

Predstavitev igre
PROMETNA KAČA



“Okolju prijazno in varno v šolo”

Sebastian Toplak
Ljubljana 29.2.2012

Vsebina

- **Mreža Prometna kača**
 - Predstavitev mreže
- **Izvedba igre (kampanje)**
 - Priprava na igro
 - Izračun šolskega cilja (meritve pred kampanjo)
 - Izvajanje igre
 - Meritve med in po kampanji
 - Zaključek igre

Univerza v Mariboru – Fakulteta za gradbeništvo



Študijski programi:

- GRADBENIŠTVO
- PROMETNO INŽENIRSTVO
- GOSPODARSKO INŽENIRSTVO
- ARHITEKTURA

Raziskovalna dejavnost / projekti

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Mreža Prometna kača

• Izhaja iz evropskega projekta CONNECT

- Trenutno aktivno vključenih 9 držav
- Nacionalni koordinator za Slovenijo:
 - Univerza v Mariboru
 - Fakulteta za gradbeništvo
 - (Sebastian Toplak)
- www.schoolway.net

• Osnovni namen:

- Spodbujati izvajanje igre
- Podpora izvajanju igre
- Dolgoročna implementacija v šolski sistem



© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Cilji mreže PROMETNA KAČA:

- **Izoblikovati orodje (igro / kampanjo) s pomočjo katerega bo mogoče vplivati na način potovanja v šolo in iz nje**
 - Igra Prometna kača
 - Kampanja Teden EKO potovanj
- **Ozaveščanje otrok in njihovih staršev o pomenu uporabe okolju prijaznih, varnih in zdravih načinov potovanj v šolo in iz nje**
- **Povečati število okolju prijaznih potovanj v / iz šole**
 - Med kampanjo za 20%
 - Po kampanji zadržati vsaj 10% povečanje okolju prijaznih potovanj
- **Oblikovanje ustreznega podpornega okolja s ciljem doseganja trajnejših učinkov igre / kampanje**
- **Oblikovanje dodatnih aktivnosti in zajemanje primerov dobre prakse, ki jih je možno oz. se izvajajo v šolah**

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Igra Prometna kača

- **Zanimiva in preprosta aktivnost (igra)**
- **Namenjena**
 - osnovnošolskim otrokom (6-12 let),
 - posredno tudi staršem (s pomočjo otrok skušamo vplivati na starše).
- **Stimulira:**
 - Trajnostno mobilnost
 - Prometno varnost
 - Gibanje (zdravje)



© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Okolju prijazna potovanja



- Hoja, pešačenje,
- Kolesarjenje,
- Javni prevoz (linijski avtobus, vlak),
- Šolski avtobus
- Skupinska vožnja z avtomobilom
- Kombinirano potovanje (del poti se opravi z avtomobilom in del poti peš).



© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade


Vidmar v Škofljici
Inštitut za gradbeništvo

Izvajanje igre Prometna kača

- **Izvedba igre (časovno)**
 - 1x v šolskem letu
 - Trajanje igre je omejeno na en teden (5 dni)
- **Izvedba igre (vsebinsko – obseg)**
 - Osnovna oblika
 - Izvedba igre
 - Zaključek igre s predstavitvijo doseženih rezultatov
 - Razširjena oblika (dodatne aktivnosti)
 - Izvajanje dodatnih aktivnosti na temo mobilnosti / prometa
 - Večja šolska slovesnost na začetku ali ob koncu kampanje



© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade


Vidmar v Škofljici
Inštitut za gradbeništvo

Časovnica izvedbe igre

Aktivnost	Čas
1 Obvestiti učitelje	6 tednov pred igro
2 Obvestiti pomembne deležnike (Policija, SPV, lokalna skupnost,...)	3 tedne pred igro
3 Meritve pred izvedbo igre	Minimalno 1 teden pred igro
4 Obvestiti starše in druge sodelujoče	1 teden pred igro
5 Izvedba igre Prometna kača	Šolski teden – 5 dni (od pon. do pet.)
6 Analiza in ocena doseženih »delnih« rezultatov	1 teden po koncu igre
7 Meritve po izvedeni igri	Najmanj 3 tedne po koncu igre
8 Končna ocena doseženih rezultatov	Po izvedeni zadnji meritvi.
9 Zaključna prireditev / slovesnost.	Po izvedeni zadnji meritvi.

Delovni koraki igre

- Meritve načina prihoda učencev v šolo "pred igro"
- Izračun razrednih ciljev in šolskega cilja
- Namestitve igralnega transparenta v avli šole in razdelitev potrebnih materialov
- Izvajanje igre (1 teden) "meritve med igro"
- Meritve načina prihoda učencev v šolo "po igri"
- Posredovanje izpolnjenih obrazcev koordinatorju igre na osnovni šoli
- Zaključek igre

Aktivnosti pred začetkom izvajanja igre (1)

- **Meritve načina prihoda učencev v šolo “pred igro”**
(vsaj 1 teden pred načrtovanim izvajanjem igre)

- Profesor v razredu pridobi podatke
 - Kako so učenci prišli v šolo?
 - Kolikšna je bila dolžina poti? (oceniti km)
 - Rezultate vpiše v pripravljen obrazec:

Način potovanja	Število učencev
Pes	
Skupinsko pesčenje	
Ročanje, skiro, ...	
Kolo	
Skupinsko kolesarjenje	
Javni potniški promet	
Šolski avtobus	
Skupinska vožnja z avtomobilom	
Kombinirana vožnja (Avtomobil + pes)	
Avtomobil	

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Aktivnosti pred začetkom izvajanja igre (2)

- **Izračun razrednih ciljev in šolskega cilja**

- Običajni cilji igre:
 - **20%** povečanje okolju prijaznih potovanj med izvajanjem igre
 - **10%** povečanje okolju prijaznih potovanj po izvajanju igre
 - (Npr. v kolikor pred igro 60% otrok prihaja v šola na okolju prijazen način potem si zastavimo cilj povečanja teh načinov potovanj na 80% med izvajanjem igre in 70% po izvajanju igre)
 - V kolikor je odstotek okolju prijaznih potovanj že pred igro visok, si je potrebno izbrati “nižje” cilje.
 - Zastaviti je potrebno ambiciozni, vendar dosegljivi cilj. Strmeti je potrebno k temu, da vsi razredi, ki so vključeni v igro dosežejo svoj dnevni cilj, s čimer zagotovimo maksimalno udeležbo, igra pa ostane do konca zanimiva.

- **Možnost izbire dveh modelov:**

- Model 1: Enak cilj za vse razrede
- Model 2: Različni razredni cilji

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Izračun razrednih ciljev in šolskega cilja

• Izračun razrednih ciljev in šolskega cilja

- (a) šola ugotovi trenutno stanje oz. delež okolju prijaznih potovanj,
- (b) šola določi skupni cilj v odstotkih,
- (c) šola predpiše cilje za razrede, ki so lahko za vse enaki (model 1) ali pa različni (model 2),
- (d) iz ciljnih odstotkov šola preračuna potrebno število okolju prijaznih potovanj po posameznem razredu, ki se pretvorijo v nalepke, ki si jih morajo učenci prislužiti v kolikor želijo doseči dnevni cilj in se njihova razredna nalepka sme nalepiti na igralni transparent.



© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Model 1: Enak cilj za vse razrede

www.SCHOOLWAY.net

IGRA PROMETNA KAČA
"Varno in okolju prijazno v šolo"

LEGENDA	
	Izračun
	Potrebno dopolniti s podatki
	postavljen cilj (v %)

MODEL 1: ENOTNI RAZREDNI CILJI										
Ime razreda (e.g. 1a, 1b, 2a, 2b, ...)	Število učencev	Trenutno stanje (a)				Delitev vrste potovanj skozi teden v % (b)				Premik k okolju sprejemljivim oblikam prometa Število dodatnih okolju prijaznih potovanj
		Okolju prijazna potovanja		Potovanja z avtomobilom		Cilj igre PK 20%		Potovanja z avtomobilom -20%		
		n°	%	n°	%	(b)		(b)		
						% (c)	n° (d)	%	n°	
VSOTA	93	61	66%	32	34%	86%	80	14%	13	19
1a	20	12	60%	8	40%	86%	17	14%	3	5
1b	21	15	71%	6	29%	86%	18	14%	3	3
2a	16	11	69%	5	31%	86%	14	14%	2	3
2b	20	13	65%	7	35%	86%	17	14%	3	4
3	16	10	63%	6	38%	86%	14	14%	2	4

Korak za korakom

1. Ugotoviti trenutno št. okolju prijaznih potovanj
2. Določiti skupni cilj v odstotkih (%)
3. Določiti cilj za razrede (za vse enaki – model 1)
4. Preračunati potrebno število okolju prijaznih potovanj po razredih (št. nalepk, ki jih morajo pridobiti učenci v razredu če želijo na transparent)

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Model 2: Različni razredni cilji

www.SCHOOLWAY.net[®] IGRA PROMETNA KAČA
"Varno in okolju prijazno v šolo"

MODEL 2: RAZLIČNI RAZREDNI CILJI										
Ime razreda (e.g. 1a, 1b, 2a, 2b, ...)	Število učencev	Trenutno stanje				Delitev vrste potovanj skozi teden v %				Premik k okolju sprejemljivim oblikam prometa Število dodatnih okolju prijaznih potovanj
		(a)		(b)		(b)		(b)		
		Okolju prijazna potovanja		Potovanja z avtomobilom		Cilj igre PK 15%		Potovanja z avtomobilom -15%		
		n°	%	n°	%	% (c)	n° (d)	%	n°	
Vsota	93	61	66%	32	34%	81%	75	19%	18	14
1a	20	12	60%	8	40%	80%	16	20%	4	4
1b	21	15	71%	6	29%	81%	17	19%	4	2
2a	16	11	69%	5	31%	75%	12	25%	4	1
2b	20	13	65%	7	35%	85%	17	15%	3	4
3a	16	10	63%	6	38%	88%	14	13%	2	4
	0		#DEL/0!		#DEL/0!	#DEL/0!		#DEL/0!	0	0
	0		#DEL/0!		#DEL/0!	#DEL/0!		#DEL/0!	0	0
						82%				

Korak za korakom

1. Ugotoviti trenutno št. okolju prijaznih potovanj
2. Določiti skupni cilj v odstotkih (%)
3. Določiti cilje za posamezne razrede (vsaki razred ima svoj cilj – model 2)
4. Preračunati potrebno število okolju prijaznih potovanj za vsaki razred posebej (št. nalepk, ki jih morajo pridobiti učenci v razredu, če želijo na transparent)

LEGENDA

- Izračun
- Potrebno dopolnit
- Cilj, ki ga je potrebno doseči (%)

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade

Namestitev igralnega transparenta v avli šole in razdelitev potrebnih materialov



Izvajanje igre (1 teden) "meritve med igro"

- **Razredne aktivnosti**
 - Razdeljevanje in lepljenje nalepk
 - Profesor ugotovi način prihoda učencev v šolo?
 - Podatke zabeleži in razdeli ustrezne nalepke
 - Učenci posamezne nalepke nalepijo na razredno nalepko
 - V kolikor je bil dosežen dnevni cilj lahko razredno nalepko v času odmora nalepijo na igralni transparent Prometne kače
 - "Bonus" nalepke
 - Možno je tudi razdeljevanje dodatnih (bonus) nalepk za nadstandardno varnostno opremo (uporaba odsevne opreme, čelada na rokah,...)
 - V kolikor v igri sodeluje tudi profesor

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade

Aktivnosti po zaključku igre

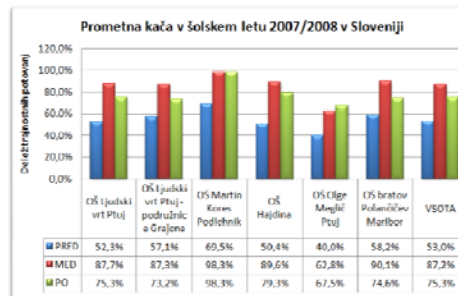
- **Meritve načina prihoda v šolo "po igri"**

(vsaj 3 tedne po zaključku igre)

- Meritev je potrebno izvesti 1 dan v tednu (tor., sre., čet.)
- Rezultati se vpišejo v pripravljen obrazec...

- **Posredovanje izpolnjenih obrazcev koordinatorju igre na šoli**

- Končni izračun doseženih rezultatov in predaja podatkov zunanjemu partnerju / mreži Prometna kača.



© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Zaključek igre

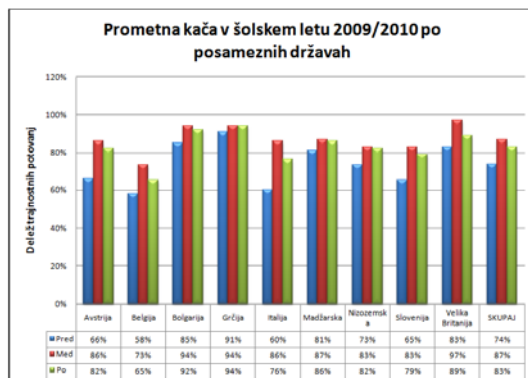
- **Razglasitev rezultatov po končani igri (manjša slovesnost)**

- Osnovna oblika:
 - Manjša slovesnost interne narave s predstavitvijo doseženih rezultatov (prisotni vsi učenci, učitelji in vodstvo šole)
- Razširjena oblika (priporočeno)
 - Večja šolska slovesnost, ki jo je mogoče združiti s kakšno drugo prireditvijo na šoli
 - Prisotni so tudi zunanji gosti. Koga povabiti? (starše, predstavnika Policije, lokalne skupnosti, SPV,...)
- Nagrade za učence (neobvezno)
 - Nematerialne (prosti čas, igre, šport,...)
 - Materialne (prometno varnostni rekviziti, ...) – sponzorji!

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Izkušnje / napotki za izvedbo:



- Oblikovanje ustreznega podpornega okolja (zavezništvo med šolo, policijo, SPV, občino...)
- Do sedaj smo igro v Sloveniji izvajali pod sloganom "VARNO IN OKOLJU PRIJAZNO V ŠOLO"
- Simbolične nagrade za sodelujoče učence / učitelje (čepice, rutice,...)

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade



Hvala za vašo pozornost.

Leta 2009 je evropski projekt CONNECT prejel prestižno nagrado "Evropa trajnostne energije", kjer je med 259 različnimi projekti zmagal v kategoriji "Izobraževalne, komunikacijske in promocijske aktivnosti".



Sebastian Toplak, UM-FG
E-mail: sebastian.toplak@uni-mb.si
Tel.: 02 2294 375

© MREŽA PROMETNA KAČA - Razvoj in širjenje ukrepov na področju upravljanja mobilnosti za mlade

