

Samedi :

Brainstorming avec des participants du super Brest :

Question 1 : Vous êtes plusieurs dans la cour, vous apercevez le module. Qu'est-ce qui vous fait approcher ?

- La couleur, la signalétique
- On peut grimper dessus ?
- Que ce soit déguisé en quelque chose, exemple : un vaisseau spatial
- Être à plusieurs pour y aller,
- Le graphisme du module
- Le personnaliser : dans le cadre d'un projet collaboratif ou un club artistique
- La taille du module, sa forme
- La lumière
- panneau LED avec des images
- Taguer le module (par des élèves doués dans le tag du street art)

Question 2 : Il y a des affiches : santé, mode d'emploi, un pédalier. Que faites-vous ?

- envie de décoller les affiches (veiller à une bonne fixation des affiches)
- trop d'infos, plus de visuel
- Je ne lis pas
- envie de poser les pieds sur le pédalier
- challenge ? Rappelle le parcours sportif
- il ne faut pas trop d'infos à lire et elles doivent être percutantes et positives
- Comment ça marche ?

Question 3 : Comment rendre visible l'effort fourni ?

- l'effort est visible
- impact sur le corps, fabrication des muscles
- LED
- c'est tout ?!
- Jeux ?
- Ouais mon ami, c'est fou !
- ludification avec des LEDS

Question 4 : Comment faire revenir les élèves ?

- moment de socialisation, se divertir
- il faut être franc sur le dispositif : des explications
- ne pas culpabiliser, ne pas en faire une source de stress
- montrer que cela augmente les connaissances,
- sensation de gain
- jeux
- L'esprit de compétition
- Cumuler les km roulés et avoir des paliers qui font gagner des trucs
- table à 4, se protéger de la pluie
- taux d'électricité produit
- les équivalences énergétiques
- Qui va le plus vite, une bulle pour discuter
- Compétition à plusieurs
- Je souffre, je vais brancher mon portable au CDI