



## Avaluació d'impacte de la campanya de prevenció d'accidents "Game over, no te la juguis!"

22 de Maig de 2014

II Sessió de Benchmarking en Treball Social de la Unió

## Programa de prevenció d'accidents a l'Institut Guttmann

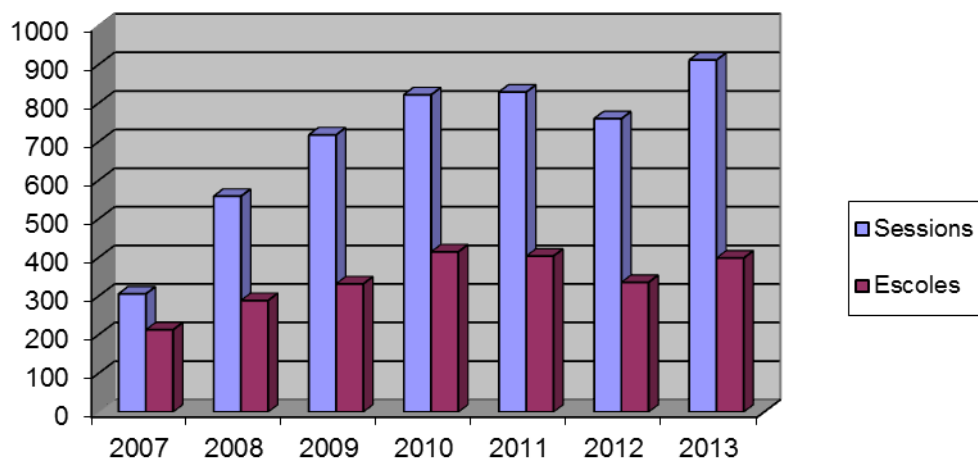
- Comença al curs 1991-92, amb la campanya Stop al cop.
- A l'any 2007, s'inicia la col·laboració amb el Servei Català de Trànsit.
- Al gener de l'any 2008, es fa la presentació pública de la nova campanya:

« GAME OVER, No te la juguis! »

- Formació d'un total de 40 monitors, dels quals han realitzat xerrades 33, i 25 estan actualment en actiu.

# Actuacions programa GAME OVER

## Evolució GAME OVER



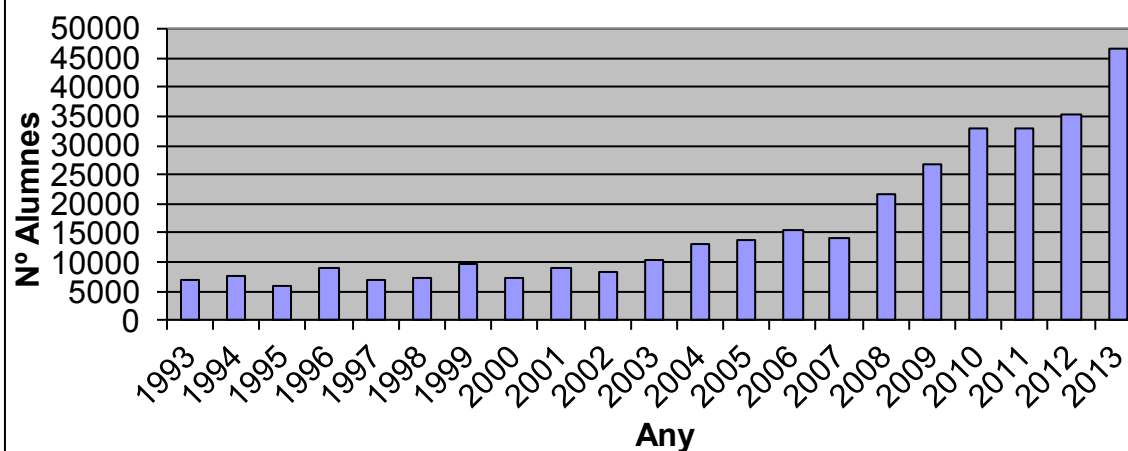
## ANY 2013

912 Xerrades

399 Escoles

46706 Alumnes

## Evolució alumnes per any



## Avaluació de l'impacte - Objectius

- Conèixer el grau de record per part dels alumnes, dels continguts, materials i la didàctica de les xerrades-col·loqui de la campanya “Game Over” i la seva valoració després de tres mesos des de que es va fer la sessió.
- Conèixer l'impacte de la xerrada en les actituds i conductes dels alumnes.

## Característiques de l'estudi

- De caire descriptiu i exploratori amb metodologia qualitativa-quantitativa.
- Mostra: No aleatòria, de caire intencional mantenint la proporció entre alumnes d'ESO i BTX-Cicles (80/20)
- Mètode:
  - Enquesta elaborada pel Servei Català de Trànsit i l'Institut Guttmann.
  - Explotació estadística amb programa estadístic SPSS 20.0.0.
  - Anàlisi de resultats.

# Enquesta

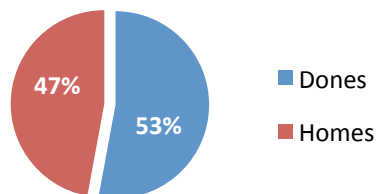
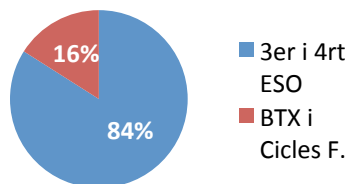
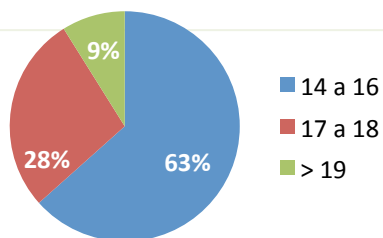
[https://docs.google.com/forms/d/1WABRdssCis\\_sy0PtT-IYhXOYZ7feQzuV\\_P72MG8cknl/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/1WABRdssCis_sy0PtT-IYhXOYZ7feQzuV_P72MG8cknl/edit?usp=sharing)

# Característiques de la mostra estudi any 2013

**N= 1.231**

Alumnes de **3er i 4rt d'ESO** i **1er i 2on de BTX i Cicles formatius** de escoles públiques o concertades de Catalunya, que havien rebut xerrades l'últim trimestre de 2012

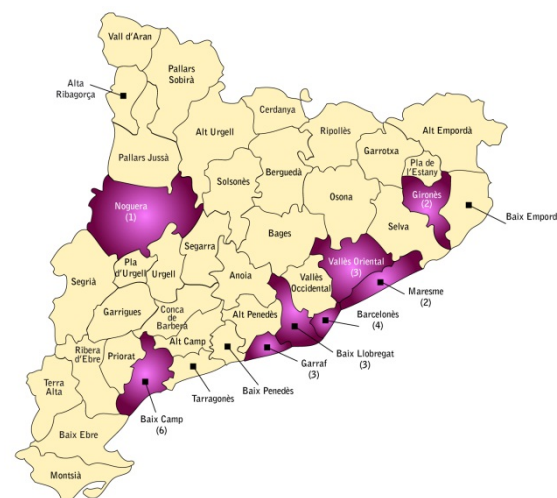
**Edats:** mitjana 16 anys



**Escoles: 17**

**Poblacions:**

Barcelona (4)  
Castelldefels  
Cambrils  
Girona (2)  
Lliçà d'Amunt  
Mataró (2)  
Sant Celoni  
Sant Fost de Campcentelles  
Viladecans  
Vallfogona de Balaguer  
Vallirana  
Vilanova i la Geltrú



# Resultats: Dades de Mobilitat

## Conducció de vehicles

- El 31,4 % manifesta que condueix algun vehicle: cotxe, moto o bicicleta.
- El 20% condueix bicicleta .
- El 3,2% condueix ciclomotor.
- El 2,8% condueix moto.
- El 5,3% manifesta que condueix cotxe

## Desplaçament a l'escola

- El 56,5% a peu.
- El 3,3% en bici.
- El 1,9% en ciclomotor.
- El 1,8% en moto.
- El 22,3% en cotxe com acompanyants.
- El 14,2% en transport col·lectiu.

## Desplaçament en el lleure

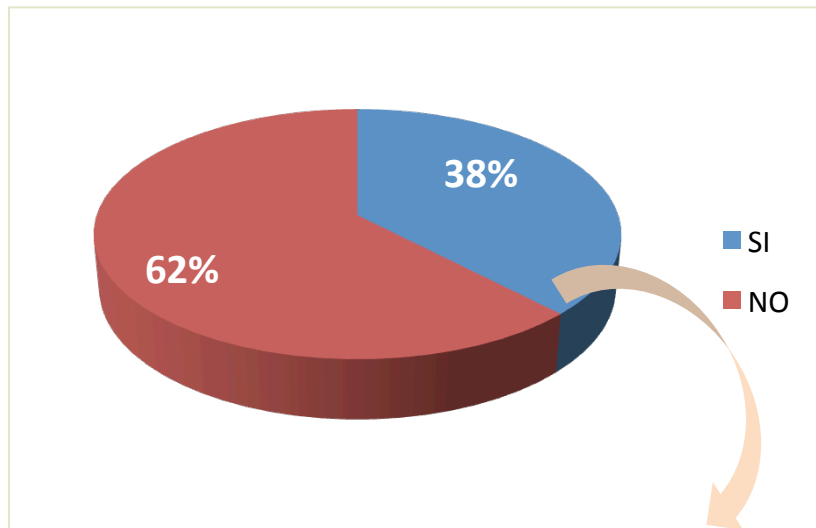
- El 52,4% a peu
- El 6,2% usuari de bicicleta .
- El 2,2% usuari de ciclomotor.
- El 3,4% usuari de moto.
- El 25,6% usuari de cotxe.
- El 10,1% usuari de transport públic.



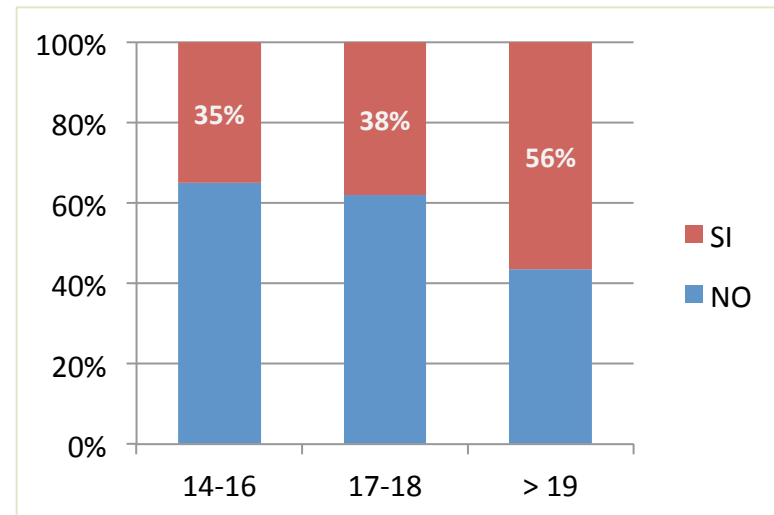
# Influència de la xerrada-col·loqui en la conducta



Seguiu com a conductor o com acompanyant, arran de la xerrada de la campanya "Game Over" heu canviat alguna cosa en la teva conducta o actitud en relació al trànsit?



465 joves



## Canvis en la conducta I

“Vaig amb més precaució perquè aquesta campanya m’ha ensenyat que mai saps que pot arribar a passar, i quan passa ja no hi ets a temps de millorar-ho”.

“Estar alerta de tot el que m’envolta, no solament per mi, si no per gent que a vegades es salta les normes”.

“Sempre em poso el cinturó, però des de la xerrada em preocupo que el conductor també se’l posi”.

“Estava acostumada que de la parada d’autobús fins a casa em portaven amb moto sense casc, ara, si no tinc casc, no hi pujo”.

“Ser més prudent quan m’acompanya algú”.

“No corro tanto y no me pego demasiado a otros coches yendo detrás de ellos”.

“En el cotxe, vigilo més al conductor”.

“La manera de fer pensar com a conductors a amics i familiars”.

“Que el conductor no parli per WhatsApp”

“He conscienciat a coneguts i amics de no agafar el cotxe ebris, i he requisat en diverses ocasions les claus d’algú per tal de que no condueixi”

“No distreure al conductor, ni amb el mòbil ni amb qualsevol objecte”

## Canvis en la conducta II

“Vigilar que el conductor no estigui borratxo”.

“No anar al cotxe d’algú que hagi begut alcohol o tingui conductes de risc”.

“M’he conscienciat que no he de pendre drogues abans de conduir”.

“Estar més atent i no confiar molt en els cotxes ni en els semàfors”.

“Estar més alerta a l’hora de conduir. No utilitzar el mobil”.

“Bec menys alcohol i fumo menys porros”.

“No bec alcohol ni tan sols quan vaig de copilot per si he d’intervenir en el acte de conduir”.

“A vegades quan tornava de festa ho feia amb amics i ara torno amb els pares d’amics”.

“Tenia por de conduir i ara tinc més”.

“Agafar el transport públic quan vaig de festa”.

## Conclusions de l'estudi

- Casi el 90% dels alumnes recorden molt o bastant el relat de l'experiència personal del monitor després de mesos de realitzar-se la xerrada.
- Al voltant del 78% dels alumnes recorden molt o bastant els continguts del DVD.
- Al voltant del 45% dels alumnes recorden molt o bastant els continguts del material imprès de la campanya.
- El 88% dels alumnes recorden molt o bastant les causes dels accidents i el 93,6% les seves conseqüències.
- El 81% dels alumnes consideren que les xerrades-col·loqui de la campanya "Game Over" influeix de forma favorable en la prevenció de les conductes de risc relacionades amb la conducció de vehicles.
- Un 40% dels alumnes han realitzat alguna vegada alguna conducta de risc relacionada amb el trànsit i la conducció de vehicles o han acompanyant a altres persones que ho han fet.
- El 44% dels alumnes manifesten que arrel la xerrada han tingut canvis en la seva conducta relacionada amb el trànsit.
- Les conductes que més han canviat són les relacionades amb la seguretat (cinturó, casc), prudència, advertir al conductors quan són els acompanyants, respectar els senyals i no fer "tonteries", no acompanyar a conductors imprudents o disminuir la velocitat si condueixen moto.

