

MOV'IN THE CITY - CONTENU DE L'ATELIER



Campagne organisée par Coren, sur la mobilité à Bruxelles. On en est à la 2e édition. Au total, 18 écoles ont participé, soit 650 élèves du secondaire (3-4-5e).

Objectifs :

- sensibiliser aux enjeux de la mobilité en ville, dont les jeunes bruxellois sont en général bien conscients
- découverte de l'intermodalité (combinaison de divers moyens de transport lors d'un même déplacement)
- outiller les élèves pour leurs déplacements quotidiens
- les initier, avec Provelo, à circuler à vélo dans la ville

Déroulement :

- Une animation dans chaque classe, de 2h, entre octobre et décembre. Une sorte de grand débat, sur les besoins et les impacts des différents types de mobilités et les enjeux de la mobilité à Bruxelles, notamment d'un point de vue environnemental
- Une formation vélo trafic avec Provelo
- Un briefing fin mars, dans chaque classe, où on les prépare au jeu « smooov'gaming » (surtout sur l'app qui leur permettra de jouer et certaines appli utiles, comme les horaires des bus, etc.)
- Fin avril : le jeu « smooov'gaming », point culminant de la campagne : le même jour, ils vont tous parcourir Bruxelles avec différents moyens de transports, avec une appli sur leur smartphone. Ils doivent tous rejoindre le même lieu (La Tentation à Bxl). Par groupe ils vont devoir passer par certaines étapes, grâce à l'appli, développée par wannaplay

L'appli : une fois chargée, ça démarre. Ils doivent trouver leur point de départ grâce à la carte numérique. Une fois qu'ils y sont (ils sont géolocalisés), le compte à rebours démarre : ils ont 2h 15. A chaque étape intermédiaire, ils reçoivent des questions (quizz) ou des défis (actions avec animateur). Si leur réponse est juste ils

gagnent des points. Certains lieux sont aussi des bonus. Ils ont aussi plus de point si ils utilisent des moyens de transport doux différents, dont obligatoirement le villo. Ils ont aussi un carnet où se trouvent certaines réponses (reçu pendant le briefing). Arrivés à destination (La Tentation), Coren reçoit les points de tous les groupes. Les 3 meilleurs groupes gagnent des prix.

Echanges avec les participants :

Positif/ apports :

- Outil portable et léger
- Collaboratif, à la fois dans la coopération et la compétition
- Ludique et évolutif, avec un support qui les attire

Question en suspend / inconvénients/ idées complémentaires :

- Y a-t-il une évaluation sur les changements de comportements, si ils sont prêts à continuer à utiliser tel moyen, et si non pourquoi, comment les aider ?
- Un whatsapp de l'événement pour échanger leurs photos
- Paradoxe d'à la fois utiliser les modes doux pour économiser l'énergie et en même temps devoir utiliser un smartphone récent (mais qu'ils ont déjà)
- Comment intégrer la question de l'inégalité liée au fait de posséder un bon smartphone ou pas, de se sentir exclu si on n'en a pas ?
- Place laissée à l'expression pendant le jeu > ils pourraient davantage produire du contenu, laisser leur opinion sur les difficultés/facilités liées à l'usage d'un mode de transport (éventuellement dans une autre étape)
- Un débriefing plus important
- Difficulté de se déplacer à plusieurs à vélo ?
- On pourrait aussi... Calculer le CO2 émis
- On pourrait aussi... voir en permanence les classements des autres équipes
- On pourrait aussi... en profiter pour réfléchir avec eux l'utilisation du smartphone