

ATELIER BEL-EXPO, L'AVENTURE QUI VA CHANGER TA VILLE

Dans quelques semaines s'ouvrira une exposition permanente à [Bruxelles-Environnement](#). Elle vise à développer la capacité d'action des citoyens, les 10-15 ans en particulier, pour améliorer la qualité de vie et l'environnement en ville. **Interactive**, l'**exposition** mise résolument sur le numérique : équipés d'un compagnon de visite digital, les visiteurs réalisent des missions dont les résultats sont enregistrés : pédaler en ville, chasser des nuisances, cultiver un légume, choisir un métier, imaginer un restaurant scolaire, etc. Grâce au **bracelet digital**, ils prolongent leur visite sur le **site web**. A travers un bilan de visite immédiat, les enseignants bénéficient d'activités et de projets différenciés. Dans cet atelier, découvrez le processus de conception de cette stratégie numérique, une véritable aventure qui a impliqué les publics-cibles. A travers un exemple concret de BEL-EXPO (jeu collaboratif), discutons aussi des potentialités et limites de cet outil.

Avec : Christophe Vermonden - Bruxelles Environnement

CONTENU DE L'ATELIER

Mots-clés: aventure, ville, environnement, renforcement de la capacité d'action (nécessitant de l'autonomie).

L'expo a été co-écrite et testée avec un groupe d'enseignants et leurs élèves: identification des exploitations possibles, test dans les classes... permettant un retour vers les développeurs, les graphistes.

L'expo sera permanente, ouverte tous les jours (semaine + WE, sauf lundi), destinée à un public-cible de 10-14 ans, mais accessible à tous. 7.800 m2 répartis en 9 îlots thématiques. Durée de visite: 1h30. 20.000 visiteurs prévus / an.

Prix: les 6 premier mois, prix d'appel: 2€ (jeune) - 4€ (adulte). Passera ensuite à 4€ - 8€.

Inauguration prévue le **24 avril 2018**, ouverture prévue le **2 mai 2018** (si le chantier n'a pas de retard...)

Avantages / apports / intérêts

- Un objectif est l'autonomie des jeunes visiteurs (pour chercher de l'aide, réaliser des actions) grâce au bracelet numérique.
- Possibilité, via le bracelet, de compiler (de façon anonyme) les résultats des visiteurs, d'agréger les informations au niveau d'une classe en un **bilan de visite** disponible sur le site le jour-même pour le prof avec une série d'exploitations possibles (photos, contenu de l'expo, analyse des résultats (réussi/erreurs), graphiques, défis complémentaires à mener en classe, exploitations pédagogiques...).
- Anonymisation des résultats: le prof saura que 3 élèves ont choisi tel métier, que $\frac{2}{3}$ de la classe à réussi telle mission... mais ne saura pas *qui*.
- Pendant la visite, le prof profite des contenus de l'expo, est concentré sur sa visite, car le prof est libéré de la gestion de ses élèves grâce aux animateurs présents et au bracelet (autonomie des jeunes).
- Mise en place de compteurs et indicateurs de résultats (nombre de visites...), qui seront croisés avec la perception des animateurs.
- Une formation technique des enseignants est prévue, pour qu'ils puissent utiliser pleinement le site web et être indépendants.

Inconvénients / conditions / questions

- Idéalement, l'enseignant fera quelques activités préparatoires à la visite avant de venir à l'expo (via des fiches en lignes).
- Durée de vie de l'expo? > Il s'agit d'une expo permanente, ce qui permet de créer une communauté de visiteurs. Elle devra cependant évoluer: certaines thématiques seront retravaillées au fur et à mesure...
- Fragilité/vol des bracelets? > Des prototypes ont été testés afin d'en améliorer la solidité. Le look a été étudié pour qu'on n'ait pas envie de le voler (plutôt moche, visible, un peu lourd) + système de rappel de déposer le bracelet à la sortie & alarme.
- Pourquoi pas plutôt utiliser les smartphones des élèves? > (1) Les ados pourront les utiliser pour d'autres choses (espace selfie p.ex.); (2) ne permettrait pas de compiler les données de façon anonyme et poserait un problème de respect de la vie privée; (3) impossibilité de connecter les smartphones sur le système choisi; (4) tous les enfants n'ont pas de smartphone.
- Quelle évaluation ? > Une évaluation est prévue: via le site; via une borne à la sortie de l'expo (avis via quelques questions); via les résultats par îlot. Exploitation: voir quelle est l'expérience de visite selon que celle-ci a été préparée ou pas; le nombre de bonnes réponses aux questions dans l'expo permettra de voir s'il faut upgrader un îlot (augmenter le niveau d'info si tout est super compris/connu).
- Au sortir de l'expo, comment se l'approprier dans la vie réelle? > (1) Volet compréhension, pour l'adulte: mise à disposition de l'ensemble du contenu et liens pour en savoir plus sur le site; (2) Volet action: renverra vers écogestes de BE et initiatives existantes (projets dans les écoles, les mouvements de jeunesse, Quartiers durables, Bubble...); (3) Projet de jeu de société coopératif en phase avec îlot 9; (4) Idée de faire des ateliers pos-expo, directement avec la visite.
- Comment aider un prof à préparer sa visite et comment? > Il faudra s'identifier sur le site, et répondre à quelques question (comment allez-vous venir?...) + suggestions préalables (visitez d'abord votre quartier et transmettez-nous vos commentaires), récolte d'idées reçues... Les profs pourront envoyer ou apporter ce qu'ils ont déjà fait, des données et l'animateur pourra ainsi en tenir compte.
- Manque le contact avec le réel, le dehors, alors qu'il y a un espace vert tout proche! > Des activités-minutes seront créées pour faire patienter les groupes, dont des activités extérieures + des activités extérieures proposées après la visites (fiches), surtout sur le site de Tour & Taxis, en lien avec son histoire.
- Quid de la population du quartier? Le bâtiment, une administration, une expo constituent une barrière pour un public non habitué à rentrer dans un tel lieu! > Il y aura des collaborations avec des associations de quartier, qui constitueront des ambassadeurs.
- Un enjeu sera aussi de faire accepter aux fonctionnaires de BE qu'on ouvre le bâtiments aux enfants!