

The **TRAFFIC SNAKE GAME NETWORK**

IGRA PROMETNA KAČA

DELAVNICA OVE IN URE, IZOBRAŽEVALNA DELAVNICA ZA UČITELJE, GORIŠKA LOKALNA
ENERGETSKA AGENCIJA

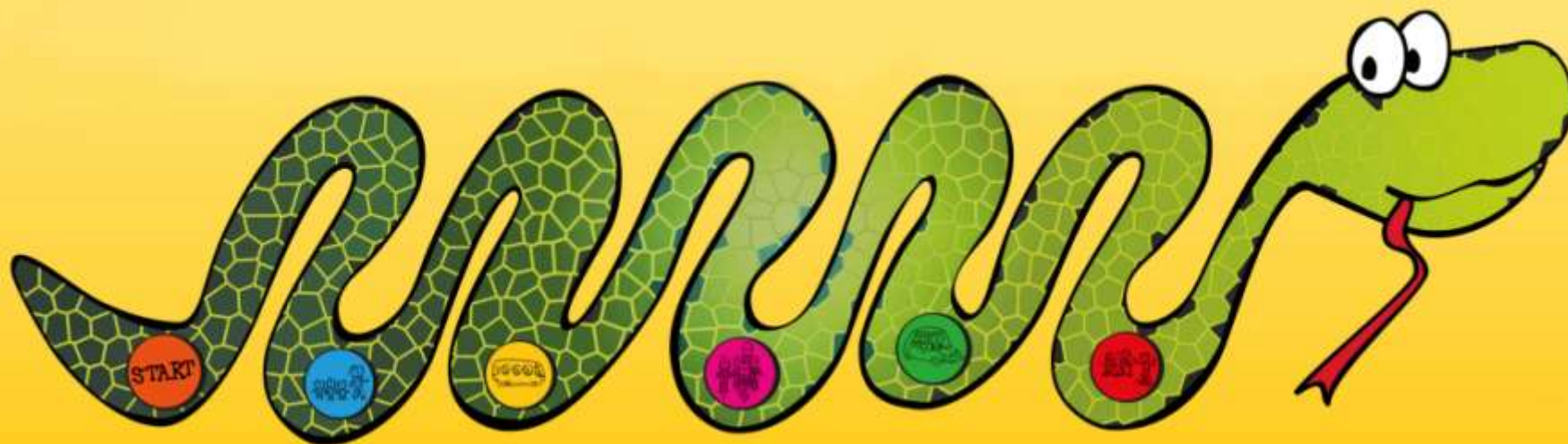
Šempeter pri Gorici, 12.2.2015

Katja Karba, Razvojna agencija Sinergija



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

 @Prometna kaca



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.



Z aktivno mobilnostjo do zmanjševanja neželenih učinkov motoriziranega prometa

- ☐ parkiranje avtomobilov na površinah namenjenih pešcem in kolesarjem - povzročanje nevarnih situacij za druge udeležence v cestnem prometu;
- ☐ prometni zastoji v bližini šol zaradi odlaganja otrok neposredno pred vrati šole;
- ☐ dodatno onesnaževanje okolja s puščanjem avtomobilov v teku, medtem ko starši pospremiijo otroka v šolo;
- ☐ manjša pretočnost prometa zaradi parkiranih avtomobilov na/ob cesti;
- ☐ parkiranje avtomobilov na zelenih površinah;
- ☐ zaparkirani dovozi sosednjim stanovanjskim zgradbam;
- ☐ zaradi napačnega parkiranja avtomobilov na pločnikih in zelenih površinah na drugih straneh cestišča starši z otroki prečkajo cesto, kjer ni urejenega prehoda za pešce. Na ta način se daje slab zgled lastnim otrokom, obenem se povečujejo nevarnosti za nastanek prometnih nesreč;
- ☐ premajhne kapacitete parkirišč (velikokrat zmanjka prostora za vozila zaposlenih, kaj šele za vozila staršev otrok); in
- ☐ neaktivna potovanja, trend debelosti, težave s hrbtenico, depresija, socialna in družbena izključenost otrok.

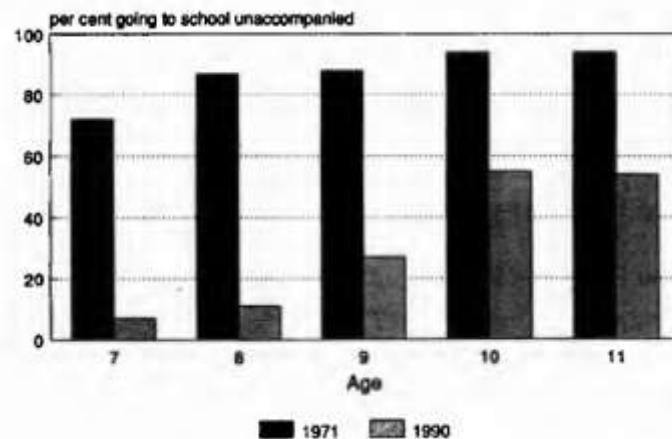
KORISTI IN UČINKI AKTIVNE MOBILNOSTI

- ☐ Izboljšanje psihofizičnih in motoričnih sposobnosti;
- ☐ Okrepitev mišic in znižanje dejavnikov tveganja za nastanek debelosti in težav s hrbtenico;
- ☐ Pridobitev novih spoznanj in izkušenj – otroci postanejo prizadevnejši, samostojni, samozavestnejši ter pridobijo veččino predvidevanja, kako se obnašajo drugi udeleženci v prometu;
- ☐ Otroci zaradi svoje preprostosti in iskrenosti kritično ocenjujejo lastne potovalne navade in svoja prizadevanja po spremembah prenašajo tudi na starše in druge družinske člane;
- ☐ Povečanje prometne varnosti pred vrati javnih institucij ter v njihovi bližnji in daljni okolici, zmanjšanje okoljskih obremenitev (toplogredni plini, vibracije, hrup); in
- ☐ Prispevanje k nacionalnim/mednarodnim ciljem EU-ja glede mobilnosti in energije ter k socialni in okoljski politiki (Kjotski protokol).

Spodbujanje otrok k hoji in kolesarjenju?

- Pomembna ciljna skupina za spremembo načinov prevoza.
- Vedenje staršev pri izbiri načina prevoza ima pomemben vpliv na otroke in njihovo izbiro načina prevoza.
- Večina otrok in mladostnikov se uradno ne uči, kako uporabljati alternativne načine prevoza, temveč jih s prednostmi uporabe trajnostnega prevoza seznanijo starši ali pa se tega naučijo v šoli.

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



Nekoč v daljni deželi ...

- Cilj igre Prometna kača je prekiniti začarani krog.
- Začela se je izvajati kot majhna kampanja z le nekaj šolami v Flandriji v Belgiji.
- Kampanja dandanes letno doseže približno 1.000 šol, 150.000 družin in 200.000 otrok, in sicer samo v Flandriji.



The TRAFFIC SNAKE GAME



Igra v 6 korakih

1. Predhodna evalvacija in opredelitev ciljev
2. Priprava
3. Zbiranje nalepk za trajnostne načine prevoza
4. Nagrajevanje napredka
5. Igranje različice igre DeLuxe
6. Zbiranje podatkov po zaključku kampanje

Gradivo kampanje

- Plakat Prometna kača
- Razredne nalepke
- Nalepke
- Priročnik za učitelje
- Informacije za starše
- Evalvacijski obrazci
- Mini paket opreme (plakat, nalepke, brošura, pripomočki)

KORAK 1 - Predhodna evalvacija in opredelitev ciljev

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

Sprotno spremljanje pred kampanjo, kako otroci običajno pridejo v šolo

PROMETNA KACA

OBRAZEC ZA EVALVACIJO RAZREDA (predhodna evalvacija – 2 tedna pred igro)

Ta obrazec nalagate za vsak razred v vaši šoli, ki sodeluje v kampanji igre Prometna kaca. Uporabite ga za predhodno evalvacijo kampanje igre Prometna kaca. Učence vprašajte, kako običajno pridejo v šolo, in vnesite število učencev glede na način pravoza. Število trajnostnih poti je skupno število naslednjih načinov pravoza: hoja, kolesarjenje, avtobus, vlak in skupinski prevoz.

Ime/Številka razreda:	_____
Ime šole:	_____
Detum:	_____
Število učencev v razredu:	_____
Ime učitelja/ice:	_____
Vnesite število učencev za predhodno evalvacijo	

Datum	
Večerja (v sklopu)	  
Hoja	
Kolesarjenje	
Avtobus	
Vlak	
Skupinski prevoz	
Skupno število trajnostnih poti	
Avtomobil	

Opredelitev cilja posamezne ŠOLE

Računalo cilja

Število učencev v šoli, ki sodelujejo v igri

345

Predhodna evalvacija rezultatov

Število trajnostnih prevozov (= št. učencev, ki prihaja v šolo na trajnosten način)

103

trajnostni prevozi

30%

presežni trajnostni prevozi

20%

Cilj igre Prometna kača je 20 % več trajnostnih prevozov med izvajanjem kampanje. Vsaka šola sama izbere svoj cilj.

Cilj

50%

Izračunajte število nalepk na RAZREDNI nalepki

Računalo razrednih nalepk

Število učencev na razred	24
Cilj	50%
Število nalepk, ki se jih nalepi na razredno nalepko	12

Dan 1 – 14 nalepk = 12 + 2 => 1. polna razredna nalepka

Dan 2 – 16 nalepk = 10 + 6 => 2. polna razredna nalepka

Dan 3 – 18 nalepk = 6 + 12 => 3. in 4. polna razredna nalepka

...

Določitev števila nalepk za izpolnitev cilja

Računalo nalepk

Število razredov	12
Trajanje igre v dnevih	10
Cilj igre Prometna kača je trajanje igre 10 dni na kampanjo.	
Število nalepk za poln plakat	120

KORAK 2 - Priprava

- Transparent obesite na dostopno mesto
- Nalepke in razredne nalepke razdelite posameznim razredom
- Določite nagrade za učence
- Razdelite razredne obrazce
- Organizirajte dejavnosti DeLuxe (korak 5)



KORAK 3 - Zbiranje nalepk za trajnostne načine prevoza

Otroci prejmejo nalepko, če:



hodijo



kolesarijo (vključno s skirojem, rolerji, rolko)



se vozijo z avtobusom



se vozijo z vlakom (vključno z metrojem, podzemno železnico)



souporablajo avtomobil (velja tudi, če se avto parkira 100-200 metrov v stran od šole, učenci pridejo peš do šole).

Učitelji v obdobju kampanje izpolnjujejo obrazce za evalvacijo razreda!

Vmesna evalvacija

- Razredni učitelj beleži uporabljene načine prevoza
- Ob koncu dvotedenskega obdobja se zbere razredne evalvacijske obrazce
- Skupne rezultate se izračuna na povezavi www.trafficsnakegame.eu (ali na šolskem obrazcu)



Sprotno spremljanje med trajanjem kampanje

PROMETNA KAČA

OBRAZEC ZA EVALVACIJO RAZREDA – vmesna evalvacija med igro

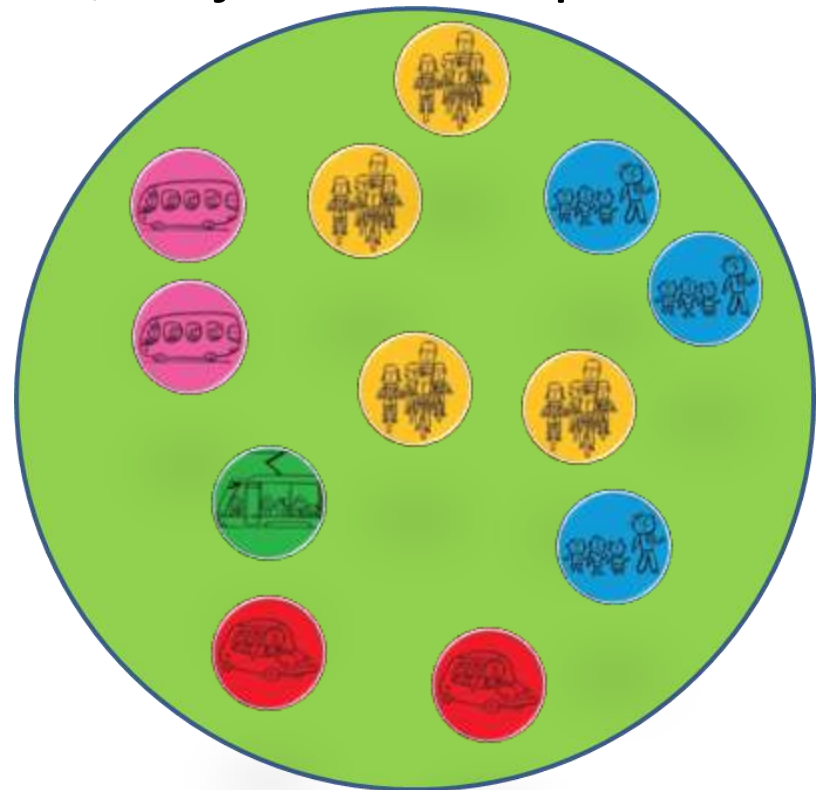
Ta obrazec nalazite za vsak razred v vaši šoli, ki sodeluje v kampanji igre Prometna kača. Uporabljajte ga v dveh tednih, kolikor traja kampanja igre Prometna kača. Vnesite število učencev na dan na način prevoza. Število trajnostnih poti je skupno število naslednjih načinov prevoza: hoja, kolesarjenje, avtobus, vlak in skupinski prevoz.

Ime/Številka razreda:	_____
Ime šole:	_____
Datum 1. tedna:	_____
Datum 2. tedna:	_____
Število učencev v razredu:	_____
Ime učitelja/ice:	_____
Vnesite število učencev vsak dan med trajanjem kampanje igre Prometna kača	

1. teden kampanje					
	Ponedjeljek	Torek	Sreda	Četrtek	Petek
Vreme (zahtevno obkrožite)	  	  	  	  	  
Hoja					
Kolesarjenje					
Avtobus					
Vlak					
Skupinski prevoz					
Skupno število trajnostnih poti					
Avtomobil					

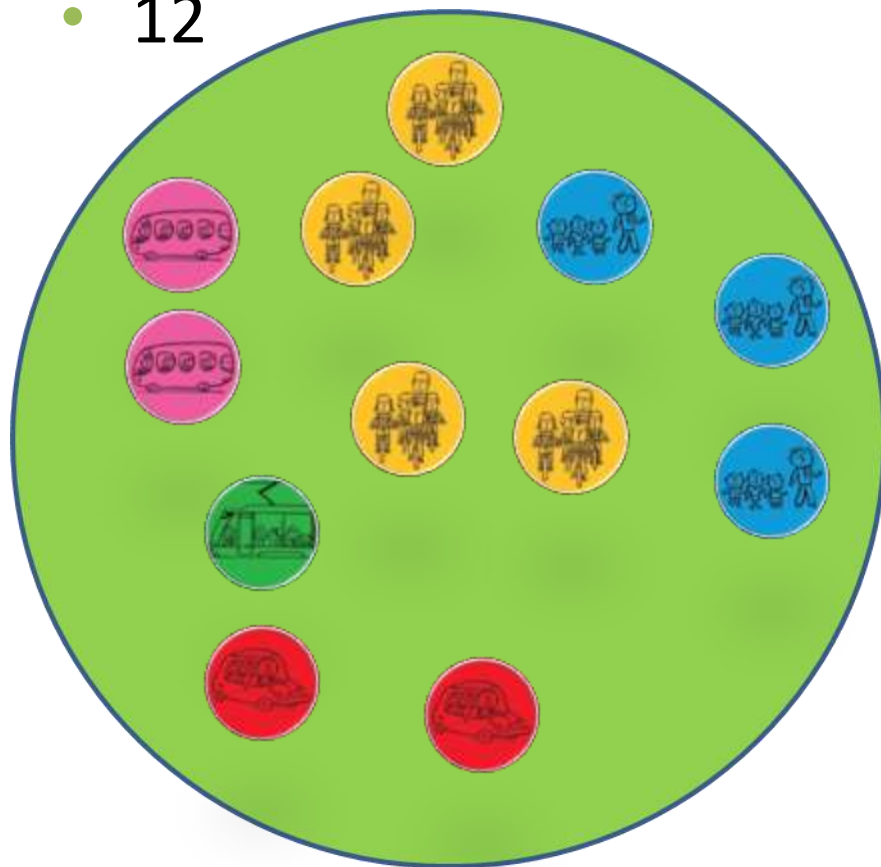
Igra Prometna kača

- Vsak razred dodaja nalepke na zeleno razredno nalepko
- Razredna nalepka je polna, ko je dosežen predhodno določen cilj

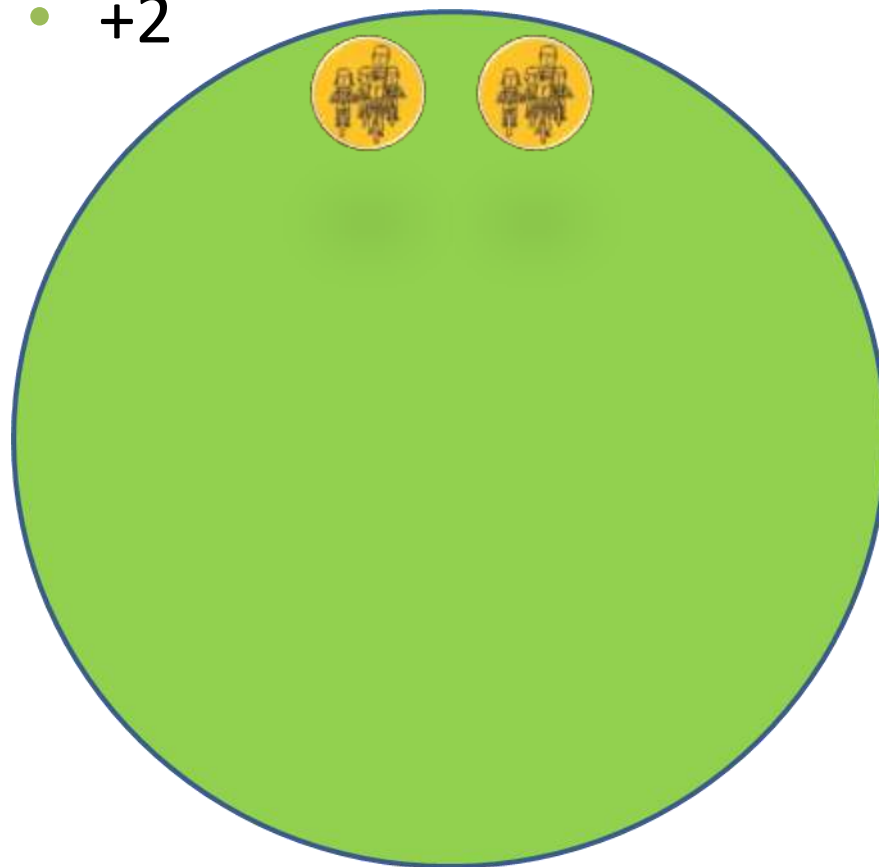


Primer: Dan 1 – 14 trajnostnih prevozov

- 12

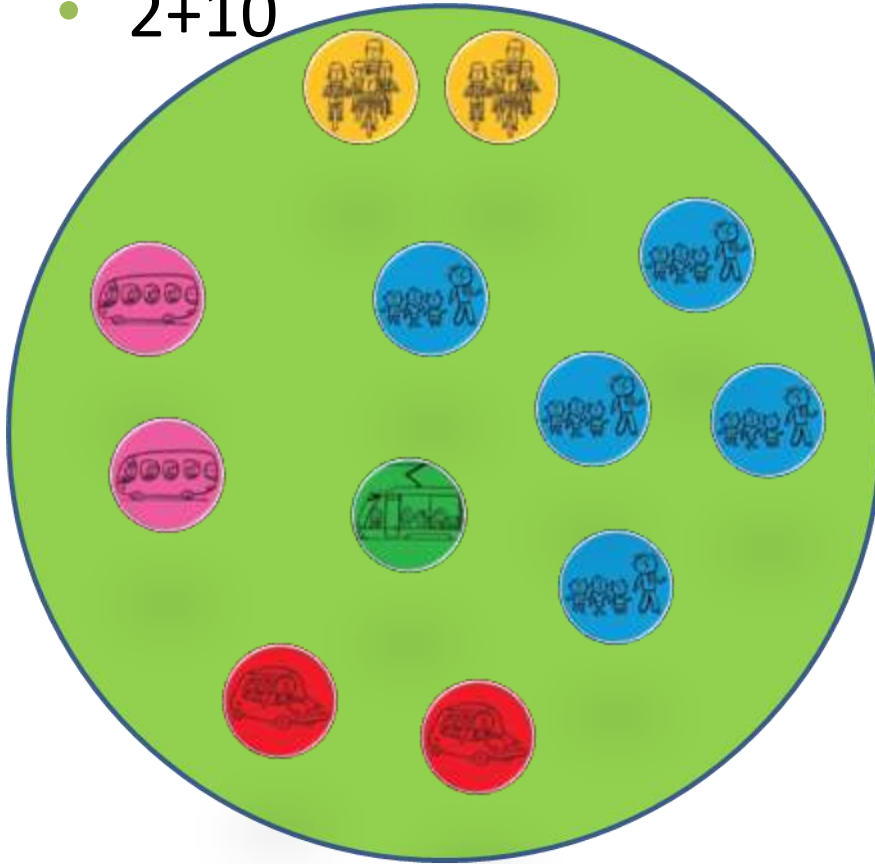


- +2

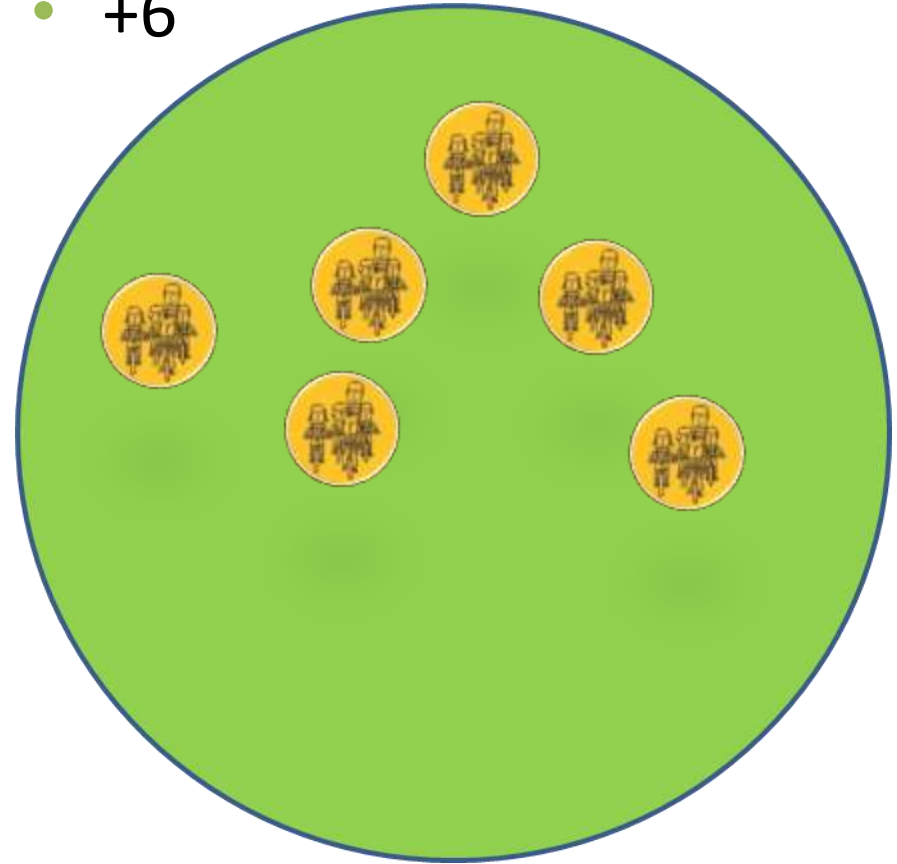


Primer: Dan 2 – 16 trajnostnih prevozov

- 2+10



- +6



Igra Prometna kača

- Razredne nalepke se nalepi na plakat
- Nagrada ob dosegi vmesnih ciljev (velike okrogle risbe nalepk na plakatu)

The TRAFFIC SNAKE GAME



KORAK 4 - Nagrajevanje napredka

- Nagradite učence, ki za pot v šolo uporabljajo trajnostne načine prevoza.
- Ko razred doseže posamezni vmesni cilj na plakatu, lahko prejme majhno nagrado.
- Nagrade so lahko individualne, za razred ali za šolo.
- Pripravite večjo nagrado (materialno ali nematerialno) ob koncu igre, ko je dosežen cilj.



Primeri nagrad

Dodaten čas za igro, jabolka, zvonci za kolo, baloni, svinčniki, igrače, igre, knjige, kosilo z učiteljem, gledanje televizije med kosilom, zabava na šolskem igrišču, sladoled po pouku, zajtrk v šoli, material za opremo kolesa/varnostnega brezrokavnika itd.



KORAK 5 - Igrajte različico igre DeLuxe

- Igra prometna kača je prvi korak k [bolj ustaljenemu delovanju](#) na področju trajnostne mobilnosti.
- Organizirajte dodatne dejavnosti na temo trajnostnih oblik mobilnosti.
- Organizirajte praznovanje ob koncu tedna, zlasti če je bil dosežen cilj.
- V času trajanja kampanje povabite medije.



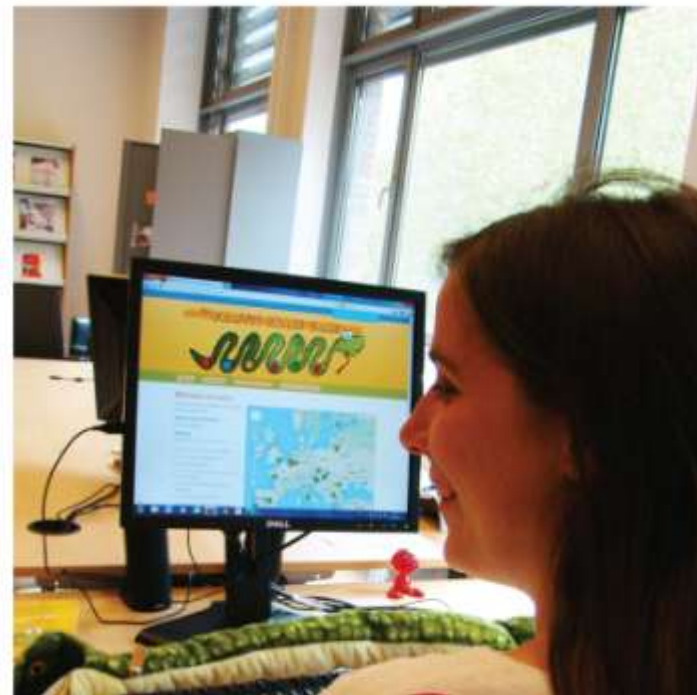
Primeri igre DeLuxe

- Ure kolesarjenja
- Lutkovna predstava ali gledališka igra o mobilnosti
- Pripravi svoje kolo
- Predavanje policistov v šoli
- Miss in mister varnostne opreme
- Razstava otroških risb na zadevno temo
- Koncert kolesarskih zvoncev
- Predavanja o pravilnem vzdrževanju kolesa
- Razstave itd.



KORAK 6 - Zbiranje podatkov po zaključku kampanje

- Tri tedne po zaključku kampanje se izvede še naknadno evalvacijo.
- Vse podatke z razrednih obrazcev se po zaključku kampanje zbere na povezavi www.trafficsnakegame.eu (ali na šolskem obrazcu).
- Vse predhodne, vmesne in končne rezultate se zbere na povezavi www.trafficsnakegame.eu (ali na šolskem obrazcu).



Naknadna evalvacija po zaključku kampanje

PROMETNA KAČA

OBRAZEC ZA EVALVACIJO RAZREDA (evalvacija - 3 tedne po zaključku igre)

Ta obrazec našlišite za vsak razred v vaši šoli, ki sodeluje v kampanji igre Prometna kača. Uporabite ga za naknadno evalvacijo kampanje igre Prometna kača, učence pa vprašajte, kako običajno pridejo v šolo. Vnesite število učencev glede na način prevoza. Število trajnostnih poti je skupno število naslednjih načinov prevoza: hoja, kolesarjenje, avtobus, vlak in skupinski prevoz.

Ime/Številka razreda: _____
Ime šole: _____
Datum: _____
Število učencev v razredu: _____
Ime učitelja/-ice: _____

Vnesite število učencev za naknadno evalvacijo

Hoja	
Kolesarjenje	
Avtobus	
Vlak	
Skupinski prevoz	
Skupno število trajnostnih poti	
Avtomobil	

Zbiranje podatkov po zaključku kampanje

Pomembno!

Od časa do časa nagradite učence/razrede, ki še vedno uporabljajo trajnostne načine prevoza, da jih spodbudite k nadaljevanju.

Sporočite rezultate. Predstavite učinke staršem/lokalnim deležnikom!

Priporočila in nasveti za uspešno izvedbo kampanje Prometna kača

- Transparentna predstavitev kampanje Prometna kača staršem na roditeljskem sestanku (vključitev strokovnjakov s prometne/zdravstvene stroke)
- Nujnost prilagoditve kampanje različnim profilom osnovnih šol (podeželje, mesto); večkratna izvedba kampanje v enem šolskem letu (2 – 3 x ponovitev)
- Vključitev občine, lokalne skupnosti in policije z namenom zagotavljanja večje prometne varnosti v tednu izvajanja kampanje ter z namenom zagotavljanja trajnosti
- Zapora šolskega dvorišča v tednu izvajanja kampanje (dovoz urejen izključno samo transportu gibalno oviranih otrok)
- Nagrajevanje otrok in staršev za aktivno sodelovanje v kampanji (sadje k malici ali kosilu, dan brez domače naloge, uvedba dodatnega športnega dneva, pisna priznanja...)
- Priprava letakov za starše, ki otroka pripeljejo v šolo z avtomobilom, z navedbo prednosti in koristi aktivnega prihoda (izdelajo otroci ter jih pred šolo delijo staršem)
- Izvedba pohodov ali kolesarskih izletov s starši v tednu kampanje ...

- Osnovnim šolam zagotavlja temeljni instrument za upravljanje mobilnosti.
- Igra je enostavna, toda učinkovita.



Nacionalna kontaktna točka za Slovenijo:

Razvojna agencija Sinergija

Kranjčeva 3

9226 Moravske Toplice

Katja Karba

katja@ra-sinergija.si

02 538 13 56



Vključite se v igro Prometna kača!

The
**TRAFFIC SNAKE GAME
NETWORK**

The sole responsibility for the content of this document lies with the authors. It does not necessarily reflect the opinion of the European Union. Neither the EASME nor the European Commission are responsible for any use that may be made of the information contained herein.