



STUDIO DEL CASI: **BELGIO**

## Modi sicuri ed ecologici per andare a scuola

La campagna Safe and Environment Friendly Ways to School (Modi sicuri ed ecologici per andare a scuola) ha determinato un aumento del 29 per cento degli spostamenti sostenibili. Nell'anno scolastico 2004-2005, circa 76.800 scolari, 5.500 insegnanti, 3.900 classi e 55.500 genitori sono stati convinti a lasciare la macchina a casa almeno una volta alla settimana.



FOTOGRAFIA: MOBIEL 21

### Premesse e Obiettivi

Due genitori su tre portano i figli a scuola in automobile sebbene la maggior parte di questi bambini abitino vicino alla scuola. Ai bambini piace camminare, andare in bicicletta o utilizzare il trasporto pubblico perché hanno la possibilità di parlare con gli amici. Sfortunatamente, molti genitori pensano che i tragitti verso la scuola siano troppo pericolosi per andare a piedi o in bicicletta, e per loro è più comodo portare i figli con la propria macchina. L'ovvia conseguenza è che un numero sempre maggiore di bambini viene portato a scuola in macchina.

Sin dall'anno 2000-2001, Mobiel 21 ha organizzato la campagna Safe and Environment Friendly Ways to School

con l'aiuto di partner privati. La campagna include il Traffic-Snake Game© (Gioco del serpente), un'attività interessante che stimola i bambini ad utilizzare modi di trasporto sicuri e sostenibili per arrivare a scuola.

Inoltre a scuola è stata predisposta una serie di progetti didattici su trasporto e mobilità.

### Attuazione

Per tutta la durata del gioco, le scuole incitano in modo i ragazzi e i genitori a camminare e ad usare la bicicletta con maggiore frequenza.

Camminare, fare footing, andare in bicicletta, prendere il bus e condividere le automobili sono alternative salutari e sostenibili al caos dei parcheggi e al problema dei motori accesi davanti ai cancelli scolastici. Un risultato diretto è un traffico minore fuori dalla scuola. Ma allo stesso tempo si incentivano discussioni in materia di sicurezza sulle strade. Il Traffic-Snake Game spesso è solo il primo passo verso l'ideazione di un progetto di trasporto e mobilità più perfezionato per il mondo della scuola.

Ogni volta che uno scolaro arriva a scuola con un mezzo di trasporto sostenibile (a piedi, in bicicletta, bus o condividendo l'automobile) durante la settimana della campagna, riceve un piccolo punto rosso. Gli scolari che usano una bicicletta e che indossano un casco ricevono due punti per incoraggiare un comportamento che aumenti la sicurezza.

## Risultati 2004-2005

Fino al 29% di aumento degli spostamenti effettuati in modo più sostenibile! Nell'anno scolastico 2004-2005, circa 76.800 scolari, 5.500 insegnanti, 3.900 classi e 55.500 genitori sono stati convinti a lasciare la macchina a casa almeno una volta alla settimana.

Nelle Fiandre, due scuole elementari sulle 10 totali hanno partecipato alla campagna.

Prima della campagna gli spostamenti sostenibili rappresentavano il 51 per cento del totale; questo valore è aumentato del 29% durante la campagna, fino a raggiungere l'80% a maggio del 2005. Dopo la campagna, alla metà di giugno 2005, il 63% di tutti gli spostamenti erano ancora sostenibili; un aumento del 12% rispetto alla situazione precedente alla campagna (dati basati su 8.887 bambini). L'uso dei caschi è aumentato del 19% durante la campagna ed è risultato costante attorno al 9% dopo la campagna.

## Collegamenti e prospettive

La parti interessate possono contattare Mobiel 21. Ulteriori dettagli si possono trovare su:

- Sito web della campagna Traffic Snake.
- Sito web di Mobiel 21.

Uno dei fattori chiave alla base del successo della campagna è stato quello di unire il gioco a progetti di mobilità basati sui contenuti e correlati alle necessità locali. Nel 2006, è stata presentata una proposta di progetto per ampliare questo programma in ambito europeo.

## Autore

Raf Canters

