



BASES PÉDAGOGIQUES DESTINÉES AUX DEMANDEURS POUR LE CYCLE 1

PARTIE III

INDICATIONS CONCRÈTES POUR LA MISE EN ŒUVRE

Fonds de sécurité routière (FSR) et Haute école pédagogique de Zurich (PHZH)

Première version; Zurich, août 2022

Révision; Zurich, 29 mai 2023

Equipe de projet

Dieter Lüthi, secrétaire général Fonds de sécurité routière (FSR)

Andreas Schumacher, secrétaire général Fonds de sécurité routière (FSR)

Rebecca Trachsel, responsable de projet Fonds de sécurité routière (FSR)

Dr. phil. Catherine Lieger, responsable programme prioritaire Formation élémentaire (PHZH)

Katharina Ganz, collaboratrice scientifique, programme prioritaire Formation élémentaire (PHZH)

Fabienne Huber, collaboratrice scientifique, programme prioritaire Formation élémentaire (PHZH)

Table des matières

1. INDICATIONS CONCRÈTES POUR LA MISE EN ŒUVRE.....	3
1.1 DÉVELOPPEMENT DES CRITÈRES D'EXAMEN DES DEMANDES.....	3
1.2 ÉVALUATION D'UNE DEMANDE POUR L'ÉDUCATION ROUTIÈRE DU CYCLE 1.....	5
1.3 CRITÈRES D'EXAMEN DES DEMANDES.....	6
1.4 LISTE DE CONTRÔLE DES CRITÈRES D'EXAMEN DES DEMANDES.....	17
RÉPERTOIRE DES ILLUSTRATIONS	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
ANNEXE 1: INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES APPROCHES BASÉES SUR LE DÉVELOPPEMENT	23
ANNEXE 2: INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES COMPÉTENCES TRANSVERSALES	28
ANNEXE 3: CHANGEMENTS DE LA SOCIÉTÉ	29

1. INDICATIONS CONCRÈTES POUR LA MISE EN ŒUVRE

1.1 Développement des critères d'examen des demandes

Les critères d'examen des demandes pour le cycle 1 ont été développés dans le cadre du projet "Education routière par le jeu – approches basées sur le développement dans le cycle 1" (2019-2020) à l'aide d'une étude empirique (Lieger et al., 2020_2). Les expériences et les opinions des enseignantes et des enseignants ont été recensées moyennant un point de la situation (Reinecke, 2014) alors qu'elles ont été récoltées chez les instructrices et instructeurs de la circulation dans le cadre d'interviews structurées. Six thèses ont été examinées (Lieger et al., 2020_2):

- **Thèse 1: enseignement sous forme de jeu**
Le jeu est la forme d'enseignement centrale pour les élèves du cycle 1.
- **Thèse 2: formes de jeu**
Le développement des élèves du cycle 1 est pris en compte grâce aux différentes formes de jeu de l'éducation routière (jeu de fonctions, jeu de rôles, jeu de construction, jeu de règles).
- **Thèse 3: accompagnement du jeu et de l'apprentissage**
Le processus d'apprentissage des élèves est soutenu de manière optimale grâce à un accompagnement ciblé du jeu et à l'engagement dans l'éducation routière d'instruments et de matériels adaptés à l'âge.
- **Thèse 4: coopération dans le cycle 1**
Grâce à l'exploitation des synergies du cycle 1 (école enfantine et école primaire) les élèves apprennent et approfondissent les matières de l'éducation routière.
- **Thèse 5: collaboration**
Les mesures obtiennent une efficacité optimale grâce à une collaboration ciblée des enseignantes et enseignants, des instructrices et instructeurs de la circulation ainsi que des parents et aussi grâce à l'engagement d'instruments et de matériels adaptés à l'âge.
- **Thèse 6: l'éducation routière dans le cadre du développement de l'école**
Seul l'ancrage de l'éducation routière dans les écoles assure dans le cadre du programme scolaire une prévention durable des accidents dont peuvent être victimes les élèves.

Partant de l'analyse du point de la situation (enquête auprès des enseignantes et des enseignants) ainsi que des interviews structurées (interrogation des instructrices et instructeurs de la circulation), huit critères d'examen des demandes ont été définis et fixés (Lieger et al., 2020_2):

- **critère 1: le jeu, la forme adéquate de l'enseignement**
- **critère 2: compatibilité avec le programme d'études**
- **critère 3: formes de jeu**
- **critère 4: accompagnement du jeu et de l'enseignement**
- **critère 5: prise en compte du contexte global du cycle 1**
- **critère 6: encouragement de la coopération**
- **critère 7: engagement de matériels**
- **critère 8: échanges entre les demandeurs**

Une attention particulière est accordée au jeu en tant que forme d'enseignement. Les études relatives au projet "Education routière par le jeu – approches basées sur le développement dans le cycle 1" ont révélé combien les enfants profitent du jeu dans l'éducation routière et combien durablement et efficacement peuvent être exercées des situations de la réalité quotidienne. Les jeunes enfants notamment peuvent, grâce au jeu, assimiler et intérioriser de manière individuelle des situations complexes en adéquation avec leur âge et leur développement.

1.2 Evaluation d'une demande pour l'éducation routière du cycle 1

Le développement de huit critères ainsi que la décision du Fonds de sécurité routière (FSR) de leur donner un caractère contraignant lors de l'évaluation des demandes pour l'éducation routière du cycle 1 ont conduit à une réorientation de la procédure: les projets concernant l'éducation routière du cycle 1, projets financés par le Fonds de sécurité routière (FSR), correspondent à la démarche pédagogique-didactique actuelle pratiquée en Suisse. Ils se réfèrent au niveau de développement et aux compétences des enfants de 4 à 8 ans et sont compatibles avec le programme d'études 21. En plus d'une adaptation plus étroite des projets d'éducation routière aux bases pédagogiques du cycle 1 et au modèle didactique de l'éducation routière (cf. 1^{re} partie, chapitre 2.3 du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"), cette réforme vise une meilleure intégration des projets dans le contexte global de l'éducation routière suisse (alémanique): les demandeurs sont incités à échanger davantage leurs expériences (critère 8) et à intégrer leurs projets dans le contexte afin de compléter et de développer ce qui existe déjà (continuité, effet de reconnaissance) (critère 5).

Le projet faisant l'objet d'une demande est examiné individuellement et évalué sur la base des huit critères. Les critères sont appréciés en fonction des trois notes "satisfait", "partiellement satisfait" et "non satisfait". Afin de juger si un critère est "satisfait", "partiellement satisfait" ou "non satisfait", on se sert des dites "matières d'évaluation" correspondant à chaque critère.

En plus de l'évaluation ("satisfait", "partiellement satisfait", "non satisfait") chaque critère et/ou chaque matière d'évaluation peut être complété par une remarque: par exemple, pourquoi un critère est satisfait ou non satisfait, pourquoi un critère et/ou une matière d'évaluation est important pour un projet ou encore pourquoi un critère et/ou une matière d'évaluation compte tout particulièrement pour le projet évalué. Cette manière de faire tient compte du caractère individuel de chaque projet (par ex., orientation vers un certain groupe cible, contexte).

1.3 Critères d'examen des demandes

Les huit critères d'examen des demandes sont expliqués et différenciés plus en détail dans ce qui suit.

Dans le chapitre 1.4 les critères d'examen des demandes sont de surcroît réunis dans une liste de contrôle.

Critère 1: le jeu, une forme d'apprentissage adéquate à l'âge

Le jeu est la forme d'apprentissage optimale et la plus efficace pour les enfants de 4 à 8 ans. L'enfant ne fait pas de distinction entre le jeu et l'apprentissage. Les deux forment une unité pour lui. Dans l'éducation routière le jeu offre la possibilité d'établir un lien direct avec le monde de l'enfance, ce qui est particulièrement important pour les jeunes enfants: tout en jouant, l'enfant accède aux principes d'un comportement sûr et apprend à se mouvoir en sécurité dans le trafic routier. Les projets d'éducation routière du premier cycle doivent donc être axés sur ce groupe cible, se fonder sur le niveau de développement de l'enfant et soutenir l'apprentissage avec des moyens conformes à l'âge des enfants. Les matières d'évaluation suivantes ont été définies pour le critère 1:

- le jeu en tant que forme centrale d'apprentissage est un élément essentiel du projet.
- le projet est conçu de manière à stimuler et à encourager la motivation intrinsèque de l'enfant. La motivation intrinsèque fait que l'enfant joue et apprend en fonction de ses intérêts et que le jeu et l'apprentissage, de même que les expériences faites pendant le jeu soient positivement ancrés dans l'enfant.
- le projet est conçu de manière à permettre à l'enfant de jouer et d'apprendre sur la base d'un processus. En d'autres termes, les enfants élargissent leur savoir et acquièrent de nouvelles connaissances en partant des expériences faites précédemment. Les matériels de jeu et d'apprentissage contenus dans le projet ou planifiés sont conçus de manière que l'enfant puisse apprendre efficacement durant une période prolongée.
- le projet a été mis au point de manière à permettre à l'enfant de choisir librement son jeu. L'enfant peut ainsi laisser libre cours à son imagination et à sa créativité; il peut traiter des thématiques et/ou les développer seul ou en échangeant au sein d'un groupe.
- le projet est planifié est organisé de manière que l'enfant puisse y prendre part. L'enfant est engagé activement.

- le projet est conçu de manière que les enfants puissent apprendre les uns des autres dans le cadre d'une coopération et d'une interaction entre les enfants et qu'ils puissent explorer, développer et approfondir ensemble des thématiques.

→ Cf. à ce propos partie I, chapitre 2.1 "Le jeu et l'apprentissage en tant qu'unité", du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"

→ Cf. à ce propos partie I, chapitre 2.2 "Le jeu et l'apprentissage en tant qu'unité", du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"

Critère 2: compatibilité avec le programme d'études

La combinaison et l'encouragement de compétences disciplinaires et transversales sont d'une importance capitale à l'école enfantine ainsi qu'au niveau de la 1^{ère} et de la 2^{ème} classe. Le programme d'études 21 définit pour le cycle 1 neuf approches basées sur le développement qui servent de guide et d'aide à la mise en œuvre.

Par leur contenu et leur organisation pédagogique-didactique les nouveaux projets d'éducation routière se fondent sur le programme d'études 21. Le rapport des projets avec le programme d'études 21, cycle 1, doit être visible – notamment en ce qui concerne les approches basées sur le développement: (1) corps, santé et motricité, (2) perception, (3) orientation dans le temps, (4) orientation dans l'espace, (5) relations et règles, (6) imagination et créativité, (7) apprentissage et réflexion, (8) langue et communication, (9) individualisme et action sociale. On établit ainsi un rapport direct avec le monde de l'enfant.

Les matières d'évaluation suivantes ont été définies pour le critère 2:

- le projet d'éducation routière du cycle 1 se base sur les approches fondées sur le développement du programme d'études 21.
- le projet est conçu de manière interdisciplinaire: langues, mathématiques, nature, être humain, société, création, musique, activités physiques et sport peuvent y être ancrés.
- le projet tient compte des compétences transversales: compétences personnelles, compétences sociales, compétences méthodologiques.
- le projet est en lien direct avec le monde de l'enfant.

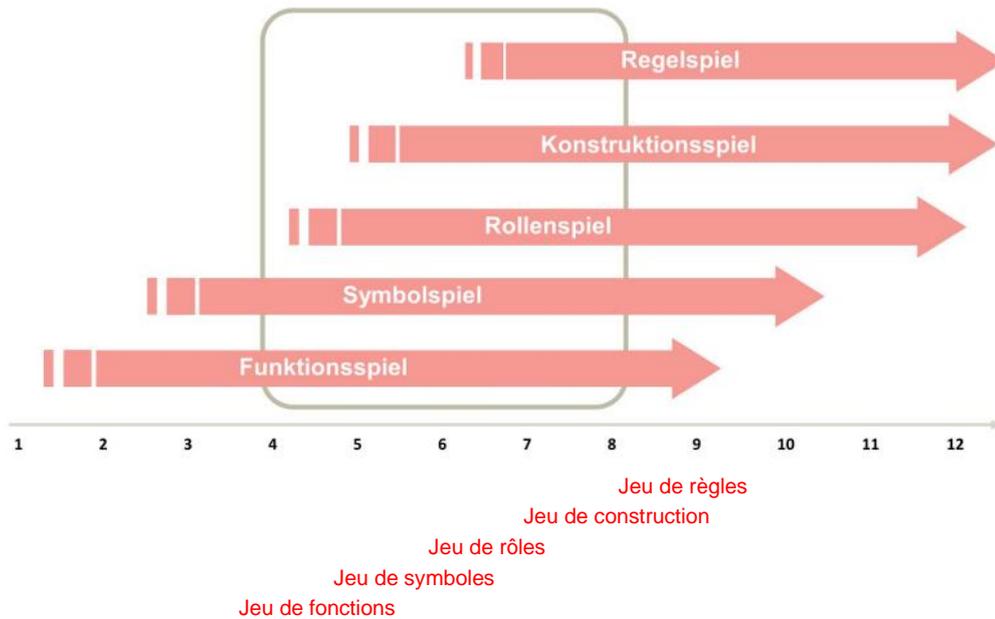
→ Cf. à ce propos partie II, chapitre 1.1 "Le programme d'études 21 et les approches basées sur le développement" du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"

→ Cf. à ce propos annexe 1 "Informations complémentaires concernant les approches basées sur le développement, programme d'études 21" du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"

→ Cf. à ce propos annexe 2 "Information complémentaires concernant les compétences transversales, programme d'études 21" du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"

Critère 3: formes de jeu

Selon diverses estimations, les enfants jouent environ 15'000 heures durant les six premières années de leur vie. On distingue dans le développement ludique entre jeux de fonctions, de symboles, de rôles, de construction et de règles.



Graphique B: développement des formes de jeu (Heimlich, 2001).

Le modèle du développement des formes de jeu illustre l'existence parallèle des différentes formes de jeu qui passent progressivement à un niveau supérieur tout en se confondant. Différentes formes de jeu sont importantes pour un apprentissage efficace et/ou individuel en fonction de l'âge et du niveau de développement de l'enfant. Ces différentes formes de jeu peuvent ainsi être mises en œuvre efficacement en tant qu'éléments didactiques.

Les matières d'évaluation suivantes ont par conséquent été définies pour le critère 3:

- le projet tient compte de différentes formes de jeu: jeu de fonctions, jeu de symboles, jeu de rôles, jeu de construction, jeu de règles.
- la forme de jeu est choisie en adéquation avec le groupe cible. Exemple: alors que le jeu de fonctions peut parfaitement être planifié dans les projets destinés aux jeunes enfants, le jeu de règles est exigeant pour les jeunes enfants selon le jeu choisi et la complexité des règles de jeu.

- Les matériels utilisés et/ou planifiés dans le projet sont conçus de manière multifonctionnelle et soutiennent les différentes formes de jeu planifiées dans le projet.

→ Cf. à ce propos partie 1, chapitre 2.2 "Hypothèses pédagogiques fondamentales" du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1".

Critères 4: accompagnement du jeu et de l'apprentissage

Pour apprendre efficacement, les enfants de 4 à 8 ans ont besoin d'un accompagnement ciblé des jeux et de l'apprentissage. Il s'est cependant avéré dans la pratique qu'une partie des enseignantes et des enseignants ainsi que des instructrices et instructeurs de la circulation ne sont pas encore à même d'offrir cet accompagnement des jeux et de l'apprentissage dans le domaine de l'éducation routière. Il est donc nécessaire d'offrir une instruction didactique aux enseignantes et enseignants ainsi qu'aux instructrices et instructeurs de la circulation.

Les projets soutenus doivent mettre à disposition des enseignantes et des enseignants ainsi que des instructrices et instructeurs de la circulation les matériels et aides nécessaires pour assurer un accompagnement efficace des jeux et de l'apprentissage. Cette exigence est d'autant plus importante que les enfants jusqu'à l'âge de 8 ans apprennent surtout de manière inconsciente.

- Les enfants du cycle 1 apprennent de manière optimale par le jeu et l'expérience.
- Les enfants jouent individuellement, à deux ou en groupes.
- L'apprentissage en commun par le jeu développe les compétences sociales: les enfants apprennent ensemble et les uns des autres et peuvent ainsi faire d'importants progrès dans leur processus d'apprentissage personnel.
- Le jeu soutient le développement sensorimoteur, émotionnel, cognitif et social de l'enfant.
- Les enseignantes et enseignants et/ou les instructrices et instructeurs de la circulation jouent un rôle essentiel à ce niveau: ils soutiennent et accompagnent les enfants dans leur processus d'apprentissage.
- Grâce à un accompagnement professionnel des jeux et de l'apprentissage, les enseignantes et enseignants et/ou les instructrices et instructeurs de la circulation donnent d'importantes impulsions au développement des enfants.

Les matières d'évaluation suivantes ont par conséquent été définies pour le critère 3:

- le projet comprend des incitations ainsi que des aides d'orientation et de lecture pour les enseignantes et enseignants et/ou les instructrices et instructeurs de la circulation, pour les personnes chargées de la garde des enfants et/ou les parents concernant la manière d'accompagner les jeux et l'apprentissage. Idéalement, les enseignantes et enseignants et/ou les instructrices et instructeurs de la circulation reçoivent plusieurs suggestions à cet effet.

- le projet est conçu de manière que les enfants acquièrent de nouvelles connaissances et fassent des expériences par le jeu, voire approfondissent leurs connaissances et leurs expériences avec le soutien et l'accompagnement des personnes accompagnantes.

→ Cf. à ce propos partie I, chapitre 2.2 du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"

Critère 5: prise en compte du contexte global du cycle 1

Les projets soutenus doivent prendre en compte le contexte global de toutes les offres financées par le Fonds de sécurité routière dans le domaine de l'éducation routière du cycle 1. Ils doivent se compléter pour assurer la continuité ainsi que la reconnaissance auprès des enfants du cycle 1.

Les matières d'évaluation suivantes ont par conséquent été définies pour le critère 5:

- le projet est intégré dans l'ensemble du système de l'éducation routière.
- le projet reprend les connaissances pédagogiques issues des bases de l'éducation routière du cycle 1.
- le projet assure la continuité en prenant la suite les projets réalisés jusqu'ici.
- le projet est congruent à la pratique pédagogique-didactique du cycle 1.
- le projet complète des projets existants financés par le Fonds de sécurité routière.

Critère 6: encouragement de la collaboration

Tous les projets soutenus doivent être axés sur les groupes cibles des enseignantes et enseignants (et d'autres actrices et acteurs de l'enseignement scolaire), des instructrices et instructeurs de la circulation ainsi que, selon la situation, sur les parents et les personnes chargées de la garde des enfants (crèches d'enfants). Ils doivent soutenir la collaboration de ces groupes cibles.

Le développement et la préparation de bases professionnelles ainsi que de matériels de jeu et d'apprentissage pour l'éducation routière ne garantissent pas que les connaissances et le savoir-faire méthodologique aboutissent effectivement chez les élèves du cycle 1:

- il est nécessaire d'assurer le transfert des informations et du savoir-faire. La collaboration avec les expertes et les experts dans les écoles est nécessaire: les enseignantes et les enseignants (voire éventuellement les directions des écoles, les dispositifs d'assistance des classes), les instructrices et les instructeurs de la circulation.
- des plates-formes d'échange doivent être établies (au sein d'une école/région).

Les matières d'évaluation suivantes ont par conséquent été définies pour le critère 6:

- le projet est adapté au groupe cible visé:
 - (a) les élèves du cycle 1,
 - (b) les enseignantes et enseignants, directions d'école et/ou personnes chargées de la garde des enfants,
 - (c) les instructrices et instructeurs de la circulation,
 - (d) les parents.
- a) le projet soutient la collaboration et/ou les échanges entre les groupes cibles:
 - (a) au sein d'une école,
 - (b) enseignantes et enseignants et instructrices et instructeurs de la circulation,
 - (c) enseignantes et enseignants et instructrices et instructeurs de la circulation, d'autres expertes et experts ainsi que les parents dans le domaine de l'éducation routière
 - (d) parents.

→ Cf. à ce propos partie II, chapitres 2 et 3 du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"

Critère 7: engagement de matériels

Les projets soutenus doivent créer des matériels pouvant être engagés à plusieurs reprises et de différentes manières. Le but est de mettre en œuvre des projets pédagogiquement durables et de qualité élevée qui permettent aux enfants d'apprendre de manière efficace durant une période prolongée.

Le mobilier utilisé dans l'éducation routière doit être multifonctionnel et stable, mais aussi léger et mobile. Il est censé encourager la découverte et l'expérience. Le mobilier doit soutenir les enseignantes et les enseignants, les instructrices et les instructeurs de la circulation dans l'organisation et la conception de l'espace. Les élèves peuvent ainsi participer simplement à la conception. Ils interagissent avec le matériel mis à disposition. Le matériel de jeu et d'apprentissage doit par conséquent être multifonctionnel, simple à manier, de qualité élevée et pédagogiquement durable.

Les matières d'évaluation suivantes doivent par conséquent être satisfaites pour le critère 7:

- le matériel de jeu et d'apprentissage pour l'éducation routière doit être multifonctionnel, simple à manier et à utiliser ainsi que de qualité élevée et pédagogiquement durable.
- le matériel de jeu et d'apprentissage invite à l'interaction et incite à participer à des processus créatifs:
 - (a) le matériel invite à étendre le jeu et à approfondir les connaissances et les expériences
 - (b) le matériel encourage la créativité de l'enfant
- le matériel de jeu et d'apprentissage apporte aux enfants un soutien basé sur le développement et conforme à l'âge dans le domaine de l'éducation routière.
- le matériel de jeu et d'apprentissage soutient l'interaction entre les enfants, entre l'enfant et le matériel, entre les enseignantes et enseignants / instructrices et instructeurs de la circulation ou encore entre l'instructrice / l'instructeur de la circulation et l'enfant.

→ Cf. à ce propos partie I, chapitre 2.2 du document "Bases pédagogiques de l'éducation routière du cycle 1"

Critère 8: échanges entre les demandeurs

La majorité des demandeurs ont une longue expérience de l'éducation routière à l'école enfantine ainsi qu'au niveau la 1^{ère} et 2^{ème} classe scolaire (cycle 1). Les démarches pédagogico-didactiques ont cependant changé ces dernières années. Pour cette raison il est utile de revoir les approches méthodologiques de l'éducation routière et de les adapter aux connaissances actuelles (science, projets) ainsi qu'aux conditions-cadres (programme d'étude 21). Parallèlement, les demandeurs ont l'obligation d'informer régulièrement le Fonds de sécurité routière (FSR) sur l'état d'avancement du projet. Un rapport final à l'intention du Fonds de sécurité routière (FSR) doit être déposé au plus tard lors de l'établissement du décompte final. Il doit contenir une réflexion sur le projet et surtout résumer brièvement les conclusions du projet. Ce rapport final doit être mis à disposition de tous les demandeurs afin que les connaissances acquises puissent être appliquées à tous les projets.

Afin de faire profiter l'éducation routière, donc la prévention des accidents, du savoir-faire existant et des nouvelles connaissances acquises, les matières d'évaluation suivantes doivent être prises en compte pour le critère 8:

- le demande concernant le projet prévoit des échanges avec les autres demandeurs.
- la demande concernant le projet prévoit des échanges entre les demandeurs et les expertes et experts de l'éducation (routière).
- le rapport final sur le projet est mis à disposition des autres demandeurs.

1.4 Liste de contrôle des critères d'examen des demandes

Critère 1: le jeu en tant que forme d'apprentissage adéquate à l'âge				
Matières d'évaluation	satisfait	partiellement satisfait	non satisfait	Remarques concernant l'évaluation
Le jeu en tant que forme centrale d'apprentissage est un élément essentiel du projet..				
Le projet est conçu de manière à stimuler et à encourager la motivation intrinsèque de l'enfant. La motivation intrinsèque fait que l'enfant joue et apprend en fonction de ses intérêts et que le jeu et l'apprentissage, de même que les expériences faites pendant le jeu soient positivement ancrés dans l'enfant.				
Le projet est conçu de manière à permettre à l'enfant de jouer et d'apprendre sur la base d'un processus. En d'autres termes, les enfants élargissent leur savoir et acquièrent de nouvelles connaissances en partant des expériences faites précédemment. Les matériels de jeu et d'apprentissage contenus dans le projet ou planifiés sont conçus de manière que l'enfant puisse apprendre efficacement durant une période prolongée.				
Le projet a été mis au point de manière à permettre à l'enfant de choisir librement son jeu. L'enfant peut ainsi laisser libre cours à son imagination et à sa créativité; il peut traiter des thématiques et/ou les développer seul ou en échangeant au sein d'un groupe.				
Le projet est planifié et organisé de manière que l'enfant puisse y prendre part. L'enfant est engagé activement.				
Le projet est conçu de manière que les enfants puissent apprendre les uns des autres dans le cadre d'une coopération et d'une interaction entre les enfants et qu'ils puissent explorer, développer et approfondir ensemble des thématiques.				
Remarques complémentaires concernant le critère 1:				

Critère 2: compatibilité avec le programme d'études				
Matières d'évaluation	satisfait	partiellem. satisfait	non satisfait	Remarques concernant l'évaluation
Le projet d'éducation routière du cycle 1 se base sur les approches fondées sur le développement du programme d'études 21. (cf. partie II, chapitre 1.1) (cf. annexe 1)				
Le projet est conçu de manière interdisciplinaire: - langues - mathématiques - nature, être humain, société - création - musique - activités physiques et sport (cf. partie II, chapitre 1.1)				
Le projet tient compte des compétences transversales: - compétences personnelles - compétences sociales - compétences méthodologiques (cf. annexe 2 2)				
Le projet est en lien direct avec le monde de l'enfant.				
Remarques complémentaires concernant le critère 2:				

Critère 3: formes de jeu				
Matières d'évaluation	satisfait	partiellem. satisfait	non satisfait	Remarques concernant l'évaluation
Le projet tient compte de différentes formes de jeu: jeu de fonctions jeu de symboles jeu de rôles jeu de construction jeu de règles: (cf. partie I, chapitre 2.2)				
La forme de jeu est choisie en adéquation avec le groupe cible. Exemple: alors que le jeu de fonctions peut parfaitement être planifié dans les projets destinés aux jeunes enfants, le jeu de règles est exigeant pour les jeunes enfants selon le jeu choisi et la complexité des règles de jeu. (cf. partie I, chapitre 2.2)				
Les matériels utilisés et/ou planifiés dans le projet sont conçus de manière multifonctionnelle et soutiennent les différentes formes de jeu planifiées dans le projet. (cf. partie I, chapitre 2.3)				
Remarques complémentaires concernant le critère 3:				

Critère 4: accompagnement du jeu et de l'apprentissage				
Matières d'évaluation	satisfait	partiellem. satisfait	non satisfait	Remarques concernant l'évaluation
Le projet comporte des incitations ainsi que des aides à l'orientation et à la lecture pour les enseignantes et les enseignants, les instructrices et instructeurs de la circulation, les personnes chargées de la garde des enfants et/ou les parents sur la manière d'accompagner le jeu et l'apprentissage. Idéalement l'enseignante / l'enseignant, l'instructrice / l'instructeur de la circulation reçoivent plusieurs options/incitations pour la mise en œuvre.				
Le projet est conçu de manière que les enfants acquièrent de nouvelles connaissances et fassent des expériences par le jeu, voire approfondissent leurs connaissances et leurs expériences avec le soutien et l'accompagnement des enseignantes/enseignants et instructrices/instructeurs de la circulation cf. partie I, chapitre 2.2)				
Remarques complémentaires concernant le critère 4:				

Critère 5: prise en compte du contexte global cycle 1				
Matières d'évaluation	satisfait	partiellem. satisfait	non satisfait	Remarques concernant l'évaluation
Le projet est intégré dans l'ensemble du système d'éducation routière.				
Le projet reprend les connaissances pédagogiques issues des bases de l'éducation routière du cycle 1.				
Le projet assure la continuité en prenant la suite des projets réalisés jusqu'ici.				
Le projet est congruent au groupe cible.				
Le projet est congruent à la pratique pédagogique-didactique du cycle 1.				
Le projet complète des projets existants, également d'autres fournisseurs.				
Remarques complémentaires concernant le critère 5:				

Critère 6: encouragement de la collaboration				
Matières d'évaluation	satisfait	partiellem. satisfait	non satisfait	Remarques concernant l'évaluation
Le projet est adapté au(x) groupe(s) cible(s) visé(s): - les élèves du cycle 1 - les enseignantes et enseignants, directions d'école et/ou personnes chargées de la garde des enfants, - les instructrices et instructeurs de la circulation, - les parents				
Le projet soutient la collaboration et/ou les échanges entre les groupes cibles: - au sein d'une école - enseignantes et enseignants et instructrices et instructeurs de la circulation, - enseignantes et enseignants et instructrices et instructeurs de la circulation, autres expertes et experts du domaine de l'éducation routière - parents. (cf. partie II, chapitre 2 et 3)				
Remarques complémentaires concernant le critère 6:				

Critère 7: engagement de matériels				
Matières d'évaluation	satisfait	partiellem. satisfait	non satisfait	Remarques concernant l'évaluation
Le matériel de jeu et d'apprentissage pour l'éducation routière doit être multifonctionnel, simple à manier et à utiliser ainsi que de qualité élevée et durable.				
Le matériel de jeu et d'apprentissage invite à l'interaction et incite à participer à des processus créatifs: - le matériel invite à étendre le jeu et à approfondir les connaissances et les expériences - le matériel encourage la créativité de l'enfant (aucune utilisation précise n'est imposée).				
Le matériel de jeu et d'apprentissage apporte aux enfants un soutien encourageant le développement et conforme à l'âge dans le domaine de l'éducation routière.				
Le matériel de jeu et d'apprentissage soutient l'interaction entre les enfants, entre l'enfant et le matériel, entre les enseignantes et enseignants / instructrices et instructeurs de la circulation ou encore entre l'institutrice / l'instructeur de la circulation et l'enfant.				
Remarques complémentaires concernant le critère 7:				

Critère 8: échanges entre les demandeurs				
Matières d'évaluation	satisfait	partiellem. satisfait	non satisfait	Remarques concernant les évaluations
Des échanges avec d'autres demandeurs sont prévus dans la demande/dans le cadre du projet.				
Des échanges entre les demandeurs et les expertes et experts du domaine de l'éducation routière sont prévus dans la demande/dans le cadre du projet.				
Le rapport final sur le projet est mis à disposition de tous les autres demandeurs.				
Remarques complémentaires concernant le critère 8:				

Evaluation globale du projet				
	satisfait	partiellem. satisfait	non satisfait	Remarques concernant l'évaluation

Réaction générale au projet planifié				

RÉPERTOIRE DES ILLUSTRATIONS

Illustration A (annexe 1):

Direction de l'instruction publique du canton de Zurich (2020). Cartes illustrées. Office de l'école primaire. Disponible à l'adresse internet: <https://www.zh.ch/de/bildung/informationen-fuer-schulen/informationen-volksschule/volksschule-schulinfo-unterricht/schulinfo-beurteilung-zeugnis.html#-792208150>
Accès: 5 août 2022

Illustration B (annexe 2):

Direction de l'instruction publique du canton de Zurich (2020). Cartes illustrées. Office de l'école primaire. Disponible à l'adresse internet: <https://www.zh.ch/de/bildung/informationen-fuer-schulen/informationen-volksschule/volksschule-schulinfo-unterricht/schulinfo-beurteilung-zeugnis.html#-792208150>
Accès: 5 août 2022

ANNEXE 1: INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES APPROCHES BASÉES SUR LE DÉVELOPPEMENT

La combinaison de compétences disciplinaires et transversales est d'une importance capitale à l'école enfantine ainsi qu'au niveau de la 1^{re} et la 2^e classe. Le programme d'études 21 définit pour le cycle 1 neuf approches basées sur le développement qui servent de guide et facilitent la mise en œuvre (Direction de l'instruction publique du canton de Zurich, 2017).

Approches basées sur le développement	Matières selon le programme d'études 21
<p>Corps, santé, motricité</p> 	<p>Les enfants vivent leur corps comme un centre et découvrent le monde par leurs actions. De nombreuses activités physiques soutiennent un développement physique et psychique sain. Les filles et les garçons ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - sont actifs et expérimentent et exercent différentes formes de mouvement; - affinent leurs possibilités de mouvement et leurs aptitudes motrices; - exercent leurs compétences coordinatrices; - expriment avec leur corps des sentiments et des sensations; - apprennent à concevoir et à présenter des thèmes de manière corporelle; - commencent à maîtriser leurs forces physiques et leurs limites; - apprennent à agir prudemment; - développent leur confiance en eux et sont courageux; - commencent à mesurer leurs performances physiques à celles des autres.
<p>Perception</p> 	<p>Grâce à leurs capacités de perception, les enfants entrent en contact avec eux-mêmes et avec leur monde. Ils se perçoivent eux-mêmes, ils perçoivent leur corps, les êtres humains qui les entourent et leur environnement en se servant de leurs sens. Ils voient, entendent, perçoivent des odeurs, goûtent et sentent au toucher. Tous ces domaines sont étroitement liés entre eux. Les enfants ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - se familiarisent avec le monde extérieur en percevant des objets, des situations et des événements; - prennent conscience de leur corps dans le temps et dans l'espace et grâce à l'interaction avec le monde environnant; - se créent un monde intérieur moyennant des sentiments, des sensations, des pensées, des souvenirs et des imaginations;

	<ul style="list-style-type: none"> - identifient les impressions sensorielles importantes pour leur situation du moment; - apprennent à décrire et à comparer des perceptions; - focalisent leur attention et exercent une observation précise; - construisent grâce à l'expérience un concept correspondant.
<p>Orientation dans le temps</p> 	<p>Les enfants doivent apprendre à estimer des durées, à planifier le temps et à exploiter utilement leurs ressources temporelles, car il n'existe pas de sens inné du temps et parce que le temps est une construction sociale. La maîtrise du temps est un processus long et complexe. Les enfants apprennent à estimer le temps moyennant une foule d'incitations. Ils ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - clarifient des notions de temps (par ex., demain ou avant-hier); - forment des séries et des listes; - récitent les jours de la semaine et les mois; - réfléchissent sur des structures journalières constantes et variables (rythmisation); - fêtent des points marquants dans le déroulement de l'année (anniversaires et autres fêtes); - représentent graphiquement le temps (montre, mois, cycle annuel); - imaginent des suites d'actions, les exécutent et y réfléchissent; - estiment et mesurent la durée d'actions.
<p>Orientation dans l'espace</p> 	<p>En faisant des expériences les enfants conçoivent une idée cognitive de leur environnement proche et éloigné et peuvent ainsi s'orienter. En multipliant les expériences dans les espaces, les enfants acquièrent les capacités basiques de l'orientation. Les filles et les garçons ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorent leur espace vital (les environs de leur domicile, l'école, le chemin de l'école); - apprennent les diverses formes d'utilisation des espaces (espaces intérieurs, espaces extérieurs); - reconnaissent les caractéristiques des espaces, les rapports entre eux et leurs fonctions; - dessinent et décrivent des espaces tirés de leur monde et de leur imagination; - lisent et comprennent des présentations simples d'espaces (par ex., plans, croquis, photos).

Relations et règles



Les enfants ont un intérêt naturel à connaître le monde. Ils développent tôt leurs propres idées sur la nature vivante et non vivante ainsi que sur les rapports humains. Ils sont encouragés à lancer eux-mêmes leurs actions, reçoivent l'occasion de jouer et d'explorer seuls ou en groupes et échangent leurs observations et leurs expériences en conversant. Par les actions qu'ils lancent eux-mêmes ainsi qu'au cours de jeux et d'explorations individuelles et communes, ...

- les enfants comprennent des relations et des règles causales;
- construisent des notions et des concepts qu'ils utilisent et engagent dans la vie quotidienne
 - réfléchissent à leurs idées et les développent. Ils sont ainsi incités à poser des questions du genre "Pourquoi cela est-il ainsi?" ou "A quoi cela sert-il?".
- différencient leur vision du monde.

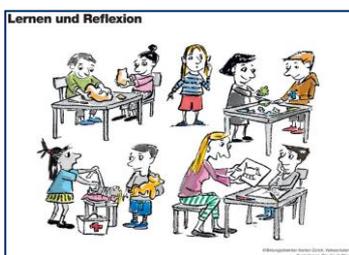
Imagination et créativité



Chez les enfants les processus créatifs sont essentiellement non structurés, partiellement conscients et spontanés. Les enfants réagissent à des perceptions intérieures et extérieures en les interprétant et en les mettant en relation avec leurs propres idées et leurs connaissances. Un enfant imaginatif dispose d'une grande diversité d'images intérieures et d'idées. La liberté personnelle, mais aussi des incitations et du soutien provoquent des formes d'expression créatives. La créativité est particulièrement importante lorsque les filles et les garçons ...

- peuvent jouer librement;
- expérimentent des possibilités de présentation de ce qu'ils ont vécu ou imaginé;
- affrontent activement et de manière indépendante leur environnement;
- entament et développent une nouvelle réflexion sur des choses perçues;
- développent des solutions et des visions inhabituelles.

Apprendre et réfléchir



Les enfants étendent leurs propres possibilités d'apprentissage dans le cours de leur développement. Ils entrent en matière sur diverses thématiques, acceptent des suggestions et des mandats, explorent, exercent, observent, comparent, ordonnent, imitent, appliquent, vérifient, supposent, interprètent, etc. Ces actions se déroulent en grande partie dans un cadre ludique qui est successivement complété par des formes d'apprentissage systématiques. L'apprentissage par l'observation et par l'imitation ainsi que la présentation et l'imitation d'un exemple

	<p>(apprentissage par le modèle) jouent un rôle particulièrement important dans le cycle 1. Dans ce processus les enfants apprennent des adultes, mais aussi les uns des autres.</p> <p>La réflexion consiste à mettre en relation des actions, des images, la langue, des symboles et des pensées pour clarifier et ordonner la situation et obtenir une vue d'ensemble. Les enfants renforcent leur capacité de réflexion ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - en réfléchissant sur des activités et objectifs factuels et sociaux; - en comparant la nouveauté avec la chose connue; - en planifiant leur action et leur apprentissage et en concentrant leur attention sur la réalisation d'objectifs; - en traitant par le dessin ou vocalement un événement concret ou une observation; - en discutant des différentes présentations d'une matière d'apprentissage ou d'un procédé.
<p>Langue et communication</p> 	<p>La langue ouvre et explique le monde aux enfants en ce sens qu'ils peuvent exprimer leurs expériences et leurs sentiments par des mots. La langue joue un rôle fondamental dans le développement de la pensée, dans la conception des contacts sociaux, la solution de problèmes et dans l'acquisition de compétences méthodologiques et de stratégies. Les enfants se servent d'un très large spectre de moyens de communication et vocaux pour s'exprimer. Les filles et les garçons ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - sont invités à s'exprimer dans le cadre d'un grand groupe; - conçoivent de nombreuses occasions de parler comme des ententes et des motivations, récits, descriptions, présentations, expériences, histoires à raconter et situations ludiques; - élargissent leur vocabulaire et multiplient leurs possibilités d'expression; - trouvent d'autres formes d'expression par la musique, la conception et le mouvement.
<p>Indépendance et action sociale</p> 	<p>Les enfants du 1^{er} cycle se comprennent comme des personnes indépendantes qui mettent le monde à l'épreuve, prennent des initiatives, résolvent indépendamment des problèmes, développent des forces et différencient l'évaluation de leur propre personne. Parallèlement les enfants font l'expérience de leur intégration dans un groupe d'enfants du même âge, vivent des rapports de différente nature et apprennent à les concevoir. Ils apprennent à respecter les intérêts et les souhaits des autres</p>

	<p>enfants, à coopérer et à régler des conflits avec ou sans soutien.</p> <p>Les enfants ...</p> <ul style="list-style-type: none">- développent la confiance dans leurs capacités et leurs aptitudes et sont capables de les évaluer;- assument de plus en plus la responsabilité de leurs propres actions;- apprennent à intégrer les réflexions des autres dans leur propre mode de pensée (reprise de perspectives);- apprennent à imposer ou au contraire à retenir leurs propres besoins selon la situation dans le groupe;- sont à même de reporter des souhaits à court terme et à viser des objectifs à plus long terme;- s'exercent à régler leurs propres émotions;- renforcent leur tolérance de frustration.
--	---

Illustration A: cartes illustrées par Claudia de Weck (Direction de l'instruction publique du canton de Zurich, 2020)

ANNEXE 2: INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES COMPÉTENCES TRANSVERSALES

"Les compétences transversales sont d'une importance capitale pour la maîtrise de la vie. Le programme d'études 21 distingue entre compétences personnelles, sociales et méthodologiques axées sur le contexte scolaire. Il est toutefois impossible de délimiter précisément les différentes compétences personnelles, sociales et méthodologiques, car elles se recouvrent en partie" (Direction de l'instruction publique du canton de Zurich, 2017).

Compétences transversales	
<p>Personale Kompetenzen Selbstreflexion, Selbstständigkeit und Eigenständigkeit</p> 	<p>Compétences personnelles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoréflexion: connaître et exploiter ses propres ressources - Indépendance: maîtriser de plus en plus indépendamment le quotidien scolaire et les processus d'apprentissage, développer l'endurance - Autonomie: réfléchir à ses propres valeurs et objectifs et les réaliser
<p>Soziale Kompetenzen Dialog- und Kooperationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit und Umgang mit Vielfalt</p> 	<p>Compétences sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacité de dialoguer et de coopérer: échanger et collaborer avec d'autres personnes - Aptitude à gérer les conflits: identifier des conflits, chercher des idées de solution, résoudre des conflits - Traiter la diversité: comprendre la diversité comme un enrichissement, participer à l'égalité des droits
<p>Methodische Kompetenzen Sprachfähigkeit, Informationen nutzen und Aufgaben-Probleme lösen</p> 	<p>Compétences méthodologiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compétence linguistique: développer un large répertoire de modes d'expression vocale - Exploiter des informations: rechercher, évaluer, traiter et présenter des informations - Résoudre des problèmes et assumer des tâches: acquérir des stratégies d'apprentissage, planifier et exécuter des processus d'apprentissage et de travail et y réfléchir

Illustration B: cartes illustrées par Claudia de Weck (Direction de l'instruction publique du canton de Zurich, 2020)

ANNEXE 3: CHANGEMENTS DE LA SOCIÉTÉ

(1) De plus en plus d'enfants sont, durant les premières années de leur vie, fortement protégés et/ou intensivement encouragés. Cette évolution entraîne un changement de la perception et du traitement des dangers (SRF, Radio-télévision suisse alémanique, 2020). Les enfants grandissant dans un contexte fortement protégé n'ont souvent pas l'occasion d'explorer indépendamment leur environnement, de vivre des risques (par exemple, grimper sur un arbre, effectuer seul le chemin jusque chez un/une ami/e) ou encore prendre des décisions en explorant leur quartier d'habitation. Il en résulte également un changement du comportement dans la circulation routière. On observe un recul de la culture de jeu dans la rue où les enfants peuvent jouer seuls, donc sans la surveillance de leurs parents, et concevoir indépendamment leur paysage ludique. Il s'agit d'une sorte de "domestication des jeux d'enfants" (Lieger & Weidinger, 2021, p. 127). Les jeux de mouvement ont été extraits de ce contexte et institutionnalisés (par exemple, dans le cadre de sociétés sportives). Résultat: il se produit un cloisonnement. Durant leurs loisirs, les enfants sont transportés d'un endroit à un autre et n'effectuent plus indépendamment les déplacements (Lieger & Weidinger, 2021, p. 127).

(2) En raison de la composition socioculturelle de la Suisse (composition changeant d'une région à l'autre), tous les enfants ne maîtrisent pas la langue de formation locale au moment de leur rentrée scolaire. Les élèves du cycle 1 apportent des connaissances différentes. Il s'agit là d'un défi que les instructrices et instructeurs de la circulation tout comme les enseignantes et les enseignants doivent relever dans le domaine de l'éducation routière (Lieger et al., 2020_2): comment communiquer et faire vivre l'éducation routière en l'absence partielle, voire complète des compétences linguistiques nécessaires (en termes de langue de formation)? De quelles formes et méthodes alternatives dispose-t-on pour l'éducation routière? Dans ce contexte, la forme ludique de l'apprentissage comporte deux aspects positifs (spielenplus.ch, Film 7c):

- a) tout en jouant les enfants acquièrent les principales matières de l'éducation routière même s'ils ne disposent pas d'un vocabulaire suffisant (du moins en partie).
- b) tout en jouant les élèves acquièrent le vocabulaire nécessaire avec l'aide des enseignantes / enseignants et/ou des instructrices / instructeurs de la circulation (collaboration possible avec la personne enseignant la deuxième langue).

(3) Les enseignantes et les enseignants ainsi que les instructrices et instructeurs de la circulation rapportent en outre que les élèves du cycle 1 manifestent de plus en plus souvent des retards dans leur développement: ce constat concerne aussi bien les domaines cognitifs, moteurs, émotionnels et sociaux que le développement linguistique (Lieger et al., 2020_2, Maas, 2021). L'accompagnement et l'encouragement individuels sont donc d'une importance capitale dans le domaine de l'éducation routière (orientation du développement).

(4) Les enfants de 4 à 8 ans grandissent dans un environnement numérisé. L'utilisation de médias numériques est naturelle pour la majorité des élèves du cycle 1. Des terminaux numériques comme les tablettes, les téléphones mobiles, les caméras ou les ordinateurs peuvent donc être impliqués dans l'éducation routière – également dans le cycle 1. La numérisation du contexte extrascolaire apporte cependant aussi des changements.

- a) Les enfants qui passent beaucoup de temps avec des médias numériques vivent souvent dans un monde parallèle en pratiquant des jeux électroniques ou en regardant des films, si bien qu'ils perçoivent différemment leur environnement social et physique direct. On constate aussi parfois des changements dans l'interaction entre élèves et entre ces derniers et leurs adultes de référence (Institut de recherche sur les générations, Maas, 2021).
- b) La forte présence de téléphones mobiles modifie aussi la perception de l'environnement. Les enfants constatent qu'ils ne sont plus perçus directement, mais moyennant la caméra lorsque leurs parents les prennent en photo dans leur environnement ou les filment dans leurs actions (Institut de recherche sur les générations, Maas, 2021).