

NAVODILA ZA IZVEDBO IGRE PROMETNA KAČA

1. MERITEV PRIHODA UČENCEV V ŠOLO (pred igro)

(en teden pred igro: od _____ do _____)

- UČITELJ/ICA izbere en dan v omenjenem tednu in opravi meritev v razredu.
 - Učence vpraša, kako so prišli v šolo (peš, z avtobusom, v avtomobilu staršev, itd.)
 - Rezultate vpiše v »OBRAZEC ZA MERITVE V RAZREDU«.

2. IZRAČUN RAZREDNIH CILJEV IN ŠOLSKEGA CILJA (pred igro)

- Splošni cilj igre je praviloma **za 20 % povečati okolju prijazna potovanja** v šolo in iz nje. Takšno povečanje se pričakuje v primerih, ko je delež obstoječih okolju prijaznih potovanj nizek. V kolikor se ta delež giblje nad 80 %, je potrebno razmisliti o izbiri nižjega cilja. Izbrani cilj se zabeleži v »MODEL 1«.
- Ne glede na splošni cilj iz prejšnje alineje (20 %) je potrebno stremeti k izbiri cilja, ki je realno dosegljiv. Upoštevati je torej potrebno objektivne možnosti razreda oz. šole, ki izhajajo iz lokacije šole, stanja prometne infrastrukture v bližnji in daljni okolici šole ipd. Vprašanje prometne varnosti je na prvem mestu.
- V kolikor med posameznimi razredi prihaja do večjih razlik v deležu obstoječih okolju prijaznih potovanj vam svetujemo, da za izračun cilja uporabite »MODEL 2«. Le-ta omogoča, da se za posamezne razrede določijo različni cilji. Svetujemo, da se cilji posameznih razredov določijo s posvetovanjem vodje projekta na šoli in učiteljem posameznega razreda, ki pozna otroke, njihovo oddaljenost od šole ipd.
- Na osnovi razrednih ciljev se nato določi skupni šolski cilj, ki ga želimo doseči v času igranja igre.

3. NAMESTITEV IGRALNEGA TRANSPARENTA V AVLI ŠOLE IN RAZDELITEV POTREBNIH MATERIALOV PO RAZREDIH (pred igro)

4. IZVEDBA IGRE (od _____ do _____)

- UČITELJ/ICA opravlja dnevno meritev načina prihoda v šolo tekom celotnega tedna (skupno torej pet meritev).
- Podatke vsak dan sproti vpisuje v »OBRAZEC ZA MERITVE V RAZREDU«.
- Vsak dan otrokom podeli ustrezno nalepko, ki jo le-ti nalepijo na skupno razredno nalepko.
- V kolikor se doseže zastavljen dnevni cilj sledi namestitev razredne nalepke na šolski transparent (v času glavnega odmora). Cilj predstavlja število okolju prijaznih potovanj, ki se določi na osnovi predhodno ugotovljenega stanja.

5. MERITVE PRIHODA UČENCEV V ŠOLO (po igri)

(vsaj 3 tedene po koncu igre: od _____ do _____)

- UČITELJ/ICA izbere en dan v omenjenem tednu in opravi meritve v razredu.
 - Učence vpraša, kako so prišli v šolo (peš, z avtobusom, v avtomobilu staršev, itd).
 - Rezultate vpiše v »OBRAZEC ZA MERITVE V RAZREDU«.

6. POSREDOVANJE VSEH IZPOLNJNIH OBRAZCEV KOORDINATORJU IGRE NA OSNOVNI ŠOLI (po igri)

- Zbrani podatki na obrazcih za meritve v razredu (pred, med in po igri) se posredujejo koordinatorju igre na šoli. Koordinator jih združi v skupni »OCENJEVALNI OBRAZEC ZA ŠOLO«.

7. PODOJANJE OCENE IN MNENJA O IGRI

- Vsak učitelj/ica izpolni »OBRAZEC ZA MERITVE V RAZREDU«.
- Šola izpolni »OCENJEVALNI OBRAZEC - ŠOLA«.
- Na koncu kampanje koordinator igre na šoli zbere vse obrazce in vprašalnike ter jih preda lokalnemu oziroma nacionalnemu koordinatorju ETM (v primeru, da občina še nima svojega lokalnega ETM koordinatorskega). Kontakt lokalnega koordinatorskega ETM se pridobi na občini, kontakt nacionalnega koordinatorskega je:

mag. Polona Demšar Mitrovič, Ministrstvo za infrastrukturo in prostor, Langusova 4, 1000 Ljubljana; (01) 478 82 48; Polona.Demsar-Mitrovic@gov.si.

8. ZAKLJUČEK IGRE

- Doseženi rezultati igre se predstavijo na manjši šolski slovesnosti. Svetujemo, da je zaključna slovesnost odprta za javnost in da na njo, če je le mogoče, povabite tudi starše, predstavnike Policije, občinskega sveta za preventivo in vzgojo v cestnem prometu, lokalne skupnosti, lokalnega ETM koordinatorskega (če obstaja), predstavnike lokalnih medijev ipd.

Želimo vam uspešno izvedbo igre Prometna kača!