

OSCAR, ȘARPELE HOINAR

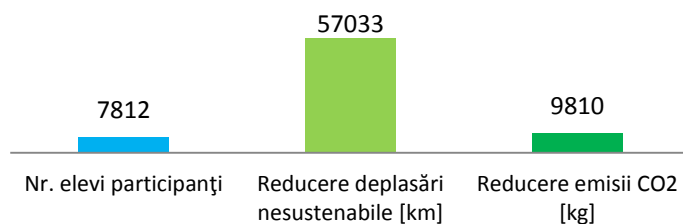


Campania europeană Traffic Snake Game, aflată la prima ediție națională în România, a înregistrat rezultate excepționale

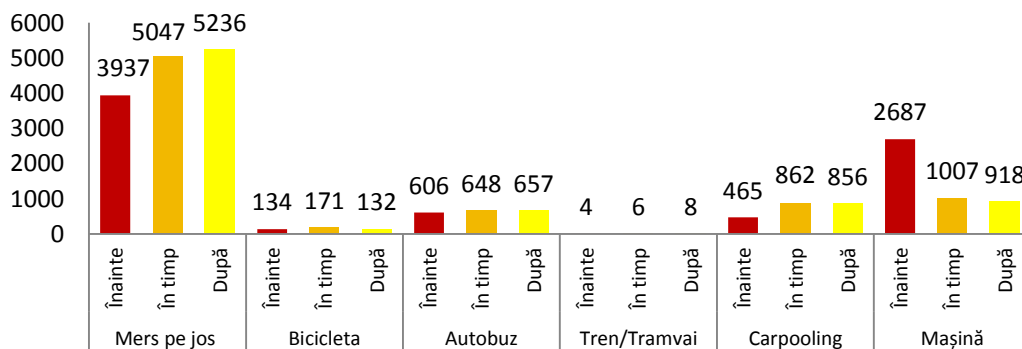
Campania europeană Traffic Snake Game (TSG), aflată la prima ediție națională, s-a lansat în România o dată cu începerea anului școlar 2014-2015. Creată pentru a încuraja elevii, părinții și cadrele didactice să adopte moduri sustenabile pentru a se deplasa la școală, campania propune mersul pe jos, cu bicicleta, cu mijloacele de transport public sau folosirea în comun a aceleiași mașini, în defavoarea deplasărilor cu autoturismul personal. În paralel, campanii similare sunt organizate în alte 17 țări europene: Austria, Belgia, Bulgaria, Cehia, Franța, Germania, Grecia, Italia, Lituania, Malta, Marea Britanie, Olanda, Portugalia, România, Slovacia, Slovenia, Spania, Ungaria.

În România, campania Traffic Snake Game s-a derulat sub denumirea „OSCAR, ȘARPELE HOINAR” și a debutat în cadrul Săptămânii Europene a Mobilității. Jocul efectiv, adresat școlilor primare, s-a desfășurat în perioada 22 septembrie - 3 octombrie 2014. La o lună după finalizarea activităților, a fost efectuată o evaluare post-campanie pentru a se observa dacă TSG a generat schimbarea de comportament al elevilor. Ulterior, toate datele au fost colectate, analizate și înregistrate pe site-ul oficial al campaniei de către Asociația „Orașe Energie România”, coordonatorul național TSG. În urma analizei, s-a constatat că rezultatele obținute sunt excepționale și motivează organizarea edițiilor viitoare ale campaniei.

Campania „OSCAR, ȘARPELE HOINAR” în România s-a desfășurat în 13 orașe: Aiud, Alba Iulia, Bistrița, Brașov, Făgăraș, Focșani, Giurgiu, Iași, Mizil, Moinești, Odorheiu Secuiesc, Râmnicu Vâlcea și Săcele. La nivel național, în campanie au participat peste 7.800 de elevi din 56 școli primare. În perioada derulării campaniei, elevii au obținut economii de peste 57.000 km care ar fi fost parcurși cu autoturismul personal și reducerea cu peste 9.800 kg a emisiilor de CO₂:



Rezultate în cifre la o perioadă de aproximativ o lună după finalizarea campaniei, ilustrând schimbarea comportamentului elevilor, în raport cu utilizarea diferitelor moduri de deplasare:

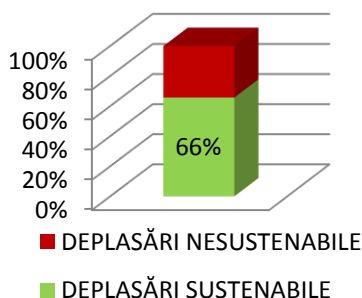


OSCAR, ȘARPELE HOINAR

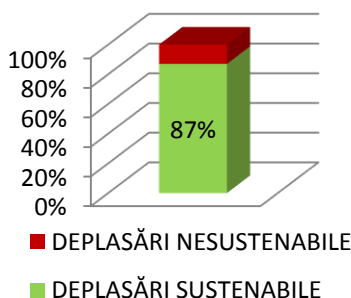


TSG a generat schimbări de comportament nu doar în perioada derulării campaniei, ci și pe termen lung:

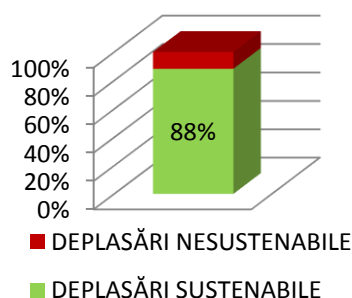
Deplasări înainte Campaniei TSG



Deplasări în timpul Campaniei TSG



Deplasări după Campania TSG



«Eu merg la școală cu autobuzul. Stația la care cobor este exact în dreptul școlii. În fiecare dimineață, ca să pot ajunge pe trotuar, făceam slalom printre mașinile care aduceau elevi, oprite în stația autobuzului. În săptămânile de campanie, am observat că stația este liberă... și acum am înțeles că are legătură cu Traffic Snake Game. Concluzie: DACĂ VREI, POȚI!» susține unul dintre cadrele didactice participante în campanie.

Rezultatele obținute, precum și imagini din campania desfășurată în fiecare școală, pot fi vizualizate direct pe site-ul oficial al campaniei: www.trafficsnakegame.eu/romania/scoli.

«Nu ne așteptam să observăm un salt atât de mare, mai ales în cazul copiilor care au început să vină pe jos la școală. În cazul clasei pe care o coordonez, elevii care stau în afara orașului le cer în continuare părinților, deși îi aduc cu mașina, să îi lase la câteva stații distanță de școală, ca să poată merge împreună cu alți colegi, pe jos. Sunt multe clase la care s-a atins procentul de 100% deplasări sustenabile în perioada campaniei, iar procentajul a rămas la fel și după finalizarea campaniei. Această campanie ni s-a părut eficientă în raport cu alte campanii care vizau același obiectiv, și suntem convinse că rezultatele se datorează modalității de desfășurare: bannerul atractiv cu OSCAR, sistemul cu buline și puncte colorate, formularele de monitorizare, concurența între clase etc.» declara unul dintre cadrele didactice implicate în campanie.

Mergând pe jos sau cu bicicleta, copiii devin conștienți de mediul înconjurător și își dezvoltă aptitudini privind siguranța în deplasare și capacitatea de a anticipa acțiunile celorlalți participanți la trafic. În plus, mersul pe jos sau cu bicicleta contribuie la atingerea necesarului de exercițiu fizic recomandat zilnic copiilor. Pe termen lung însă, campania țintește spre generarea unei percepții ușor de înțeles la nivelul copiilor, cu privire la ce înseamnă o comunitate sănătoasă, guvernată de libertatea de mișcare, de calitatea vieții și de independența față de mijloacele de transport motorizat.

Școlile și organizațiile interesate să se alăture ediției 2015, pot contacta Asociația OER pentru a afla informații detaliate despre „OSCAR, ȘARPELE HOINAR”, sau se pot înscrie accesând: www.trafficsnakegame.eu/romania/inregistrare.

Despre Traffic Snake Game

Traffic Snake Game (TSG) este o campanie creată pentru a încuraja mersul la școală, pe jos sau cu bicicleta, având drept principal grup țintă elevii și părinții acestora. Campania constă într-un joc distractiv și ușor de pus în aplicare. Pe lângă jocul efectiv, fiecare școală participantă este încurajată să organizeze acțiuni conexe și să familiarizeze elevii cu concepte precum transport sustenabil și mobilitate, mediu înconjurător și sănătate activă.



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



Orașe Energie România

OSCAR, ȘARPELE HOINAR



Traffic Snake Game a început ca un mic proiect în Flandra (Belgia), devenind în decursul anilor, o campanie la nivel european. Practica a demonstrat că această campanie contribuie semnificativ la creșterea utilizării modurilor de transport durabil și la reducerea emisiilor de CO₂.

Rețeaua Traffic Snake Game a fost creată pentru a răspândi și replica acest exemplu în Europa, 18 țări fiind implicate în momentul de față în această campanie. Principalul scop al rețelei este de a implementa TSG, de a extinde impactul acestuia și de a disemina rezultatele și experiențele participanților. Proiectul european Traffic Snake Game Network, implementat în România de Asociația OER, este co-finanțat în perioada 2014-2016, prin programul Intelligent Energy Europe al Uniunii Europene.

Accesați site-ul campaniei: www.trafficsnakegame.eu/romania  <https://www.facebook.com/TrafficSnakeRomania>

Asociația „Orașe Energie România” / OER

Coordonator Național - Leea CATINCESCU

Bd. M. Kogălniceanu nr. 23, bl. C7, et. 3, cam. 301, 500090 Brașov, ROMÂNIA

Tel. / Fax: +40.268.474.209 / +40.268.547.784, office@oer.ro / leea.catincescu@abmee.ro / www.oer.ro



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

