

# Parc National de Wallonie - Phase 2 - FICHE ACTION

**Titre : Création d'un outil d'animation immersif, numérique et itinérant sur les évolutions du climat et la biodiversité de la Vallée de la Semois**

**N° action : 66**

**Référence aux critères de la grille d'évaluation :**

- 1.1. Cohérence et complétude du périmètre
- 1.2. Cohérence fonctionnelle et intégrité du périmètre
- 1.3. Rareté et représentativité régionale, nationale et internationale
- 1.4. Tourisme et patrimoine
- 2.1. Enjeux nature et biodiversité
- 2.2. Enjeux climat et mobilité
- 2.4. Enjeux éducation et sensibilisation

**Description de l'action :**

*Cette fiche est en lien avec la FA5.*

**- Contexte :**

Le territoire dispose de peu de points d'accueil accessibles à tous publics (familles/ écoles/ personnes à besoins spécifiques) traitant des différentes thématiques abordées par le Parc national. Par exemple, le territoire ne dispose pas de centre d'interprétation de la nature. Par ailleurs, peu de lieux se prêtent à des activités d'intérieur, ce qui pourrait restreindre la fréquentation du Parc national par temps de pluie ou en saison hivernale. Enfin, peu nombreuses sont les activités numériques permettant de s'inscrire dans une stratégie digitale, attractive pour différents publics (les jeunes, entre autres).

**- Objectifs :**

1. Développer un outil pédagogique et de sensibilisation à la nature et à la biodiversité de la Vallée de la Semois.
2. Créer une activité d'intérieur, susceptible d'accueillir de grands groupes (scolaires et autres) à l'occasion d'excursions.
3. Créer une expérience immersive mobile contribuant à la stratégie digitale.

**- Méthodologie :**

**A) Identification des thématiques**

1. Définir les collaborateurs pour élaborer le contenu pédagogique, la scénarisation et les prestataires.
2. Définir les thématiques de l'animation numérique.
3. Construction de l'outil d'animation itinérant et modulable.

**B) Identifier des lieux en capacité d'accueil**

1. Identifier des espaces (publics ou privés) capables d'accueillir des grands groupes répartis sur l'ensemble du territoire.
2. Développer les collaborations pour l'occupation et la gestion de ces lieux.
3. Formation d'une équipe technique sur le territoire.

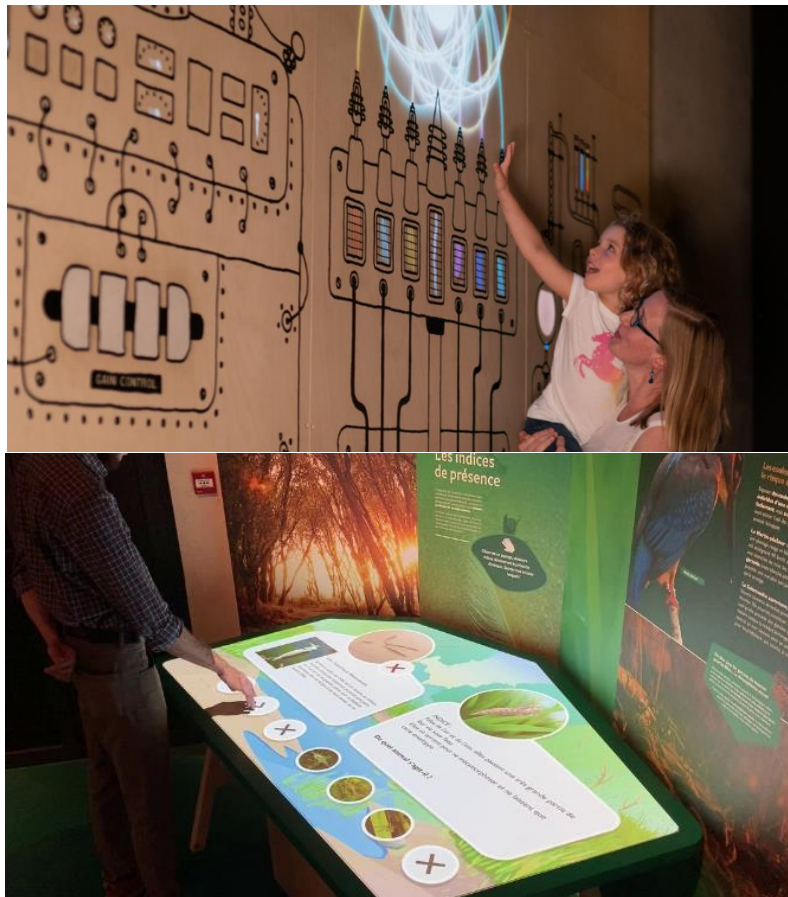
## Parc National de Wallonie - Phase 2 - FICHE ACTION

### **C) Définitions des aspects pratiques et gestion de l'animation**

1. Définir les périodes d'ouverture en fonction des publics cibles
2. Définir les tarifs de visite.
3. Assurer le suivi technique, la gestion quotidienne et la coordination avec les groupes de visiteurs.

### **D) Promotion**

Développement de la communication (numérique et papier) autour de l'outil.



© Hovertone - Exemples de scénarisation interactive

#### **- Localisation :**

Outil itinérant sur l'ensemble du Parc national et sa zone d'influence.

#### **- Public(s) ciblé(s) :**

Élèves, instituteurs, professeurs...

Familles (enfants, parents...)

Citoyens

Touristes

Personnes à besoins spécifiques

Mouvements de jeunesse (Maisons des jeunes, scouts, stages, ...)

Seniors