

Newsletter OER
Ediția nr. 7
Februarie 2017

Rețeaua TSG celebrează 3 ani, prin rezultate excepționale!

În luna februarie 2014, se puneau bazele [Traffic Snake Game Network](#). O rețea creată pentru a extinde și sprijini campania [Traffic Snake Game](#) la nivel european. În această perioadă de 3 ani, [Coordonatorii Naționali](#) din țările europene participante au replicat, transferat și extins efectele campaniei. Prin acest buletin informativ, dorim să vă prezentăm rezultatele obținute în cei 3 ani de proiect.

De asemenea, dorim să ne exprimăm **mulțumirea și recunoștința** față de cei care s-au implicat în coordonarea și evoluția campaniei Traffic Snake Game, dar și în sprijinirea rețelei. Rezultatele campaniei demonstrează faptul că împreună, am reușit să facem diferența!



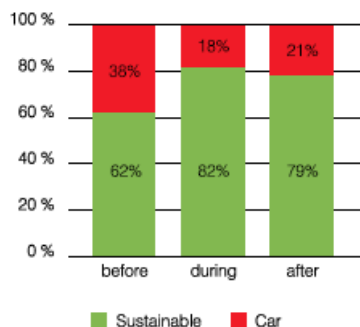
Rezultate obținute

În cei 3 ani* de proiect, campania Traffic Snake Game s-a derulat în 19 țări. Până în prezent, un număr impresionant de 177.587 elevi, provenind din 1.192 școli, s-au implicat în campanie. Economii înregistrate la nivel european, în această perioadă, au ajuns la 397 tone emisii CO₂ și 2.458.853 km care nu au mai fost parcurși cu mașina. (*Sursa: date colectate în perioada 2014-2016, anul școlar 2016-2017 fiind încă în derulare și neinclus în totalitate în analize).

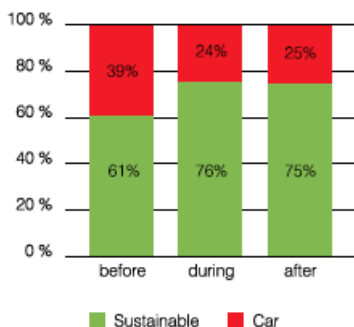
Ținta proiectului TSG a constat în generarea deplasărilor sustenabile în rândul elevilor, cu cel puțin 15% mai multe în perioada campaniei, și un efect de retenție de 7% mai multe deplasări sustenabile după finalizarea campaniei. Numărul deplasărilor sustenabile, în perioada 2014-2017, a crescut de la 63% înainte de campanie, la 78% în timpul campaniei. La o lună după finalizarea campaniei, procentul deplasărilor sustenabile a scăzut ușor la 76%, ceea ce demonstrează efecte benefice și

pe termen lung, în raport cu nivelul de referință. Astfel, țintele ambițioase ale proiectului au fost atinse! În tabelele de mai jos, se poate observa evoluția deplasărilor sustenabile, în fiecare an de proiect.

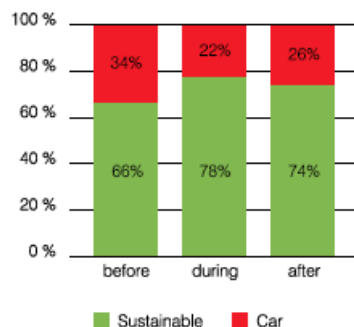
YEARLY MODAL SHIFT



MODAL SHIFT 2014-2015

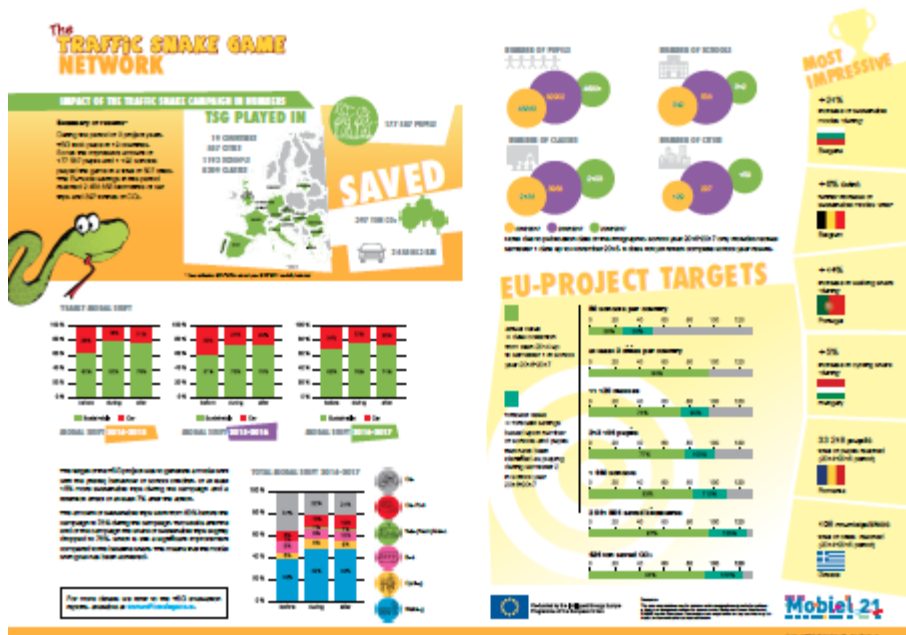


MODAL SHIFT 2015-2016



MODAL SHIFT 2016-2017

Mai multe detalii găsiți accesând [graficul rezultatelor obținute](#):



Despre efectele Traffic Snake Game

Campania Traffic Snake Game și-a arătat beneficiile, fiind preferată de elevi, care și-au convins părinții să-și schimbe modul de deplasare și să reducă utilizarea mașinii. Iată ce declară susținătorii campaniei:

- Katia Arribas, 6 ani. Barbadás, Ourense (Spania):
“Îmi pare atât de rău... astăzi nu pot primi abțibildul pentru deplasări sustenabile, pentru că nu am mers pe jos, am folosit liftul acasă.”
- Uschi Neusielder, Școala VS Josefstadt, Wiener Neustadt (Austria):
“Ne-am bucurat mult să implementăm campania Traffic Snake Game! Nu ne așteptam la o motivație atât de puternică din partea elevilor! Sunt încântați să vină împreună, pe jos, la școală.”
- Claudine Bril, Coordonator Mobilesem (Platformă mobilitate Belgia):
“TSG reprezintă o metodologie atractivă și concretă care oferă o imagine de ansamblu a diferitelor moduri de transport și căile abordate de elevi pentru a veni la școală.”
- Lucia Ilieva, Coordonator Național (CSDCS, Bulgaria):
“TSG a înregistrat un mare succes în Bulgaria dat fiind că a fost pentru prima dată când am avut un instrument de educare a elevilor, în mobilitate. Am făcut eforturi să ne mobilizăm membrii din toată țara, pentru a implica cât mai multe școli, pentru că estimăm că tânăra generație este cel mai important grup țintă.”
- Maria, Cadru Didactic (Italia):
“Nici măcar nu a fost necesar să discutăm cu elevii despre recompense: bucuria și distracția de a lipi abțibildurile pentru deplasări sustenabile pe banner-ul campaniei au fost suficiente pentru ei!”
- Leea Catinescu, Coordonator Național (România):
“A trăi într-o societate motorizată, cu șoferi pasionați și o asemenea dependență de mașina personală, a făcut ca TSG să pară o misiune imposibilă. Nimic nu trăda însă marele succes la care urma să fim martori. Cu un efect de domino, TSG a atras un oraș după altul, din ce în ce mai multe școli, elevi, părinți și cadre didactice. În final, campania a devenit o piesă din universul copiilor. Astăzi, TSG este un fenomen național, de neoprit.”
- Kika Judel, Coordonator Melilla Autonomous DGT (Birou Național Siguranță Trafic, Spania):
“Traffic Snake Game este ușa care lansează alte inițiative destinate copiilor, cu spectru larg în mobilitate”.

În viitor...

Proiectul TSG se finalizează în luna februarie, 2017. Cu toate acestea, **rețeaua TSG continuă** și la fel, și campania TSG!

În această primăvară, încă 52.929 elevi din 392 alte școli vor participa la Traffic Snake Game. Implicarea acestor elevi va duce la rezultate extraordinare pentru anul școlar 2016-2017. Analizele și previziunile arată că după 3 ani școlari, vom ajunge la peste 230.000 elevi și peste 1.550 școli, în cele 19 țări participante!



Și sperăm ca alături de dvs., aceste cifre vor fi în continuă creștere, în anii următori.

Împreună, facem parte dintr-o comunitate extinsă care nu doar că susține mobilitatea durabilă, dar și încurajează schimbarea către un comportament responsabil și transport sustenabil, ca parte a vieții în general. Rețeaua TSG va continua să construiască acest succes, susținând și alte orașe și școli să se implice, să participe în campanie.

Alăturați-vă campaniei „OSCAR, ȘARPELE HOINAR”

Orașele și școlile provenind din țările înscrise pe site-ul proiectului, pot contacta **Coordonatorii Naționali** pentru a afla cum se pot alătura campaniei. Dacă în țara din careveniți nu există încă un Coordonator Național, organizațiile și autoritățile interesate în implicarea în rețea pot contacta Mobiel 21 (TSG@mobiel21.be). Mai multe informații găsiți accesând www.trafficsnakegame.eu.



Asociația „Orașe Energie România” / OER

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 / office@abmee.ro / www.oer.ro



www.trafficsnakegame.eu/romania
<https://www.facebook.com/TrafficSnakeRomania>

