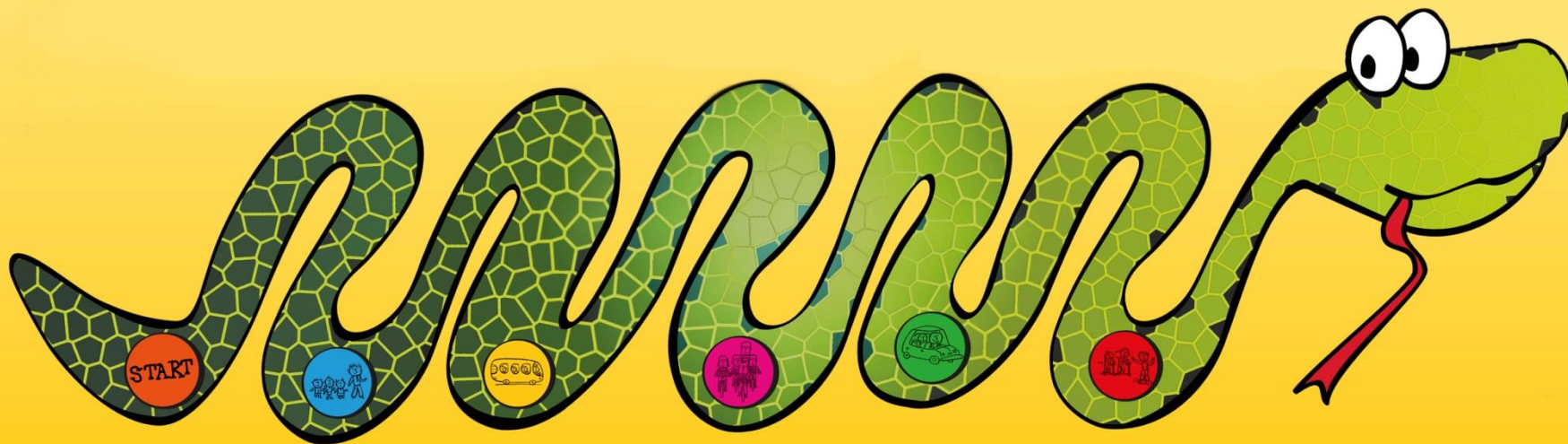




MREŽA IGRE PROMETNA KAČA

Trajnostna mobilnost v šolah

Ljubljana, 10.12.2016

Katja Karba, Razvojna agencija Sinergija

Številka pogodbe: IEE/13/516/SI2.675164

Trajanje projekta: 02/2014 – 02/2017



Co-funded by the Intelligent Energy Europe
Programme of the European Union

Kaj je igra Prometna kača?

Zabavna in učinkovita igra
za osnovne šole

za spodbujanje hoje in kolesarjenja ali uporabe javnega
prevoza za pot v šolo.



Mreža TSG si prizadeva...

- vzpostaviti učinkovito in trajno podporno mrežo v vsaj 18 državah po vsej Evropski uniji,
- ponoviti, prenesti in razširiti uveljavitev igre Prometna kača kot dokazano uspešnega orodja za spreminjanje vedenja osnovnošolcev (6–12 let) in njihovih staršev pri izbiri načina prevoza
- z nadomestitvijo voženj z bolj trajnostnimi načini, kot so hoja, kolesarjenje, javni prevoz in souporaba avtomobila.



Ozadje

- avtomobilski promet se povečuje
- prihaja do vse več nevarnih situacij
- stopnja onesnaženosti narašča
- krepi se občutek negotovosti
- starši se počutijo varne samo, če svoje otroke peljejo v šolo z avtomobilom
- posledica tega je več prometa in večje onesnaženje na območju šole in v njeni okolici
- ...
- cilj igre Prometna kača je prekiniti ta

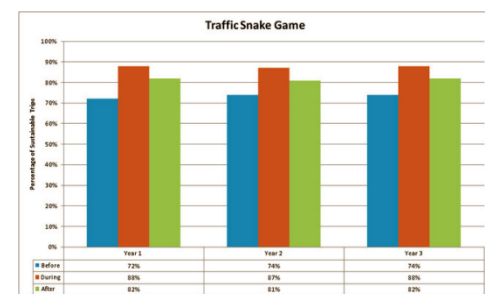
The začarani krog
TRAFFIC SNAKE GAME
NETWORK

More parents bring their kids to school by car because the schooltrip becomes ever more dangerous because more parents bring their kids to school by car...



Kaj je igra Prometna kača?

- Zabavna kampanja in igra, ki spodbuja otroke (6–12 let) in njihove starše, naj se v šolo in iz nje odpravijo na varen, okolju prijazen in zdrav način.
- Kampanjo sestavljajo igra in druge dejavnosti, povezane s prometom in mobilnostjo.
- Kampanjo kot razredno in šolsko dejavnost zelo cenijo otroci, ki lahko svoje starše prepričajo, naj znatno zmanjšajo uporabo avtomobila.



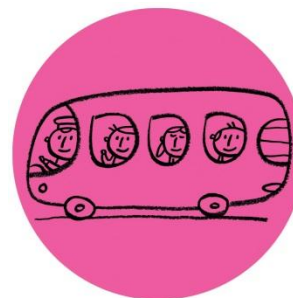
Igra v šestih korakih...

- vsaka šola predhodno določi svoje izhodišče in si zastavi cilj,
- v obdobju dveh tednov otroci prejmejo nalepko za vsak dan, ko za prihod v šolo uporabijo trajnostni način,
- učenci v razredu nalepke namestijo na večjo razredno nalepko zelene barve (ko je ta polna, je izpolnjen predhodno določeni cilj),
- razredi zelene razredne nalepke namestijo na transparent Prometne kače (ko dosežejo konec kače, je cilj dosežen),
- 3 tedne zatem se ponovno oceni trajnost aktivnosti.



Gradivo kampanje

- Transparent Prometna kača
- Večje Zelene razredne nalepke
- Majhne barvne nalepke za učence
- Priročnik za učitelje
- Informacije za starše
- Obrazci za evalvacijo (v tiskani obliki + Excelova datoteka)



IGRA V 5 KORAKIH

The
**TRAFFIC SNAKE GAME
NETWORK**



KORAK 1 – Predhodno spremljanje/evalvacija

- Določitev izhodišča
 - - približno tri tedne pred začetkom igre
 - - sprotno spremljanje
 - - uporaba razrednih obrazcev za spremljanje
 - - skupne rezultate se izračuna na šolskem obrazcu
- Opredelite cilj za posamezno šolo, npr.
 - - izhodiščno število trajnostnega prevoza = 50 %
 - - cilj = 70 %
- Izračunajte število pik/točk na nalepko/razred
 - - „naš razred“ sestavlja 27 učencev = 19 trajnostnih prevozov/dan
 - - zelena nalepka je polna, ko je na njej 19 pik



KORAK 2 – Priprava

- Transparent obesite na dostopno mesto (v šolski avli, hodniku, itd.)
- Pike/točke in razredne nalepke razdelite posameznim razredom
- Določite nagrade za učence
- Razdelite razredne obrazce med učitelji
- Organizirajte izvrstne (deluxe) dejavnosti



KORAK 3 – Igrajte!

Otroci si dva tedna vsak dan prislužijo nalepke, če:



kolesarijo/
kolesarijo
in
uporabijo
vlak



Uporabijo javni transport



uporabijo javni
prevoz/šolski avtobus



hodijo/hodijo in
uporabijo
avtobus



souporablajo
avtomobil/starši
avtomobila ne
parkirajo v bližini
šole

Igra Prometna kača

- Posamezni razredi nalepke namestijo na večjo zeleno razredno nalepko
- Razredna nalepka je polna, ko je dosežen predhodno opredeljen cilj
- Razredne nalepke se nalepi na transparent
- Otroci dobijo nagrado (nematerialna oblika), ko dosežejo vmesne postaje.

The
**TRAFFIC SNAKE GAME
NETWORK**



Igra Prometna kača

Nagrade za vmesne postaje so lahko:

- ne dobijo domače naloge;
- sladoled;
- dodatnih 15 minut za igro;
- ...

Zadnja postaja = večja nagrada

- CILJ JE DOSEŽEN!

KORAK 4 – Vmesna evalvacija spremljanje

- Razredni učitelj spremlja načine prevoza
- Po dveh tednih kontaktna oseba zbere vse razredne obrazce za evalvacijo
- Skupne rezultate se izračuna na šolskem obrazcu

KORAK 5 – Spremljanje po izvedbi

Najmanj tri tedne po zaključku igre.

- Izmeri se trajnost dejavnosti
- Nagradi se tiste, ki si še naprej prizadevajo

Ugotovite dolgoročni učinek.

Zberite rezultate razrednega obrazca na šolskem obrazcu.

Igra Prometna kača – DeLuxe

Igra prometna kača je prvi korak k [bolj ustaljenemu delovanju](#) na področju trajnostne mobilnosti.

- Lutkovna predstava ali gledališka igra o mobilnosti;
- Pripravi in oblikuj svoje kolo nekoliko drugače;
- Predavanje policistov v šoli;
- Miss in mister varnostne opreme;
- Naučite se voziti kolo;
- Razstava otroških risb na zadevno temo;
- ...

Povzetek igre

- Igra Prometna kača je zasnovana za osnovne šole.
- Namen igre je spodbuditi osnovnošolce, da gredo v šolo in iz nje peš ali s kolesom.
- Otroci, ki aktivno sodelujejo, so nagrajeni z nalepko. To nalepko namestijo na velik plakat v obliki kače: Prometno kačo.
- Igro se uvede sočasno s kampanjo. Kampanja zajema vrsto raznolikih dejavnosti, ki spodbujajo otroke, da pot opravijo na okolju prijazen način.
- Igra Prometna kača obsega številne dejavnosti. Vsi udeleženci, in sicer šole, učenci, starši, policija in občine, aktivno sodelujejo.
- In učinkuje! Igra Prometna kača je pokazala obetavne rezultate – porast kolesarjenja in pešačenja za povprečno 10 do 15 %. V številnih primerih v neposredni okolici šole ni več avtomobilov.

10 zelo dobrih razlogov za izvajanje igre Prometna kača

- 1. Okolje in čist zrak
- 2. Varnost v cestnem prometu
- 3. Zdravje
- 4. Ozaveščanje
- 5. Izobraževanje
- 6. Pozitiven pristop k spremembam vedenja
- 7. Komunikacija z deležniki in med njimi
- 8. Uspeh zagotovljen
- 9. Časovno učinkovito
- 10. Jasen pregled varnosti v cestnem prometu v šolskem okolju

Izvedba igre v Sloveniji

- Šole določijo koordinatorja . Komunikacija na podlagi elektronskih sporočil in telefona;
- Nacionalna kontaktna točka vsako leto organizira usposabljanje za izvajanje Prometne kače na šolah;
- Nacionalna kontaktna točka zagotavlja material za izvedbo;
- Izvedba jesen ali spomladi;



THE TRAFFIC SNAKE GAME NETWORK



Odzivi na kampanjo

- Šole zelo zadovoljne z izvedbo in učinkom;
- Zaznati manjši pozitivni napredek pri spremembi potovanj – spremljanje večkrat na leto;
- Mlajši otroci bolj zainteresirani;
- Šole vključujejo dodatne aktivnosti na temo trajnostne mobilnosti;
- Prometne kača kot dobra priložnost, da se povežejo učenci in učitelji ter lokalna skupnost;
- Potrdilo o napredovanju;



Kontakt

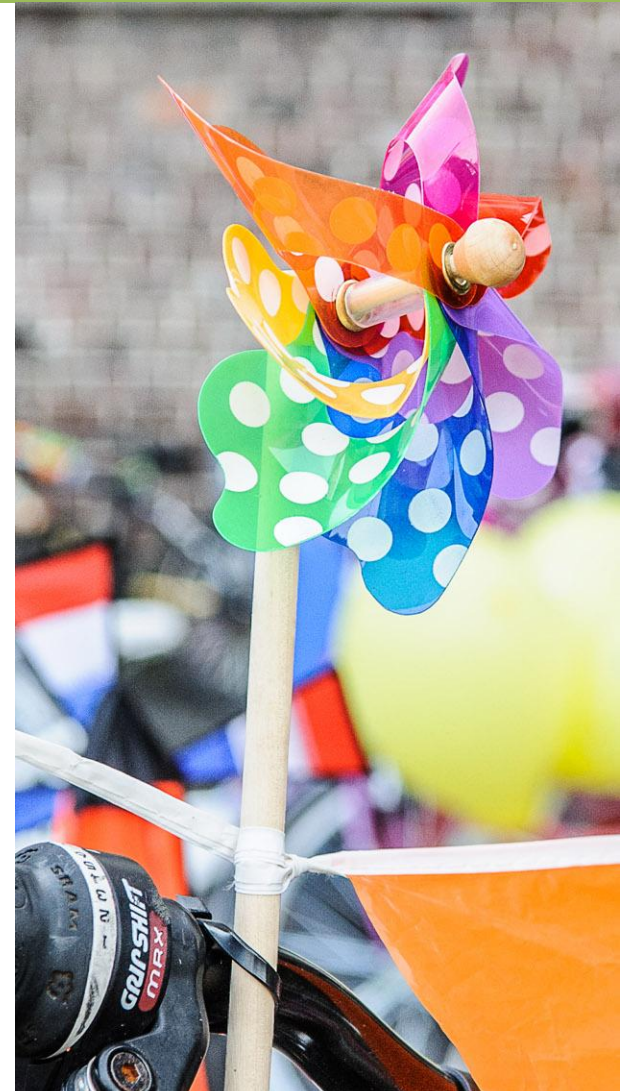
Razvojna agencija Sinergija

Katja Karba

katja@ra-sinergija.si

Te. št. 02 538 13 56

The
**TRAFFIC SNAKE GAME
NETWORK**



Legal disclaimer: The sole responsibility for the content of this presentation lies with the authors. It does not necessarily reflect the opinion of the European Union. Neither the EACI nor the European Commission are responsible for any use that may be made of the information contained therein.