

Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Critères	Indicateurs		Outils	Degrés d'attente	Résultat		
			Qualitatif	Quantitatif			Atteint	Partiellement atteint	Non atteint
Développer la curiosité de l'enfant	Susciter l'envie de découvrir et d'apprendre	Satisfaction Plaisir Evolution des enfants Participation Motivation	Il pose des questions aux proches et animateurs	Taux de présence/assiduité	Recueillir les ressentis	Proposer régulièrement de nouveaux projets mobilisant à 100% leur participation			
	Découvrir différents types d'activités	Participation Motivation	Il participe au panel d'activités	Taux de présence/assiduité	Bilan d'activités	50 % des enfants expérimentent le panel proposés			
	L'inciter à rechercher des informations qui répondent à ses besoins	Evolution des enfants Participation Motivation	Il se renseigne auprès des proches et à partir de l'outil technologique	Taux de présence/assiduité	Réunions d'évaluation intermédiaire Recueillir les ressentis	50% d'enfants soient initiés à l'outil numérique			
	Solliciter son imagination	Participation Motivation Plaisir	Il fait preuve de créativité à travers les activités proposées	Taux de présence/assiduité	Feuilles d'émargement Liste des présents Fiche d'inscription Observation	100% de participation aux activités liées à la créativité physique et intellectuelle			
Favoriser l'épanouissement, l'autonomie, la responsabilisation et la socialisation des enfants en lui permettant de faire ses propres choix	Aménager des temps d'écoute et de dialogue	Expression verbale et non verbale	Il raconte des anecdotes Il écoute les autres et partage son opinion	Taux de présence/assiduité	Recueillir les ressentis	100% des enfants verbalisent leurs sentiments et émotions à travers les expériences vécues			
	Etre acteurs de ses temps de loisirs	Participation Satisfaction	Il propose des « projets » sorties, activités	Taux de présence/assiduité	Recueillir les ressentis	90% des enfants jouent le jeu de la planification			
	Stimuler leur envie de grandir	Participation Satisfaction Motivation	Il fait preuve d'assertivité	Taux de présence/assiduité	Recueillir les ressentis	¾ des enfants gagnent en autonomie			
	Sensibiliser l'enfant au respect des autres et de soi-même	Motivation Plaisir Evolution des enfants	Il participe avec intérêt aux jeux collectifs Il porte attention sur ses besoins physiques et mentales	Taux de présence/assiduité	Recueillir les ressentis	80% des enfants verbalisent le savoir vivre en collectivité			
	Permettre de monter des projets collectifs et de les mener à bien	Participation Satisfaction Motivation	Il conçoit, élabore et évalue en équipe les projets	Taux de présence/assiduité	Bilan d'activités Réunions d'évaluation intermédiaire	Développer le travail collaboratif création de groupes autour de projets			