



PÄDAGOGISCHE GRUNDLAGEN FÜR GESUCHSTELLENDEN IM ZYKLUS 1

TEIL III

KONKRETE HINWEISE ZUR UMSETZUNG

Fonds für Verkehrssicherheit (FVS) und Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH)

Erste Fassung; Zürich, August 2022

Überarbeitung; Zürich, 29. Mai 2023

Projektteam

Dieter Lüthi, Geschäftsführer Fonds für Verkehrssicherheit (FVS)

Andreas Schuhmacher, Geschäftsführer Fonds für Verkehrssicherheit (FVS)

Rebecca Trachsel, Projektleiterin Fonds für Verkehrssicherheit (FVS)

Dr. phil. Catherine Lieger, Leiterin Schwerpunktprogramm Elementarbildung (PHZH)

Katharina Ganz, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Schwerpunktprogramm Elementarbildung (PHZH)

Fabienne Huber, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Schwerpunktprogramm Elementarbildung (PHZH)

Inhalt

1. KONKRETE HINWEISE ZUR UMSETZUNG	3
1.1 ENTWICKLUNG DER GESUCHSKRITERIEN.....	3
1.2 BEURTEILUNG EINES GESUCHS ZUR VERKEHRSBILDUNG IM ZYKLUS 1	5
1.3 GESUCHSKRITERIEN.....	6
1.4 CHECKLISTE ZU DEN GESUCHSKRITERIEN.....	14
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	19
ANHANG 1: ERGÄNZENDE INFORMATIONEN ENTWICKLUNGSORIENTIERTEN ZUGÄNGEN	20
ANHANG 2: ERGÄNZENDE INFORMATIONEN ÜBERFACHLICHEN KOMPETENZEN	25
ANHANG 3: GESELLSCHAFTLICHE VERÄNDERUNGEN.....	26

1. KONKRETE HINWEISE ZUR UMSETZUNG

1.1 Entwicklung der Gesuchskriterien

Die Gesuchskriterien für Gesucherstellende im Zyklus 1 wurden im Rahmen des Projekts «Verkehrsbildung durch Spiel – entwicklungsorientierte Zugänge im Zyklus 1» (2019-2020) mit Hilfe einer empirischen Untersuchung entwickelt (Lieger et al., 2020_2). Bei den Lehrpersonen wurden ihre Erfahrungen und Meinungen mittels einer Standortbestimmung erhoben (Reinecke, 2014), bei den Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren anhand von strukturierten Interviews. Untersucht wurden sechs Thesen (Lieger et al., 2020_2):

- **These 1: Spiel als Lernform**
Für Schülerinnen und Schüler des Zyklus 1 ist das Spiel die zentrale Lernform.
- **These 2: Spielformen**
Die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler im Zyklus 1 wird durch die verschiedenen Spielformen (Funktionsspiel, Rollenspiel, Konstruktionsspiel, Regelspiel) in der Verkehrsbildung berücksichtigt.
- **These 3: Spiel- und Lernbegleitung**
Durch eine gezielte Spielbegleitung und den Einsatz von altersadäquaten Instrumenten und Materialien für die Verkehrsbildung werden Schülerinnen und Schüler in ihrem Lernprozess optimal gefördert.
- **These 4: Kooperation im Zyklus 1**
Durch die Nutzung der Synergien im Zyklus 1 (Kindergarten und Unterstufe) lernen und vertiefen die Schülerinnen und Schüler die Inhalte der Verkehrsbildung.
- **These 5: Zusammenarbeit**
Durch eine gezielte Zusammenarbeit der Lehrpersonen, Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren sowie der Eltern und dem Einsatz von altersadäquaten Instrumenten und Materialien, gelingt eine optimale Wirkung der Massnahmen.
- **These 6: Verkehrsbildung als Schulentwicklung**
Nur durch die Verankerung der Verkehrsbildung in den Schulen ist durch das Schulprogramm eine nachhaltige Unfallprävention der Schülerinnen und Schüler sicherzustellen.

Als Konsequenz aus der Analyse der Standortbestimmung (Untersuchung bei den Lehrpersonen) wie auch der strukturierten Interviews (Befragung der Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren) wurden acht Gesuchskriterien definiert und festgehalten (Lieger et al., 2020_2):

- **Kriterium 1: Spiel als adäquate Lernform**
- **Kriterium 2: Lehrplankompatibilität**
- **Kriterium 3: Spielformen**
- **Kriterium 4: Spiel- und Lernbegleitung**
- **Kriterium 5: Betrachtung Gesamtkontext Zyklus 1**
- **Kriterium 6: Förderung der Zusammenarbeit**
- **Kriterium 7: Einsatz der Materialien**
- **Kriterium 8: Austausch der Gesuchstellenden**

Dabei wird dem Spiel als Lernform ein besonderes Augenmerk geschenkt. Während der Untersuchungen zum Projekt «Verkehrsbildung durch Spiel – entwicklungsorientierte Zugänge im Zyklus 1» wurde sichtbar, wie viel Kinder vom Spiel im Bereich der Verkehrsbildung profitieren, wie nachhaltig Alltagssituationen geübt und erprobt und in der Realität angewandt werden können. Gerade junge Kinder können im Spiel komplexe Situationen individuell, ihrem Alter und Entwicklungsstand entsprechend er- und verarbeiten.

1.2 Beurteilung eines Gesuchs zur Verkehrsbildung im Zyklus 1

Mit der Entwicklung der acht Kriterien sowie dem Entscheid des Fonds für Verkehrssicherheit (FVS) bezüglich der Verbindlichkeit derselben bei der Beurteilung von Gesuchen zur Verkehrsbildung im Zyklus 1 hat eine Neuausrichtung stattgefunden: Projekte zur Verkehrsbildung im Zyklus 1 – finanziert durch den Fonds für Verkehrssicherheit (FVS) – entsprechen den aktuellen pädagogisch-didaktischen Ansätzen in der Schweiz, sie nehmen Bezug auf die Entwicklung und die Kompetenzen der Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahren und sind kompatibel zum Lehrplan 21. Nebst der stärkeren Ausrichtung von Projekten in der Verkehrsbildung an die pädagogischen Grundlagen im Zyklus 1 und das didaktische Modell zur Verkehrsbildung (vergl. Teil I, Kapitel 2.3 des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1») (Kriterien 1, 2, 3, 4 und 7) wird eine verbesserte Einordnung von Projekten in den Gesamtkontext der (Deutsch-) Schweizer Verkehrsbildung angestrebt: Gesuchstellende sollen sich vermehrt austauschen (Kriterium 8), ihre Projekte in den Kontext einbetten – als Ergänzung zu Bestehendem und auf bereits Bestehendes aufbauen (Kontinuität, Wiedererkennungseffekt) (Kriterium 5).

Bei der Eingabe eines Gesuchs wird das entsprechende Projekt individuell angeschaut und anhand der acht Kriterien überprüft. Dabei werden Kriterien nach «erfüllt», «teilweise erfüllt» und «nicht erfüllt» beurteilt. Um zu beurteilen, ob ein Kriterium «erfüllt», «teilweise erfüllt» oder «nicht erfüllt» ist, werden sogenannte Beurteilungsinhalte je Kriterium zugezogen.

Zusätzlich zur Beurteilung («erfüllt», «teilweise erfüllt», «nicht erfüllt») kann je Kriterium und/ oder Beurteilungsinhalt eine Anmerkung hinzugefügt werden: Zum Beispiel warum ein Kriterium erfüllt oder nicht erfüllt ist, warum ein Kriterium und/ oder Beurteilungsinhalt für das Projekt relevant, nicht oder nur teilweise relevant ist (je nach Kontext und/ oder Projekt) oder warum ein Kriterium und/ oder Beurteilungsinhalt bei einem Projekt besonders ins Gewicht fällt. Dadurch wird die Individualität eines Projekts berücksichtigt (Bsp. Ausrichtung Zielgruppe, jeweiliger Kontext).

1.3 Gesuchskriterien

Die acht Gesuchskriterien werden in der Folge näher erläutert und ausdifferenziert.

Die Gesuchskriterien sind im Folgenden im Kapitel 1.4 auch als Checkliste zusammengestellt.

Kriterium 1: Spiel als altersadäquate Lernform

Das Spiel ist die Lernform, mit welcher Kinder im Alter von 4 – 8 Jahren optimal und am effizientesten Lernen. Das Kind unterscheidet nicht zwischen Spiel und Lernen. Spiel und Lernen bilden für das Kind eine Einheit. Das Spiel in der Verkehrsbildung bietet die Möglichkeit einen direkten Bezug zur Lebenswelt des Kindes herzustellen. Dies ist im Speziellen für das junge Kind von grosser Bedeutung: Im Spiel findet das Kind Zugang zu einem sicheren Verhalten und Sich-Bewegen im Strassenverkehr. Projekte der Verkehrsbildung im ersten Zyklus müssen daher auf die Zielgruppe ausgerichtet sein, sich an der Entwicklung des Kindes orientieren und sein Lernen altersadäquat unterstützen. Für das Kriterium 1 wurden folgende Beurteilungsinhalte definiert:

- Das Spiel als zentrale Lernform ist wesentlicher Bestandteil des Projekts.
- Das Projekt ist so konzipiert, dass es die intrinsische Motivation beim Kind anregt und fördert. Die intrinsische Motivation unterstützt, dass das Kind interessensgeleitet spielt und lernt und dass das Spielen und Lernen und die im Spiel gemachten Erfahrungen beim Kind positiv verankert werden.
- Das Projekt ist so aufgebaut, dass ein prozessorientiertes Spielen und Lernen von Seiten des Kindes möglich ist: Das bedeutet, die Kinder erweitern ihr Wissen und eignen sich neue Erkenntnisse an, indem sie auf bisherige Erfahrungen aufbauen. Spiel- und Lernmaterialien, die im Projekt enthalten/ mitgeplant sind, sind so konzipiert, dass sie dem Kind die Möglichkeit geben, über eine längere Zeitspanne effektiv zu lernen.
- Das Projekt ist so entworfen, dass das Kind sein Spiel frei wählen kann. So kann das Kind seiner Fantasie und Kreativität freien Lauf lassen, es kann Themen verarbeiten und/ oder weiterentwickeln - alleine oder im Austausch mit der Gruppe.
- Das Projekt ist so geplant und organisiert, dass das Kind sich einbringen kann. Das Kind ist aktiv engagiert.
- Das Projekt ist so konzipiert, dass die Kinder in der Kooperation, in der Interaktion mit den anderen Kindern voneinander lernen und Themen gemeinsam explorieren, weiterentwickeln und vertiefen.

→ Vergleiche dazu Teil I, Kapitel 2.1 «Spielen und Lernen als Einheit» des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

→ Vergleiche dazu Teil I, Kapitel 2.2 «Pädagogische Grundannahmen» des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

Kriterium 2: Lehrplankompatibilität

Im Kindergarten sowie in der 1. und 2. Klasse ist die Verbindung von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen und deren Förderung von zentraler Bedeutung. Im Lehrplan 21 sind für den Zyklus 1 neun entwicklungsorientierte Zugänge definiert, die als Orientierungs- und Umsetzungshilfe dienen.

Neue Projekte zur Verkehrsbildung orientieren sich in ihren Inhalten und pädagogisch-didaktischen Settings am Lehrplan 21. Die Projekte müssen den Bezug zum Lehrplan 21, Zyklus 1, aufzeigen – insbesondere zu den entwicklungsorientierten Zugängen: (1) Körper, Gesundheit und Motorik, (2) Wahrnehmung, (3) Zeitliche Orientierung, (4) Räumliche Orientierung, (5) Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten, (6) Fantasie und Kreativität, (7) Lernen und Reflexion, (8) Sprache und Kommunikation, (9) Eigenständigkeit und soziales Handeln. Dies erlaubt den direkten Bezug zur Lebenswelt des Kindes.

Für das Kriterium 2 wurden folgende Beurteilungsinhalte definiert:

- Das Projekt zur Verkehrsbildung im Zyklus 1 orientiert sich an den entwicklungsorientierten Zugängen des Lehrplan 21.
- Das Projekt ist fächerübergreifend konzipiert: Sprachen, Mathematik, Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG), Gestalten, Musik, Bewegung und Sport können darin verankert sein.
- Das Projekt berücksichtigt die überfachlichen Kompetenzen: personale Kompetenzen, soziale Kompetenzen, methodische Kompetenzen.
- Das Projekt weist einen direkten Bezug zur Lebenswelt des Kindes auf.

→ Vergleiche dazu Teil II, Kapitel 1.1 «Der Lehrplan 21 und die entwicklungsorientierten Zugänge» des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

→ Vergleiche dazu Anhang 1 «Ergänzende Informationen zu den entwicklungsorientierten Zugängen, Lehrplan 21» des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

→ Vergleiche dazu Anhang 2 «Ergänzende Informationen zu den überfachlichen Kompetenzen, Lehrplan 21» des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

Kriterium 3: Spielformen

In den ersten 6 Lebensjahren spielen Kinder Schätzungen zufolge etwa 15'000 Stunden. In der Spielentwicklung wird nach Funktions-, Symbol-, Rollen-, Konstruktions- und Regelspiel unterschieden.

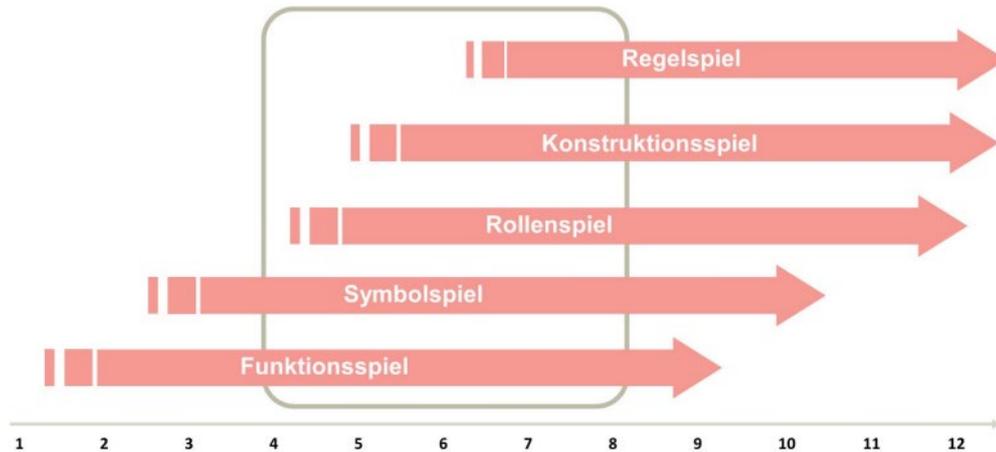


Abbildung B: Entwicklung der Spielformen (Heimlich, 2001).

Das Modell der Entwicklung der Spielformen zeigt, wie die verschiedenen Spielformen nebeneinander existieren, um dann auf einem höheren Spielniveau ineinander überzugehen. Je nach Alter und Entwicklungsstand eines Kindes sowie je nach Spiel- und Lernsituation sind unterschiedliche Spielformen für ein effizientes und/ oder individuelles Lernen relevant. Die verschiedenen Spielformen können so wirksam als didaktisches Element eingesetzt werden.

Entsprechend wurden für das Kriterium 3 folgende Beurteilungsinhalte definiert:

- Das Projekt berücksichtigt verschiedene Spielformen: Funktionsspiel, Symbolspiel, Rollenspiel, Konstruktionsspiel, Regelspiel.
- Die Wahl der Spielform ist adäquat der Zielgruppe angepasst. Während zum Beispiel das Funktionsspiel bei Projekten für junge Kinder sehr gut eingeplant werden kann, ist das Regelspiel für jüngere Kinder je nach Spiel und Komplexität der Spielregeln anspruchsvoll.
- Die im Projekt verwendeten und/ oder geplanten Materialien sind multifunktional konzipiert und unterstützen die verschiedenen, im Projekt eingeplanten Spielformen.

→ Vergleiche dazu Teil I, Kapitel 2.2 «Pädagogische Grundannahmen» des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

Kriterium 4: Spiel- und Lernbegleitung

Kinder im Alter von 4 – 8 Jahren benötigen eine zielführende Spiel- und Lernbegleitung, um effektiv lernen zu können. Die Praxis hat jedoch aufgezeigt, dass Lehrpersonen und Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren teilweise noch nicht in der Lage sind, diese Spiel- und Lernbegleitung im Bereich der Verkehrsbildung zu leisten. Aus diesem Grund besteht der Bedarf einer didaktischen Anleitung für Lehrpersonen, Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren.

Die unterstützten Projekte sollen die notwendigen Materialien und Hilfestellungen für die Lehrpersonen sowie Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren zur Verfügung stellen, um eine effektive Spiel- und Lernbegleitung sicher zu stellen. Dies ist umso zentraler, da Kinder bis zum Alter von 8 Jahren vor allem beiläufig lernen.

- Kinder im Zyklus 1 lernen im Spiel und durch das Erleben optimal.
- Kinder spielen individuell, zu zweit oder in Gruppen.
- Das gemeinschaftliche Lernen im Spiel fördert die sozialen Kompetenzen: die Kinder lernen von- und miteinander und können so wichtige Fortschritte in ihrem persönlichen Lernprozess machen.
- Das Spiel fördert die sensomotorische, emotionale, kognitive und soziale Entwicklung des Kindes.
- Lehrperson und/ oder die Verkehrsinstruktorin und der Verkehrsinstruktor spielen dabei eine wesentliche Rolle: Sie unterstützen und begleiten die Kinder in ihrem Lernprozess.
- Durch eine professionelle Spiel- und Lernbegleitung setzen die Lehrperson und/ oder die Verkehrsinstruktorin und der Verkehrsinstruktor wichtige entwicklungsorientierte Impulse.

In der Folge wurden für das Kriterium 4 entsprechende Beurteilungsinhalte definiert:

- Das Projekt beinhaltet Anregungen, Orientierungs- und Lesehilfen für Lehrpersonen, Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren, Betreuungspersonen und/ oder Eltern, wie das Spielen und Lernen begleitet werden kann. Im Idealfall erhalten die Lehrperson, die Verkehrsinstruktorin und der Verkehrsinstruktor mehrere Anregungen für die Umsetzung.
- Das Projekt ist so gestaltet, dass sich die Kinder im Spiel Wissen und neue Erfahrungen aneignen, resp. ihr Wissen, ihre Erfahrungen vertiefen können - unterstützt und begleitet durch die Begleitpersonen.

→ Vergleiche dazu Teil I, Kapitel 2.2 des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

Kriterium 5: Betrachtung Gesamtkontext Zyklus 1

Die unterstützten Projekte sollen im Gesamtkontext aller vom Fonds für Verkehrssicherheit finanzierten Angebote im Bereich der Verkehrsbildung im Zyklus 1 betrachtet werden.

Die Projekte sollen sich ergänzen und so eine Kontinuität und Wiedererkennung bei den Kindern im Zyklus 1 hervorrufen.

Für das Kriterium 5 wurden entsprechend folgende Beurteilungsinhalte definiert:

- Das Projekt ist in die Verkehrsbildungslandschaft eingebettet.
- Das Projekt nimmt die pädagogischen Erkenntnisse aus den Grundlagen der Verkehrsbildung im ersten Zyklus auf.
- Das Projekt weist Kontinuität auf, durch das sie sich an bisherigen Projekten orientieren.
- Das Projekt ist kongruent zur pädagogisch-didaktischen Praxis im Zyklus 1.
- Das Projekt ist eine Ergänzung zu bereits bestehenden Projekten, welche vom Fonds für Verkehrssicherheit finanziert sind.

Kriterium 6: Förderung der Zusammenarbeit

Alle unterstützten Projekte sollen auf die Zielgruppen der Lehrpersonen (und andere Akteurinnen und Akteure einer Schule), der Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren und je nach Situation auch der Eltern und Betreuungspersonen (Hort) ausgerichtet sein. Dabei sollen die Projekte eine Zusammenarbeit zwischen diesen Zielgruppen fördern.

Die Entwicklung und Herstellung von fachlichen Grundlagen sowie Spiel- und Lernmaterialien zur Verkehrsbildung sind noch kein Garant, dass das Wissen sowie auch das methodische Knowhow bei den Schülerinnen und Schülern des Zyklus 1 ankommt:

- Es braucht den Informations- und Knowhow-Transfer. Es braucht die Zusammenarbeit mit den Expertinnen und Experten in den Schulen: Lehrpersonen (sowie allenfalls mit Schulleitungen, Klassenassistenten), Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren.
- Es braucht die Etablierung von Austauschplattformen (innerhalb einer Schule/Region).

Für das Kriterium 6 wurden entsprechend folgende Beurteilungsinhalte definiert:

- Das Projekt ist auf die jeweilige Zielgruppe abgestimmt:
 - (a) Schülerinnen und Schüler des Zyklus 1,
 - (b) Lehrpersonen, Schulleitungen und/ oder Betreuungspersonen,
 - (c) Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren,
 - (d) Eltern.
- Das Projekt fördert die Zusammenarbeit und/ oder den Austausch zwischen den Zielgruppen:
 - (a) innerhalb einer Schule,
 - (b) zwischen Lehrpersonen und Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren,
 - (c) zwischen Lehrpersonen, Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren sowie weiteren Expertinnen und Experten im Bereich der Verkehrsbildung,
 - (d) mit den Eltern.

→ Vergleiche dazu Teil II, Kapitel 2 und 3 des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

Kriterium 7: Einsatz der Materialien

Die unterstützten Projekte sollen Materialien kreieren, welche mehrfach und unterschiedlich eingesetzt werden können. Damit sollen pädagogisch nachhaltige und qualitativ hochwertige Projekte geschaffen werden, welche den Kindern die Möglichkeit geben, über eine längere Zeit effektiv zu lernen.

Das Mobiliar, das in der Verkehrsbildung zum Einsatz kommt, muss multifunktional, stabil und dennoch leicht und mobil sein. Das Mobiliar soll zum Entdecken und Experimentieren anregen. Es soll die Lehrpersonen, Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren bei der Strukturierung und Gestaltung des Raumes unterstützen. Die Schülerinnen und Schüler können so einfach (mit)gestalten. Sie interagieren mit dem zur Verfügung gestellten Material. Entsprechend muss auch das Spiel- und Lernmaterial multifunktional, einfach handhabbar, qualitativ hochstehend und pädagogisch nachhaltig sein.

Entsprechend müssen für Kriterium 7 folgende Beurteilungsinhalte erfüllt sein:

- Das Spiel- und Lernmaterial zur Verkehrsbildung muss multifunktional, einfach handhab- und einsetzbar sowie qualitativ hochstehend und pädagogisch nachhaltig sein.
- Das Spiel- und Lernmaterial lädt zur Interaktion ein und regt zu kreativen Prozessen an:
 - (a) Das Material regt zum erweiterten Spiel und zur Vertiefung von Wissen und Erfahrung an.
 - (b) Das Material regt die Kreativität des Kindes an.
- Das Spiel- und Lernmaterial unterstützt die entwicklungsorientierte und altersadäquate Förderung im Bereich der Verkehrsbildung.
- Das Spiel- und Lernmaterial unterstützt die Interaktion zwischen Kindern, zwischen Kind und Material oder zwischen Lehrperson/ Verkehrsinstruktorin oder Verkehrsinstruktor und Kind.

→ Vergleiche dazu Teil I, Kapitel 2.2 des Dokuments «Pädagogische Grundlagen der Verkehrsbildung im Zyklus 1»

Kriterium 8: Austausch der Gesuchstellenden

Die Mehrheit der Gesuchstellenden bringt eine langjährige Erfahrung mit, was die Verkehrsbildung im Kindergarten sowie der 1. und 2. Klasse (Zyklus 1) betrifft. Doch die pädagogisch-didaktischen Ansätze haben sich in den vergangenen Jahren verändert. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, die methodischen Ansätze in der Verkehrsbildung zu überprüfen und aktuellen Erkenntnissen (Wissenschaft, Projekte) sowie den Rahmenvorgaben (Lehrplan 21) anzupassen. Gleichzeitig sind die Gesuchstellenden verpflichtet, den Fonds für Verkehrssicherheit (FVS) regelmässig über den aktuellen Projektstand zu informieren. Spätestens mit der Schlussabrechnung muss ein Abschlussbericht zuhanden des Fonds für Verkehrssicherheit (FVS) eingereicht werden. Dieser muss eine Reflexion zum Projekt beinhalten und insbesondere die Erkenntnisse aus dem jeweiligen Projekt kurz zusammenfassen. Dieser Abschlussbericht soll allen Gesuchstellenden zur Verfügung gestellt werden, damit die gewonnenen Erkenntnisse in allen Projekten umgesetzt werden können.

Um bestehendes Knowhow sowie neue Erkenntnisse erfolgreich in die Verkehrsbildung – und somit in die Unfallprävention - einfließen zu lassen, sind in Bezug auf das Kriterium 8 folgende Beurteilungsinhalte zu berücksichtigen:

- Im Gesuch des Projekts ist ein Austausch mit anderen Gesuchstellenden vorgesehen.
- Im Gesuch des Projekts ist ein Austausch zwischen der Gesuchstellenden und Expertinnen und Experten im Bereich der (Verkehrs-)Bildung enthalten.
- Der Schlussbericht zum Projekt wird den anderen Gesuchstellenden zur Verfügung gestellt.

1.4 Checkliste zu den Gesuchskriterien

Kriterium 1: Spiel als altersadäquate Lernform				
Beurteilungsinhalte	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung
Das Spiel als zentrale Lernform ist wesentlicher Bestandteil des Projekts.				
Das Projekt ist so konzipiert, dass es die intrinsische Motivation beim Kind anregt und fördert. Die intrinsische Motivation unterstützt, dass das Kind interessensteuert spielt und lernt und dass das Spielen und Lernen und die im Spiel gemachten Erfahrungen beim Kind positiv verankert werden.				
Das Projekt ist so aufgebaut, dass ein prozessorientiertes Spielen und Lernen von Seiten des Kindes möglich sind: Das bedeutet, die Kinder erweitern ihr Wissen und eigenen sich neue Erkenntnisse an, indem sie auf bisherigen Erfahrungen aufbauen. Spiel- und Lernmaterialien, die im Projekt enthalten/ mitgeplant sind, sind so konzipiert, dass sie dem Kind die Möglichkeit geben, über eine längere Zeitspanne effektiv zu lernen.				
Das Projekt ist so entworfen, dass das Kind sein Spiel frei wählen kann. Im frei gewählten Spiel kann das Kind seiner Fantasie und Kreativität freien Lauf lassen, es kann Themen verarbeiten und/ oder weiterentwickeln - alleine oder im Austausch in der Gruppe.				
Das Projekt ist so geplant und organisiert, dass das Kind sich einbringen kann. Das Kind ist aktiv engagiert.				
Das Projekt ist so konzipiert, dass die Kinder in der Kooperation, in der Interaktion mit den anderen Kindern voneinander lernen und Themen gemeinsam explorieren, weiterentwickeln und vertiefen.				
Ergänzende Anmerkungen zum Kriterium 1:				

Kriterium 2: Lehrplankompatibilität				
Beurteilungsinhalte	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung
Das Projekt zur Verkehrsbildung im Zyklus 1 orientiert sich an den entwicklungsorientierten Zugängen des Lehrplans 21. (vgl. Teil II, Kapitel 1.1) (vgl. Anhang 1)				
Das Projekt ist fächerübergreifend konzipiert: - Sprachen - Mathematik - Natur, Mensch, Gesellschaft - Gestalten - Musik - Bewegung und Sport (vgl. Teil II, Kapitel 1.1)				
Das Projekt berücksichtigt die überfachlichen Kompetenzen: - Personale Kompetenzen - Soziale Kompetenzen - Methodische Kompetenzen (vgl. Anhang 2)				
Das Projekt weist einen direkten Bezug zur Lebenswelt des Kindes auf.				
Ergänzende Anmerkungen zum Kriterium 2:				

Kriterium 3: Spielformen				
Beurteilungsinhalte	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung
Das Projekt berücksichtigt verschiedene Spielformen: - Funktionsspiel - Symbolspiel - Rollenspiel - Konstruktionsspiel - Regelspiel (vgl. Teil I, Kapitel 2.2)				
Die Wahl der Spielform ist adäquat zur Zielgruppe. Während zum Beispiel das Funktionsspiel bei Projekten für junge Kinder sehr gut eingeplant werden kann, ist das Regelspiel für jüngere Kinder je nach Spiel und Komplexität der Spielregeln anspruchsvoll. (vgl. Teil I, Kapitel 2.2)				
Die im Projekt verwendeten und/ oder geplanten Materialien sind multifunktional konzipiert und unterstützen die verschiedenen, im Projekt eingeplanten Spielformen. (vgl. Teil I, Kapitel 2.3)				
Ergänzende Anmerkungen zum Kriterium 3:				

Kriterium 4: Spiel- und Lernbegleitung				
Beurteilungsinhalte	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung
Das Projekt beinhaltet Anregungen, Orientierungs- und Lesehilfen für Lehrpersonen, Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren, Betreuungspersonen und/ oder Eltern, wie das Spielen und Lernen begleitet werden kann. Im Idealfall erhält die Lehrperson, die Verkehrsinstruktorin oder der Verkehrsinstruktor mehrere Optionen/ Anregungen für die Umsetzung.				
Das Projekt ist so gestaltet, dass sich die Kinder im Spiel Wissen und neue Erfahrungen aneignen, resp. ihr Wissen, ihre Erfahrungen vertiefen können - unterstützt und begleitet durch die Lehrperson, die Verkehrsinstruktorin/ den Verkehrsinstruktor. (vgl. Teil I, Kapitel 2.2)				
Ergänzende Anmerkungen zum Kriterium 4:				

Kriterium 5: Betrachtung Gesamtkontext Zyklus 1				
Beurteilungsinhalte	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung
Das Projekt ist in die Verkehrsbildungslandschaft eingebettet.				
Das Projekt nimmt aktuelle Erkenntnisse aus der Verkehrsbildung im Zyklus 1 auf.				
Das Projekt weist Kontinuität auf, es lehnt an bisherige Projekte, Materialien, Massnahmen an.				
Das Projekt ist kongruent zur Zielgruppe.				
Das Projekt ist kongruent zur pädagogisch-didaktischen Praxis im Zyklus 1.				
Das Projekt ist eine Ergänzung zu bestehenden Projekten - auch von anderen Anbietenden.				
Ergänzende Anmerkungen zum Kriterium 5:				

Kriterium 6: Förderung der Zusammenarbeit				
Beurteilungsinhalte	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung
Das Projekt ist auf die jeweilige(n) Zielgruppe(n) abgestimmt: - Schülerinnen und Schüler des Zyklus 1 - Lehrpersonen, Schulleitungen und/ oder Betreuungspersonen - Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren - Eltern				
Das Projekt fördert die Zusammenarbeit und/ oder den Austausch zwischen den Zielgruppen: - innerhalb einer Schule, - zwischen Lehrpersonen und Verkehrsinstruktorinnen sowie Verkehrsinstruktoren, - zwischen Lehrpersonen, Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren sowie weiteren Fachpersonen im Bereich der Verkehrsbildung, - mit den Eltern. (vgl. Teil II, Kapitel 2 und 3)				
Ergänzende Anmerkungen zum Kriterium 6:				

Kriterium 7: Einsatz der Materialien				
Beurteilungsinhalte	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung
Das Spiel- und Lernmaterial zur Verkehrsbildung muss multifunktional, einfach handhab- und einsetzbar sowie qualitativ hochstehend und nachhaltig sein.				
Das Spiel- und Lernmaterial lädt zur Interaktion ein und regt zu kreativen Prozessen an: - Das Material regt zum erweiterten Spiel und zur Vertiefung von Wissen und Erfahrung an. - Das Material regt die Kreativität des Kindes an (Bsp. kein bestimmter Verwendungszweck).				
Das Spiel- und Lernmaterial unterstützt die entwicklungsorientierte und altersadäquate Förderung im Bereich der Verkehrsbildung.				
Das Spiel- und Lernmaterial unterstützt die Interaktion zwischen Kindern, zwischen Kind und Material, zwischen Lehrperson/ Verkehrsinstruktorin und Verkehrsinstruktor und Kind.				
Ergänzende Anmerkungen zum Kriterium 7:				

Kriterium 8: Austausch der Gesuchstellenden				
Beurteilungsinhalte	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung
Im Gesuch/ im Rahmen des Projekts ist ein Austausch mit anderen Gesuchstellenden vorgesehen.				
Im Gesuch/ im Rahmen des Projekts ist ein Austausch zwischen dem Gesuchstellenden und der Expertin/ dem Experten im Bereich der Verkehrsbildung enthalten.				
Der Schlussbericht zum Projekt wird den anderen Gesuchstellenden zur Verfügung gestellt.				
Ergänzende Anmerkungen zum Kriterium 8:				

Gesamtbeurteilung des Projekts				
	erfüllt	teilweise erfüllt	nicht erfüllt	Anmerkungen zur Beurteilung

Allgemeine Rückmeldung zum geplanten Projekt				

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung A (Anhang 1):

Bildungsdirektion des Kantons Zürich (2020). Bildkarten. Volksschulamt.
Verfügbar unter: <https://www.zh.ch/de/bildung/informationen-fuer-schulen/informationen-volksschule/volksschule-schulinfo-unterricht/schulinfo-beurteilung-zeugnis.html#-792208150>
Zugriff am: 5. August 2022

Abbildung B (Anhang 2):

Bildungsdirektion des Kantons Zürich (2020). Bildkarten. Volksschulamt.
Verfügbar unter: <https://www.zh.ch/de/bildung/informationen-fuer-schulen/informationen-volksschule/volksschule-schulinfo-unterricht/schulinfo-beurteilung-zeugnis.html#-792208150>
Zugriff am: 5. August 2022

ANHANG 1: ERGÄNZENDE INFORMATIONEN ENTWICKLUNGSORIENTIERTEN ZUGÄNGEN

Im Kindergarten sowie in der 1. und 2. Klasse ist die Verbindung von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen und deren Förderung von zentraler Bedeutung. Im Lehrplan 21 sind für den Zyklus 1 neun entwicklungsorientierte Zugänge definiert, die als Orientierungs- und Umsetzungshilfe dienen (Bildungsdirektion des Kantons Zürich, 2017).

Entwicklungsorientierter Zugang	Inhalte gemäss Lehrplan 21
<p>Körper, Gesundheit, Motorik</p> 	<p>Kinder erleben ihren Körper als Zentrum und entdecken die Welt durch ihr Handeln. Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten unterstützen ihre gesunde physische und psychische Entwicklung. Mädchen und Jungen ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - sind aktiv, erproben und üben verschiedene Bewegungsformen; - verfeinern ihre Bewegungsmöglichkeiten und motorischen Fertigkeiten; - üben ihre koordinativen Fähigkeiten; - drücken mit ihrem Körper Gefühle und Empfindungen aus; - lernen, Themen körperlich zu gestalten und darzustellen; - beginnen, mit körperlichen Stärken und Begrenzungen umzugehen; - lernen, vorsichtig zu handeln; - entwickeln Selbstvertrauen und sind mutig; - beginnen, ihre körperlichen Leistungen mit andern zu messen.
<p>Wahrnehmung</p> 	<p>Über die Wahrnehmung treten Kinder mit sich selbst und ihrer Lebenswelt in Kontakt. Sie nehmen sich selbst, ihren Körper, die Mitmenschen und die Umwelt über die verschiedenen Sinne wahr. Sie sehen, hören, riechen, schmecken und spüren. Alle Bereiche sind eng miteinander verknüpft. Die Kinder ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - machen sich über die Wahrnehmung von Gegenständen, Situationen und Vorgängen mit der Aussenwelt vertraut; - nehmen ihren Körper in Zeit und Raum und über die Interaktion mit der Umwelt wahr; - erschliessen sich über Gefühle, Empfindungen, Gedanken, Erinnerungen und Imaginationen die innere Welt; - erkennen die für die aktuelle Situation bedeutsamen Sinneseindrücke; - lernen, Wahrnehmungen zu beschreiben und zu vergleichen; - fokussieren ihre Aufmerksamkeit und üben das genaue

	<p>Beobachten; - bauen durch Erfahrung ein entsprechendes Begriffsfeld auf.</p>
<p>Zeitliche Orientierung</p> 	<p>Kinder müssen lernen, Zeitdauern abzuschätzen, Zeit zu planen und Zeitressourcen zielgerecht einzusetzen, da es keinen angeborenen Zeitsinn gibt und Zeit ein soziales Konstrukt ist. Das Erfassen der Zeit ist ein langwieriger und komplexer Prozess. Kinder lernen diese durch vielfältige Anregungen kennen und einschätzen: Sie ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - klären Zeitbegriffe (z.B. morgen oder vorgestern); - bilden Reihen und Listen; - sagen Wochentage und Monate auf; - reflektieren gleichbleibende und variierende Tagesstrukturen (Rhythmisierung); - feiern markante Punkte im Jahreslauf (Geburtstage und andere Feste); - stellen Zeit grafisch dar (Uhr, Monate, Jahreskreis); - denken Handlungsabfolgen aus, führen sie durch und reflektieren sie; - schätzen und messen die Zeitdauer von Handlungen.
<p>Räumliche Orientierung</p> 	<p>Kinder bauen über Erfahrungen eine kognitive Vorstellung ihrer näheren und weiteren Umgebung auf, die es ihnen erlaubt, sich zu orientieren. Durch vielfältige Erfahrungen in Räumen erwerben Kinder grundlegende Fähigkeiten der Orientierung. Mädchen und Jungen ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - erkunden ihren Lebensraum (Wohnumgebung, Schulhausareal, Schulweg); - lernen unterschiedliche Nutzungen von Räumen kennen (Innenräume, Aussenräume); - erkennen räumliche Merkmale, Zusammenhänge und Funktionen; - zeichnen und beschreiben Räume aus ihrer Lebenswelt und Fantasie; - lesen und verstehen einfache Darstellungen von Räumen (z.B. Pläne, Krokis, Fotos).

Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten



Kinder haben ein natürliches Interesse an der Welt. Sie entwickeln früh eigene Vorstellungen über die unbelebte und belebte Natur sowie über menschliche Beziehungen. Sie werden dazu angeregt, ihr Handeln selbst zu initiieren, erhalten Gelegenheit zum individuellen und gemeinsamen Spielen und Explorieren und tauschen ihre Beobachtungen und Erfahrungen in Gesprächen aus. Im selbst initiierten Handeln, im individuellen und gemeinsamen Spielen und Explorieren wie auch in Gesprächen ...

- erschliessen sich Kinder Zusammenhänge und kausale Gesetzmässigkeiten;
- bauen sie Begriffe und Konzepte auf, die sie im Alltag gebrauchen und einsetzen;
- reflektieren Kinder ihre Vorstellungen und entwickeln diese weiter, angeregt durch Fragen wie *Warum ist das so?* oder *Wozu dient dies?*
- differenzieren sie ihr Weltbild.

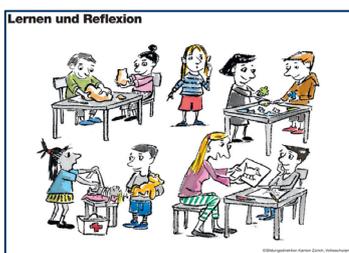
Fantasie und Kreativität



Kreative Prozesse verlaufen bei Kindern vorwiegend unstrukturiert, teilbewusst und spontan. Die Kinder reagieren auf innere und äussere Wahrnehmungen, indem sie diese deuten und in einen Zusammenhang mit ihren Vorstellungen und ihrem Wissen stellen. Ein fantasievolles Kind verfügt über eine grosse Vielfalt an inneren Bildern und Vorstellungen. Freiraum, Anregung und Unterstützung fordern kreative Ausdrucksformen heraus. Besondere Bedeutung hat Kreativität überall dort, wo Mädchen und Jungen ...

- frei spielen;
- Darstellungsmöglichkeiten für Erlebtes und Erdachtes ausprobieren;
- sich aktiv und eigenständig mit der Umwelt auseinander setzen;
- wahrgenommene Dinge neu denken und weiterentwickeln;
- ungewohnte Sichtweisen und Lösungen entwickeln.

Lernen und Reflexion



Kinder erweitern im Verlaufe ihrer Entwicklung die eigenen Lernmöglichkeiten: Sie lassen sich auf unterschiedliche Themen ein, nehmen Anregungen und Aufträge an, erforschen, erkunden, üben, beobachten, vergleichen, ordnen, ahnen nach, wenden an, prüfen, vermuten, interpretieren usw. Vieles davon erfolgt in einer spielerischen Auseinandersetzung, die sukzessive durch systematische Lernformen ergänzt wird. Im 1. Zyklus spielen insbesondere das Lernen durch Beobachten und Nachahmen und das Vorzeigen und Nachmachen (Modelllernen) eine zentrale

	<p>Rolle. Dabei lernen Kinder von Erwachsenen und ausgeprägt auch von- und miteinander.</p> <p>In der Reflexion werden Handlungen, Bilder, Sprache, Symbole und Gedanken aufeinander bezogen, um zu Klärung, Einordnung und Übersicht zu gelangen. Die Kinder erweitern ihre reflexiven Fähigkeiten unter anderem dadurch, dass sie ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - über sachbezogene und soziale Tätigkeiten und Ziele nachdenken; - Neues mit Bekanntem vergleichen; - ihr Tun und Lernen planen und ihre Aufmerksamkeit auf das Erreichen von Zielen richten; - ein konkretes Erlebnis bzw. eine Beobachtung zeichnerisch oder sprachlich bearbeiten; - verschiedene Darstellungen eines Lerninhaltes oder Vorgehens besprechen.
<p>Sprache und Kommunikation</p> 	<p>Mit Sprache erschliesst und erklärt sich den Kindern die Welt, indem sie ihre Erlebnisse, Erfahrungen und Empfindungen in Worte fassen. Die Sprache spielt bei der Entwicklung des Denkens, der Gestaltung sozialer Kontakte, bei Problemlösungen und beim Erwerb methodischer Kompetenzen und Strategien eine fundamentale Rolle. Um sich auszudrücken, nutzen Kinder ein sehr breites Spektrum an Sprach- und Kommunikationsmitteln. Mädchen und Jungen ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - sind aufgefordert, sich in einer Grossgruppe zu äussern; - gestalten vielfältige Sprechansätze wie Absprachen, Erklärungen und Begründungen, Erzählungen, Beschreibungen, Präsentationen, Erlebnisse, Geschichten und Spielsituationen; - erweitern ihren Wortschatz und bauen ihre Ausdrucksmöglichkeiten aus; - finden musikalisch, gestaltend und in Bewegung weitere Ausdrucksformen.
<p>Eigenständigkeit und soziales Handeln</p> 	<p>Kinder im 1. Zyklus erfahren sich als eigenständige Personen, welche die Welt erproben, die Initiative ergreifen, selbstständig Aufgaben lösen, Stärken entwickeln und ihre Selbsteinschätzung differenzieren. Zugleich erleben die Kinder das Sich-Einfügen in eine grössere Gruppe von Gleichaltrigen, erfahren unterschiedliche Beziehungen und lernen, diese zu gestalten. Sie lernen, Interessen und Wünsche anderer Kinder zu berücksichtigen, zu kooperieren und Konflikte mit und ohne Unterstützung zu lösen. Die Kinder ...</p>

	<ul style="list-style-type: none">- entwickeln Vertrauen in ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten und können diese einschätzen;- übernehmen zunehmend die Verantwortung für das eigene Handeln;- lernen, Überlegungen von andern in das eigene Denken einzubeziehen (Perspektivenübernahme);- lernen, ihre Bedürfnisse je nach Situation in der Gruppe durchzusetzen oder zurückzustellen;- sind in der Lage, kurzfristige Wünsche aufzuschieben und längerfristige Ziele zu verfolgen;- üben sich darin, die eigenen Emotionen zu regulieren; erweitern ihre Frustrationstoleranz.
--	--

Abbildung A: Bildkarten, illustriert von Claudia de Weck (Bildungsdirektion des Kantons Zürich, 2020)

ANHANG 2: ERGÄNZENDE INFORMATIONEN ÜBERFACHLICHEN KOMPETENZEN

«Überfachliche Kompetenzen sind für eine erfolgreiche Lebensbewältigung zentral. Im Lehrplan 21 werden personale, soziale und methodische Kompetenzen unterschieden; sie sind auf den schulischen Kontext ausgerichtet. Die einzelnen personalen, sozialen und methodischen Kompetenzen lassen sich dabei kaum trennscharf voneinander abgrenzen, sondern überschneiden sich» (Bildungsdirektion des Kantons Zürich, 2017).

Überfachliche Kompetenzen	
<p>Personale Kompetenzen Selbstreflexion, Selbstständigkeit und Eigenständigkeit</p> 	<p>Personale Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selbstreflexion: Eigene Ressourcen kennen und nutzen - Selbstständigkeit: Schulalltag und Lernprozesse zunehmend selbstständig bewältigen, Ausdauer entwickeln - Eigenständigkeit: Eigene Ziele und Werte reflektieren und verfolgen
<p>Soziale Kompetenzen Dialog- und Kooperationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit und Umgang mit Vielfalt</p> 	<p>Soziale Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialog- und Kooperationsfähigkeit: Sich mit Menschen austauschen, zusammenarbeiten - Konfliktfähigkeit: Konflikte benennen, Lösungsvorschläge suchen, Konflikte lösen - Umgang mit Vielfalt: Vielfalt als Bereicherung erfahren, Gleichberechtigung mittragen
<p>Methodische Kompetenzen Sprachfähigkeit, Informationen nutzen und Aufgaben/Probleme lösen</p> 	<p>Methodische Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprachfähigkeit: Ein breites Repertoire sprachlicher Ausdrucksformen entwickeln - Informationen nutzen: Informationen suchen, bewerten, aufbereiten und präsentieren - Aufgaben/Probleme lösen: Lernstrategien erwerben, Lern- und Arbeitsprozesse planen, durchführen und reflektieren

Abbildung B: Bildkarten, illustriert von Claudia de Weck (Bildungsdirektion des Kantons Zürich, 2020)

ANHANG 3: GESELLSCHAFTLICHE VERÄNDERUNGEN

(1) Immer mehr Kinder werden in den ersten Lebensjahren entweder stark behütet und/oder intensiv gefördert. Dies führt zu einem veränderten Umgang und zu einer veränderten Wahrnehmung von Gefahren (SRF Schweizer Radio und Fernsehen, 2020). Gerade bei Kindern, die in einem sehr behüteten Umfeld aufwachsen, fehlt oftmals die Gelegenheit, die Umgebung selbständig zu erkunden, Risiken zu erleben (wie zum Beispiel auf einen Baum klettern, den Weg zu einem Freund, einer Freundin selbständig zu meistern) oder Entscheidungen auf Streifzügen durch das Quartier zu übernehmen. Dies führt zu einem veränderten Verhalten auch im Strassenverkehr. Es hat ein Rückzug der Strassenspielkultur stattgefunden, bei welcher Kinder ohne Aufsicht von Erwachsenen spielen und ihre Spiellandschaften gestalten können. Es hat eine «Verhäuslichung des Kinderspiels» stattgefunden (Lieger & Weidinger, 2021, S. 127). Das Bewegungsspiel wurde ausgegliedert und institutionalisiert (zum Beispiel in Sportvereinen). Die Folge davon: es kommt zu einer Verinselung. Kinder werden in ihrer Freizeit von einem Ort zum anderen gefahren und üben den Weg nicht mehr selbständig aus (Lieger & Weidinger, 2021, S. 127).

(2) Aufgrund der soziokulturellen Zusammensetzung in der Schweiz (regional unterschiedliche Zusammensetzung), sind bei Schuleintritt nicht alle Kinder mit der lokalen Bildungssprache vertraut. Die Schülerinnen und Schüler des Zyklus 1 bringen unterschiedliche Vorkenntnisse mit. Dies wird von Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren wie auch von Lehrpersonen im Rahmen der Verkehrsbildung als Herausforderung erlebt (Lieger et al., 2020_2): Wie kann Verkehrsbildung vermittelt und erlebt werden, wenn die sprachlichen Fähigkeiten – in Bezug auf die Bildungssprache – nur teilweise oder noch nicht vorhanden sind? Welche alternativen Formen und Methoden bieten sich für die Arbeit in der Verkehrsbildung an? In diesem Zusammenhang bietet sich das Spiel als Lernform an mit zwei positiven Auswirkungen (spielenplus.ch, Film 7c):

- a) Im Spiel eignen sich Kinder die wichtigsten Inhalte zur Verkehrsbildung auch ohne ausgeprägten Wortschatz - zumindest teilweise - an.
- b) Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich im Spiel den dazugehörigen Wortschatz mit der Unterstützung der Lehrperson und/ oder der Verkehrsinstruktorin, dem Verkehrsinstruktor (mögliche Zusammenarbeit mit der DaZ-Lehrperson).

(3) Lehrpersonen sowie Verkehrsinstruktorinnen und Verkehrsinstruktoren berichten zudem davon, dass bei Schülerinnen und Schülern im Zyklus 1 vermehrt Entwicklungsverzögerungen erkennbar sind: Dies sowohl in den Bereichen der kognitiven, motorischen, emotionalen, sozialen als auch in der sprachlichen Entwicklung (Lieger et al., 2020_2, Maas, 2021). Eine individuelle Förderung und Begleitung ist in der Verkehrsbildung daher von grosser Bedeutung (Entwicklungsorientierung).

(4) 4- bis 8-jährige Kinder wachsen in einer digitalisierten Umwelt auf. Die Bedienung digitaler Medien ist für die Mehrheit der Schülerinnen und Schüler im Zyklus 1 eine Selbstverständlichkeit. Digitale Medien wie Tablets, Mobiltelefone, Kameras, Computer könn(t)en für die Verkehrsbildung – auch im Zyklus 1 – mitgedacht und miteinbezogen werden. Doch die Digitalisierung im ausserschulischen Kontext bringt auch Veränderungen mit sich.

- a) Kinder, die viel Zeit mit digitalen Medien verbringen, (er)leben teilweise beim häufigen «Gamen» oder Filme schauen eine Parallelwelt und nehmen in der Folge ihre direkte soziale und physische Umwelt anders wahr. Teilweise werden auch Veränderungen in der Interaktion mit Mitschülerinnen und Mitschülern und erwachsenen Bezugspersonen festgestellt (Institut für Generationenforschung, 2021, Maas, 2021).
- b) Ebenfalls zu einer veränderten Wahrnehmung führt die starke Präsenz von Mobiltelefonen im Alltag. Kinder erleben, dass sie nicht mehr direkt, sondern durch die Kamera wahrgenommen werden, wenn Eltern Bilder von ihnen und ihrer Umwelt machen oder sie in ihrem Handeln filmen. (Institut für Generationenforschung, 2021)