cubes à assembler.



© Photos.com

2. Apprendre les formes :

- formes magnétiques;
- formes ou cartes correspondant à des jouets de n'importe quelle forme;
- blocs avec divers attributs : grandeurs, couleurs, formes, épaisseurs;
- pièces de parqueterie;
- casse-têtes incluant différentes formes géométriques;
- blocs individuels dont les formes sont dessinées sur des tablettes afin que les enfants puissent les organiser.



© Jupiterimages/Photos.com

3. Compter :

- petits objets à compter (p. ex., perles de couleur, animaux, véhicules) avec ou sans patrons de carton ou plateau pour trier et compter;
- pièces de monnaie et billets de banque pour jouer dans l'aire de jeux de rôle;
- perles de formes diverses à lacer et cartes d'activités;
- chevilles et panneaux perforés;
- chevilles pour remplir des trous marqués de nombres sur des panneaux perforés;
- jeux ou casse-têtes, dans lesquels on apparie des quantités d'objets à des nombres écrits, jeux de dés.



© Jupiterimages/Photos.com

4. Apprendre les chiffres écrits :

- livres et affiches présentant les chiffres;
- chiffres magnétiques;
- casse-têtes numériques;
- cartes à lacer avec chiffres;
- lotos numériques;
- téléphones pour jouer;
- caisses enregistreuses et argent pour jouer;
- horloges;
- calendriers;
- cartes à jouer.



© Hemera Technologies/Photos.com



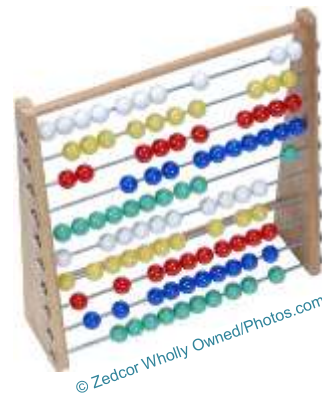
© Hemera Technologies/Photos.com



© Hemera Technologies/Photos.com

5. Apprendre à déterminer des quantités :

- dominos;
- cartes à jouer;
- abaquas;
- tableaux et graphiques;
- tasses empilables et emboîtables;
- jouets et jeux qui enseignent aux enfants les concepts liés à « plus que » et « moins que » et aux fractions;
- cubes, cubes à assembler;
- casse-têtes ou cylindres tridimensionnels gradués à différentes hauteurs.



Centre de technologie

Un centre de technologie n'est pas essentiel dans une garderie parce que les enfants apprennent mieux lorsqu'on leur donne l'occasion de faire de nombreuses expériences pratiques et d'avoir des rapports interactifs avec leurs camarades et les adultes. S'il existe, le centre devrait contenir l'équipement audiovisuel nécessaire pour présenter des émissions de télévision, des films, des vidéos et des logiciels adaptés aux différentes cultures et au développement des enfants. Le matériel suivant peut être utile :

- version vidéo d'une histoire faisant partie de la littérature enfantine;
- logiciels éducatifs visant à familiariser les enfants d'âge préscolaire avec les nombres, les couleurs et le concept d'appariement;
- vidéos d'exercices physiques que les enfants et le personnel peuvent réaliser en regardant une vidéo;
- vidéos montrant la fabrication de certains aliments de la vie quotidienne, comme les biscuits, le pain;
- vidéos qui soutiennent les buts pédagogiques du programme et les intérêts des enfants.



© Jupiterimages/Photos.com

Entreposage et mobilier :

- tables et chaises pour ordinateur;
- étagère pour téléviseur.

❖ Unité 3 : L'importance du jeu dans le développement global de l'enfant

Jouer est une activité au cours de laquelle les enfants montrent leur remarquable capacité pour l'exploration, l'imagination et la prise de décisions. Jouer est souvent décrit comme « le travail » des enfants, mais cela reste une activité très agréable pour eux. Les enfants semblent avoir un besoin naturel de jouer et le jeu apporte joie et intérêt, ce qui signifie qu'ils peuvent s'y adonner sans attendre une récompense externe.

Voir l'annexe C-10

Selon plusieurs psychologues et spécialistes de la petite enfance, le jeu est essentiel au développement global de l'enfant. Le jeu permet non seulement le développement individuel (psycho-moteur-sensoriel) de l'enfant, mais aussi son développement familial et social. Le jeu peut se faire de différentes façons, mais généralement, il peut être classifié en trois grandes catégories.

1. **Le jeu dirigé par l'adulte** est un jeu où l'adulte impose à l'enfant les règles du jeu et anime l'activité durant un temps prédéterminé, comme un jeu de cachecache ou de chaise musicale.
2. **Le jeu dirigé par l'enfant** est un jeu où l'enfant décide quoi faire, quel matériel il veut utiliser et combien de temps y consacrer. L'adulte l'aide, mais ne dirige pas l'activité. L'adulte peut fournir les matériaux nécessaires à la demande de l'enfant.
3. **Le jeu intrinsèquement motivé** est un jeu où la motivation de l'enfant pour celui-ci provient de lui-même. L'enfant est alors motivé par son intérêt personnel et n'a besoin d'aucune intervention extérieure pour créer et pour jouer. C'est l'apprentissage de la liberté. Plusieurs experts expliquent qu'il n'est pas nécessaire de vouloir à tout prix occuper l'enfant, comme c'est si souvent le cas dans notre société occidentale, qu'il n'est pas nécessaire que l'enfant entreprenne toujours mille et une activités. Au contraire, il est essentiel que l'enfant fasse aussi l'apprentissage de la solitude et de l'ennui.

Les jeux n'ont pas tous une valeur égale. Pour qu'un jeu puisse bénéficier au développement socio-émotionnel, physique, créatif, intellectuel et langagier de l'enfant, il doit inclure les caractéristiques suivantes :

Voir l'annexe C-11

- L'enfant doit être libre de choisir son jeu.
- Le jeu doit être dirigé par l'enfant.
- L'enfant comprend le but ou la raison de l'activité et est motivé par le jeu.
- L'adulte suit la direction indiquée par l'enfant.
- Le jeu ou l'apprentissage n'est pas axé sur la réalisation d'un produit final. Le but du jeu ne doit pas être le produit final. Il doit plutôt se concentrer sur les expériences que vivent les enfants et le processus de leurs expérimentations.

**Quand le jeu est intéressant + quand les enfants veulent jouer =
Le jeu devient une source d'apprentissage et de développement.**

Les étapes des jeux sociaux¹

Le jeu commence dès la naissance et est inné en chacun de nous. Nous sommes tous nés avec la capacité de jouer et de retirer des apprentissages de nos séances de jeu. Voici quelques étapes que nous franchissons en tant qu'être humain et qui nous aident dans notre développement global.



© Jupiterimages/Photos.com

LES TOUT PREMIERS MOIS : Un bébé commence à jouer très tôt. Les premières explorations hasardeuses avec les mains ou les pieds se transforment en jeu. La recherche d'une relation avec les autres est une forme très précoce du jeu. Par exemple, un bébé peut jouer avec sa voix. On entend souvent qu'un bébé a découvert sa voix. Cette « découverte » est une forme de jeu pour lui. Il s'amuse à l'utiliser et à produire des sons variés. Il est primordial de le laisser explorer de cette façon pour son développement langagier.

À PARTIR DE SIX MOIS : Les nourrissons découvrent ce que l'on appelle l'objet intermédiaire (p. ex., le doudou, le hochet). Celui-ci leur permet d'accepter l'attente et l'absence de leur mère. C'est à ce moment que les objets prennent le statut de « jouet ». Encore faut-il leur laisser le temps d'explorer ces nouveaux objets et de découvrir par eux-mêmes leurs fonctions et leurs utilités. Souvent, un bébé n'utilisera pas le jouet pour la raison pour laquelle il a été conçu, mais pour la raison pour laquelle, selon lui, il a été conçu. Par exemple, un bébé peut s'amuser à taper sur le mur avec un bloc ou à empiler ses poupées comme des blocs. Jouer, pour les nourrissons, consiste aussi à réagir aux interactions sociales en gazouillant ou en babillant, en souriant et en riant.



© Hamera Technologies/Photos.com



© Jupiterimages/Photos.com

À PARTIR D'UN AN : Les bambins commencent à se tenir debout. Leurs jeux deviennent donc plus « physiques ». Ils manipulent des objets, ils les tirent, les poussent, les jettent, etc. À cet âge, l'enfant s'amuse avec des choses de la vie quotidienne et pas forcément avec des jouets du commerce. Un morceau de papier ou une cuillère en bois le remplit de joie. Il aime bien les jeux d'imagination. Il aime jouer avec les adultes et faire semblant, par exemple, de nourrir un bébé ou de parler au téléphone. En vieillissant, les bambins peuvent se servir d'objets-jouets pourvu qu'ils soient semblables à de vrais objets.

DÈS 3 OU 4 ANS : Les enfants d'âge préscolaire commencent à jouer à des jeux plus complexes. Ils s'adonnent à plusieurs catégories d'activités ludiques, dont le jeu associatif. C'est le moment d'introduire des jeux comportant des règles : les jeux de poursuite, la marelle, le soccer, etc. Les enfants apprennent les bases de la vie en société à partir de leurs relations avec les autres. C'est une étape très importante dans leur développement.



© Jupiterimages/Photos.com

JUSQU'À ENVIRON DIX ANS : Les jeux de stratégie, qui comportent toujours des règles, et les jeux d'équipe sont les plus présents. Ils continuent à développer la compréhension des enfants de diverses situations sociales à travers le jeu et l'organisation des jeux, surtout les jeux d'équipe.

¹ *Magic-récré.com*, « Les grandes étapes du jeu de la naissance à l'adolescence », magic-recre.com/les-grandes-etapes-du-jeu-de-la-naissance-a-l-adolescence,1467,22126.asp.

Les stades sociaux du jeu :

Les stades	Description
Le jeu solitaire	On dit qu'un enfant participe au stade du jeu solitaire lorsqu'il joue seul et ignore ceux qui l'entourent. Il se concentre sur lui-même et les objets avec lesquels il joue. Son jeu est indépendant des autres et il joue avec des objets qu'il n'a pas besoin de partager.
Le jeu parallèle	Lorsqu'un enfant joue côte à côte avec d'autres enfants, mais n'essaie pas d'interagir avec eux, il est au stade du jeu parallèle.
Le jeu associatif	Un enfant qui démontre des capacités pour le jeu associatif joue à un jeu qui ressemble au jeu d'un autre enfant dans la salle. Autrement dit, les enfants jouent côte à côte au même jeu, mais ils ne partagent pas d'idées. Chaque enfant joue à sa façon, mais il y existe une compréhension mutuelle qu'ils font la même chose.
Le jeu coopératif	Dans ce stade de jeu social, un groupe d'enfants qui jouent ensemble échangent à tour de rôle la fonction de meneur de jeu. Ils partagent les rôles et ils échangent les règlements. Par exemple, ils peuvent dire « Je vais être la maman et tu peux être le bébé ».
Le jeu d'observation et le temps mort	Parfois, un enfant choisit de prendre une distance et d'observer une situation qu'il considère intéressante. L'observation se produit quand un enfant regarde d'autres enfants qui jouent et le temps mort arrive lorsque l'enfant démontre divers comportements n'ayant pas rapport au jeu.

Le jeu et les divers aspects du développement de l'enfant

On trouvera ci-dessous des exemples qui montrent comment les différents aspects du développement de l'enfant sont soutenus et renforcés par le jeu.

Le développement créatif : Tel que vu dans l'unité 2, le développement créatif se fait conjointement aux quatre autres aspects du développement des enfants. Il est important que les jeux des enfants leur donnent la chance de s'exprimer librement et d'explorer leurs intérêts. Une grande variété de matériel mis à leur disposition les aidera à :

- connaître le matériel d'arts plastiques et la façon de s'en servir;
- utiliser des matériaux pour bâtir quelque chose de nouveau;
- prendre conscience de l'esthétisme;
- promouvoir leur individualité et leur estime de soi;
- explorer les différentes possibilités que leur offrent les différents centres de la salle.

Le développement physique : Le jeu actif, qui sollicite des grands et des petits muscles pour grimper, courir, creuser, sauter, danser, développe :

- la santé globale et le sens de bien-être;
- la croissance physique;
- l'appréciation des avantages d'une vie active;
- des compétences pour acquérir l'indépendance, telles que s'habiller ou se nourrir;
- la motricité fine (la manipulation des objets);
- la motricité globale (pousser, tirer, courir, etc.).

Le développement social et émotionnel : Des jeux dramatiques et imaginatifs, y compris l'habillage ou les jeux de rôle tels qu'imiter une maman, un papa ou un conducteur d'autobus, aident les enfants à développer des compétences émotionnelles et sociales positives tout en leur fournissant des occasions :

- de s'exercer à travailler ensemble et à bien s'entendre;
- d'apprendre des habiletés sociales telles que la coopération et le partage;
- de faire des choix et de prendre des décisions eux-mêmes;
- de développer la confiance de soi en augmentant les sentiments de réussite;
- d'apprendre à contrôler ses émotions et à réduire les épisodes d'impulsivité.

Le développement intellectuel et langagier : Jouer seul ou avec les autres, avec des jouets tels que les ensembles de construction, les poupées, les jeux numériques ou jouer à faire semblant, soutient le développement intellectuel et langagier des enfants parce que leur cerveau est très actif au cours de ce type de jeu. À l'aide de ces jeux, les enfants apprennent :

- à résoudre des problèmes;
- le pouvoir de l'imagination et la créativité;
- les concepts (p. ex., les formes, les couleurs, la mesure);
- à développer des aptitudes telles que la concentration et la persévérance, qui sont importantes pour une longue vie d'apprentissage;
- une meilleure compréhension des mots et de leur utilisation;
- l'écoute et l'expression orales;
- l'écriture grâce au gribouillage, à la peinture, au dessin;
- la construction d'une histoire (intrigue, personnages, structure, fin);
- la représentation des objets en quelque chose d'autre (un bloc peut être un symbole pour un téléphone);
- l'orthographe et le calcul, car les lettres, les mots et les chiffres font partie des systèmes de symboles qui les entourent.



© Jupiterimages/Photos.com

Toute expérience qui donne l'occasion aux enfants de jouer librement en explorant leur environnement d'une façon sécuritaire favorise leur développement global. Les apprentissages acquis par un enfant à la suite d'une séance de jeu peuvent être complètement différents des apprentissages acquis par un autre enfant au cours de la même séance. En voici un exemple : un groupe d'enfants jouent dans le coin de l'imaginaire. Certains s'amuse à se déguiser en princesses et à prétendre qu'elles sont gardées prisonnières dans une tour. Certains se contentent de prendre les casseroles de la cuisine et de faire de la musique. Une fille imite l'arrosage de plantes en prenant de l'eau de l'évier. Un garçon décide de mettre la table et d'inviter son ami à venir prendre un bon repas.

Dans ces exemples, les enfants :

- apprennent des choses sur eux-mêmes;
- apprennent à avoir le contrôle d'une situation (inviter un ami à venir manger);
- apprennent au sujet de la percussion et des sons lorsqu'ils frappent un objet contre un autre;
- apprennent à s'entendre et à échanger dans l'harmonie (car il y a plusieurs amis dans le même coin);
- développent leur créativité en utilisant leur imagination pour la création d'un scénario (jouer aux princesses);
- développent leurs petits muscles et leur coordination oculomanuelle (mettre la table);
- développent le vocabulaire nécessaire pour chacune des expériences.

Le rôle du fournisseur de soins dans le soutien du jeu

Les travailleurs en garderie peuvent offrir dans leurs centres une grande variété d'activités axées sur le jeu. L'important est qu'ils comprennent que jouer, c'est apprendre et que les enfants découvrent des choses excitantes par le jeu. Les travailleurs peuvent modeler la façon de jouer ainsi que le plaisir de jouer sans pour autant diriger le jeu. Ils peuvent aussi créer un bon environnement pour jouer en :

Voir les **annexes C-12 et C-13**

- structurant les environnements à l'intérieur et à l'extérieur de façon à encourager différents types de jeu qui sont intéressants, sécuritaires et appropriés pour l'âge des enfants.
- fournissant des ressources qui reflètent l'âge, les intérêts et les cultures des enfants. Ces ressources devraient aussi encourager la créativité et l'apprentissage. Par exemple, des boîtes en carton peuvent être transformées en voitures ou en garage.
- étudiant les enfants et en établissant les habiletés, intérêts et besoins éducatifs de chacun. Par exemple, un enfant qui a du mal à manipuler de petits objets peut connaître plus de succès si on s'est assuré qu'il y a des objets qu'il arrive à tenir. Ce faisant, l'enfant reçoit du soutien et participe aux centres en connaissant davantage de succès.
- changeant périodiquement le matériel pour soutenir l'intérêt, tout en laissant le matériel en place assez longtemps pour que les enfants puissent l'explorer de multiples façons (p. ex., changer le matériel au rythme des saisons).
- montrant aux enfants qu'ils sont intéressés par leurs jeux et prêts à les aider et à les soutenir tout en enrichissant leurs jeux avec d'autres objets et matériel ou avec des suggestions.

Faciliter le jeu de l'enfant est un processus que tout travailleur en garderie doit prendre en compte chaque jour. Parmi leurs responsabilités, les travailleurs doivent s'assurer que les installations sont bien disposées. Ils ont également besoin de **participer activement** avec les enfants, d'**observer** leur jeu tout en **facilitant l'expérience** pour les enfants.

En évaluant constamment tous les niveaux du jeu des enfants, un travailleur peut fournir un espace dynamique, encourageant et enthousiasmant pour les enfants.

Voici une grille de comportements observables pour les centres d'apprentissage. Elle aidera les travailleurs à guider leurs interventions dans le jeu de l'enfant. De plus, on pourra voir à quelle catégorie de jeu est rendu l'enfant selon son stade de développement. Il est à noter que le développement global de l'enfant par rapport aux résultats d'apprentissage est toujours aussi important. C'est aux travailleurs de décider quels comportements observer et de bâtir une grille spécifique à chacun des centres. Voici un exemple de grille d'observation :

Comportements observables	L'enfant :
Jeu de manipulation (0 à 2 ans)	<ul style="list-style-type: none">• joue avec les objets;• imite les activités observées dans son environnement;• donne des explications fantaisistes à ses réalisations;• associe des modèles, images et illustrations avec la réalité;• joue de façon solitaire;• demeure à l'écart pour observer les autres et ensuite les imiter.

Comportements observables	L'enfant :
Jeu de symbolisation (2 à 6 ans)	<ul style="list-style-type: none"> • cherche à représenter des objets qu'il reconnaît; • produit des formes qui commencent à ressembler aux objets représentés; • nomme les formes réalisées; • fait preuve d'imagination et de fantaisie dans ses activités; • joue à faire semblant; • crée des illusions; • adopte différents rôles; • utilise le langage comme outil de création; • parle aux autres et développe la capacité de converser; • établit des relations entre les objets autour de lui; • s'amuse à côté des autres et parvient à s'associer à eux.
Jeu d'organisation et de construction (6 ans et plus)	<ul style="list-style-type: none"> • reproduit des objets et des éléments familiers; • produit des formes qui commencent à ressembler aux objets représentés; • peut décrire le produit fini; • planifie ses activités, donne un but à ses activités; • utilise une variété de matériaux et explore différents aspects de la représentation visuelle (composition, couleur, texture); • utilise des symboles pour créer et étendre ses expériences; • raconte une histoire à partir de son idée; • peut jouer à des jeux de groupe guidés par des règles (coopération à l'intérieur d'une équipe et compétition face à une équipe rivale).

Plusieurs grilles d'observation sont suggérées dans Internet. Le site du gouvernement de la Saskatchewan en propose plusieurs déjà prêtes, avec des descripteurs spécifiques selon le centre d'activités².



² Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan, « Les centres d'apprentissage », k12.gov.sk.ca/evergreen/francais/fransk/prematernelle/html/a6.html.

Section D – Équipement

Matériel nécessaire pour suivre le cours CCS3130 : Apprentissage et garde des jeunes enfants 3

-
- un journal pour enregistrer les observations des enfants
-
- le portfolio cumulatif
-
- une reliure à anneaux avec séparateurs pour chaque unité
(conserver la même reliure pour les cinq volets)
-
- de grandes feuilles de papier pour faire des remue-méninges
-
- une lettre demandant accès aux garderies
-
- le formulaire pour vérification du dossier judiciaire (poste de police)
-
- des crayons
-
- des crayons-feutres
-
- des papillons adhésifs
-

Section E – Évaluation



Tout au long de ce cours, on doit évaluer les connaissances et les habiletés des élèves. Vous trouverez, dans cette section, une évaluation sommative pour chaque unité d'enseignement. Ce cours est le troisième d'une série de cinq qui permettra à l'élève d'obtenir l'attestation dont il a besoin pour travailler dans une garderie agréée. Il serait important que les élèves démontrent qu'ils ont bien compris les résultats d'apprentissage.

Autres idées pour l'évaluation

- Chaque élève devra tenir un journal portant sur les réflexions que suscitent chez lui les sessions d'observation.
- Les fiches de travail peuvent servir à guider l'élève dans sa pratique. Il pourra comprendre ses erreurs et les corriger au cours des pratiques suivantes.
- Vous trouverez aussi en annexe des fiches d'évaluation que l'enseignant pourra utiliser pour vérifier les compétences des élèves.
- Ainsi qu'il a été mentionné dans le programme d'études propre à ce cours, il est important d'encourager l'élève à tenir à jour son répertoire personnel.

Voir les **annexes E-1 à E-5**

Contrôle de l'Unité 1

Le développement socio-émotionnel de l'enfant de 0 à 6 ans

A. Vrai ou Faux?	Vrai	Faux
1. L'estime de soi, c'est le sentiment qu'éprouvent les enfants à leur propre sujet.		
2. Les expériences que vit une personne dans la petite enfance ont un effet durable sur son développement social et émotionnel.		
3. Toutes les relations constructives avec les enfants devraient reposer sur le respect.		
4. Il n'est pas très important de soutenir le développement émotionnel des enfants.		
5. Il est important pour les travailleurs de se souvenir des détails importants à propos des enfants comme leur nom, leurs intérêts, leurs goûts, etc.		
6. Les développements social et émotionnel s'influencent beaucoup l'un l'autre.		
7. Il est tout à fait acceptable de traiter chaque enfant de la même façon dans une salle de garderie.		
B. Questions à choix multiple Encerclez la meilleure réponse.		
1. Par développement social, on entend : a) la manière dont les enfants s'entendent eux b) les habiletés de motricité globale des enfants c) la manière dont les enfants se sentent par rapport à eux-mêmes d) la façon dont les enfants classent les objets pour donner un sens à leur monde		
2. Maman vient tout juste de laisser Jean, trois ans, à la garderie. Elle était pressée : elle l'a remis à toute vitesse au travailleur de la garderie, lui a donné un bisou sur le front et est partie. Jean s'est mis à pleurer et à réclamer sa mère. Que doit faire le travailleur? a) Ne pas s'occuper de l'enfant en se disant que ça passera bientôt. b) Réconforter l'enfant et le rassurer. c) Dire à l'enfant de cesser de pleurer et d'aller jouer. d) Téléphoner à la mère et lui dire poliment de revenir le chercher.		
3. Le développement social d'un enfant de 4 ans et demi à 5 ans et demi comporte le fait de : a) jouer en coopérant avec d'autres enfants b) aimer les activités de groupe et les activités sociales c) se faire facilement des amis d) toutes ces réponses sont bonnes		
4. Le développement émotionnel d'un enfant de 6 à 18 mois comporte le fait de : a) ressentir la honte b) savoir comment s'excuser c) voir les choses du point de vue d'une autre personne d) être très curieux et mettre le nez partout		

5. Pour aider à développer l'estime de soi d'un enfant, un travailleur de garderie peut :
- a) regarder l'enfant dans les yeux quand il lui parle
 - b) lui offrir des choix
 - c) offrir à chaque enfant un moment tranquille, en tête à tête
 - d) toutes ces réponses sont bonnes

C. Réponses libres

Donnez un exemple d'activité ou de jeu qui encourage le développement socio-émotionnel de l'enfant pour chacun des âges suivants.

1. 15 mois :

2. 3 ans :

3. 4 ans :

Contrôle de l'Unité 2

Le développement créatif de l'enfant de 0 à 6 ans

A. Vrai ou Faux?	Vrai	Faux
1. Les livres à colorier sont une bonne façon de stimuler le développement créatif des enfants.		
2. Le développement créatif se base toujours sur le produit final.		
3. Les enfants aiment s'adonner à diverses activités amusantes pour stimuler leur développement créatif.		
4. Pour qu'un enfant puisse explorer sa créativité, une garderie doit fournir un environnement stimulant et de nombreuses possibilités et occasions de créer.		
5. Favoriser la créativité chez des enfants, c'est aussi les préparer à affronter les problèmes de la vie.		
B. Questions à choix multiple		
Encerclez la meilleure réponse.		
1. Lequel de ces éléments n'est pas un des stades du développement créatif?		
<ul style="list-style-type: none"> a) L'exploration de base b) La création c) Le stade non représentatif d) Le stade représentatif 		
2. Lequel des comportements suivants n'est pas considéré comme un comportement respectueux envers les enfants?		
<ul style="list-style-type: none"> a) Reconnaître les accomplissements de l'enfant b) Fixer des attentes trop élevées c) Écouter ce que l'enfant a à dire d) Établir un contact visuel avec l'enfant 		
3. Durant la phase « exploration de base » du développement créatif, l'enfant :		
<ul style="list-style-type: none"> a) utilise ses sens, comme le toucher, le goût et l'odorat pour explorer et manipuler le matériel b) découvre le matériel en l'utilisant avec compétence et expertise c) planifie d'avance comment se servir du matériel pour produire une œuvre reconnaissable d) aucune de ces réponses 		
4. Laquelle de ces réponses est un exemple du stade du développement créatif représentatif?		
<ul style="list-style-type: none"> a) L'enfant prend un pinceau et tape sur la table. b) L'enfant fait un château de sable. c) L'enfant gribouille sur un morceau de papier. d) L'enfant classe des objets selon leur couleur. 		

5. Parmi les centres d'activités suivants, lequel développe le plus la créativité chez des enfants?
- a) Le centre des jeux imaginaires
 - b) Le centre d'arts plastiques
 - c) Le centre des sciences
 - d) Toutes ces réponses sont bonnes

C. Réponses libres

Le rôle du travailleur en garderie consiste à planifier des activités adaptées au développement de l'enfant. Ces activités doivent intéresser l'enfant, l'exposer à plusieurs expériences et renforcer sa pensée créative.

Donnez trois façons d'encourager le développement créatif de l'enfant.

1. _____

2. _____

3. _____

Contrôle de l'Unité 3

Apprendre en jouant

A. Vrai ou Faux?	Vrai	Faux
1. Quand le jeu est intéressant et que les enfants veulent jouer, le jeu devient une source d'apprentissage et de développement.		
2. Il est important, dans une garderie, que les adultes décident à quoi les enfants jouent.		
3. Un travailleur a pour rôle de s'assurer que les différents aspects du développement de l'enfant sont soutenus et renforcés par le jeu.		
4. Les jeux n'ont pas tous une valeur égale.		
5. Il n'est pas nécessaire que les travailleurs participent activement au jeu des enfants, car tous les enfants peuvent simplement jouer entre eux.		
B. Questions à choix multiple		
Encerclez la meilleure réponse.		
1. Le jeu intrinsèquement motivé est :		
<ul style="list-style-type: none"> a) un jeu où la motivation de l'enfant pour celui-ci provient lui-même b) un jeu où l'adulte impose à l'enfant les règles du jeu c) un jeu où l'enfant décide quoi faire, quel matériel il veut utiliser et combien de temps y consacrer d) aucune de ces réponses 		
2. Pour qu'un jeu puisse aider au développement global de l'enfant, il est important que :		
<ul style="list-style-type: none"> a) le jeu soit dirigé par l'enfant b) l'enfant comprenne le but ou la raison de l'activité et qu'il soit motivé par le jeu c) l'adulte suive la direction indiquée par l'enfant d) toutes ces réponses sont bonnes 		
3. Lorsqu'un enfant joue côte à côte avec d'autres enfants, mais n'essaie pas d'interagir avec eux, il est au stade du jeu :		
<ul style="list-style-type: none"> a) parallèle b) solitaire c) associatif d) coopératif 		
4. Dans ce stade du jeu social, des enfants jouant ensemble échangent à tour de rôle la fonction de meneur de jeu. Il s'agit du stade de jeu :		
<ul style="list-style-type: none"> a) parallèle b) solitaire c) associatif d) coopératif 		

5. Lequel des jeux suivants touche aux cinq domaines du développement de l'enfant?
- a) Deux enfants s'amuse à se passer un ballon.
 - b) En groupe de trois ou quatre, les enfants jouent avec de la pâte à modeler et font une soupe aux légumes.
 - c) Un enfant s'amuse seul à construire une tour de blocs.
 - d) Deux amis jouent ensemble à se costumer en princesse.

C. Réponses libres

Selon les étapes du jeu que vous avez apprises en classe, donnez un exemple illustrant comment un enfant joue à chacun des âges suivants.

1. Les nourrissons :

2. Les bambins :

3. Les enfants d'âge préscolaire :

Énumérez trois façons utilisées par un travailleur en garderie pour créer un bon environnement de jeu.

1.

2.

3.

Contrôle de l'Unité 1 (Réponses)						
Le développement socio-émotionnel de l'enfant de 0 à 6 ans						
A. Vrai ou Faux?						
1. V	2. V	3. V	4. F	5. V	6. V	7. F
B. Réponses à choix multiple						
1. a)	2. b)	3. d)	4. d)	5. d)		
C. Réponses libres						
Voir les pages 15 et 16 du document.						

Contrôle de l'Unité 2 (Réponses)				
Le développement créatif de l'enfant de 0 à 6 ans				
A. Vrai ou Faux?				
1. F	2. F	3. V	4. V	5. V
B. Réponses à choix multiple				
1. b)	2. b)	3. a)	4. b)	5. d)
C. Réponses libres				
<ul style="list-style-type: none"> • Il peut fournir une grande variété de matériel adapté à l'âge des enfants. • Les travailleurs donnent aux enfants le temps nécessaire pour expérimenter avec un même matériel ou objet. Cela leur donne la possibilité d'explorer en profondeur et de franchir les différents stades de développement créatif. • Des coins ou centres sont établis dans la salle et sont clairement identifiés pour que les enfants sachent où aller pour explorer leurs désirs créatifs. • Les œuvres des enfants sont affichées. • Le matériel est placé de façon à ce que les enfants puissent le voir et y avoir accès. Ils devraient aussi avoir une certaine liberté de choisir ce qui les intéresse. • Un environnement propice à l'apprentissage devrait comprendre un assortiment de matériel et d'équipement. • Le matériel est changé et renouvelé fréquemment en fonction des intérêts des enfants. • Des coins d'apprentissage sont présents aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur afin de permettre aux enfants d'élargir leurs expériences et leurs activités d'exploration. 				

Contrôle de l'Unité 3 (Réponses)

Apprendre en jouant

A. Vrai ou Faux?

1. V 2. F 3. V 4. V 5. F

B. Réponses à choix multiple

1. a) 2. d) 3. a) 4. d) 5. b)

C. Réponses libres

- À partir de six mois :** Les nourrissons ou les poupons découvrent ce que l'on appelle l'objet intermédiaire (ex. : le doudou, le hochet). Celui-ci leur permet d'accepter l'attente et l'absence de leur mère. C'est à ce moment que les objets prennent le statut de « jouet ». Encore faut-il leur laisser le temps d'explorer ces nouveaux objets et de découvrir par eux-mêmes leurs fonctions et leurs utilités. Souvent, un bébé n'utilisera pas le jouet pour la raison pour laquelle il a été conçu, mais pour la raison pour laquelle, selon lui, il a été conçu. Par exemple, un bébé peut s'amuser à taper sur le mur avec un bloc ou à empiler ses poupées comme des blocs. Jouer, pour les nourrissons, consiste aussi à réagir aux interactions sociales en gazouillant ou en babillant, en souriant et en riant.
- À partir d'un an :** Les bambins commencent à se tenir debout. Leurs jeux deviennent donc plus « physiques ». Ils manipulent des objets, ils les tirent, les poussent, les jettent, etc. À cet âge, l'enfant s'amuse avec des choses de la vie quotidienne et pas forcément avec des jouets du commerce. Un morceau de papier ou une cuillère en bois le remplit de joie. Il aime bien les jeux d'imagination. Il aime jouer avec les adultes et faire semblant, par exemple, de nourrir un bébé ou de parler au téléphone. En vieillissant, les bambins peuvent se servir d'objets-jouets pourvu qu'ils soient semblables à de vrais objets.
- Dès 3 ou 4 ans :** Les enfants d'âge préscolaire commencent à jouer à des jeux plus complexes. Ils s'adonnent à plusieurs catégories d'activités ludiques, dont le jeu associatif. C'est le moment d'introduire des jeux avec des règles : les jeux de poursuite, la marelle, le soccer, etc. Les enfants apprennent les bases de la vie en société à partir de leurs relations avec les autres. C'est une étape très importante dans leur développement.

- En structurant les environnements à l'intérieur et à l'extérieur de façon à encourager différents types de jeu qui sont intéressants, sécuritaires et appropriés à l'âge des enfants.
- En fournissant des ressources qui reflètent l'âge, les intérêts et les cultures des enfants. Ces ressources devraient aussi encourager la créativité et l'apprentissage. Par exemple, des boîtes en carton peuvent être transformées en voitures ou en garage.
- En étudiant les enfants et en établissant les habiletés, intérêts et besoins éducatifs de chacun. Par exemple, un enfant qui a du mal à manipuler de petits objets peut connaître plus de succès si on s'est assuré qu'il y a des objets qu'il arrive à tenir. Ce faisant, l'enfant reçoit du soutien et participe aux centres en connaissant davantage de succès.
- En changeant périodiquement le matériel pour soutenir l'intérêt, tout en laissant le matériel en place assez longtemps pour que les enfants puissent l'explorer de multiples façons (ex. : changer le matériel au rythme des saisons).
- En montrant aux enfants qu'ils sont intéressés par leurs jeux et prêts à les aider et à les soutenir, tout en enrichissant leurs jeux avec d'autres objets et matériel ou avec des suggestions.

Section F – Glossaire

Erikson, Erik : psychologue qui a établi les stades du développement social et émotionnel chez les enfants.

Estime de soi : jugement que l'on a de soi et que l'on porte sur soi.

Lombricompostage : méthode de compostage qui comprend l'utilisation des vers de terre (lombrics).

Ludique : qui se rapporte au jeu.

Modeler : donner l'exemple, offrir un modèle.

Oculomanuelle : interaction synergique entre les mouvements d'exploitation de la main et de l'œil où celui-ci finit par anticiper le mouvement de la main et accomplir l'exploration tout seul³.

³ IIDRIS, [med.univ-rennes1.fr/iidris/index.php?action=accueil&lg=fr&mode=mu&article=&txtetdef=.](http://med.univ-rennes1.fr/iidris/index.php?action=accueil&lg=fr&mode=mu&article=&txtetdef=)

Section G – Références et ressources

Références

Conseil sectoriel des ressources humaines des services de garde à l'enfance,
ccsc-cssge.ca.

Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants,
enfant-encyclopedie.com.

Fédération canadienne des services de garde à l'enfance,
cccf-fcsge.ca.

Magic-récré.com, « Les grandes étapes du jeu de la naissance à l'adolescence »,
magic-recre.com/les-grandes-etapes-du-jeu-de-la-naissance-a-l-adolescence,1467,22126.asp.

Ministère de l'Éducation de la Saskatchewan, « Les centres d'apprentissage »,
k12.gov.sk.ca/evergreen/francais/fransk/prematernelle/html/a6.html.

Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire, « Carnet du savoir, Laissons-les s'amuser : L'apprentissage par le jeu chez les jeunes enfants »,
recitpresco.qc.ca/ressources/ressources-a-partager/carnet-du-savoir-laissons-les-samuser-lapprentissage-par-le-jeu-che.

Ressources

Alberta Children and Youth Services. *Manuel de l'instructeur : cours d'initiation des intervenantes et des intervenants en services de garde à l'enfance*, 2007.

Learnalberta.ca, « Community Care Services CCS3130 :Early Learning and Child Care 3 »,
learnalberta.ca/content/t4tes/courses/cts/ccs3130/index.html?l1=home&page=ccs3130_spl.html&title=CCS 3130.

Conseil sectoriel des ressources humaines des services de garde à l'enfance. *Normes professionnelles des éducatrices et éducateurs à l'enfance*, Ascribe Marketing Communication.

Woolfson, Richard C. *Bright Start, Understand and stimulate your child's development from birth to 5 years*, Octopus Publishing Group LTD, London, 2003.

Stassen Berger Kathleen et Ross A. Thompson. *The Developing Person, Through Childhood and Adolescence*, Worth Publishers, New York, 1995.

Annexes

Les annexes A, C et E, qui s'adressent aux enseignants, ont été conçues pour leur faciliter la tâche, mais il ne s'agit que de suggestions. L'enseignant est libre de les adapter à sa guise pour les besoins de son propre cours.

Annexe A-1 : Exemple de plan de cours

Annexe C-1 : Le portfolio

Annexe C-2.1 : La banque de stratégies

Annexe C-2.2 : Fiche de vérification de la banque de stratégies

Annexe C-3 : Protocole à suivre dans une garderie

Annexe C-4 : Des idées pour les périodes d'observation

Annexe C-5 : Les émotions de votre enfance

Annexe C-6 : Les stades socio-émotionnels et la théorie d'Erik Erikson

Annexe C-6.1 : Les stades socio-émotionnels et la théorie d'Erik Erikson (Corrigé)

Annexe C-7 : Les étapes clés du développement socio-émotionnel

Annexe C-7.1 : Les étapes clés du développement socio-émotionnel (Corrigé)

Annexe C-8 : Les stades du développement créatif

Annexe C-9 : Les centres et la créativité

Annexe C-10 : La comparaison des expériences personnelles et des expériences de jeu observées chez les enfants modernes

Annexe C-11 : Les jeux n'ont pas tous une valeur égale

Annexe C-12 : Les bienfaits du jeu à l'extérieur

Annexe C-13 : Les boîtes thématiques

Annexe E-1 : Cheminer vers une carrière

Annexe E-2 : Grille des compétences de base

Annexe E-3 : Évaluation générale des connaissances du cours

Annexe E-4 : Évaluation des compétences personnelles

Annexe E-5 : Grille d'évaluation des habitudes de travail

Annexe A-1 : Exemple de plan de cours

Entête de l'école

Plan de cours (*indiquez l'année scolaire*)

CCS3130 : Apprentissage et garde des jeunes enfants 3

Enseignant : (*votre nom*)

Objectifs généraux

Dans ce cours, l'élève acquiert des compétences qui lui permettront d'aider l'enfant de 0 à 6 ans dans son développement socio-émotionnel et créatif. Il examine aussi comment l'enfant acquiert des connaissances par le jeu.

Informations générales

- L'élève aura besoin d'une reliure à anneaux, etc. (*à la discrétion de l'enseignant*)
- L'élève aura besoin de feuilles mobiles, de séparateurs, etc.

En cas d'absence, il revient à l'élève de s'informer du travail fait en classe et des devoirs à remettre. Pour toute question, l'élève peut s'adresser à l'enseignant.

Ordre des unités

Unités d'enseignement	Échéancier (ces heures sont approximatives) (à déterminer selon votre horaire)
1. Le développement socio-émotionnel de l'enfant de 0 à 6 ans	(8 à 10 heures)
2. Le développement créatif de l'enfant de 0 à 6 ans	(8 à 10 heures)
3. Les divers aspects et les étapes du développement associés au jeu/ L'importance du jeu en ce qui a trait au développement et à la participation du fournisseur de soins aux jeux des enfants	(8 à 10 heures)

Évaluation

Examens et travaux	30 %
Évaluations pratiques	45 %
Dossier	25 %

Annexe C-1 : Le portfolio

Vous allez créer un portfolio qui vous permettra de classer vos meilleures idées, vos créations, vos souvenirs et vos apprentissages. Ce document est un bon outil d'apprentissage, mais il pourrait aussi servir lors d'une entrevue d'embauche ou lorsque vous avez besoin d'idées pour une planification, celle d'un projet, par exemple.

Le portfolio est un projet cumulatif qui se constitue sur cinq cours. Il débute avec le cours CCS3110 et se termine avec le cours CCS3150. Votre enseignant vous demandera d'y déposer quelques objets ou réalisations lors de chaque cours d'Apprentissage et garde des jeunes enfants que vous suivrez. Vous pouvez aussi ajouter une touche personnelle à votre portfolio.

Les directives ci-dessous vous donneront des idées pour savoir comment créer un portfolio et planifier son contenu.

1. Trouvez une façon intéressante de présenter votre portfolio. Vous pouvez choisir une reliure à anneaux décorée, une boîte à surprise, un coffre au trésor, etc.
2. Divisez le portfolio en utilisant les titres suivants :
 - **Mes apprentissages** : Ajoutez des fiches d'activités portant sur du contenu qui vous a marqué lors de vos cours et auquel vous aimeriez faire référence plus tard (p. ex. : idées pour éviter des problèmes de discipline).
 - **Banque de stratégies** : Lors du cours CCS3120 et de ce cours-ci, vous devrez ajouter à cette section une banque de stratégies spécifiques à chacun des domaines du développement de l'enfant.
 - **Mes expériences pratiques** : Incluez dans cette section des photos ou des exemples de bricolages ou d'activités que vous avez faits lors de votre passage en garderie. N'oubliez pas de demander à la direction la permission d'ajouter des photos des enfants dans votre portfolio.
3. À la fin de chaque cours d'Apprentissage et garde des jeunes enfants, remettez votre portfolio à votre enseignant pour qu'il y note ses observations. Assurez-vous que votre portfolio est organisé et soigné. Votre enseignant vous fera part de ses suggestions pour améliorer votre travail. Ce portfolio pourra aussi servir d'outil de travail plus tard lorsque vous aurez un emploi. Il est donc important d'inclure des activités et des idées qui vous seront utiles dans l'avenir.



Annexe C-2.1 : La banque de stratégies

Projet : Une banque de stratégies

Tout au long des cours CCS3120 et CCS3130, vous devez mettre en pratique ce que vous apprenez en créant une banque de stratégies. Cette banque sera incluse dans le portfolio cumulatif des cinq volets. Les cours CCS3120 et CCS3130 ciblent le développement physique, intellectuel, langagier, social, créatif et émotionnel des jeunes enfants. Il est important que les travailleurs en garderie comprennent et planifient des activités variées qui encouragent le développement des enfants dans chacun de ces domaines.

Il est conseillé d'ajouter des objets ou des idées à votre banque de stratégies, au fur et à mesure que vous abordez un nouveau domaine. Vous allez travailler à ce projet tout au long du cours CCS3130 et l'inclure au **portfolio professionnel** que vous remettrez à votre enseignant à la fin de chaque cours. Vous avez la responsabilité de continuer à déposer des activités et des idées dans votre banque même si votre enseignant ne vous le rappelle pas.

Directives : À la fin du cours CCS3130, votre banque de stratégies devrait inclure une variété d'activités ou de jeux qui encouragent le développement socio-émotionnel, créatif et le développement associé au jeu des jeunes enfants. Les critères suivants vous aideront à formater votre banque d'idées.

- Votre banque de stratégies doit inclure un minimum de cinq stratégies, jeux ou activités pour chaque domaine de développement abordé dans ce cours (socio-émotionnel et créatif). Ces stratégies doivent être différentes de celles qui ont été présentées par votre enseignant.
- Vos stratégies doivent être appropriées aux âges ciblés et elles doivent être sécuritaires (p. ex., il est hors de question de faire une activité de découpage avec un enfant d'un an).
- Vous devez inclure sur la fiche :
 1. Le nom de l'activité;
 2. Le matériel requis;
 3. L'âge des enfants ciblés;
 4. Le domaine de développement que l'activité cible (socio-émotionnel et créatif). Il est possible et recommandé de trouver des activités qui touchent à plus d'un domaine à la fois.
 5. La démarche choisie;
 6. Des photos ou exemples, si possible.
- Soyez conscient du fait que chaque enfant est unique et que des enfants préférant les différents styles d'apprentissage sont présents dans une salle.
- Votre banque de stratégies peut être présentée sous forme numérique, sur une clé USB ou sur du papier.

Annexe C-2.2 : Fiche de vérification de la banque de stratégies

	Expert	Acquis	Acceptable	À travailler
Stratégies	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> J'ai inclus plus de 5 activités pour chaque domaine. <input type="checkbox"/> Toutes mes stratégies sont appropriées au groupe d'âge ciblé. <input type="checkbox"/> Toutes mes stratégies sont sécuritaires et pourraient être utilisées dans un centre de garde. <input type="checkbox"/> Chacune de mes activités est originale. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> J'ai inclus 10 activités. (5 de chaque domaine). <input type="checkbox"/> La majorité de mes stratégies sont appropriées au groupe d'âge ciblé. <input type="checkbox"/> La majorité de mes stratégies sont sécuritaires et pourraient être utilisées dans un centre de garde. <input type="checkbox"/> La majorité de mes stratégies sont originales. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> J'ai inclus moins de 10 activités. <input type="checkbox"/> La plupart de mes stratégies sont appropriées au groupe d'âge ciblé. <input type="checkbox"/> La plupart de mes stratégies sont sécuritaires et pourraient être utilisées dans un centre de garde. <input type="checkbox"/> La plupart de mes stratégies sont originales. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> J'ai inclus moins de 10 activités. <input type="checkbox"/> Peu de mes stratégies sont appropriées au groupe d'âge ciblé. <input type="checkbox"/> Mes stratégies ne sont pas toutes sécuritaires et ne pourraient pas être utilisées dans un centre de garde. <input type="checkbox"/> Peu de mes stratégies sont originales.
Présentation	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Toutes mes stratégies sont claires et indiquent bien le nom de l'activité, le matériel requis, l'âge des enfants ciblés, le domaine de développement et la démarche à suivre. <input type="checkbox"/> Mon travail est très organisé et présenté de façon propre et créative. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La majorité de mes stratégies sont claires et indiquent bien le nom de l'activité, le matériel requis, l'âge des enfants ciblés, le domaine de développement et la démarche à suivre. <input type="checkbox"/> Mon travail est organisé et propre. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La plupart de mes stratégies sont claires et indiquent bien le nom de l'activité, le matériel requis, l'âge des enfants ciblés, le domaine de développement et la démarche à suivre. <input type="checkbox"/> Mon travail est organisé mais n'est pas propre. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Peu de mes stratégies sont claires et indiquent bien le nom de l'activité, le matériel requis, l'âge des enfants ciblés, le domaine de développement et la démarche à suivre. <input type="checkbox"/> Mon travail est peu organisé.

Annexe C-3 : Protocole à suivre dans une garderie

Avoir l'occasion d'observer des enfants dans un service de garde est une expérience d'apprentissage à la fois pratique et privilégiée, mais qui oblige également à accepter certaines responsabilités et à suivre un protocole spécifique que tout travailleur en service de garde se doit de suivre.

Il est important de bien connaître le protocole qui se rapporte à chacun des points mentionnés ci-dessous. De plus, lors des visites des services de garde, le protocole doit être respecté en tout temps avec les enfants, les familles et le personnel.

Confidentialité

Vous aurez accès à de l'information privée et privilégiée à propos des enfants, des familles et des services de garde avec lesquels vous allez travailler.

Vous êtes responsable de :

- ne pas partager cette information avec qui que ce soit, sauf avec votre enseignant et les travailleurs de la garderie avec qui vous collaborez directement.
- ne pas colporter de rumeurs au sujet des enfants, des familles ni du service avec lequel vous travaillez.
- avertir votre enseignant de toute inquiétude que vous pourriez avoir au sujet de votre expérience dans le service de garde.
- demander au travailleur la permission de l'observer ou de faire une observation spécifique de ses tâches.
- vous assurer que la permission des parents a été obtenue avant d'effectuer des activités d'observation dans une salle de garderie.
- cacher le nom des enfants, des membres de la famille ou du travailleur lors de vos activités d'apprentissage.
 - Lorsque vous faites référence à un enfant, utilisez la première lettre de son prénom (p. ex. : Sarah Petit = S).
 - Lorsque vous faites référence à un membre de la famille, utilisez la première lettre du nom de l'enfant et indiquez la relation qui rattache l'enfant au membre de la famille (p. ex. : la maman de S).
 - Lorsque vous faites référence à un travailleur en service de garde, employez le mot « travailleur ».

Assiduité et ponctualité

Vous devez être à l'heure quand vous travaillez avec de jeunes enfants. Plusieurs parents ont besoin de pouvoir compter sur le service de garde pour pouvoir se rendre au travail à l'heure. Si un imprévu survient, si vous prévoyez arriver en retard ou si vous ne pouvez pas vous présenter à votre période d'observation, il est important d'en informer votre enseignant et le service de garde dans lequel vous êtes placé.



© Jupiterimages/Photos.com

Hygiène et apparence physique

Vous devez toujours connaître le code vestimentaire du service dans lequel vous allez travailler. Par exemple, vous devez savoir si vous avez besoin de chaussures d'intérieur et d'extérieur, si vous avez la permission de porter des jeans, etc.

Il serait important aussi de savoir si des enfants ou des travailleurs souffrent d'allergies spécifiques (aliments, parfums ou odeurs).

Professionalisme

Vous avez la responsabilité de vous familiariser avec les procédures et les règlements du service de garde dans lequel vous êtes placé.

Si vous éprouvez un problème ou si vous avez des doutes à propos d'une procédure spécifique ou d'une marche à suivre, discutez-en avec la direction de la garderie ou avec votre enseignant.

Discutez toujours avec votre enseignant ou avec les travailleurs de la garderie de vos idées et de vos plans avant de les mettre en œuvre, y compris les activités d'apprentissage données par votre enseignant.

Il est possible que vous remarquiez, dans le service de garde où vous serez placé, des concepts et des pratiques autres que ceux que vous aurez appris dans vos cours d'Apprentissage et garde des jeunes enfants. Si vous éprouvez des difficultés, c'est à vous qu'incombe la responsabilité d'en discuter avec votre enseignant.⁴

⁴ Adapté du document « Protocole for Childhood Studies Students », Childhood Studies Department, Keyano College.

Annexe C-4 : Des idées pour les périodes d'observation

En plus des fiches d'activités présentées en annexe, il serait très avantageux pour les élèves de pouvoir faire de véritables observations dans une garderie. Il faudrait demander à l'avance à la direction de la garderie s'il est possible que vos élèves se rendent à la garderie pour qu'elle puisse informer les parents de la visite de vos élèves et obtenir leur approbation écrite. Une activité concernant de nouveaux intervenants ou des invités spéciaux ne devrait jamais avoir lieu dans une salle de garderie sans l'approbation des parents.

S'il est impossible de faire des observations dans une garderie, on pourrait demander à des amis ou des parents d'élèves ayant de jeunes enfants si quelques élèves peuvent se rendre chez eux pour voir les enfants jouer, les observer et parler avec eux.

1. Pendant une période de 20 minutes environ, observez et prenez des notes au sujet des **interactions sociales** entre les enfants.
2. Notez vos observations au sujet de l'emploi du renforcement positif entre les travailleurs et les enfants.
3. Observez la façon dont les enfants explorent le matériel et notez vos observations dans votre journal. Remarquez de quel stade du développement **créatif** il s'agit.
4. Décrivez les centres utilisés dans la salle lors de votre visite.
5. Examinez une activité ludique dans la salle et notez comment le travailleur renforce et enrichit le jeu des enfants.

Annexe C-5 : Les émotions de votre enfance

Pour mieux comprendre comment le développement social et émotionnel s'influencent mutuellement, répondez aux questions ci-dessous, puis discutez de vos réponses avec un autre élève dans la classe. Ensemble, dressez une liste de stratégies et d'idées qui visent à construire des relations émotionnelles positives avec les enfants dans une garderie.

1. Réfléchissez à une personne de votre enfance envers qui vous ressentiez des sentiments positifs. Qu'est-ce que cette personne faisait pour vous rassurer?

2. Partagez quelques expériences vécues au cours de votre enfance qui vous ont aidé à faire confiance aux autres.

3. Est-ce qu'on vous encourageait à être indépendant lorsque vous étiez plus jeune? Qu'est-ce que vos parents ont fait pour encourager votre indépendance ou votre dépendance?

4. Dressez une liste de stratégies qui visent à construire des relations émotionnelles positives entre vous et les enfants avec qui vous travaillez.

Annexe C-6 : Les stades socio-émotionnels et la théorie d'Erik Erikson

Dans la colonne de droite, indiquez le stade socio-émotionnel approprié à chacun des apprentissages suivants selon la théorie du psychologue Erik Erikson.

1. Confiance vs méfiance
2. Autonomie vs honte et doute
3. Initiative vs culpabilité

Un enfant de trois ans insiste pour mettre ses chaussures seul.	
Un bébé apprend qu'en pleurant, il reçoit de l'affection.	
Un enfant veut faire un dessin et cherche le matériel nécessaire seul, sans aide.	
Un enfant veut manger seul, car on lui a donné le temps nécessaire pour expérimenter.	
En souriant, un bébé reçoit une réaction.	
Un enfant réunit un petit groupe d'amis et donne à chacun une tâche à faire dans son jeu.	

Annexe C-6.1 : Les stades socio-émotionnels et la théorie d'Erik Erikson (Corrigé)

Dans la colonne de droite, indiquez le stade socio-émotionnel approprié à chacun des apprentissages suivants selon la théorie du psychologue Erik Erikson.

1. Confiance vs méfiance
2. Autonomie vs honte et doute
3. Initiative vs culpabilité

Un enfant de trois ans insiste pour mettre ses chaussures seul.	Autonomie vs honte et doute
Un bébé apprend qu'en pleurant, il reçoit de l'affection.	Confiance vs méfiance
Un enfant veut faire un dessin et cherche le matériel nécessaire seul, sans aide.	Initiative vs culpabilité
Un enfant veut manger seul, car on lui a donné le temps nécessaire pour expérimenter.	Autonomie vs honte et doute
En souriant, un bébé reçoit une réaction.	Confiance vs méfiance
Un enfant réunit un petit groupe d'amis et donne à chacun une tâche à faire dans son jeu.	Initiative vs culpabilité

Annexe C-7 : Les étapes clés du développement socioémotionnel

Vous avez étudié le tableau des étapes clés du développement socio-émotionnel des enfants. Recopiez les activités ci-dessous en les classant selon le groupe d'âge auquel elles correspondent.

Social	Émotionnel
Peut développer une amitié proche avec un ami en particulier.	Ne comprend pas les conséquences de ses gestes sur d'autres enfants.
Peut imiter des gestes simples comme tirer la langue.	Peut démontrer des émotions avec des expressions faciales.
A des amitiés plus stables et vit moins souvent de petites disputes.	Est plus conscient des émotions des autres.
Comprend le concept de l'encouragement.	Peut pleurer quand il se sépare d'un parent, mais normalement, cela ne dure que quelques minutes après son départ.
Aime se joindre à des enfants qui jouent, mais ne partage pas encore.	Se soumet à l'autorité et demande la permission.

Réponses :

Développement social de 0 à 6 mois	Développement émotionnel de 0 à 6 mois
Développement social de 7 à 18 mois	Développement émotionnel de 7 à 18 mois
Développement social de 19 mois à 2 ans et demi	Développement émotionnel de 19 mois à 2 ans et demi
Développement social de 2 ans et demi à 3 ans et demi	Développement émotionnel de 2 ans et demi à 3 ans et demi
Développement social de 3 ans et demi à 5 ans	Développement émotionnel de 3 ans et demi à 5 ans

Annexe C-7.1 : Les étapes clés du développement socioémotionnel (Corrigé)

<p>Développement social de 0 à 6 mois</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peut imiter des gestes simples comme tirer la langue. 	<p>Développement émotionnel de 0 à 6 mois</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peut démontrer des émotions avec des expressions faciales.
<p>Développement social de 7 à 18 mois</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprend le concept de l'encouragement. 	<p>Développement émotionnel de 7 à 18 mois</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne comprend pas les conséquences de ses gestes sur d'autres enfants
<p>Développement social de 19 mois à 2 ans et demi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aime se joindre à des enfants qui jouent, mais ne partage pas encore. 	<p>Développement émotionnel de 19 mois à 2 ans et demi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peut pleurer quand il se sépare d'un parent, mais normalement, ça ne dure que quelques minutes après son départ.
<p>Développement social de 2 ans et demi à 3 ans et demi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peut développer une amitié proche avec un ami en particulier. 	<p>Développement émotionnel de 2 ans et demi à 3 ans et demi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Est plus conscient des émotions des autres.
<p>Développement social de 3 ans et demi à 5 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> • A des amitiés plus stables et vit moins souvent de petites disputes. 	<p>Développement émotionnel de 3 ans et demi à 5 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se soumet à l'autorité et demande la permission.

Annexe C-8 : Les stades du développement créatif

Complétez le tableau suivant en donnant des exemples spécifiques d'expression créatrice en fonction des différents stades du développement. Un exemple est fourni.

Stades :	Exploration de base	Non représentatif	Représentatif
Matériel :	Les enfants apprennent à connaître et manipuler le matériel au moyen de leurs sens.	Les enfants continuent leur découverte du matériel et s'en servent avec une plus grande maîtrise.	Les enfants planifient d'avance comment utiliser le matériel et créent des objets reconnaissables
Pinceau	<ul style="list-style-type: none"> • Met le pinceau dans sa bouche. • Tape le pinceau contre une table. • Se chatouille la main avec le pinceau. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fait semblant de peindre dans un livre. • Se sert du pinceau comme baguette magique. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peint une image. • Se sert du pinceau pour mettre de la colle sur un papier.
Blocs			
Pâte à modeler			
Sable et eau			
Terrain de jeux			

Annexe C-9 : Les centres et la créativité

En vous servant des modèles suivants, choisissez un thème à explorer et planifiez des activités qui stimulent la créativité dans chacun des centres suivants.

Thème : _____

Les centres :

Centre des arts :	
Centre du bac à sable :	
Centre des jeux imaginaires :	
Centre des sciences :	
Centre de lecture :	
Centre des mathématiques :	
Centre de manipulation :	
Centre de technologie :	
Centre des jeux calmes :	
Centre de construction :	

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre des arts

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre du bac à sable

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre des sciences

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre de manipulation

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre des jeux imaginaires

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre de lecture

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre de technologie

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre des mathématiques

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre des jeux calmes

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Thème : _____

Âge des enfants : _____

Nombre d'enfants permis dans le centre : _____

Le centre de construction

Description : _____

Objectifs : _____

Matériel requis : _____

Annexe C-10 : La comparaison des expériences personnelles et des expériences de jeu observées chez les enfants modernes

Réfléchissez aux expériences de jeux de votre jeunesse et répondez aux questions suivantes dans votre journal.

1. À quoi aimiez-vous jouer quand vous étiez jeune?
2. De quels jeux imaginaires vous souvenez-vous? Qui ou quoi aimiez-vous imiter? Qu'est-ce que vous faisiez quand vous jouiez à « faire semblant »?
3. Pendant vos séances de jeux imaginaires, étiez-vous déguisé? Utilisiez-vous des accessoires?
4. Quels matériaux utilisiez-vous pour bricoler?
5. Quels étaient vos jeux extérieurs préférés? Comment organisiez-vous ces jeux?
6. Quel rôle jouaient les parents dans vos jeux? Décrivez de quelles façons l'intervention des adultes dans vos jeux était importante.
7. Jouiez-vous à des jeux de société? Quel âge aviez-vous?
8. Quels étaient vos jouets préférés? Comment jouiez-vous avec ces jouets?
9. Y avait-il des activités ou des jeux auxquels vous aimiez jouer pendant de longues périodes de temps ou fréquemment? Est-ce que vous considérez que votre motivation pour jouer ces jeux était intrinsèque? Expliquez votre réponse.
10. Croyez-vous que la façon de jouer des enfants a changé depuis votre enfance? Expliquez votre réponse.
11. Que pensez-vous des effets de la télévision ou des jeux électroniques sur le jeu des enfants?
12. Pensez-vous que les enfants d'aujourd'hui ont plus ou moins de liberté que vous quand vous étiez jeune? Expliquez votre réponse.

Annexe C-11 : Les jeux n'ont pas tous une valeur égale

Pour qu'un jeu puisse profiter au développement de l'enfant (socio-émotionnel, physique, créatif, intellectuel et langagier), il doit inclure les caractéristiques suivantes :

- a) L'enfant doit être libre de choisir son jeu.
- b) Le jeu doit être dirigé par l'enfant.
- c) L'enfant comprend le but ou la raison de l'activité et est motivé par le jeu.
- d) L'adulte suit la direction indiquée par l'enfant.
- e) Le jeu ou l'apprentissage n'est pas axé sur la réalisation d'un produit final.

Créez une situation véritable qui inclut chacun de ces aspects du développement de l'enfant.

Socio-émotionnel : _____

Physique : _____

Créatif : _____

Intellectuel : _____

Langagier : _____

Annexe C-12 : Les bienfaits du jeu à l'extérieur

Lisez les énoncés contenus dans le tableau ci-dessous. Lors d'une période d'observation dans une garderie, sortez avec les enfants lorsqu'ils jouent à l'extérieur. Ensuite, passez du temps à jouer avec un groupe d'enfants ou avec un enfant en particulier tout en tenant compte des directives du tableau.

1. Décrivez l'activité à laquelle vous avez participé avec les enfants.

2. Fournissez des exemples pour compléter le tableau suivant.

Exemples	
J'ai démontré une attitude positive envers le jeu en...	
J'ai encouragé les enfants à découvrir de nouvelles choses en...	
J'ai modelé la façon de jouer sans être responsable du jeu en...	
J'ai modelé le plaisir du jeu en...	
J'ai assuré la sécurité des enfants en...	
Les enfants ont bénéficié de cette activité en...	

Annexe C-13 : Les boîtes thématiques

Il est très utile dans une garderie de créer des boîtes thématiques qui servent à organiser et structurer le jeu de l'enfant. Ces boîtes sont remplies d'objets et d'idées d'activités qui portent sur un thème donné. Elles offrent aux enfants des occasions d'apprendre tout en jouant. Pour bien réussir, les travailleurs ont besoin de planifier l'endroit, le temps, les matériaux et les limites du jeu.

Directives

1. Choisissez un thème parmi la liste des occupations ou thèmes suivants :

La clinique vétérinaire	La librairie	L'animalerie
Le bureau	Le bureau de poste	Le cabinet du dentiste
Le magasin de jouets	La boutique de vêtements	La banque
Le zoo	La plage	L'école
Le studio de danse	La station de police	La caserne de pompiers
Le restaurant	Le garage	La navette de l'astronaute

2. Trouvez au moins huit items à mettre dans votre boîte.

3. Décorez votre boîte de façon à ce que les enfants puissent deviner ce qu'il y a dedans.

4. Répondez aux questions suivantes :

a) Quel thème avez-vous choisi?

Réponse :

b) Quels articles avez-vous inclus dans votre boîte?

Réponse :

- c) Expliquez comment le thème est facilement identifiable lorsqu'on regarde l'extérieur de la boîte.

Réponse :

- d) Décrivez l'espace physique que vous accorderiez aux enfants lorsqu'ils joueront avec cette boîte thématique.

Réponse :

- e) Comment assurerez-vous l'inclusion de tous les enfants de la classe en tenant compte des enfants qui ont des besoins spéciaux.

Réponse :

f) Quelles lignes directrices établirez-vous pour prévenir des comportements indésirables?

Réponse :

g) Avec votre boîte thématique, quels domaines de développement travaillerez-vous (physique, langagier, socio-émotionnel, créatif ou intellectuel)? Donnez une courte explication pour chaque domaine travaillé.

Réponse :

Annexe E-1 : Cheminer vers une carrière

Créer une stratégie de transition afin d'intégrer des changements personnels et développer ses valeurs personnelles

- établir des objectifs à court et à long terme
- identifier les étapes à suivre pour atteindre ses objectifs

Grâce aux cours d'ÉPT que tu as suivis au niveau 10, tu as pu explorer tes forces et tes champs d'intérêt. Dans tes cours de niveau 20, tu as approfondi tes connaissances au sujet de certaines carrières et tu connais non seulement les possibilités d'emploi qui existent dans ces domaines-là, mais aussi les obstacles qui peuvent rendre difficile l'accès à ces postes. Maintenant, il est temps de créer un plan de transition qui s'applique plus spécifiquement à une carrière qui t'intéresse. **Tu pourras aussi compléter le document [Planification de carrière](#).**

1^{er} CHOIX :

Voici ce que tu dois faire :

- utiliser les liens ci-dessous pour choisir une carrière qui t'intéresse;
- résumer en quelques paragraphes :
 - les raisons pour lesquelles cette carrière te convient et la manière dont ton répertoire personnel correspond à ce choix de carrière,
 - les caractéristiques distinctives de cette carrière,
 - les barrières (physiques, économiques, géographiques, éducatives, etc.) à surmonter pour accéder à cette carrière,
 - la façon dont tu comptes surmonter ces barrières,
 - toute autre information que tu crois être pertinente ou intéressante;
- créer maintenant un plan qui explique tes objectifs à court terme (pour cette année) et à long terme (pour les 2 à 5 prochaines années);
- décrire les étapes que tu vas suivre pour surmonter les obstacles que tu pourrais avoir à affronter et atteindre tes objectifs;
- discuter avec ton enseignant de la façon dont tu aimerais partager ton plan de carrière. Sois créatif!

Bonne chance!

Liens utiles :

ALIS, alis.alberta.ca et

alis.alberta.ca/occinfo/Content/RequestAction.asp?aspAction=GetAllClusterTitles&Page=ClusterSearch&format=html,

Jeunesse Canada, jeunesse.gc.ca/fra/sujets/plannification_de_carriere/index.shtml.

Ressources humaines et Développement des compétences Canada, www5.hrsdc.gc.ca/noc/Francais/CNP/2006/IndexProfessions.aspx,

Learn Alberta, learnalberta.ca/content/cvvdv/index.html#ID=AB.CVVDV.TRA,

Vector, vector.cfee.org/french/explorevideo.php?language=french.

2^e CHOIX :

Participe à Skills Canada Alberta. Discutes-en avec ton enseignant.

Les Olympiades albertaines de Skills Canada Alberta ont lieu chaque année. Elles permettent aux élèves de participer à des compétitions liées à leurs études professionnelles et technologiques.

- Skills Alberta, skillsalberta.com/Default.aspx,
- Le monde des métiers, learnalberta.ca/content/prtmm/index.html#page=introduction.

Annexe E-2 : Grille des compétences de base

Nom de l'élève : _____

Pondération Critère	Excellent	Très bien	Satisfaisant	Limité*	Insuffisant*
Communication					
<ul style="list-style-type: none"> Utilise le vocabulaire approprié. S'exprime clairement et avec confiance. Le langage corporel et les expressions faciales sont appropriés, respectueux et démontrent de l'intérêt. 	L'élève communique toujours de façon claire et avec confiance. Le langage corporel démontre son intérêt et son enthousiasme.	L'élève utilise souvent le vocabulaire approprié et s'exprime de façon claire et confiante. Le langage corporel et les expressions faciales démontrent généralement un intérêt et de l'enthousiasme.	L'élève utilise quelquefois le vocabulaire approprié et s'exprime de façon claire mais peu confiante. Le langage corporel et les expressions faciales sont neutres.	L'élève utilise rarement le vocabulaire approprié, marmonne ou ne se fait pas comprendre clairement. Le langage corporel et les expressions faciales démontrent un manque d'intérêt et d'enthousiasme.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Gestion de l'information					
<ul style="list-style-type: none"> L'information est organisée et un système approprié de conservation des informations est mis en place. 	L'élève garde toujours l'information à un endroit approprié. Il peut trouver ses documents facilement et rapidement.	L'élève garde habituellement l'information à un endroit approprié. Il peut trouver ses documents assez facilement.	L'élève n'a pas maîtrisé l'organisation de l'information et a de la difficulté à retrouver ses documents.	L'élève n'a aucun système d'organisation de l'information en place.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Utilisation des nombres					
<ul style="list-style-type: none"> Connait les différents symboles numériques et les utilise adéquatement. 	L'élève utilise toujours les nombres de façon appropriée pour présenter l'information exactement et clairement.	L'élève utilise habituellement les nombres de façon appropriée pour présenter l'information correctement et clairement.	L'élève utilise de temps à autre les nombres de façon appropriée.	L'élève sait rarement utiliser les nombres pour présenter l'information correctement.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Résolution de problème					
<ul style="list-style-type: none"> Fait preuve d'initiative pour trouver des ressources et des solutions. 	L'élève peut toujours trouver différentes solutions à des problèmes à la suite d'une initiative personnelle.	L'élève peut souvent trouver des solutions à des problèmes et a rarement besoin de soutien ou de conseils.	L'élève peut habituellement trouver des solutions à des problèmes, mais a occasionnellement besoin de soutien ou de conseils.	L'élève peut rarement trouver des solutions à des problèmes et a souvent besoin de soutien ou de conseils.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.

Pondération Critère	Excellent	Très bien	Satisfaisant	Limité*	Insuffisant*
Compétences personnelles					
<ul style="list-style-type: none"> • Agit de façon responsable. • Démonstre une attitude et un comportement positifs. • Veut bien apprendre de nouvelles choses de nouvelles façons. • Peut s'adapter et être flexible relativement à toute situation qui émerge. • Travaille toujours de façon sécuritaire. 	L'élève démontre toujours des habiletés de gestion personnelle et apprend passionnément.	L'élève démontre souvent des habiletés de gestion personnelle et aime apprendre.	L'élève démontre habituellement des habiletés de gestion personnelle et s'implique quelquefois dans son apprentissage.	L'élève démontre rarement des habiletés de gestion personnelle et semble s'intéresser peu à son apprentissage.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Habilités de travail d'équipe					
<ul style="list-style-type: none"> • Travaille bien avec les autres. • Possède un bon esprit d'équipe. 	L'élève démontre toujours des habiletés de travail d'équipe efficaces et prend souvent l'initiative, excédant ainsi les attentes en matière de travail de groupe.	L'élève démontre souvent des habiletés de travail d'équipe efficaces et a rarement besoin d'aide ou de conseils dans les activités de groupe.	L'élève démontre habituellement des habiletés de travail d'équipe efficaces et a occasionnellement besoin d'aide ou de conseils.	L'élève démontre rarement des habiletés de travail d'équipe efficaces et a souvent besoin d'aide et de conseils. Il veut souvent travailler seul.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
<ul style="list-style-type: none"> • Participe aux tâches et projets. 	L'élève participe toujours aux tâches et projets requis et complète tous les travaux et projets.	L'élève participe souvent aux tâches et projets requis et complète la plupart des travaux et projets.	L'élève participe habituellement aux tâches et projets requis et complète quelques travaux et projets.	L'élève participe rarement aux tâches et projets requis et complète peu de travaux et projets.	Aucune note n'est attribuée en raison du manque de preuves du rendement de l'élève en fonction des exigences de la tâche d'évaluation.
Commentaires :					

* Lorsque le travail est jugé limité ou insuffisant, l'enseignant prend des décisions sur les mesures appropriées à prendre pour aider l'élève à s'améliorer.

Annexe E-3 : Évaluation générale des connaissances du cours

Nom de l'élève :	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Prévoit et détermine des moments qui favorisent le développement socio-émotionnel des enfants de 0 à 6 ans			
Définit les concepts du développement social, du développement émotif et de l'estime de soi chez l'enfant			
Évalue de quelle façon l'intervention du fournisseur de soins peut favoriser l'estime de soi chez l'enfant			
Explique les stratégies à employer pour répondre aux besoins des enfants tout en favorisant un développement social et émotif sain			
Décrit les responsabilités du fournisseur de soins qui favorisent le développement social et émotif sain			
Conçoit des jeux qui permettent de stimuler différentes étapes du développement socio-émotionnel			
Prévoit et détermine des moments qui favorisent le développement créatif des enfants de 0 à 6 ans			
Décrit les étapes de l'expression créative et du développement de l'enfant			
Explique en quoi le rôle du fournisseur de soins peut favoriser la créativité chez l'enfant			
Prévoit des activités qui favorisent le développement créatif en fonction du groupe d'âge			
Conçoit des jeux qui permettent de stimuler différentes étapes du développement créatif			
Évalue les activités qui favorisent le développement créatif en fonction du groupe d'âge			
Communique ses sentiments personnels pendant les étapes de création			
Analyse les divers aspects et les étapes du développement associés au jeu			
Énumère les différentes étapes des jeux sociaux			
Décrit plusieurs caractéristiques du jeu			
Décrit les étapes du développement du jeu			
Explique les éléments qui améliorent le jeu			
Évalue l'importance du jeu en ce qui a trait au développement et à la participation du fournisseur de soins			
Discute du rôle des adultes dans les étapes du jeu			
Décrit les principes associés à l'intégration des enfants ayant différents besoins			
Évalue ses expériences de jeu personnelles durant l'enfance			
Compare ses expériences de jeu personnelles durant l'enfance aux expériences de jeu observées chez les enfants			
Justifie la valeur du jeu dans le développement physique, intellectuel, créatif et socio-émotionnel de l'enfant			

Annexe E-4 : Évaluation des compétences personnelles

Nom de l'élève :	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Démontrer des connaissances fondamentales			
L'élève communique bien avec ses pairs.			
L'élève s'intéresse au sujet du cours.			
L'élève fait preuve de pensée critique et résout des problèmes.			
Démontrer des compétences personnelles			
L'élève a toujours une attitude et un comportement positifs.			
L'élève est responsable.			
L'élève sait s'adapter.			
L'élève apprend de façon continue.			
L'élève travaille de manière sécuritaire.			
Démontrer son esprit d'équipe			
L'élève travaille efficacement avec les autres.			
L'élève participe aux projets et travaux avec enthousiasme.			
Commentaires :			

Annexe E-5 : Grille d'évaluation des habitudes de travail

Nom de l'élève : _____ Date : _____

Cours :		Enseignant :			
Niveau de performance					
4 = 80 – 100		3 = 66 – 79	2 = 50 – 65	1 = inférieure à 50	
Présence ___ retards ___ absences		Devoirs ___ tous complets ___ devoirs qui manquent			
Habitudes de travail					
Critères	4 Toujours	3 Souvent	2 Quelquefois	1 Rarement	
• affiche une attitude positive envers l'apprentissage					
• utilise son temps en classe de façon appropriée					
• travaille avec ses pairs de façon appropriée					
• démontre du respect envers les autres					
• contribue aux discussions de classe					
Commentaires de l'enseignant :					