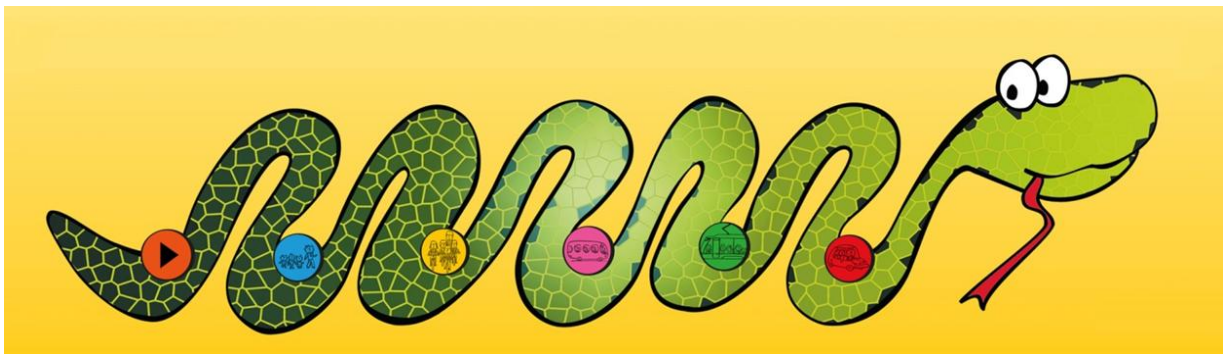


Žaidimas „EISMO GYVATĖLĖ“

Mokytojo vadovas Kaip organizuoti žaidimą „Eismo gyvatėlė“ mokykloje



Turinys

ŽAIDIMAS „EISMO GYVATĖLĖ“	1
1. ĮVADAS	3
1.1 Apie žaidimą „Eismo gyvatėlė“	3
1.2 Kodėl verta žaisti žaidimą „Eismo gyvatėlė“	3
1.3 Trukmė	3
2. KAMPANIJOS RINKINYS	4
3. KAIP ŽAISTI ŽAIDIMĄ „EISMO GYVATĖLĖ“?	4
3.1 Pagrindinė žaidimo versija	4
3.2 Išplėstinė žaidimo versija	9
3.3 Pakartotinis dalyvavimas žaidime „Eismo gyvatėlė“	10
4. DAUGIAU INFORMACIJOS	11
Internetinė svetainė	11
Kontaktinė informacija	11

1. Įvadas

1.1 Apie žaidimą „Eismo gyvatėlė“

Žaidimas „Eismo gyvatėlė“ – tai linksma ir efektyvi kampanija pradinėjų klasių moksleiviams, kuria siekiama paskatinti keliauti į mokyklą darniu būdu: pėsčiomis, važiuoti dviračiais ar visuomeniniu transportu. Dalyvaujančios mokyklos gali pasirinkti - žaisti tik pagrindinį žaidimą arba naudoti išplėstinę žaidimo versiją. Mokytojo vadove pateikti abu žaidimo variantai.



1.2 Kodėl verta žaisti žaidimą „Eismo gyvatėlė“

Šis žaidimas skatina keliauti į mokyklą aplinkai ir sveikatai draugišku bei saugiu būdu. Kampanijos tikslas – siekti, kad pradinėjų mokyklų moksleiviai ir jų tėvai rinktųsi darnų keliavimo būdą. Vaikams patinka keliauti pėsčiomis ar dviračiu – taip jie įgyja saugaus keliavimo patirties bei savarankiško keliavimo įgūdžių. Keliauti į mokyklą rūpinantis aplinka – svarbu ne tik aplinkai, bet ir vaikų sveikatai. Patirtis rodo, kad kampanija paskatina darnių transporto priemonių pasirinkimą ir sumažina CO₂ emisijas. Žaidimo „Eismo gyvatėlė“ tinklas siekia, kad kampanijos patirtis būtų skleidžiama ir kitose Europos šalyse. Tinklas vienija ir remia partnerius, dalyvaujančius kampanijoje, skleidžiančius patirtį ir rezultatus, kurių dėka kampanija sėkmingai įgyvendinama.

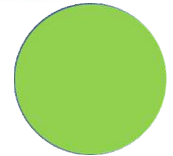
1.3 Trukmė

Žaidimas žaidžiamas dvi mokslo metų savaites – viso 10 dienų. Rekomenduotina žaidimą žaisti Europos judriosios savaitės ([European Mobility Week](https://www.european-council.europa.eu/media/e4000000/1/declaration_en.pdf)) metu, kuri organizuojama kasmet trečią rugsėjo savaitę. Jei tai neįmanoma, galite žaidimą priderinti prie bet kurio jūsų šalyje vykstančio darnaus/aplinkosauginio renginio.

2. Kampanijos rinkinys

Kartu su šiuo vadovu jūs gaunate kampanijos „Eismo gyvatėlė“ medžiagą. Rinkinį sudaro:

- Vienas žaidimo „Eismo gyvatėlė“ plakatas (3,5 m x 1m) visai mokyklai.
- Kiekvienai klasei skirti taškai – 4 spalvų skirtingiems keliavimo būdams.
- Kiekvienai klasei skirti žali lipdukai, kuriuos reikės klijuoti ant plakato.
- Lipdukai, skirti apdovanoti moksleivius.
- Vertinimo formos (mokyklos ir klasės).
- Laiško tėvams pavyzdys.



Šiuos dokumentus rasite internetinėje svetainėje
www.trafficsnakegame.eu/Lithuania/downloads:

- Vertinimo formos (klasėms ir mokyklai).
- Laiško tėvams pavyzdys.

3. Kaip žaisti žaidimą „Eismo gyvatėlė“?

Šiame skyriuje pateikta informacija kaip žaisti pagrindinę ir išplėstinę žaidimo versijas. Žaidimas yra paprastas, jį galima pritaikyti pagal jūsų poreikius. Labai svarbu įvertinti keliavimo įpročius prieš žaidimą, žaidimo metu ir pasibaigus žaidimui.

3.1 Pagrindinė žaidimo versija

Žaidžiant pagrindinę žaidimo versiją, jums reikia praeiti šiuos 7 žingsnius:

1 Žingsnis: Apklausa „rankų pakėlimo būdu“ (prieš žaidimą)

Dvi savaitės prieš prasidedant žaidimui, kiekviena mokykla įvertina esamą situaciją. Naudojant apklausą „rankų pakėlimo būdu“ mokytojai įvertina kokiais būdais mokiniai paprastai keliauja į mokyklą.

2 Žingsnis: Tikslų nustatymas

Mokyklos tikslas nustatomas įvertinus apklausos „rankų pakėlimo būdu“ rezultatus. Tai bus mokyklos darnių kelionių,



kurias ji nori pasiekti kampanijos metu, procentinė išraiška.

Dažniausiai žaidimo „Eismo gyvatėlė“ metu darnių kelionių skaičių stengiamasi padidinti 20%. Kiekviena mokykla gali nusistatyti savo tikslą. Įvertinkite situaciją realiai: neįmanoma turėti 20% daugiau darnių kelionių, jei apklausa prieš pradėdant žaidimą parodė, kad 90% vaikų į mokyklą jau keliauja darniu būdu. Ką tik į žaidimą įsitraukusiai mokyklai nereikėtų nusistatyti labai didelių tikslų. Tikslų paskaičiavimui yra sukurta speciali „tikslų skaičiuoklė“. Skaičiuoklę galima rasti internetinėje svetainėje.

Pavyzdys: jei mokyklos apklausa parodė, kad 30% mokinių į mokyklą keliauja aplinkai darniu būdu, realus tikslas jūsų mokyklai būtų pasiekti 50% darnių kelionių.

3 Žingsnis: Žaidimo viešinimas

Svarbus žaidimo „Eismo gyvatėlė“ sėkmės aspektas – savalaikis kampanijos viešinimas suinteresuotoms šalims: mokiniams, mokytojams ir tėvams. Visi mokytojai iš anksto turi gauti informaciją apie žaidimą „Eismo gyvatėlė“ ir kada numatoma šį žaidimą pradėti žaisti mokykloje. Naudinga tėvams įteikti informacinį laišką, kad jie susipažintų su kampanija, sužinotų, kodėl jų vaikai joje dalyvauja ir kada ši kampanija prasidės (naudokite informacinio laiško tėvams pavyzdį).



4 Žingsnis: Darnių kelionių taškų rinkimas

Dviejų savaitių laikotarpiu, kai vyksta kampanija, vaikai į mokyklą atkeliavę darniu būdu kaskart gauna po tašką.

Mokytojai kasdien pažymi šias keliones klasės vertinimo formoje. Čia pateikti keliavimo būdų pavyzdžiai, už kuriuos vaikai gauna po lipduką:

Keliavimas pėsčiomis



Važiavimas dviračiu (įskaitant riedučius, paspirtuką ir riedlentę)



Važiavimas autobusu ar mokykliniu autobusiuku



Važiavimas automobiliu keliese (pvz. vaikai iš skirtingų šeimų atvežami vienu automobiliu)



Taškai yra klijuojami ant vieno didesnio žalio lipduko. Užpildžius lipduką reikiamu taškų skaičiumi, jis bus užklijuotas ant didelio mokyklos plakato „Eismo gyvatėlė“. Nustatytas mokyklos tikslas padės suskaičiuoti kiek reikės taškų, kad užpildyti žalią (didelį) lipduką.

Pavyzdys: jeigu mokykla turi tikslą pasiekti, kad 50% visos klasės kelionių būtų darnios, tuomet 50% tos klasės mokinių turi priklijuoti po tašką ant žalio lipduko. Jei daugiau nei 50% mokinių atkeliauja darniu būdu, tuomet papildomi taškai gali būti priklijuojami ant sekančios dienos lipduko. Jei mažiau nei 50% mokinių atvyksta darniu būdu, tą dieną mokiniai negali priklijuoti savo žalio lipduko prie „Eismo gyvatėlės“ plakato ir turi laukti kitos dienos, kad užpildytų taškais lipduką ir galėtų jį priklijuoti prie plakato. Tam, kad suskaičiuoti kiek taškų reikia suklijuoti ant žalio lipduko, yra sukurta speciali skaičiuoklė (rasite internetinėje svetainėje).

Tikslo skaičiuoklė			
1 pavyzdys		2 pavyzdys	
Mokinių skaičius mokykloje	345	Mokinių skaičius mokykloje	546
Išankstinio vertinimo rezultatai (darnių kelionių skaičius)	103	Išankstinio vertinimo rezultatai (darnių kelionių skaičius)	486
Darnios kelionės	30%	Darnios kelionės	89%
Papildomos darnios kelionės	20%	Papildomos darnios kelionės	10%
Žaidimo „Eismo gyvatėlė“ tikslas – 20% daugiau darnių kelionių. Kiekviena mokykla gali nusistatyti savo tikslą.	50%	Žaidimo „Eismo gyvatėlė“ tikslas – 20% daugiau darnių kelionių. Kiekviena mokykla gali nusistatyti savo tikslą.	99%
Darnių taškų skaičius per dieną – tikslas.	173	Darnių taškų skaičius per dieną – tikslas.	541



5 Žingsnis: Lipdukų klijavimas ant mokyklos plakato

Kai klasė užpildo taškais lipduką, jį reikia priklijuoti prie mokyklos plakato. Plakatas turi būti pakabintas mokykloje matomoje vietoje, kad vaikai galėtų jį lengvai pasiekti. Mokytojai kasdien pildo klasės vertinimo formas, kuriose pažymi kokių būdu vaikai atkeliavo į mokyklą. Dviejų savaitių laikotarpyje kasdien mokiniai gauso taškus, klijuos juos ant žalio lipduko, kurį turės priklijuoti ant mokyklos „Eismo gyvatėlės“ plakato.

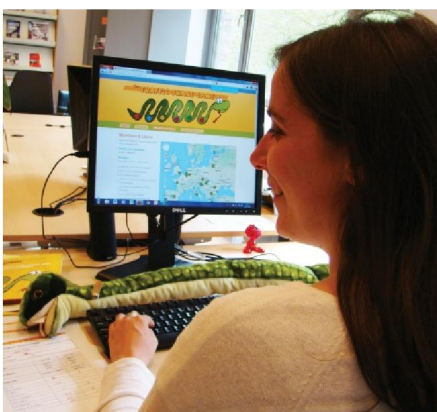
Kad geriau pritaikyti kampaniją jūsų mokyklai, galima pasinaudoti 3 papildomomis galimybėmis:

- Vaikai, gyvenantys toli nuo mokyklos, kuriuos tėvai turi atvežti į mokyklą automobiliu, taip pat gali dalyvauti žaidime. Jų tėvai gali pastatyti automobilį iki mokyklos likus 100 – 200 metrų ir likusį atstumą vaikus atvesti pėsčiomis. Kita galimybė – keletas skirtingų šeimų gali atvežti vaikus vienu automobiliu (dalinimasis automobilis).
- Tam, kad vaikai turėtų sektingą pavyzdį, mokytojai taip pat skatinami keliauti į mokyklą į darniu būdu, tačiau to daryti neprivalo. Siekiant mokytojus paskatinti keliauti darniu būdu, galima pasinaudoti galimybe suteikti papildomą tašką už mokytojo darnią kelionę.
- Jei kelionės buvo itin darnios ar originalios, gali būti suteikiami papildomi taškai (mokytojų nuožiūra).



6 Žingsnis: Mokinių apdovanojimas

Skirtingose plakate pavaizduotos gyvatėlės vietose yra apvalūs paveikslukai, kurie tarnauja kaip gairės. Kai žali lipdukai suklijuojami iki paveiksluko, vaikai yra apdovanojami. Šį apdovanojimą mokykla suteikia pati, bet jis dažniausiai būna nematerialus, t.y. skiriamas papildomas laikas žaidimams, neskiriami namų darbai, mokiniai vaišinami ledais ar pan. Kai visa gyvatėlė taškais užpildoma iki galvos, vaikai gauna didesnę apdovanojimą (sprendžia pati mokykla).



7 Žingsnis: Apklausa „rankų pakėlimo būdu“ (po žaidimo)

Praėjus mažiausiai trimis savaitėmis po žaidimo, vykdoma dar viena apklausa „rankų pakėlimo būdu“. Šios apklausos tikslas – nustatyti žaidimo ilgalaikį poveikį. Galutinės apklausos rezultatai taip pat yra fiksuojami klasės vertinimo formoje.

ŽAIDIMAS „EISMO GYVATĖLĖ“



Norėdami sužinoti kaip žaisti žaidimą „Eismo gyvatėlė“, galite pažiūrėti video filmuką, patalpintą internetinėje svetainėje www.trafficsnakegame.eu/Lithuania

Vertinimo gairės

Vertindami kampaniją pamatysite kokie yra Jūsų mokyklos moksleivių keliavimo įpročiai ir galėsite geriau suprasti šios kampanijos poveikį. Galimi vertinimo būdai pateikti žemiau.

Elektroninė versija

Jūsų mokykla gaus prisijungimo vardą ir slaptažodį prisijungti prie svetainės www.trafficsnakegame.eu/Lithuania. Prisijungę pamatysite savo mokyklos puslapį. Jame rasite vertinimo formas (prieš pradėdant žaidimą, žaidimo metu ir pasibaigus žaidimui), kurias lengvai galėsite užpildyti.

KLASĖS VERTINIMO FORMA – pasibaigus žaidimui

Naudojant šią formą, mokytojai žaidimo atidarysiantys klasiui, naudodami šią formą praradę žaidimą, į užpildytą moksleivių skaičių, beklaidingai išrašyti klaidingus duomenis. Pildant šią formą, mokytojai turi būti atidūs ir tikslūs. Bendras darinių kelionių skaičius turi būti lygus visų pateiktų kelionių būdų (pėsčiųsų, dviračių, autobusų, traukinių ar bendrų automobilių) sumai.

Klasė:	_____
Mokykla:	_____
1 savaitės data:	_____
2 savaitės data:	_____
Klasės moksleivių skaičius:	_____
Mokytojas:	_____
[rašykite moksleivių skaičių]	

Prieš pildant formas internete, pirmiausia reikėtų surinkti popierines klasių vertinimo formas.

Pageidautina, kad mokykloje būtų paskirtas už žaidimą vienas atsakingas žmogus, kuris ir užpildytų mokyklos vertinimo formas internete.

Užpildžius vertinimo formas tiesiai internete, Jums nereikės spausdinti / naudoti mokyklos vertinimo formų.

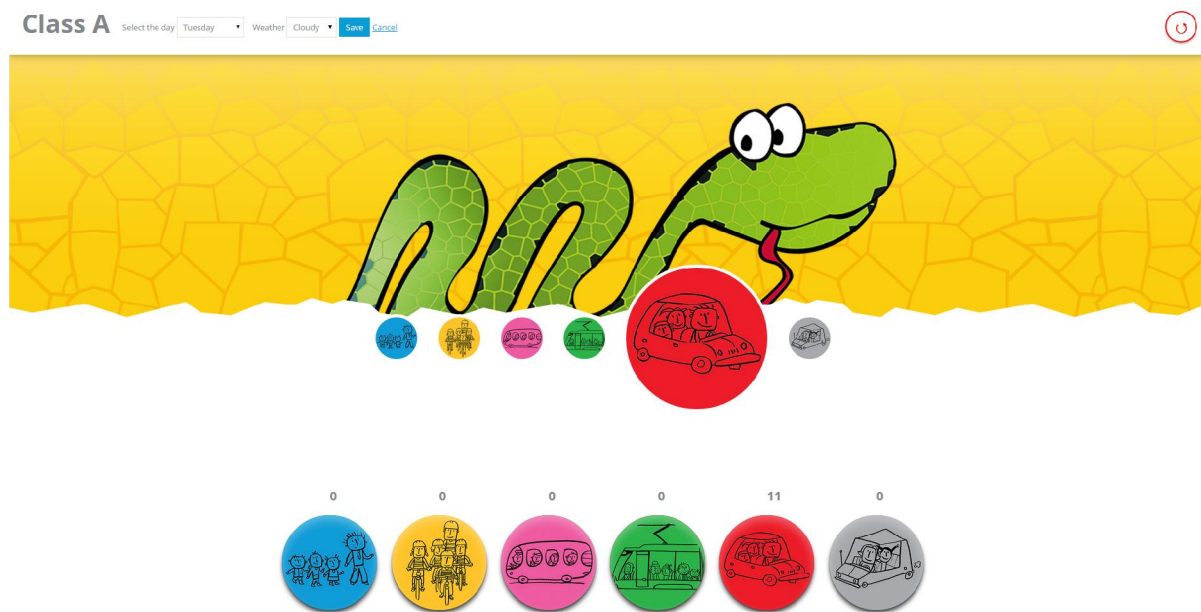
Pėsčiųsiais	
Dviračiais	
Autobusu	
Traukiniu	
Bendrų automobiliu	
Bendras darinių kelionių skaičius	
Automobiliu	

Klasės vertinimo formos pavyzdys

Elektroninė versija naudojantis išmaniaja lenta

Jeigu Jūsų mokykloje išmanioji lenta yra prijungta prie interneto, apklausų duomenys gali būti pildomi klasėje, naudojantis šia priemone. Vietoj rankų pakėlimo vykdant apklausas kampanijos metu, kiekvienas vaikas išmaniojoje lentoje varnele pažymi būdą, kuriuo atkeliavo į mokyklą. Mokytojas gali koreguoti duomenis, jei to prireikia (pvz. vienas vaikas pažymi pasirinktą keliavimo būdą keletą kartų).

Mokytojas gali ištrinti paskutinį pažymėjimą ar pažymėjimus, paspausdamas žemiau pavaizduotą ženklą, esantį viršutiniame dešiniajame kampe.



Įvedant duomenis keisis taškų dydis.

Popierinė versija

Klasės vertinimo formos yra atspausdinamos ir išdalinamos kiekvienai žaidime dalyvaujančiai klasei. Klasių mokytojai šias formas pildo kasdien žaidimo metu. Mokykloje paskirtas už žaidimą atsakingas žmogus surenka klasių duomenis ir vėliau užpildo elektroniniu būdu visą mokyklos formą.

3.2 Išplėstinė žaidimo versija

Pagrindinė žaidimo versija yra minimalūs reikalavimai ką turi padaryti dalyvaujanti kampanijoje mokykla. Mokyklos yra skatinamos praplėsti žaidimą, įtraukiant įvairias veiklas ir skiriant papildomą dėmesį darniam ir saugiam keliavimui kampanijos metu ir jai pasibaigus, visų mokslo metų laikotarpiu.



Kaip papildoma šio žaidimo veikla gali būti organizuojamos įvairios darnaus mobilumo veiklos ir pamokos. Esamos mokyklos programos (matematika, fizinis lavinimas, geografija, istorija, skaitymas ir rašymas ir t.t.) taip pat gali būti pateikiamos žaismingu būdu.

Žaidimo „Eismo gyvatėlė“ rezultatai gali turėti dar didesnę poveikį, jei mokykla sugebės akcentuoti darnumo svarbą. Įtraukdama į žaidimą kitas veiklas ir gaudama kitų organizacijų ir interesų grupių (t.y. vietos savivaldos institucijų, policijos, už transporto eismą atsakingų organizacijų, vietinių prekybininkų ir t.t.) palaikymą ir paramą, mokykla gali ženkliai pagerinti savo darnių kelionių rezultatus.

Papildoma veikla gali būti:

- Papildomos eismo ir mobilumo pamokos.
- Saugių maršrutų į mokyklą žemėlapių sudarymas.
- Diena be automobilio.
- Važiavimo dviračiu pamokos mokyklos teritorijoje.
- Dviračių skambučių koncertas.
- Lėlių teatro pasirodymas arba spektaklis mobilumo tema.
- Dviračio pagražinimas („tiuningas“).
- Policijos organizuoti mokymai mokykloje.
- Vaikų piešinių paroda atitinkama tema.
- Dviračių plovimo ir batų blizginimo sesijos.
- Parodos ir pan.

3.3 Pakartotinis dalyvavimas žaidime „Eismo gyvatėlė“

Galite užsiregistruoti pakartotinai žaisti žaidimą „Eismo gyvatėlė“. Užsiregistruokite internetinėje svetainėje www.trafficsnakegame.eu/Lithuania. Paspauskite nuorodą „mes žaidėme žaidimą ir norime jį žaisti pakartotinai“. Tuomet pasirinkite savo mokyklą ir užsiregistruokite. Jums taip pat reikia informuoti Jūsų šalies nacionalinį koordinatorių VŠĮ Aplinkosaugos valdymo ir technologijų centrą apie ketinimą dar kartelį žaisti šį žaidimą.

Žaisdami antrą kartą, savo mokyklos puslapyje galėsite palyginti ankstesnio ir dabartinio žaidimo rezultatus.

4. Daugiau informacijos

Internetinė svetainė

www.trafficsnakegame.eu rasite visa informaciją apie žaidimą „Eismo gyvatėlė“ .

www.trafficsnakegame.eu/Lithuania rasite visa informaciją apie žaidimą „Eismo gyvatėlė“ Lietuvoje.

Internetinėje svetainėje pateikiama informacija:

- Visi parengti dokumentai (šis vadovas, vertinimo formos, informacinio laiško tėvams pavyzdys);
- Galimybė įkelti vertinimo rezultatus;
- Visų žaidime dalyvaujančių mokyklų rezultatų apžvalga;
- Dažniausiai užduodami klausimai.

Kontaktinė informacija

- VšĮ Aplinkosaugos valdymo ir technologijų centras
- Lydos g. 4, Kaunas
- . +37067325570
- ecat@ecat.lt

Visa atsakomybė už šio dokumento turinį tenka jo autoriams. Jis nebūtinai sutampa su Europos Sąjungos nuomone. Nei EASME nei Europos Komisija neatsako už čia pateiktą informaciją.