

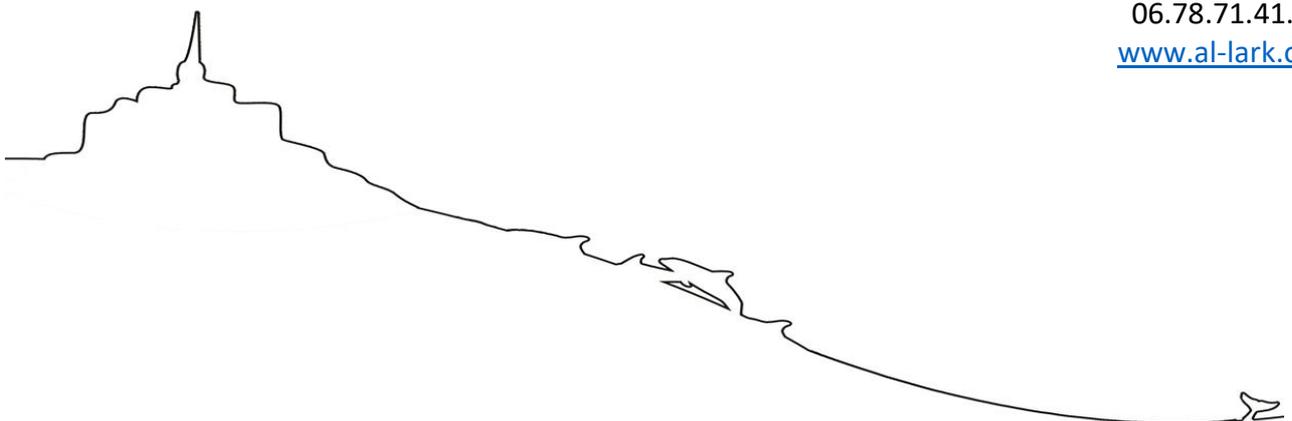
## Projet de réalité virtuelle

# « Partager la biodiversité marine de la baie du Mont Saint Michel »



Projet porté par :  
**Gaël Gautier**, directeur  
**Hélène Quévreur**, volontaire en service civique  
**Lyse Souplet**, bénévole

**Association AL LARK**  
50 Rue Pierre et Marie Curie  
35260 CANCALE  
02.57.64.04.40  
06.78.71.41.09  
[www.al-lark.org](http://www.al-lark.org)





Rédaction : Avril 2019

Mise à jour : Octobre 2019

Avec le soutien de



Principaux mécènes  
de la Tépamaboule





<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
<b>1. Problématique .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Objectifs .....</b>	<b>2</b>
<b>3. Méthodologie .....</b>	<b>3</b>
<i>La réalité virtuelle.....</i>	<i>3</i>
<i>Matériel.....</i>	<i>4</i>
<i>Moyens humains.....</i>	<i>4</i>
<i>Critères d'évaluation.....</i>	<i>4</i>
<i>Partenaires.....</i>	<i>5</i>
<b>4. Phase de développement 2020 .....</b>	<b>5</b>
<b>5. Chronogramme .....</b>	<b>6</b>
<b>6. Budget .....</b>	<b>6</b>
<b>Conclusion.....</b>	<b>7</b>



## Introduction

Créée en 2004, **AL LARK** est une association à but non lucratif et reconnue d'intérêt général qui agit depuis 15 ans pour la sensibilisation au respect et à la préservation de la biodiversité du milieu marin en baies du Mont Saint Michel et de Saint-Malo. A ce titre, AL LARK a été en 2014 lauréate du Prix national Raymond Duguay pour son action de sensibilisation.

AL LARK fonde ses actions sur les valeurs fondamentales suivantes :

- Le **respect de la nature, de la mer et de la faune**, en particulier des cétacés, en s'engageant sur la diminution de son impact environnemental ou à défaut sur la compensation carbone, en initiant ou participant à des actions de développement durable, en s'engageant dans des réseaux faisant œuvre commune.
- La **coopération** pour s'engager dans une démarche active et responsable au service de l'éducation écologique et de la science participative.
- La **convivialité** entre ses adhérents pour partager ensemble ses émotions, sa passion, ses connaissances et pour participer à l'animation de la vie locale.
- **L'engagement** dans l'Économie Sociale et Solidaire, synonyme de fonctionnement démocratique, d'activité d'utilité sociale et de gestion désintéressée.
- **L'ancrage sur le territoire** de la Côte d'Émeraude et de la Bretagne, afin d'être utile à ses habitants tout en participant à son rayonnement national et international.
- L'ambition de se **développer** selon un modèle pérenne dans le respect des valeurs associatives.
- La **solidarité** qui permet un accès à la mer pour tous, et qui nous amène à développer des actions visant la mixité sociale et au profit des personnes les plus défavorisées.

Ces actions et objectifs se déclinent selon quatre leviers d'action :

- **Connaître** : développement de projets scientifiques
- **Éduquer** : développement de projets pédagogiques et de sensibilisation
- **Agir** : protéger l'environnement et la biodiversité
- **Partager** : grâce aux bénévoles

La baie a la particularité de voir transiter dans ses eaux une population d'environ 400 grands dauphins, ce qui constitue un vecteur positif pour la sensibilisation. Dans ce but, l'association a développé l'accès à la mer pour tous en proposant à un large public, ses adhérents mais également aux scolaires, des sorties d'observation en mer en bateau semi-rigide. Lors de cette sortie en mer, sont abordés différents sujets comme les oiseaux marins sur la réserve ornithologique de l'île des Landes, l'observation et l'étude des mammifères marins et notamment des grands dauphins selon une approche respectueuse, mais aussi des espèces insolites et méconnues rencontrées comme le poisson lune ou le pingouin.

Au fil des saisons, la biodiversité locale évolue tout comme les paysages avec les phénomènes de marée et la météo, ce qui change notre environnement et permet aux adhérents de redécouvrir notre patrimoine naturel à chaque sortie. Conjointement, leur est proposé de



faire des sciences participatives : les adhérents peuvent récolter et traiter bénévolement des données scientifiques, selon un protocole défini. Ces informations récoltées contribuent à l’approfondissement des connaissances scientifiques sur les cétacés observés dans la baie.

L’association a développé tout un ensemble d’animations ludiques et pédagogiques sur l’estrans à destination des enfants et adolescents dans le cadre de classes de mer et séjours de loisirs. AL LARK participe également à de nombreuses événements comme des salons nautiques et des manifestations locales. Nous proposons aussi de mettre à disposition de structures comme les hôpitaux, EHPAD, médiathèques, écoles, maisons de quartiers, notre exposition photos itinérante gratuitement possiblement accompagnée d’une conférence.

Toutes ces actions à destination de publics différents permettent de sensibiliser le plus grand nombre de personnes sur la fragilité du milieu marin et sa biodiversité.

## 1. Problématique

L’association propose de nombreuses activités pédagogiques et ludiques pour les scolaires afin de leur faire découvrir le littoral et le milieu marin et de les sensibiliser à la protection de la biodiversité.

Cependant, malgré l’accueil de nombreux groupes scolaires, un certain nombre d’enfants et d’adolescents en situation de handicap ou hospitalisés ne peuvent participer aux activités. Emmener en mer les enfants en situation de handicap est un objectif difficile à atteindre pour l’association car il n’y a pas de quai d’embarquement sur la plage d’où nous partons et le bateau semi-rigide est inadapté au handicap physique. Si AL LARK a déjà réalisé des sorties en mer avec des enfants ayant des handicaps mentaux, le coût de revient en est élevé car le groupe doit être restreint avec un encadrement suffisant. Cette sortie nécessite aussi une bonne préparation pour que les enfants surmontent leur appréhension et peur de l’inconnu.

Si ces enfants ne peuvent être accueillis dans nos locaux et sur nos bateaux et découvrir la biodiversité de la côte d’Émeraude et de la baie du Mont Saint Michel, alors l’association propose de leur apporter directement cet environnement marin d’une façon la plus réaliste possible.

## 2. Objectifs

### **Objectif principal :**

Partager la biodiversité marine et faire découvrir les richesses naturelles de notre région de manière innovante aux enfants ne bénéficiant pas ou peu d’accès à la mer.

### Objectifs spécifiques :

- Changer le quotidien des enfants en situation de handicap ou hospitalisés
- Proposer aux enfants une activité ludique et récréative
- Sensibiliser les enfants à la protection de la biodiversité marine
- Offrir aux enfants de nouvelles sensations et leur permettre de dépasser la peur de l'inconnu

## 3. Méthodologie

### La réalité virtuelle

Dans le but d'être le plus réaliste possible, AL LARK a eu l'idée d'utiliser les technologies de la réalité virtuelle et des vidéos à 360° pour une immersion totale. Ces vidéos auront différents thèmes en lien avec le milieu marin, montrant des sorties en mer, des paysages, des rencontres avec des dauphins, phoques, oiseaux marins ou encore d'autres navires.



Grâce à la technique des vidéos à 360°, mises à disposition gratuitement, nous pouvons proposer cette découverte à des enfants ne pouvant faire des sorties en mer du fait de leur situation de handicap ou d'hospitalisation. Aussi, les vidéos à 360° et l'utilisation de casques permettent une immersion totale, contrairement aux vidéos classiques. Les enfants utilisant ces casques auront cette réelle sensation d'être transportés ailleurs, oubliant l'espace de quelques instants l'endroit où ils sont réellement. Être en immersion totale grâce aux casques de réalité virtuelle permet alors une mise en situation des enfants dans une activité ludique et récréative afin d'en apprendre davantage sur la biodiversité marine.

Ainsi, nous espérons pouvoir partager notre passion avec un public ne pouvant participer à certaines activités proposées par l'association. Nous souhaitons mettre en avant la beauté de notre patrimoine naturel car c'est par ce biais positif que AL LARK agit pour la protection de la biodiversité marine et plus particulièrement des mammifères marins.

La réalité virtuelle est aussi un bon moyen de calmer et détendre des enfants particulièrement anxieux à l'idée d'un examen médical ou d'une anesthésie. L'apaisement procuré par l'observation de mammifères marins ou d'oiseaux côtiers, animaux que ces enfants n'ont pas pour habitude d'observer d'aussi près et dans leur milieu naturel, serait très largement bénéfique pour la santé de l'enfant mais aiderait aussi le personnel soignant.

Ces vidéos pourront donc susciter l'éveil de l'enfant ou, au contraire, l'apaiser et le calmer.

Le visionnage des vidéos pourra être fait dans les structures de vie des enfants et adolescents (Institut Médico-Educatif (IME)), établissements hospitaliers) mais aussi dans le cadre d'un accueil pédagogique à Cancale, dans les locaux de l'association.



## Matériel

Afin de réaliser des vidéos immersives une caméra GoPro Fusion est utilisée puis le montage est effectué grâce au logiciel Adobe Premiere Pro.

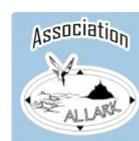
L'utilisation d'un drone est envisagée pour réaliser des images aériennes afin de découvrir le milieu marin d'un point de vue différent.

Des casques de réalité virtuelle de la marque Oculus (modèle : Go) sont utilisés. Ces casques autonomes avec mémoire intégrée, actuellement les plus performants du marché pour l'utilisation souhaitée, permettent de diffuser des vidéos à 360° de la meilleure qualité possible sans avoir besoin d'un ordinateur pour les faire fonctionner.

Dans le but d'avoir une meilleure qualité de son, des micros extérieurs sont utilisés. En effet, les vidéos étant tournées en extérieur, des sons parasites, comme le vent, peuvent être inconfortables lors de la diffusion et empêcher les enfants d'entendre correctement les commentaires et informations données.

Étant dépendant de la météo, ces vidéos sont tournées lorsque de bonnes opportunités se présentent, idéalement lorsque les conditions météo sont correctes.

Le tournage aboutira à la création d'une vidéothèque.



Drone



Caméra  
360°



Casque de  
réalité virtuelle

## Moyens humains

Le projet est porté par une petite équipe : un salarié, une volontaire en service civique et une bénévole.

Un CDD est envisagé afin de soutenir l'équipe du projet.

Une équipe de bénévoles vient compléter le dispositif : un appel est lancé afin de créer un groupe voulant participer à ce projet en intervenant dans les hôpitaux et les IME partenaires. L'idée est de former ces bénévoles à l'utilisation des casques pour qu'ils puissent être autonomes lors de ces interventions dans les établissements et qu'ils puissent gérer les éventuels problèmes techniques.

## Critères d'évaluation

Les critères d'évaluation de ce projet seront :

- Le nombre d'établissements et d'enfants bénéficiaires,
- Le nombre de vidéos intégrées dans la vidéothèque.

Des questionnaires de satisfaction pourront être remplis par les jeunes et les accompagnants dans le but d'évaluer nos vidéos, leurs impacts (positifs et/ou négatifs) et ce qu'il faudrait améliorer.



## Partenaires

Dans le but de légitimer ce projet de réalité virtuelle auprès des enfants et adolescents hospitalisés ou en situation de handicap, l'association AL LARK travaille avec des partenaires du secteur de la santé.



Un premier partenariat est développé avec l'IME La Passagère, situé à Saint-Malo (35) et géré par l'ADAPEI 35. La présentation de vidéos à 360° sur la biodiversité marine à des adolescents en situation de handicap permet de faire un bilan des points positifs et négatifs de ces vidéos. Ceci nous aide à améliorer ce projet et répondre au mieux aux attentes des jeunes mais également du personnel encadrant.



Un second partenariat est fait avec l'association « Les P'tits Doudous Malouins » créée par les anesthésistes de l'hôpital de Saint-Malo. Cette association, qui a pour objectif d'améliorer le vécu de l'enfant lors d'une intervention chirurgicale, s'inscrit totalement dans la démarche du projet et c'est pourquoi nous leur proposons les vidéos de réalité virtuelle.

Ces deux partenaires, avec des attentes et objectifs différents, nous incitent à proposer des vidéos variées adaptées à leurs besoins.

## 4. Phase de développement 2020

### **Achats de casques de réalité virtuelle**

Acquisition de casques supplémentaires pour une utilisation conjointe en petit groupe de 6 à 8 bénéficiaires, par plusieurs classes sur un projet pédagogique commun ou bien par plusieurs établissements sur une même période.



### **Création de nouveaux contenus pour enrichir la vidéothèque**

Réalisation de vidéos toute l'année pour mettre en avant la saisonnalité du milieu naturel et valoriser l'ensemble des activités d'AL LARK.

### **Appel à des professionnels de la vidéo**

Soutien technique à la création par des professionnels de la vidéo, afin d'obtenir une qualité professionnelle de l'image, adaptée à la demande.

### **Création d'une vidéothèque sur la chaîne Youtube de l'association**

Proposition d'accès aux vidéos sur internet via notre chaîne Youtube aux établissements éloignés et déjà équipés de casques à réalité virtuelle.



## Écriture d'un projet pédagogique pour les IME incluant les vidéos à 360°

Projet pédagogique adapté aux enfants et adolescents des IME avec l'objectif de leur faire découvrir le milieu marin et sa biodiversité, au travers d'une succession d'activités proposées tout au long de l'année en IME (exposition photos AL LARK, conférences sur les mammifères marins, les déchets, séances de vidéos à 360°, jeux). La finalité pourrait être, pour certains jeunes, de venir participer à des activités sur notre site et des sorties en mer. Ce travail fait tout au long de l'année, pourrait aider certains jeunes à surmonter leurs peurs et appréhensions, leur permettant ainsi de participer à des activités sur notre site ou une sortie en mer.

## 5. Chronogramme

Calendrier prévisionnel	2019												2020											
	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Recherches techniques	■	■	■	■									■	■	■	■								
Appel à des professionnels de la vidéo											■	■	■	■	■									
Recherche de partenaires		■	■	■				■	■	■	■	■	■	■	■									
Achat du matériel	■	■	■						■				■											
Appel à bénévoles									■				■											
Formation des bénévoles									■	■			■	■										
Prises d'images			■	■	■	■	■	■	■	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Montage vidéo			■	■	■	■	■	■	■	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Présentation des vidéos aux partenaires				■	■					■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Création vidéothèque Youtube													■											
Écriture projet pédagogique IME													■											

## 6. Budget

### Budget prévisionnel 2019 – 2020

Objet	Dépenses	Dons/mécénat
Trophée fondation EDF (1)		10 000 €
Événement caritatif des BZH Dragon Ladies (2)		8 500 €
Matériel (casques, gopro et accessoires)	6 000 €	
Réalisation des vidéos	5 000 €	
Réalisation de l'action (déplacements, salons, actions de communication)	4 000 €	
Charges de Personnel (salariés, volontaire en service civique)	6 000 €	
Soutien du Département via le Service Civique		2 500 €
<b>TOTAL</b>	<b>21 000 €</b>	<b>21 000 €</b>



**Soutien bénévole** : 1 500 € (120 h et frais de déplacements)

### **(1) Trophées des Associations**



Depuis 2010, la Fondation EDF propose chaque année un concours, « les Trophées des Associations », qui valorise les petites et moyennes associations menant des actions en faveur des jeunes.

Trois catégories permettent de valoriser ces associations : inclusion sociale, solidarité internationale et numérique solidaire. Le projet de réalité virtuelle s'inclut parfaitement dans cette dernière catégorie car celle-ci met en avant l'utilisation d'outils digitaux pour venir en aide aux publics empêchés.

L'association AL LARK a gagné le prix 10 000 Volts et a été la lauréate du Prix du Public 2019, décerné au niveau national par les votes sur internet. Ce dernier permet d'avoir un soutien humain supplémentaire de la fondation EDF, sur la partie technique de notre projet.

### **(2) La Tépamaboule**



Les BZH Dragon Ladies forment une équipe sportive de paddle, médaillée de bronze au Championnat du Monde 2018.

Elles ont organisé, le 8 septembre 2019, leur premier événement sportif et ludique à visée caritative « La Tépamaboule ». Le projet de réalité virtuelle de l'association a été choisi comme bénéficiaire de l'action. Deux cents personnes ont participé à l'évènement à Cancale et Port Mer, en tant que coureurs ou bénévoles. Cette manifestation a aussi bénéficié du soutien local des commerçants, restaurateurs et ostréiculteurs. 8 500 € ont été récoltés permettant l'avancée du projet en 2020.

## **Conclusion**

Le projet de réalité virtuelle, d'une durée initiale d'un an, s'intègre de toute part dans les valeurs de l'association AL LARK et son projet associatif, que ce soit d'un point de vue pédagogique, d'un point de vue de sensibilisation ou d'un point de vue solidaire sur notre territoire. Ce sont les socles principaux du projet pour une démarche d'accès à la mer pour tous.

L'objectif principal de ce projet est de diffuser, via des casques de réalité virtuelle, des vidéos à 360° faites lors de nos sorties d'observation en mer, à terre ou en pêche à pied.

Dans sa finalité, ce projet a pour but de rendre accessible aux enfants en situation de handicap ou hospitalisés, la découverte du milieu marin et de la biodiversité marine observée en baie du Mont Saint Michel et sur la Côte d'Émeraude. Cette démarche permet également d'attirer leur attention sur la fragilité du milieu marin et l'importance de le protéger.

Ce projet innovant est un nouveau vecteur de sensibilisation à l'environnement pour ces futures générations d'adultes qui devront faire face aux bouleversements du changement climatique.



Notre réseau

