

# *Befriending, une approche intergénérationnelle du développement des compétences numériques*

2022 - 2024

Résultat n°1 du projet BESTIE :  
Un rapport de bonnes pratiques



# BESTIE

BEFRIENDING  
FOR SOCIAL  
+ DIGITAL  
INCLUSION

[www.bestieproject.eu](http://www.bestieproject.eu)

2022 - 2024  
*Befriending, une approche  
intergénérationnelle du  
développement des compétences  
numériques*

# contenu

Page :

03 INTRODUCTION

05 CATÉGORIES et MÉTHODOLOGIE EXPLIQUÉES

08 APPROCHE DE PAIR À PAIR DU DÉVELOPPEMENT  
DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

26 L'APPRENTISSAGE DE PAIR À PAIR PAR LE  
CHANGEMENT SOCIAL

36 L'APPRENTISSAGE ENTRE PAIRS PAR L'ART ET LA  
CULTURE

46 CONCLUSION



Co-funded by  
the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein  
2021-1-FR01-KA220-ADU-000033505

CC BY-SA 4.0

**Attribution-ShareAlike 4.0 International**

This license requires that reusers give credit to the creator. It allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, even for commercial purposes. If others remix, adapt, or build upon the material, they must license the modified material under identical terms.

**BY:** Credit must be given to you, the creator.

**SA:** Adaptations must be shared under the same terms.



# BESTIE

BEFRIENDING  
FOR SOCIAL  
+ DIGITAL  
INCLUSION



## INTRODUCTION

[www.bestieproject.eu](http://www.bestieproject.eu)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



### À PROPOS DE BESTIE

Le projet *BESTIE - Befriending for Social and Digital Inclusion* évoque la coopération intergénérationnelle, en réunissant des personnes âgées, des personnes migrantes et des jeunes, avec l'aide d'éducateurs, afin de surmonter l'exclusion numérique et sociale de ces groupes, en leur permettant de travailler ensemble pour combler les principales lacunes en matière de compétences.

### POURQUOI UN RAPPORT DE BONNE PRATIQUE ?

*Le résultat de projet 1 est une étude/un rapport de bonne pratique.*

*Il favorise l'inspiration en mettant en avant les meilleures pratiques de mise en œuvre d'approches d'apprentissage pair à pair, intergénérationnelles et interculturelles des compétences numériques, entre les personnes âgées, les migrants et les jeunes. Il donne ainsi à d'autres personnes et projets les moyens de faire la différence.*

# CATEGORIES

A

Approche de pair à pair pour le développement des compétences numériques

B

L'apprentissage de pair à pair par le changement social

C

Apprentissage entre pairs par l'art et la culture



# MÉTHODOLOGIE

Nos questions sur les études de cas suivent une approche en trois étapes :

Problème > Action > Résultat.

Cette structure permet un apprentissage efficace, en comprenant comment ces exemples pratiques peuvent être reproduits et sur quoi il faut se concentrer lorsqu'on veut reproduire ces méthodes.



# 1

## Problème

Chaque bonne pratique répond à un certain besoin identifié, qu'il soit social, artistique, d'inclusion, de compétences numériques. Certaines d'entre elles se situent à un niveau microéconomique, d'autres à un macroéconomique, et elles impliquent différents participants.

# 2

## Action

Nous présentons ici le type de solutions qui ont été conçues et qui étaient les acteurs clés.

Il peut s'agir de personnes âgées, de migrants, de jeunes, impliqués dans la conception de solutions.

# 3

## Résultat

Nous soulignons pour chaque bonne pratique le type de résultats obtenus et la manière dont les actions ont amélioré les compétences sociales, numériques et autres, ainsi que la cohésion locale.

## TOPICS

Les études de cas BESTIE sont issues d'initiatives qui répondent à des besoins et des objectifs divers et couvrent des sujets variés.

Pour faciliter la compréhension et la navigation, chaque étude de cas est signalée par les sujets qu'elle couvre.

INTERCULTUREL

INTERGÉNÉRATIONNEL

NUMERIQUE

INCLUSION

ÉGALITÉ DES GENRES

SOUTIEN RURAL

PARTICIPATION

LANGUES

PATRIMOINE CULTUREL

ART

SAVOIR-ETRE

DISCOURS ANTI-HAINE

NATURE

# A

---

## Approche de pair à pair pour le développement des compétences numériques





Plutôt que de lutter contre l'exclusion numérique en offrant simplement plus d'opportunités numériques, BESTIE se concentre sur les échanges créant des connexions interpersonnelles humaines, et favorisant l'apprentissage des compétences numériques.

Lorsque l'apprentissage des compétences numériques vient de l'échange entre pairs, cela conduit à une amélioration des attitudes envers la technologie et à une expérience d'apprentissage plus personnalisée, engageante et collaborative.



INTERGÉNÉRATIONNEL

NUMERIQUE

## Super Connecteurs de Louth, Irlande

SOURCE : <https://www.louthcoco.ie/en/services/communities/programmes/louth-age-friendly/louth-super-connectors.html>

BEFRIENDING FOR SOCIAL + DIGITAL INCLUSION

### PROBLÈME

Rester connecté pendant et après le COVID 19 représente un défi pour différents groupes. Le programme *Super Connectors* a été conçu en partenariat avec *Age Friendly Louth*, *Louth PPN* et *Healthy Louth* en Irlande, qui ont créé des manuels et attribué des tablettes à différents groupes de la région locale pour les aider, ainsi que leurs membres, à rester connectés numériquement en période d'isolement.

### ACTION

La campagne a été présentée comme un défi lancé aux jeunes et aux moins jeunes.

*"Si vous êtes un jeune, apprenez à un proche plus âgé à utiliser la technologie et incitez vos parents à offrir ou redonner un appareil à un parent ou un ami plus âgé. Quant aux personnes âgées, nous vous mettons au défi de surmonter votre peur de la technologie et de rester connectés à Noël."*

### RÉSULTAT

La campagne a mis les jeunes au défi de devenir des super connecteurs et d'enseigner la technologie à un proche plus âgé. Elle demandait aux jeunes d'encourager les parents à offrir ou redonner un appareil connecté à un parent ou à un ami plus âgé et invitait les personnes âgées à devenir des super connecteurs en surmontant leur peur d'utiliser la technologie et en apprenant à utiliser une application comme Zoom pour rester connectées.

La campagne comprenait :

- Une vidéo pour les réseaux sociaux
- Un communiqué de presse aux journaux nationaux et locaux
- RTE (radio et télévision nationales) a soutenu le projet, le premier projet local conçu en Irlande dans le cadre du programme gouvernemental #Keep Well.

CLIQUEZ POUR VOIR



<https://www.youtube.com/watch?v=iHR289ZqnF0&t=13s>



NUMERIQUE

INTERCULTUREL

## L'école du numérique « ReDI », Danemark

SOURCE : <https://www.redi-school.org/>

### ACTION

ReDI propose des programmes gratuits comprenant des cours d'informatique, un accompagnement et des activités professionnelles. Ces programmes sont dispensés par des bénévoles issus principalement du secteur informatique.

- ✓ Leur programme "Digital Beginners" fournit les compétences fondamentales pour apprendre à naviguer et à prendre part à notre société hautement numérique.
- ✓ Leur programme Tech-Career permet d'acquérir des compétences spécialisées en informatique dans divers domaines technologiques.
- ✓ Par le biais d'activités professionnelles, de coaching et d'un programme de mentorat, les participants développent également leur profil professionnel, leurs compétences et leur réseau.

### DEVENIR UN ENSEIGNANT BÉNÉVOLE À L'ÉCOLE REDI

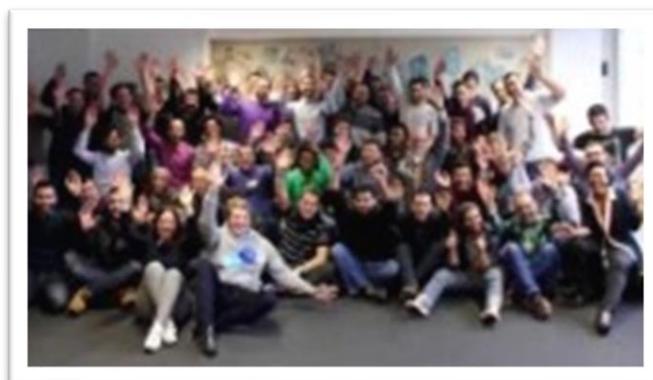
La communauté ReDI est centrale pour l'école, et ses bénévoles créent un changement positif dans le monde. En tant que bénévoles, les enseignants de l'école ReDI aident les femmes réfugiées et migrantes à accéder à de nouvelles opportunités. En même temps, ils ont l'occasion de participer à la conception des cours en étroite collaboration avec les co-enseignants et les apprenants. Il s'agit d'une expérience amusante, et les volontaires ont l'occasion de développer des compétences, des connaissances et des aptitudes sociales et éducatives.

### OBJECTIF

ReDI School est une école du numérique à but non lucratif qui propose une formation en informatique et en technologie ainsi qu'une mise en réseau pour les femmes issues de l'immigration ou réfugiées. L'objectif est de promouvoir et de renforcer l'autonomie numérique des femmes qui ont un accès limité aux compétences numériques et aux réseaux professionnels au Danemark.

### RÉSULTAT

ReDI fournit un accès gratuit à l'éducation numérique. Elle contribue à accélérer l'intégration sur le marché du travail des nouveaux arrivants et des habitants de la région, qui ne peuvent pas se payer une éducation numérique. Grâce à son programme de bénévolat, il favorise l'inclusion sociale et numérique.



# Programme "Ami des aînés" de Louth Irlande

## PROBLÈME

Rester en contact avec les événements et les personnes et avoir accès à des informations pratiques et opportunes pour gérer sa vie et répondre à ses besoins personnels est vital pour un vieillissement actif. La méconnaissance de ce qui est proposé, ou de la manière d'y accéder, empêche de nombreuses personnes âgées d'accéder à des services ou des ressources utiles.

Un flux fiable d'informations accessibles sur les actualités, les activités et les possibilités locales permet aux personnes âgées de rester actives et de s'impliquer, et est essentiel pour celles qui ont peu de réseaux formels ou informels auxquels faire appel.

Aujourd'hui, l'information est diffusée d'une manière que peu de gens auraient pu imaginer il y a dix ou vingt ans - et beaucoup ne savent toujours pas comment aborder ce changement.

Alors que de plus en plus de services et d'informations sont exclusivement en ligne, il est essentiel de veiller à ce que les personnes âgées restent connectées.

Tout le monde ne dispose pas d'un smartphone ou d'un accès à l'internet. Les informations doivent donc être diffusées par divers moyens.

Les personnes âgées ont déclaré, lors d'une vaste consultation menée dans toute l'Irlande, qu'elles souhaitaient :

- Accéder facilement et par divers moyens aux informations sur les services, les droits, les possibilités et les activités.
- Prendre des décisions et faire des choix en connaissance de cause sur ce qui compte vraiment pour eux.

## ACTION

Les programmes "Amis des aînés" répondent à ce problème par les moyens suivants :

- Fournir des systèmes d'information accessibles via des kiosques, des répertoires de services et des systèmes de demande simplifiés des autorités locales sur les options de logement, les subventions et les services.
- Élaborer et diffuser des conseils pour fournir des informations et une communication adaptées aux personnes âgées.
- Encourager les prestataires de services publics, bénévoles et commerciaux à offrir une assistance de personne à personne.
- Proposer aux personnes âgées des formations peu coûteuses sur l'utilisation des smartphones et des appareils informatiques.
- Fournir une formation à la communication adaptée aux personnes âgées au personnel des collectivités locales, au personnel et à de nombreux prestataires de services.

## RÉSULTAT

*Le LMETB (Conseil d'éducation et de formation de Louth et Meath) mène une initiative intitulée "Staying Connected". Il s'agit d'aider les gens à apprendre à utiliser la technologie. Les manifestations d'intérêt peuvent être faites par téléphone. Une fois reçues, elles sont transmises au tuteur informatique, qui prend alors contact pour organiser un appel et examiner les problèmes qui pourraient devoir être résolus.*

*Des tuteurs sont disponibles pour aider à distance les apprenants adultes de tous âges à rester connectés avec leurs amis et leur famille en ligne.*

*Les tuteurs offrent une heure d'assistance téléphonique à toute personne qui a besoin d'aide pour utiliser internet ou les médias sociaux pour chatter ou envoyer des messages.*

SOURCE : Conseil du comté de Louth,  
<https://agefriendlyireland.ie/>

# Techfugees, France

INITIATIVE INTERNATIONALE

SOURCE :

<https://techfugees.com/fr/inclusion/>

NUMERIQUE

INTERCULTUREL



INCLUSION

## PROBLÈME

Les guerres et le changement climatique obligent déjà des millions de personnes à quitter leur foyer chaque jour (2/3 des déplacements forcés actuels), et d'ici 2050, la Banque mondiale estime que 143 millions de personnes seront déplacées par le seul changement climatique.

Face à cette nouvelle réalité (il ne s'agit pas d'une crise temporaire), Techfugees estime que nous devons maintenant travailler à renforcer la résilience et la préparation au sein des communautés locales, et améliorer notre capacité à accueillir les personnes déplacées de force. Nous n'avons plus le temps d'être POUR ou CONTRE la migration.

Il est temps de s'adapter et de se préparer. Ce n'est qu'en créant des outils évolutifs, éthiques et durables que nous pourrions relever l'un des plus grands défis de notre siècle.

## ACTION

Techfugees est une organisation internationale qui mobilise une communauté de développeurs, d'humanitaires et d'entrepreneurs sociaux, créant des solutions numériques durables pour contribuer à l'inclusion des personnes déplacées. Ils soutiennent la reconquête de l'autonomie des personnes déplacées grâce à des innovations numériques réalisées avec, pour et par elles.

## RÉSULTAT

Ils ont une variété de projets aidant à l'intégration numérique et sociale des réfugiés, y compris :

- *Programme de bourses - #TF4WOMEN (SISTECH)* a débuté avec Techfugees France en 2018 et a été le premier programme gratuit de Techfugees pour aider les femmes réfugiées à trouver un emploi.
- *Programme Digital Spark* – Il s'agit d'un programme d'apprentissage à distance sur le design (UX, UI), le support informatique, la gestion de projet et l'analyse de données accessible dans le monde entier. Chaque participant obtient un accès gratuit à une plateforme d'auto-apprentissage et rejoint une communauté locale d'apprenants pour obtenir aide et conseils.
- *Programme Digital Corridor* – Il vise à favoriser l'accès à l'emploi dans le secteur technologique pour les réfugiés par deux moyens différents : le travail à distance et la réinstallation professionnelle. Lancé en 2021, il comprend 1/ un programme d'apprentissage de trois mois pour se former à l'annotation de données, à l'anglais professionnel, à l'informatique et aux compétences dites "douces" et trouver des opportunités de travail à distance 2/ un service d'aide à la recherche d'emploi pour les développeurs qui cherchent à quitter un pays en crise.



## MIX@GES

Liens intergénérationnels via les nouveaux médias créatifs, projet international

SOURCES : [https://issuu.com/ibk-kubia/docs/manual\\_mixages\\_web](https://issuu.com/ibk-kubia/docs/manual_mixages_web)

INTERNATIONAL

### INTERGÉNÉRATIONNEL

#### PROBLÈME

Le projet mix@ges a exploré, dans cinq pays européens, la manière dont l'utilisation artistique des médias numériques peut rassembler jeunes et moins jeunes. Le projet européen a invité les jeunes et les personnes âgées à découvrir ensemble le large éventail de possibilités créatives et artistiques que notre monde numérique contemporain a à offrir. En Écosse, en Allemagne, en Autriche, en Slovénie et en Belgique, les partenaires du projet ont mis en place des ateliers créatifs sur les nouveaux médias en collaboration avec des organisations nationales telles que des musées, des écoles, des associations de jeunes ou de personnes âgées.

#### ACTION

Les ateliers ont été guidés par des artistes professionnels, des formateurs en médias et des éducateurs artistiques et ont donné lieu à la création de produits médiatiques artistiques, notamment des films, des audioguides pour un musée, des blogs artistiques, des performances Tagtool, de la musique numérique et des photographies. Tous les ateliers ont été évalués par les participants et les animateurs.

#### RÉSULTAT

Le projet a permis d'offrir une pléthore d'expériences et d'explorer des approches innovantes en matière d'activités intergénérationnelles dans des contextes culturels et aux seins de communautés locales. Les résultats du projet ont été publiés dans le manuel "THE MIX@GES EXPERIENCE. Comment promouvoir le

### NUMERIQUE

lien intergénérationnel grâce à des médias numériques créatifs". Le lecteur trouvera dans ce manuel à la fois des descriptions détaillées du déroulement des ateliers mix@ges, ainsi que les conclusions du projet et les leçons apprises, autour de huit thèmes inspirants.

[https://issuu.com/ibk-kubia/docs/manual\\_mixages\\_web](https://issuu.com/ibk-kubia/docs/manual_mixages_web)

CLIQUEZ POUR LIRE 





INTERGÉNÉRATIONNEL

NUMÉRIQUE

## Ateliers TIC pour les personnes âgées, Espagne

SITE WEB : <https://www.fundacionwhynot.org/>  
SOURCES : Fondation Pourquoi Pas

### PROBLÈME

Il est nécessaire de former les personnes de plus de 55 ans exposées à un risque d'exclusion socio-numérique - notamment dans les zones rurales - à l'utilisation des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) qui les aident à accomplir des tâches quotidiennes dans différents domaines : loisirs, santé, banque en ligne, communication virtuelle et administration publique. Il est également nécessaire d'utiliser la technologie en toute sécurité.

Les smartphones ont créé ce besoin. Même s'il existe quelques risques en surfant sur l'internet, plus élevés pour les débutants, il y a surtout d'énormes avantages pour les personnes âgées, notamment pour la communication et pour faciliter les démarches administratives.

### ACTION

La formation s'est d'abord focalisée sur l'usage des smartphones. Le cours était programmé sur une base de deux semaines, ce qui était nécessaire pour la cohésion sociale des groupes et la durabilité des résultats d'apprentissage individuels.

Le cours a été dispensé en présentiel lorsque le contexte socio-sanitaire le permettait.

Comme l'activité a été déployée localement, il a été facile d'offrir la formation à tous les participants intéressés, qui ont pu accéder au lieu sans problème.

*"Le public visé est essentiellement composé de personnes âgées, mais nous aimons parler d'activités intergénérationnelles, sans oublier que la plupart des bénévoles ont moins de 30 ans. Néanmoins, je suis aussi un bénévole plutôt qu'un participant ; c'est formidable d'enseigner aux pairs car ils semblent aussi se connecter et mieux comprendre le langage et les expressions que j'utilise. Bien sûr, c'est aussi un grand avantage d'être formé par les jeunes. Ils sont dynamiques et ont une grande fluidité dans l'utilisation du numérique, ce que les personnes plus âgées apprécient dans la mesure où elles sont traitées comme des personnes ayant des intérêts et des besoins, et pas seulement comme des personnes dont il faut s'occuper, sans autonomie",*

dit Koldo, bénévole de la Fundacion Why Not.

### RÉSULTAT

Dans l'ensemble, les personnes âgées ont développé un réseau local qui leur permet de rester en contact, à la fois en face à face et par voie numérique. L'animateur peut leur donner la possibilité de créer un groupe en ligne sur la plateforme avec laquelle chaque groupe se sent le plus à l'aise, à la fin de la première session. Cette session peut d'abord être utilisée pour passer en revue les différents modèles d'outils de communication sur les smartphones, puis les participants peuvent voter pour celui ou ceux qu'ils préfèrent dans le cadre d'un débat, en mettant en commun les avantages et les inconvénients des applications qu'ils ont découvertes.

# INNOVADORASTIC

## INTERNATIONAL

INTERGÉNÉRATIONNEL

NUMERIQUE

### PROBLÈME

Même si les femmes espagnoles peuvent compter sur des normes garantissant l'égalité formelle entre les genres pour s'inscrire à des études ou occuper des postes scientifiques professionnels, les taux indiquent qu'il existe toujours une différence significative entre les pourcentages de femmes et d'hommes dans ces secteurs professionnels.

Il est nécessaire d'accroître la visibilité des bonnes pratiques et des inventions des femmes dans les carrières STIM (Sciences, Technologies, Ingénierie et Mathématiques), historiques ou actuels.

### ACTION

L'approche de genre est appliquée dans le programme, ainsi que l'approche interculturelle et intergénérationnelle. Dans le cadre de ce programme, les adultes travaillent avec les générations suivantes, en les sensibilisant à l'histoire des femmes et en utilisant des exemples du monde entier.

*Ce programme reconnaît la nécessité d'utiliser des modèles et le pair à pair pour inciter les jeunes femmes à réfléchir à leur rôle dans l'utilisation des outils numériques et aux carrières dans le secteur numérique.*

SITE WEB : <https://innovadorastic.org/>

SOURCES : Fundación Cibervoluntarios



ÉGALITÉ DES GENRES

### RÉSULTAT

Un ensemble de supports pédagogiques développés par les 4 organisations partenaires et axés sur les possibilités et les outils numériques pour les différentes formes d'emploi (entrepreneuriat, salariat, recherche d'emploi, etc.). Ils sont destinés aux mentors, aux animateurs et aux formateurs et se composent d'un guide pour les animateurs et de contenus de formation pour des cours de 12 heures en face à face.

<https://eitic.innovadorastic.org/materials/?lang=en>

INCLUSION

ÉGALITÉ DES GENRES

INTERGÉNÉRATIONNEL

SOUTIEN RURAL

NUMERIQUE



## ExpertCLICK, Espagne

### PROBLÈME

Les progrès technologiques semblent laisser les personnes âgées en dehors du champ d'action, maintenant que tout passe par internet. Une autre préoccupation concernant les seniors est de leur faire affronter leurs craintes en matière de sécurité : Comment procéder lorsque nous doutons de la fiabilité d'un site ou d'une app ? Il faut les guider dans l'utilisation de mots de passe sûrs et autres questions de sécurité. Encourager les personnes âgées à explorer et à être curieuses, tout en les incitant à demander de l'aide lorsqu'elles sont bloquées pour une raison quelconque (sentiment d'illettrisme, d'insécurité, de méfiance). Les personnes âgées ont également des besoins liés aux applications de santé, tels que les certificats COVID, ou comment prendre un rendez-vous chez le médecin en ligne.

### ACTION

ExpertCLICK est basé sur une formation aux TIC pour les Espagnols de plus de 55 ans. Il s'agit de sessions en face-à-face et en ligne sur l'utilisation des appareils électroniques domestiques et la navigation sur Internet, en vue de l'autonomie et de la satisfaction des besoins quotidiens par le biais d'applications telles que les services bancaires, de santé, les procédures administratives publiques et la recherche d'informations. L'initiative est gérée par la Fundación Cibervoluntarios et se déroule au niveau national. Les volontaires sont souvent des immigrants, motivés et dévoués à ce travail, comme par exemple Mario, originaire du Venezuela. Mario explique qu'il faut passer par les associations liées aux aînés pour proposer des activités de formation.

Elles sont aussi des bénéficiaires désireux de savoir comment répondre aux besoins de leurs utilisateurs et associés.

### RÉSULTAT

Même si le projet est toujours en cours, il a été déployé sur de nombreuses années, et il est donc possible d'avoir une idée des résultats, qui sont très bons. Selon Mario, les participants sont toujours satisfaits du service, car ils n'avaient aucune idée de la façon dont ils pouvaient déverrouiller un appareil, ni du fonctionnement du monde numérique. La formation leur a permis d'avoir des informations générales, et par la suite, ils doivent pratiquer pour ne pas oublier toutes les compétences acquises.

Il s'agit d'un problème de durabilité qui, selon Mario, peut être évité si le réseau se renforce au cours des sessions de formation : "J'ai vu dans les municipalités des professionnels qui maintenaient la communication avec les personnes âgées en ligne sur les canaux d'information. De même, certains participants au projet communiquent toujours par voie numérique avec leurs frères et sœurs et leurs petits-enfants. Il est intéressant de voir comment les gens continuent à s'adapter à leur environnement, quel qu'il soit, et quel que soit leur âge".

Outre les compétences numériques, ou l'utilisation d'outils technologiques pour promouvoir leur autonomie, l'idée est de redevenir visible : avoir un compte Facebook ou Instagram, qui est le réseau social le plus populaire, pour se connecter avec leur environnement dans toutes les étapes.

[www.expertclick.org](http://www.expertclick.org)

## Inclusion numérique pour les plus de 65 ans Grèce

[www.50plus.gr](http://www.50plus.gr)

### PROBLÈME

50plus Hellas est une ONG fondée en 2005, basée à Athènes qui vise à promouvoir l'amélioration de la qualité de vie par des actions d'autonomisation et d'inclusion, des programmes de formation destinés aux personnes âgées et aux professionnels.

Ils participent au programme "Inclusion numérique pour les 65+" en collaboration avec l'organisation 65+ Elder Rights Association de Turquie, dans le but de promouvoir l'intégration et

l'autonomisation numérique des personnes âgées.

Le besoin de compétences et connaissances sur la manipulation des appareils numériques et de leurs applications est plus pressant que jamais. Grâce à ce projet, les personnes âgées seront formées pour effectuer des transactions quotidiennes en matière de santé, de banque, d'achats, d'accès aux services publics, etc. La formation des participants sera assurée par de jeunes volontaires qui seront formés de manière appropriée à cet effet.

### ACTION

Un programme en 10 modules adapté aux besoins des adultes âgés qui souhaitent développer leurs compétences numériques afin de rester connectés avec le monde a été élaboré. Le programme était initialement conçu pour des réunions en face à face, mais, en raison des restrictions de covid-19, il a été organisé en ligne. Les sujets abordés comprenaient les compétences de base en matière d'internet, les services bancaires en ligne, les questions de sécurité, les applications, etc. Chaque module a été présenté aux participants sur une base hebdomadaire par des formateurs professionnels et un devoir simple a été donné pour une mise en pratique plus approfondie.

### RÉSULTAT

*Les acteurs clés du projet étaient les adultes de plus de 60 ans, qui constituaient le principal groupe cible du projet, et les jeunes volontaires (15-17 ans) qui étaient leurs facilitateurs d'apprentissage et mettaient en œuvre les groupes d'étude.*

*Les avantages de ce programme intergénérationnel sont visibles en termes d'amélioration des compétences numériques des adultes plus âgés qui ont participé, ainsi que dans les dimensions émotionnelles et sociales du bien-être des apprenants plus âgés, mais aussi des jeunes animateurs.*

# « The Knowledge Volunteers »

Grèce

[www.50plus.gr](http://www.50plus.gr)

## INTERGÉNÉRATIONNEL

### PROBLÈME

Le projet "The Knowledge Volunteers" (TKV) s'attaque au risque d'exclusion de la population vieillissante croissante et au fossé entre les générations, grâce aux TIC et à une méthodologie d'apprentissage intergénérationnel.

TKV encourage le débat sur l'exclusion de la génération âgée, tout en sensibilisant et en contribuant concrètement à la reconnaissance de la manière dont elle peut contribuer activement à la société grâce aux compétences numériques.

Le projet était coordonné par la Fondazione Mondo Digitale, une ONG italienne, en collaboration avec l'université d'Édimbourg et cinq organisations basées en Europe et spécialisées dans l'éducation des adultes et le volontariat : 50plus Hellas (Grèce), Societatea Romana Pentru Educatie Permanenta (Roumanie), Fundaciòn Para el Desarrollo Infotecnologico de Empresas (Espagne), Centrum vizualizace a interaktivity vzdelávání Ostrava (République tchèque) et International Communication Volunteers - ICVolontaires (Suisse). Le projet était financé par le programme Grundtvig de la Commission européenne.

### ACTION

TKV a été conçu pour offrir aux personnes âgées la possibilité de développer leurs compétences numériques et de les initier à la nouvelle réalité numérique, tout en favorisant le dialogue et la coopération intergénérationnels.

Les "étudiants" étaient des adultes âgés (plus de 60 ans), tandis que leurs "enseignants" étaient de jeunes étudiants, qui avaient pour tâche de les

guider dans l'expérience numérique et de les aider à utiliser un ordinateur, leur permettant ainsi de partager un langage et des ressources communes avec le reste du monde.

TKV a rassemblé des personnes de tous âges et a promu la compréhension mutuelle et la solidarité tout en encourageant les personnes âgées à participer activement à la société par le biais d'activités bénévoles, renforçant ainsi leur estime de soi, leur identité et leurs relations sociales.

Pendant les deux années de mise en œuvre des activités, d'octobre 2011 à septembre 2013, TKV a sensibilisé et changé l'attitude des aînés dans l'utilisation du PC, réalisant l'amélioration des compétences numériques de plus de 1000 aînés dans 5 pays européens. En général, chaque cours était composé de 10 à 20 leçons de 1 à 2 heures, organisées en leçons et en pratique, basées sur les programmes d'apprentissage et le kit didactique développés dans le cadre du projet.

### RÉSULTAT

Les échanges intergénérationnels et les relations avec les jeunes ont encouragé les aînés à apprendre à utiliser les TIC pour communiquer, s'informer et être autonomes, et ont favorisé leur participation active à la société en renforçant leur estime de soi.

Les apprenants plus âgés ont évalué positivement l'ensemble de l'expérience et se sont réjouis de l'occasion qui leur a été donnée de socialiser et de rencontrer de nouvelles personnes, qu'ils soient de la génération plus jeune ou plus âgée. Ils ont déclaré que l'expérience leur avait donné le sentiment qu'ils pouvaient participer activement et pleinement à leur communauté au même titre que les jeunes.

## NUMÉRIQUE



## LES MEILLEURS AMIS contre l'âgisme

SOURCE : [www.bestfriendsproject.eu](http://www.bestfriendsproject.eu)

### INTERNATIONAL

#### PROBLÈME

Symplexis est une organisation grecque à but non lucratif qui s'efforce de garantir l'égalité des chances pour tous par le biais d'actions et de mesures visant à renforcer les compétences, à responsabiliser et à promouvoir l'engagement et la participation active, en se concentrant sur les catégories les plus vulnérables de la population et en particulier celles qui ont moins d'opportunités. La mission de Symplexis est de renforcer la cohésion sociale par le biais d'activités qui visent à promouvoir l'inclusion des groupes défavorisés risquant la marginalisation et l'exclusion, tout en promouvant et en protégeant les droits de divers groupes de population confrontés à la discrimination, en se concentrant sur l'autonomisation et le soutien des victimes, la sensibilisation et le partage d'informations à tous les niveaux.

Le projet BEST FRIENDS vise à lutter contre l'isolement des personnes âgées en développant un programme innovant et des jeux en ligne qui favorisent la communication et l'apprentissage intergénérationnels. Le projet vise à lutter contre les attitudes négatives à l'égard des personnes âgées et l'"âgisme", comportement de plus en plus présent. En d'autres termes, construisons sur la "solidarité intergénérationnelle".

#### ACTION

Les principaux objectifs du projet BEST FRIEND sont :

- Fournir une méthode innovante aux travailleurs sociaux, aux bénévoles et aux éducateurs travaillant avec des personnes âgées.
- Rompre l'isolement des personnes âgées par la participation sociale et l'inclusion dans les communautés de l'UE
- Améliorer la santé physique et mentale des personnes âgées par l'interaction avec les jeunes.

- Enrichir les processus d'apprentissage des personnes âgées par leur interaction avec des jeunes.
- Promouvoir les relations intergénérationnelles, surmonter les stéréotypes et renforcer la solidarité intergénérationnelle contre l'âgisme par le biais d'activités ludiques.
- Accroître la confiance en soi et le sens des responsabilités des jeunes en respectant les personnes âgées.

#### SOLUTION

Les activités suivantes seront mises en œuvre dans le cadre des résultats du projet BEST FRIENDS :

- Groupes de discussion avec des personnes âgées, des travailleurs sociaux et des bénévoles de l'aide sociale.
- Vidéos d'enregistrements d'histoires de vie autobiographiques
- Recueil de bonnes pratiques pour fournir aux organisations une méthode pour améliorer la planification dans le domaine de l'apprentissage intergénérationnel et pour sensibiliser aux niveaux local et national à l'apprentissage intergénérationnel en tant que domaine d'action professionnelle et sociale.
- Formation du personnel à l'approche Best Friends, aux bonnes pratiques et aux concepts méthodologiques.
- Collection d'outils pour les travailleurs sociaux, les bénévoles, les personnes âgées, les éducateurs.

À l'issue de ce programme de formation, les participants seront en mesure de reconnaître l'importance de l'apprentissage intergénérationnel, de démontrer comment aborder l'âgisme et de prendre des mesures pour mettre en œuvre une activité d'apprentissage intergénérationnel impliquant des jeunes et des personnes âgées à travers une série d'activités.

## Formation aux soins pour les immigrés par le biais d'un jeu (MigCare)

*SOURCE : [www.migcare.org](http://www.migcare.org)*

**INTERNATIONAL**

### **PROBLÈME**

*L'objectif du projet est de former les immigrés par le biais de processus de "gamification" afin qu'ils puissent travailler dans le secteur des soins et, par conséquent, s'intégrer facilement dans la société européenne et améliorer leur employabilité.*

### **INTERCULTUREL**



### **ACTION**

Les apprenants ont suivi des contenus d'apprentissage en ligne innovants (podcasts, vidéos, blogs). Ce contenu a facilité le partage d'expériences entre les migrants, les travailleurs du secteur medico-social et les formateurs de l'EFP. Des webinaires, animés par des formateurs et des apprenants, ont été proposés à un large groupe cible de travailleurs.

### **RÉSULTAT**

Les migrants peuvent profiter de ces opportunités de carrière. La prochaine étape de cette relation gagnant-gagnant est la fourniture de services de formation qualitative sur mesure pour les migrants.

L'objectif du projet est de former les immigrés par le biais de processus de "gamification" afin qu'ils puissent travailler dans le secteur des soins et, par conséquent, s'intégrer facilement dans la société européenne.

La formation qui sera dispensée en ligne à l'aide de jeux par l'intermédiaire de l'Académie MigCare permettra d'améliorer les compétences liées à l'emploi et aura un impact important à court terme sur les niveaux de compétences des groupes cibles.

Les partenaires du projet sont : Université du Péloponnèse, Université de Ioannina, Oxfam Italia Intercultura, Frontida Zois, Interactive 4D.

### **NUMERIQUE**

NUMERIQUE

INTERCULTUREL

# L'évaluation augmentée comme pratique d'éducation inclusive

SOURCE : [augmented-assessment.eu](http://augmented-assessment.eu)

INTERNATIONAL

## PROBLÈME

Le projet d' "évaluation augmentée" vise à combler les lacunes qui existent dans l'évaluation des connaissances préalables des élèves migrants nouvellement arrivés dans les domaines des sciences et des mathématiques, en utilisant la réalité augmentée pour l'évaluation. Cet objectif sera atteint en développant et en pilotant une boîte à outils sous la forme d'une bibliothèque en ligne et d'un cours pour les enseignants qui les dotera des connaissances théoriques et pratiques nécessaires pour évaluer les connaissances préalables des élèves migrants.

Il semble en effet probable que les migrants nouvellement arrivés, qui ont des compétences linguistiques limitées dans la langue du pays d'accueil, ne trouvent pas les canaux appropriés pour communiquer et exprimer leurs connaissances à leurs enseignants. Les enseignants ont donc besoin de nouvelles approches et de nouveaux outils pour établir des ponts de communication afin d'évaluer leurs connaissances et de les inclure dans leur vie quotidienne en classe.

## ACTION

Le projet relèvera le défi en combinant les mathématiques et des sciences avec la multimodalité qui caractérise les technologies immersives.

D'une part, la recherche et la pratique dans l'enseignement des sciences et des mathématiques soulignent le rôle important de la représentation visuelle dans la compréhension et l'apprentissage. D'autre part, il est également souligné que les technologies immersives, telles que la réalité augmentée, fournissent une variété de moyens

multimodaux qui peuvent répondre aux besoins divers des étudiants, concernant les différents styles d'apprentissage, la motivation, le genre, la langue, la culture, les handicaps. Cette combinaison pourrait fournir aux enseignants une solution pour faciliter la communication, inclure et évaluer les connaissances des étudiants migrants nouvellement arrivés (et autres).

La réponse du projet est une approche qui favorise l'évaluation pour l'inclusion, en combinant :

- des représentations visuelles,
- une évaluation multimodale et
- des technologies immersives
- dans le domaine des sciences et des mathématiques.

## RÉSULTAT

Au cours du projet, une bibliothèque en ligne contenant des ensembles de questions enrichies par l'utilisation de représentations pour les sciences et les mathématiques sera créée. Cette bibliothèque en ligne fournira les questions permettant d'évaluer les connaissances préalables requises pour chaque niveau scolaire en fonction du programme. En complément, un programme de développement professionnel pour les enseignants sera conçu et mis en œuvre, ce qui contribuera à la mise en œuvre réussie de la bibliothèque en ligne dans des environnements scolaires réels et à la durabilité, la reproduction et l'élargissement de la pratique proposée.

Le projet se concentre sur la tranche d'âge 9-15 ans. Ce groupe d'âge particulier a été choisi parce que ce sont principalement ces élèves qui sont placés de manière inappropriée dans un niveau scolaire.

## 121 digital, Irlande

SOURCE : [www.121digital.ie](http://www.121digital.ie)

### PROBLÈME

121 digital est une entreprise sociale à but non lucratif créée en 2010. Fintan Mulligan donnait des cours de téléphonie mobile aux adultes dans les écoles de Bray et Cabinteely. Il a lancé 121 digital pour aider la communauté locale et a découvert une demande croissante et plus large pour ces cours. Les compétences informatiques sont transmises grâce à l'aide d'étudiants bénévoles d'écoles et universités, spécialisés dans l'informatique.

### ACTION

121 digital a été créé pour aider la communauté locale à acquérir des compétences numériques. Les cours s'adressent aux personnes encore en activité et pas seulement aux retraités. La solution consiste à demander à de jeunes bénévoles de partager leurs compétences avec la communauté. En outre, 121 digital a créé 17 guides pour aider le tuteur à enseigner à son apprenant. Les élèves sont invités à apporter leurs propres appareils en classe.

### RÉSULTAT

Les élèves sont heureux d'avoir acquis les compétences numériques qui leur manquaient. Certains trouvent que l'acquisition de ces compétences était vraiment nécessaire, mais qu'ils ne savaient pas à quel point jusqu'à ce que les cours commencent. Ils trouvent qu'il est plus facile de trouver les services qu'ils souhaitent en ligne. Ils se sentent plus autonomes et ont moins peur de l'inconnu. De plus, les cours ont fourni un exutoire social pour les personnes isolées. Les tuteurs se sentent fiers de leur contribution pour la communauté. Ils se sentent valorisés car ils ont les compétences nécessaires pour enseigner à quelqu'un d'autre. Ils établissent des liens avec les personnes âgées en écoutant leurs histoires pendant les cours. La communauté est enrichie par ces relations intergénérationnelles.



## QU'AVONS-NOUS APPRIS ?



Dans le monde d'aujourd'hui, l'apprentissage intergénérationnel et interculturel des compétences numériques par les pairs est essentiel pour progresser et combler le fossé entre les générations et les cultures. Parallèlement, pour combler les lacunes en matière de compétences numériques, la création de groupes interculturels et intergénérationnels s'avère efficace pour le mentorat et l'apprentissage mutuels.

Cette approche implique le tutorat et le mentorat entre pairs qui s'intéressent à la même technologie, ainsi que le partage de connaissances sur l'interculturalisme ou le soutien intergénérationnel.

L'apprentissage entre pairs se révèle être un moyen efficace de développer des compétences numériques rapidement. Cette pratique permet à des personnes d'âges et de milieux différents de bénéficier des connaissances et de l'expérience des autres. Elle encourage également la collaboration entre des personnes de différentes générations et cultures en leur offrant une plateforme pour partager leur expertise.

Ce type d'apprentissage peut être utilisé de diverses manières, par exemple pour introduire de nouvelles technologies, enseigner le code ou aider les gens à comprendre les bases de la vente en ligne. Avec cette approche, enseignants et apprenants peuvent bénéficier des connaissances de chacun tout en développant leur propre communication intergénérationnelle et interculturelle et en créant un sentiment d'appartenance.

B

---

L'apprentissage de  
pair à pair pour le  
**changement social**



IL N'Y A PAS DE  
LIMITES OU DE  
FRONTIÈRES À L'ÈRE  
DU NUMÉRIQUE.

Karim Rashid.



## PROBLÈME

Culture Connect est une association, fondée en 2010 à Drogheda, Co. Louth., qui vise à promouvoir le partage des cultures entre les citoyens irlandais et les immigrants. Elle apprend aux gens à reconnaître la force de la diversité culturelle.

Sa mission est de promouvoir l'interculturalisme, la cohésion, l'égalité grâce à des services et des programmes appropriés qui répondent aux besoins d'une communauté culturellement et linguistiquement diverse. Ces activités favorisent la diversité culturelle, des réseaux d'amitié et l'échange d'informations.

Le centre d'information Culture Connect fournit des conseils et un soutien sur des questions telles que le logement, les droits à l'emploi, les droits à la protection sociale et l'immigration. Des conseils peuvent être fournis dans plus de 25 langues différentes - polonais, lituanien,

letton, afrikaans, portugais, espagnol, russe et autres langues. Il fournit également des informations aux citoyens irlandais qui souhaitent connaître d'autres cultures au sein de la communauté.

Il offre un soutien et un encadrement aux jeunes irlandais et migrants de la deuxième génération pour les aider à relever les défis auxquels ils sont confrontés. Une formation à la sensibilisation culturelle est également disponible pour aider les prestataires de services et les parents immigrants à minimiser les différents défis qu'ils rencontrent en travaillant ensemble.

Les cours de conversation sont conçus pour aider les nouveaux migrants à s'engager avec des bénévoles de la communauté locale et à développer leur anglais. Les installations sont adaptées pour répondre aux besoins de la communauté irlandaise et des minorités ethniques de Louth. L'assistance donnée est confidentielle et bénéficie du soutien d'une équipe dévouée et expérimentée.

## ACTION

L'initiative "Expanding Youth Horizons" de Culture Connect visait à favoriser l'apprentissage et le développement des enfants vulnérables et à risque sur le plan scolaire, âgés de 12 à 18 ans. Elle offrait une opportunité unique d'améliorer les perspectives scolaires, les résultats, l'estime de soi et les opportunités de vie des jeunes enfants défavorisés.

L'objectif du programme était d'aider les élèves à réussir leurs examens de brevet et de baccalauréat en leur enseignant les compétences nécessaires pour réussir. Le programme de tutorat et de soutien s'est déroulé pendant 3 mois et a aidé les élèves des écoles et des communautés défavorisées de Drogheda et de ses environs. Il proposait un soutien scolaire individuel et collectif en mathématiques, anglais, sciences et irlandais.

Depuis 2011, Culture Connect a soutenu plus de 5 000 étudiants.

## RESULTATS

- *Amélioration de la confiance des participants.*
- *Plateforme permettant une interaction académique pour les participants en dehors de l'environnement scolaire habituel.*
- *Un grand soulagement financier pour les parents défavorisés n'ont pas les moyens de payer des cours particuliers.*
- *Les participants réalisent l'importance de la réussite scolaire et travaillent très dur pour réussir aux examens.*
- *Une plateforme sociale où les jeunes développent et construisent des relations avec des étudiants d'autres écoles.*

*Le programme a été parrainé par le fonds Skills and Opportunity (ULSTER BANK), tandis que le deuxième volet a été parrainé par le fonds ESB Energy Generating.*



## Bibliothèque du comté de Louth

### Irlande

<https://www.louthcoco.ie/en/services/library/>

#### PROBLÈME

L'équipe de la bibliothèque du comté de Louth guide les individus dans leur recherche d'informations. Elle s'assure que l'information à laquelle ils accèdent est appropriée et pertinente et qu'elle aide les utilisateurs à poursuivre leur apprentissage tout au long de la vie, à obtenir des conseils en matière d'emploi et à mener une vie saine.

La bibliothèque est un lieu adaptée pour soutenir l'apprentissage continu en matière de littératies, y compris la littératie numérique, en proposant des programmes et un accès aux technologies de l'information et de la communication. Elle contribue de manière significative aux aspirations d'apprentissage tout au long de la vie en proposant des cours formels et en autonomie.

Le profil d'âge en Irlande est en train de changer. La proportion de personnes âgées de 65 ans et plus devrait notamment atteindre 20 % de la population d'ici à 2032. L'apprentissage tout au long de la vie offre des avantages considérables à une population vieillissante, ce qui se traduit par une amélioration de la qualité de vie pour les individus et leur entourage. La bibliothèque offre à tous les utilisateurs la possibilité de s'engager dans l'apprentissage tout au long de la vie grâce à la prestation de services développés en collaboration avec des partenaires nationaux et locaux.

#### ACTION

- Il y existe par exemple un **groupe dédié aux femmes migrantes et réfugiées** qui se réunit chaque semaine.

Il s'agit d'un espace sûr pour celles qui souhaitent rencontrer d'autres personnes, établir des relations sociales et partager des questions et des préoccupations communes.

#### RÉSULTAT

La bibliothèque :

- ✓ Soutient des communautés connectées et informées et promeut la participation civique de tous, y compris les communautés nouvellement arrivées.
- ✓ Consolide le rôle des bibliothèques publiques en tant que visage public des autorités locales.
- ✓ Collecte, explore et célèbre la mémoire culturelle des personnes et des communautés locales, et développe et promeut les collections d'archives locales par le biais d'un programme national d'accès numérique.



**INTERGÉNÉRATIONNEL**

**PARTICIPATION**

## Le projet Balthazar, Danemark

### PROBLÈME

Le projet Balthazar, financé par le ministère danois de l'éducation et de la recherche, vise à faire en sorte que les personnes âgées et les jeunes se rencontrent et travaillent ensemble autour de projets ayant un impact positif sur la société et dont la réalisation nécessite des connaissances et des compétences des deux parties.

Le projet Balthazar facilite les rencontres intergénérationnelles et les collaborations à travers plusieurs ateliers et activités.

### ACTION

Balthazar se déroule sous la forme d'une série d'ateliers destinés à des groupes intergénérationnels, axés sur le partage entre pairs et l'apprentissage de compétences tout en s'attaquant à des défis sociaux spécifiques.

Balthazar permet à des personnes de différentes générations de se rencontrer et de travailler ensemble autour de projets qui comptent pour la société, en appliquant un processus de conception centrée sur les personnes.

La génération 1 comprend des personnes déjà retraitées ou en passe de l'être, qui souhaitent s'engager dans des défis sociaux et faire partie d'une projet intergénérationnel. La génération 2 comprend



les concepteurs, les chercheurs et les "fabricants" dont les pratiques visent à améliorer la vie des gens grâce à une approche centrée sur les personnes.

### RÉSULTAT

Le projet Balthazar est un bon exemple de l'approche holistique adoptée au Copenhagen Institute of Interaction Design (CIID), qui a lancé le projet en collaboration avec le FabLab de Copenhague et AeldreSagen. Au cours du projet, les étudiants et les professionnels du CIID ont participé au processus, en s'appuyant sur une approche fortement axée sur la vie et l'apprentissage par la pratique. L'ensemble du projet est documenté et partagé sous la forme d'un magazine interactif développé par The Exposed, l'une des start-ups hébergées par le CIID Nest Incubator.



<https://ciid.dk/research/past-projects/balthazar-advisory-board-and-co-creation-of-good-senior-life>

## Programme de bénévolat "Des oreilles à l'âme" INTERNATIONAL

Source: [https://www.eoslhe.eu/wp-content/uploads/2020/12/FINAL-2020-Annual-Report\\_web.pdf](https://www.eoslhe.eu/wp-content/uploads/2020/12/FINAL-2020-Annual-Report_web.pdf)

### PROBLÈME

Le programme de bénévolat *Ears to the Soul*, une ligne d'assistance téléphonique pour les personnes seules, a été lancé en mai 2020 par le département de travail social de la faculté d'éducation de l'université Matej Bel, en Slovaquie, en collaboration avec un centre de bénévolat local. Le programme a été développé en utilisant les concepts de l'apprentissage par le service en réponse au coronavirus, qui a pour conséquences un stress accru, un sentiment d'impuissance, ainsi qu'un sentiment croissant de solitude et d'isolement social. Dans ces circonstances, les personnes âgées ont peu d'interactions sociales en raison du risque de contracter une infection lorsqu'elles interagissent avec leur famille, leurs amis, leurs voisins, etc. **L'objectif de ce programme était d'aider les personnes à surmonter le sentiment d'isolement social, à maintenir des liens sociaux et à partager leurs émotions.**

### ACTION

Le public visé était principalement constitué de personnes solitaires qui souhaitaient vivement entrer en contact avec quelqu'un (principalement des personnes âgées, mais aussi des personnes appartenant à des groupes à risque tels que les patients atteints de maladies chroniques et oncologiques et les personnes souffrant de problèmes cardiovasculaires et respiratoires). Le programme a adopté une stratégie individuelle, en jumelant des bénévoles avec des personnes seules afin de garantir une approche individualisée, une meilleure compréhension mutuelle et la prise en compte de la personne dans le besoin. Le bénévole appelait fréquemment une personne en particulier (trois fois par semaine). Les étudiants en travail social ont eu la possibilité de terminer le programme à la place d'un stage rémunéré, ce qu'ils ne pouvaient pas faire pendant le semestre d'été. L'objectif pédagogique du programme était de favoriser les compétences de communication, l'empathie et la responsabilité sociale

et personnelle. Ces éléments représentent certaines des compétences essentielles pour un diplômé en travail social.

Les étudiants ont été choisis sur la base d'un formulaire d'inscription rempli et d'un entretien. Après l'entretien, ils ont participé à une session de formation en ligne. Des duo ont ensuite été progressivement formés. La principale mission des étudiants consistait à passer des appels téléphoniques à des personnes isolées au moins trois fois par semaine, toujours de leur propre initiative. Chaque semaine, les étudiants remplissaient un formulaire détaillant les appels qu'ils avaient passés. Ce formulaire comprenait également un examen et une évaluation succincts des interactions avec les clients. Un professeur du département de travail social a été chargé d'être le tuteur de chaque étudiant.

Le programme exigeait également une supervision de groupe, conçue pour aider les participants à réfléchir à leurs interactions avec les personnes en situation difficile. Trois mois de travail étaient prévus après le cours de formation. Les étudiants ont pris part à la dernière réunion de supervision de groupe en ligne. En outre, ils ont dû remplir le questionnaire d'auto-réflexion et d'évaluation final, et mettre un terme à la collaboration avec leur duo. Après la fin du partenariat, des entretiens d'évaluation avec les bénéficiaires ont également été menés.

### RÉSULTAT

Au total, 12 étudiants en travail social ont participé au programme de mai à juillet 2020. Sur les 14 personnes qui ont exprimé leur intérêt pour ce programme, 12 y ont finalement participé. Avec une moyenne de 348 minutes par étudiant, les étudiants ont passé 4 178 minutes d'appels. Le programme n'a pas permis de réaliser le nombre d'heures requis pour l'exercice professionnel du travail social sur le terrain ou en établissement, mais l'évaluation a montré qu'il avait atteint les objectifs éducatifs et de service requis.



## DIGITOL

# Inclusion numérique pour les personnes âgées

## INTERNATIONAL

### PROBLEME

Les citoyens européens s'appuient de plus en plus sur internet pour s'informer, communiquer, faire des achats, mais aussi accéder à des services (bancaires, santé, administrative), etc. Pourtant, bien que les personnes plus âgées utilisent de plus en plus internet, leur présence en ligne reste faible par rapport aux autres groupes d'âge. Plusieurs projets offrent aujourd'hui la possibilité aux adultes de développer leurs compétences numériques. Cependant, ces initiatives devraient aller au-delà de l'acquisition de capacités de base dans l'utilisation d'ordinateurs et autres appareils intelligents pour développer l'éducation aux médias, l'esprit critique et la capacité d'identifier des informations fiables en ligne.

DIGITOL est un projet financé par Erasmus+ réalisé entre janvier 2020 et janvier 2022, et visant à lutter contre les discours de haine, la stigmatisation et toute forme de discrimination au sein de l'UE en augmentant les compétences numériques et l'esprit critique des adultes plus âgés exposés aux fake news.

### ACTION

DIGITOL favorise l'apprentissage mutuel, la cohésion sociale et la citoyenneté active et contribue ainsi à défendre les valeurs communes européennes de solidarité et de diversité.

Les seniors (adultes de plus de 55 ans) ont répondu à un appel ouvert afin de travailler avec des personnes plus jeunes dans des environnements interculturels et intergénérationnels, de partager leurs points de vue avec eux et d'engager des débats sur les questions considérées comme les plus importantes pour la cohésion sociale. Il leur a été demandé de

participer pleinement au programme de renforcement des capacités (60 heures) dispensé par de "jeunes ambassadeurs" motivés et compétents, suivi de la mise en œuvre d'actions pilotes, abordant des concepts tels que l'importance des compétences numériques et la pertinence de l'engagement et de la participation active pour améliorer la cohésion sociale des communautés et des villes.

Les jeunes ambassadeurs ont été impliqués non seulement dans la mise en œuvre du programme mais aussi dans son développement. Les modules de formation ont été conçus conjointement par les partenaires du projet et les jeunes ambassadeurs, afin de rendre l'expérience aussi participative et créative que possible.

### RÉSULTAT

Le programme de formation a été conçu pour des apprenants âgés de 55 à 70 ans qui se retrouvent souvent exclues soit parce que l'environnement qui les entoure ne tient pas compte de leurs besoins (pour la formation numérique, par exemple), soit parce qu'elles ont elles-mêmes intériorisé l'idée âgiste qu'elles étaient "trop vieilles" pour s'intégrer dans ce nouveau monde.

Le projet Digitol a permis de créer un monde numérique inclusif pour tous les âges, à une époque où les communications numériques intenses tendent à faciliter la diffusion de fake news, et a montré clairement que les approches intergénérationnelles sont extrêmement importantes pour construire une société juste pour tous.

**INTERGÉNÉRATIONNEL**

**DISCOUS ANTI-HAINE**

**NUMERIQUE**

## The Real Picture, INTERNATIONAL

### PROBLÈME

The Real Picture engage les jeunes dans une discussion et une campagne d'éducation sur les médias sociaux au sujet de la migration, dans laquelle des migrants expliquent ce qui les a poussés à quitter leur pays d'origine et ce qu'ils ont vécu pendant le voyage des pays subsahariens vers l'Europe.

La campagne va à l'encontre de l'idée générale souvent véhiculée par des campagnes de désinformation et des déclarations irréfléchies dans les médias et sur les réseaux sociaux, selon laquelle les migrants économiques prennent la décision d'embarquer pour un voyage dangereux de manière irréfléchie. Ce projet veille à ce que le grand public de l'UE prenne conscience que d'autres causes telles que l'extrême pauvreté, la persécution, la guerre, la famine et la

manipulation poussent également les gens à quitter leur pays.

La campagne sur les médias sociaux s'adresse également aux jeunes nigériens sur les dangers des routes migratoires illégales vers l'Europe, qui ne garantissent pas toujours l'arrivée à destination et une vie facile et riche. Cette démarche vise à réduire de manipulation des jeunes nigériens sur ce sujet. Le Nigeria a été choisi comme exemple d'un pays qui n'est pas actuellement une zone de guerre mais qui reste le point de départ des migrants subsahariens vers l'Europe.

***The Real Picture a été choisi comme bonne pratique Erasmus+.***

[https://therealpicture.internprize.eu/Media\\_Education](https://therealpicture.internprize.eu/Media_Education)

### ACTION

La campagne MARSa a utilisé un outil de communication visuelle informatif pour inciter la communauté à discuter du thème de la migration et à prendre conscience de la tendance à s'exprimer sur la migration de manière très légère, sans connaissance, perspicacité ou analyse qui nous aiderait à comprendre réellement ce dont nous parlons.

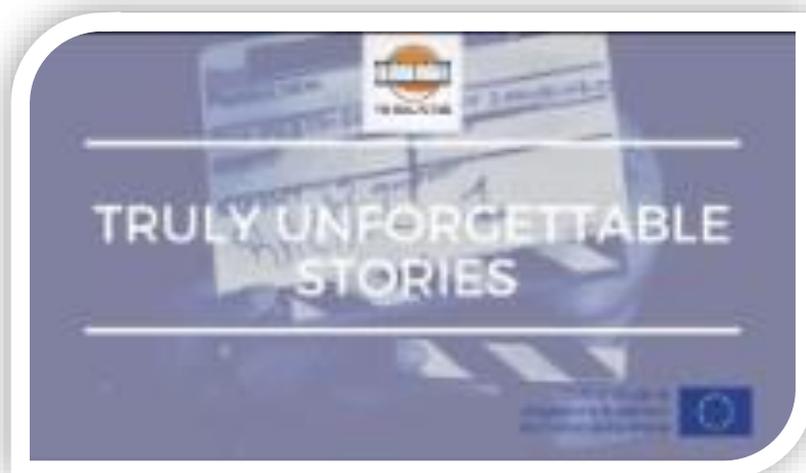
La campagne a diffusé un contenu élaboré par des jeunes de cinq pays différents dans le cadre du projet MARSa InternPrize, avant d'être reprise par le projet The Real Picture, qui a prolongé la durée de vie de la campagne et élargi sa portée.

Dans le domaine de l'éducation aux médias, les jeunes ont produit du contenu sur une plus grande responsabilité sur les médias sociaux (avec l'accent mis sur le sujet de la migration) tout en acquérant des compétences en matière de production médiatique et de gestion des médias sociaux.

### RESULT

*Le LABA s'est associé à la classe PAPS (Pôle d'accompagnement de la persévérance scolaire) du Lycée de la Morlette à Cenon et à l'association Coulisses à La Rochelle, pour réaliser deux vidéos mettant en scène des jeunes migrants arrivés à Bordeaux : un documentaire avec des témoignages, et le clip d'une chanson composée par les migrants ainsi que ses coulisses.*

### INCLUSION





# INSPIRATION

## I fall and get up



I FALL AND GET UP



INTERCULTUREL

INTERGÉNÉRATIONNEL

NUMERIQUE

PARTICIPATION

## Age Action, Irlande

### SOURCES :

- <https://www.ageaction.ie/about-us/our-vision-and-mission>
- <https://www.ageaction.ie/how-we-can-help/generations-together>
- [https://www.ageaction.ie/sites/default/files/attachments/2021\\_annual\\_report.pdf](https://www.ageaction.ie/sites/default/files/attachments/2021_annual_report.pdf)

### PROBLÈME

À mesure que l'utilisation du numérique se développe, les personnes âgées doivent acquérir les compétences nécessaires. Elles constituent un groupe vulnérable souvent oublié dans les stratégies numériques. *Age Action* a pour objectif d'apporter des changements fondamentaux dans la vie de toutes les personnes âgées en leur donnant les moyens de vivre pleinement en tant que citoyens actifs et de garantir leurs droits à des services complets et de qualité en fonction de l'évolution de leurs besoins. Elle est motivée par l'égalité et l'inclusion des personnes âgées dans la société.

### ACTION

Le programme "Generations Together" se concentre sur la création de nouveaux projets intergénérationnels et sur le soutien aux projets existants. Le programme soutient une pratique qui crée des opportunités pour les personnes âgées et les jeunes de se rencontrer et d'apprendre les uns des autres et de combler le fossé entre les générations. Nous travaillons avec des groupes de jeunes et des groupes plus âgés dans des écoles et des projets transfrontaliers.

*Les objectifs du programme sont :*

- *Sensibiliser et promouvoir l'échange intergénérationnel en Irlande.*
- *Fournir des orientations, des conseils et un soutien en matière d'activités intergénérationnelles.*
- *Proposer des ateliers et formation*
- *Organiser des événements intergénérationnels*
- *Adopter une approche collaborative du travail intergénérationnel.*

### RÉSULTAT

Les avantages des échanges intergénérationnels sont nombreux. Les personnes âgées et les autres générations apprennent les unes des autres et s'entraident au quotidien. En créant cet environnement, les communautés combattent la discrimination et les stéréotypes liés à l'âge. Le respect et la compréhension augmentent entre les générations. La formation de nouvelles amitiés permet de lutter contre l'isolement des personnes âgées.

*Age action* a aidé plus de 20 286 personnes âgées. Ils réalisent leur mission avec l'aide de 1 099 bénévoles impliqués dans leurs activités. Ils ont soulevé de nombreuses questions qui touchent les personnes âgées en contactant des représentants du gouvernement, en parlant aux médias et en publiant des communiqués de presse. *Age action* influence les politiques, donnant ainsi aux personnes âgées dignité et sécurité.

## Failte Isteach Programme, Ireland

### PROBLÈME

*Fáilte Isteach* est un projet mené par des bénévoles qui accueillent les nouveaux migrants dans le cadre de cours d'anglais de conversation. *Fáilte Isteach* s'efforce de faire tomber les barrières auxquelles sont confrontés les migrants en leur tendant la main, grâce à un programme pratique, inclusive et accueillant. Il permet le transfert de compétences et de connaissances et fait une vraie différence positive pour toutes les personnes impliquées. Il existe des groupes dans chaque comté d'Irlande, et dans le Leitrim, nous accueillons trois classes dans les villes de Carrick-on-Shannon, Dromahair, et Drumshanbo.

### ACTION

Les classes sont entièrement dirigées par des bénévoles qui sont encouragés à accueillir les participants par le biais de la langue, à identifier les besoins par la conversation et à se concentrer principalement sur la fluidité et la confiance en soi. Ces classes soutiennent les participants dans leurs besoins linguistiques immédiats tout en leur offrant un accueil chaleureux.

Le programme vise à utiliser les compétences, les talents et l'expertise des volontaires âgés et à exploiter leur désir de contribuer à la société. Nos volontaires sont tous des adultes irlandais de tous âges, allant de ceux qui viennent de terminer leurs études aux retraités.

Les classes sont principalement constituées d'étudiants ukrainiens en ce moment à Leitrim mais nous avons eu un large éventail de nationalités et de cultures. Il y a des étudiants du Moyen-Orient, d'Afrique du Nord et d'Afrique subsaharienne, d'Amérique du Sud, d'Asie du Sud-Est et d'autres pays européens. Nous encourageons également le partage des traditions culturelles à travers la conversation, la nourriture et la musique.

INTERCULTUREL

INTERGÉNÉRATIONNEL

INCLUSION



### RÉSULTAT

Les étudiants ont estimé que les cours leur apportaient des avantages immédiats en termes de langue et d'intégration sociale dans des situations d'apprentissage pratiques et réalistes, ce qui a renforcé leur motivation à apprendre l'anglais. Presque tous les étudiants ont déclaré qu'ils aimaient l'anglais. Ils ont affirmé que ce goût venait de leurs expériences satisfaisantes d'apprentissage dans les classes. Les étudiants ont souligné que la plupart des tuteurs de *Fáilte Isteach* essayaient de les impliquer en tant que participants actifs en prenant en compte les expériences et les intérêts des étudiants lors de l'élaboration d'une leçon ou en adaptant le matériel pédagogique aux objectifs, aux besoins et aux capacités individuels. En outre, les étudiants étaient activement encouragés à s'entraider.

Les volontaires estiment qu'ils contribuent au bien-être et à l'estime de soi des migrants. C'est aussi un moyen de renforcer les réseaux informels et les systèmes de soutien social. Pour les volontaires, le contact social avec un large éventail de personnes peut augmenter les chances de trouver un soutien social, des contacts et informations utiles. Le fait de rencontrer d'autres tuteurs et de nouveaux arrivants "venus du monde entier" les expose à de nouvelles expériences.

## QU'AVONS-NOUS APPRIS ?



Les initiatives de changement social créent un environnement propice à l'apprentissage qui repose sur les interactions entre pairs. Ce type d'apprentissage est intergénérationnel et interculturel dans son approche. Il encourage les individus à partager leurs expériences et leurs connaissances les uns avec les autres, ce qui permet de mieux comprendre les différentes cultures, perspectives et croyances.

Grâce à ce type d'apprentissage, les gens peuvent devenir plus conscients des défis auxquels sont confrontés les différents groupes de la société. Cette sensibilisation accrue peut conduire à une plus grande empathie et à une meilleure compréhension entre des personnes d'horizons différents. En outre, elle peut également contribuer à encourager la collaboration entre les individus ou les organisations afin d'apporter un changement social positif dans leurs communautés.

Dans le même temps, l'apprentissage entre pairs, lorsqu'il est établi en premier lieu, est un moyen puissant d'apporter un changement social positif. Il peut impliquer des personnes de tous âges, de toutes cultures et de tous horizons qui se réunissent pour apprendre les unes des autres et partager leurs connaissances et leurs expériences.

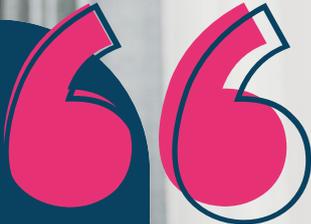
En encourageant l'apprentissage intergénérationnel, interculturel et entre pairs, nous pouvons créer un environnement plus inclusif où chacun peut bénéficier de la sagesse des autres. Nous pouvons également créer une atmosphère qui encourage un dialogue ouvert entre les différentes générations et cultures afin de favoriser la compréhension et l'empathie. Grâce à ce processus, nous pouvons travailler ensemble pour élaborer des solutions qui profiteront à l'ensemble de notre société.

C

---

Apprentissage  
entre pairs par  
l'art et la  
culture





*Le but de l'éducation  
artistique n'est pas de  
produire plus d'artistes,  
bien que ce soit un sous-  
produit. Le véritable objectif  
de l'éducation artistique est  
de créer des êtres humains  
complets capables de  
mener une vie réussie dans  
une société libre.*

Dana Gioia



INTERGÉNÉRATIONNEL

INCLUSION

LANGUES

PATRIMOINE CULTUREL

Elderlearn

Quand les personnes âgées fragiles deviennent bénévoles

Denmark

BEFRIENDING FOR SOCIAL + DIGITAL INCLUSION

## PROBLÈME

Un projet intergénérationnel, visant à lutter contre la solitude des personnes âgées, tout en leur apprenant des nouvelles compétences linguistiques et culturelles.

## ACTION

Ce projet de développement et de recherche permettra d'étendre l'initiative Elderlearn et de générer des connaissances pour les Danois âgés.

Un étudiant danois rend visite à un bénévole âgé pour une conversation en danois sur une base hebdomadaire. Grâce à cette conversation, Elderlearn crée des relations significatives qui permettent aux personnes âgées fragiles d'aider les autres et d'être une ressource pour la société par le biais du bénévolat.

*L'objectif d'Elderlearn est de lutter contre la solitude des personnes âgées en les mettant en contact avec des étrangers qui sont en train d'apprendre le danois.*

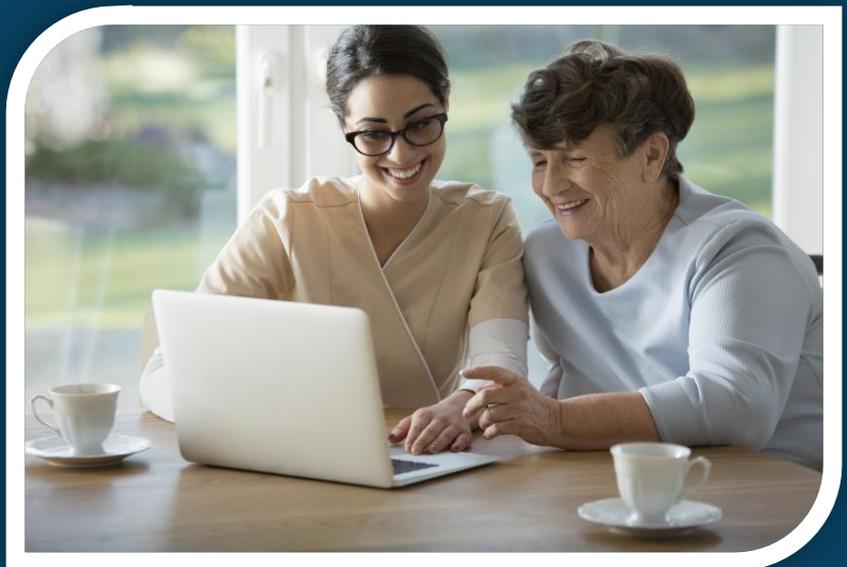
## RÉSULTAT

Elderlearn revêt une grande importance pour la vie sociale des bénévoles âgés, tant au sein du groupe cible existant des résidents de maisons de retraite que parmi les bénéficiaires de soins à domicile.

Elle étudie ce qui constitue de bonnes relations sociales entre les bénévoles âgés et les étudiants, et comment ces relations sont créées.

Elderlearn utilise ces connaissances dans le développement ultérieur de l'initiative.

En outre, l'étude montre comment les expériences et les compétences des personnes âgées fragiles peuvent être activées, pour leur propre bénéfice et celui de la société dont elles font toujours partie.



SOURCE: <https://core.ku.dk/eng/research/elderlearn/>

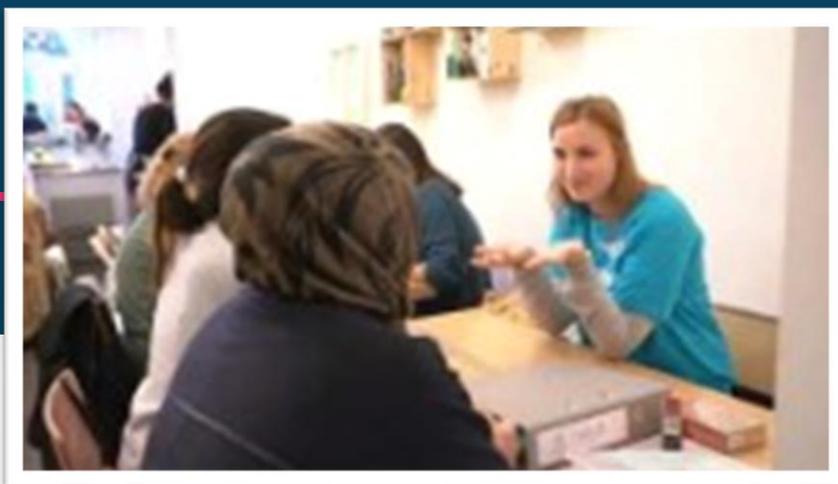
# Cafe Lingua, INTERNATIONAL

## PROBLÈME

*AVEC L'APPRENTISSAGE DES LANGUES, LE MONDE ENTIER DEVIENT UNE MAISON !*

- ✓ Le Café Lingua est né du projet *Language Voices*, un projet financé par Erasmus+ (2017-2019=°).
- ✓ L'objectif de *Language Voices* était de créer une rencontre gratuite pour enseigner aux migrants et aux réfugiés la langue de leur pays d'accueil en recrutant des tuteurs bénévoles de langue maternelle.
- ✓ L'objectif était de combler les lacunes en matière d'enseignement non formel de la langue du pays d'accueil et de compréhension culturelle entre les nouveaux arrivants et les résidents.

*Watch this video to  
find out more*



## ACTION

Le lieu de naissance du Café Lingua est un café de Schaerbeek (Bruxelles) qui offrait une éducation linguistique non formelle gratuite à toute personne souhaitant apprendre le français, le néerlandais, l'anglais, l'espagnol, l'arabe ou le farsi. Finalement, à la fin de 2019, il a été jugé nécessaire de déplacer l'événement au centre d'accueil des réfugiés, Le Petit Château, où il serait plus accessible par les personnes qui en ont le plus besoin. Depuis lors, le Café Lingua a connu une croissance exponentielle. Jusqu'au Covid, il a accueilli jusqu'à 80 apprenants réfugiés nouvellement arrivés et une rotation de 12 bénévoles sur une liste de 60, chaque mercredi soir et jeudi matin. Des conseils et du matériel pédagogique pour les tuteurs sont fournis sous forme numérique via le site web de *Welcome Home International*, et l'opération est devenue l'une des favorites des résidents du centre.

## RÉSULTAT

*Language Voices a été un projet très réussi et a donné lieu à son Café Lingua à Bruxelles. Il a permis de promouvoir et d'éduquer les migrants sur la langue et de lutter pour l'inclusion sociale.*

**LANGUES**

**INCLUSION**

**INTERCULTUREL**



"Une langue  
différente est une  
vision différente de  
la vie."

Federico Fellini





SAVOIR-ETRE

INTERGÉNÉRATIONNEL

PATRIMOINE CULTUREL

## D'une génération à l'autre, Grèce

*SOURCE: <https://apogenia.gr/en/>*

### PROBLÈME

Les personnes âgées ont beaucoup d'histoires à raconter et à partager, mais elles n'ont généralement personne à qui les raconter, tandis que les jeunes n'ont souvent pas entendu les histoires de leur grands-parents.

En conséquence, un fossé se crée entre les générations, tandis que la sagesse et la culture populaires ne sont plus transmises d'une génération à l'autre.

**"D'une génération à l'autre" est un programme pilote organisé sur l'île de Skopelos, avec la participation d'une école maternelle et d'un centre de soins pour personnes âgées, au cours duquel les enfants ont entendu des histoires orales et comment poser des questions, par le biais d'un processus ludique.**

L'objectif du programme est de familiariser les enfants avec la méthodologie de l'histoire orale, et de leur permettre de passer du temps avec des hommes et des femmes de l'ancienne génération, de manière intéressante et amusante.

### ACTION

En utilisant la méthodologie de la transmission orale, ils ont enregistré des contes de fées que les personnes âgées ont entendus de leurs propres grands-parents, des histoires de la vie quotidienne et les jeux que les personnes âgées leur ont décrits. Il s'agissait d'un programme et d'une méthodologie unique.

L'action a été mise en œuvre dans le cadre du programme "Points of Support", cofinancé par la TIMA Charitable Foundation, la John S. Latsis Public Benefit Foundation, la Hellenic Hope Charity et la Bodossaki Foundation. L'œuvre finale a été incluse dans l'album publié en juin par l'organisation à but non lucratif "Plegma".

### RÉSULTAT

Au cours de ces rencontres, les enfants ont l'occasion, sous la direction des enseignants et d'un historien spécialisé dans l'histoire orale, de recueillir des informations sur les sujets suivants :

- Contes de fées
- Les jeux auxquels ils jouaient dans le passé
- Histoires personnelles - expériences.

Ces récits servent d'inspiration aux enfants, qui créent ensuite leurs propres œuvres d'art.

Chaque action se termine par une petite fête entre les personnes âgées et les enfants, où ils ont l'occasion de chanter et de jouer ensemble, et les personnes âgées montreront aux enfants les jeux auxquels ils jouaient quand ils étaient jeunes.

Les enfants et les enseignants sont initiés au monde de l'histoire orale et apprennent à poser des questions / interviews autour des trois thèmes du programme.

# Arts intergénérationnels – Faire travailler ensemble les jeunes et les personnes âgées

## IRLANDE

### PROBLÈME

Le programme artistique intergénérationnel a été lancé par le service artistique du conseil du comté de Sligo. Il y avait un besoin pour les personnes âgées de se connecter avec le reste de la communauté. Le même problème se posait pour les jeunes. Il était nécessaire de créer des liens entre les générations, qui ont été réduits en raison de la distance géographique ou sociétale entre les jeunes et les personnes âgées.

### ACTION

Une solution a été trouvée en impliquant des jeunes comme volontaires dans des classes d'art avec des personnes âgées de la communauté, avec un animateur. Les "arts intergénérationnels" ont été utilisés pour amener les jeunes et les personnes âgées à interagir d'une manière qui leur permette de partager des expériences, des connaissances, des compétences et des pratiques créatives et de nouer des amitiés transgénérationnelles.

**ART**

**INTERGÉNÉRATIONNEL**

### RÉSULTAT

Les participants de tous âges ont été surpris par les amitiés qui se sont créées, ils se sont sentis plus intégrés et leur sentiment d'appartenance a également augmenté. Ils étaient heureux de partager leurs compétences. Ils ont pris de l'assurance pour exprimer leurs opinions et tenter de nouveaux défis. Leur estime de soi s'est amélioré au fur et à mesure qu'ils découvraient des compétences, des capacités et des qualités qui étaient passées inaperçues ou avaient été oubliées. Certaines personnes âgées ont éprouvé des difficultés initiales à manipuler des pinceaux ou des crayons, mais leur contrôle manuel s'est amélioré avec le temps. On a vu qu'il était possible d'élargir l'accès à des expériences artistiques de grande qualité en développant d'autres relations avec des artistes et des organisations artistiques de la ville et du comté.



SOURCE:

<http://www.sligoarts.ie/ArtsinHealth/IntergenerationalArtsProgramme/>

INTERGÉNÉRATIONNEL

CULTURAL HERITAGE

NATURE

## Jardin des enfants de Sligo

### Partage d'histoires et contes

#### IRLANDE

### PROBLÈME

Le jardin a été fondé par quatre mamans en réponse aux événements de 2020. Le Sligo Children's Community Garden est un lieu où les enfants et les familles peuvent jouer, apprendre et grandir. Ils ont lancé un projet intergénérationnel appelé *The Sharing of Story and Tale*. Certains enfants n'ont pas de grands-parents qui vivent près d'eux, ce qui leur permet d'établir ce lien par le biais de "l'heure du conte".

### ACTION

Les mamans ont créé le jardin en tant qu'association à but non lucratif et il est financé par des adhésions familiales de 15 personnes par an. Le partage d'histoires et de contes implique que des membres de la communauté plus âgée se joignent au groupe pour partager des histoires du passé de la ville et leurs expériences de jeunesse. Ils font griller des marshmallows et s'assoient autour d'un feu pour partager des histoires.

### RÉSULTAT

*Dans l'ensemble, les enfants établissent des liens avec les personnes plus âgées et apprennent le respect. C'est aussi un espace formidable pour le bien-être de tous. De nouvelles amitiés se forment grâce aux interactions intergénérationnelles. C'est devenu un espace extérieur idéal pour que la communauté puisse se connecter et, à l'avenir, ils aimeraient créer un jardin sensoriel.*



# StoryTracks, Irlande

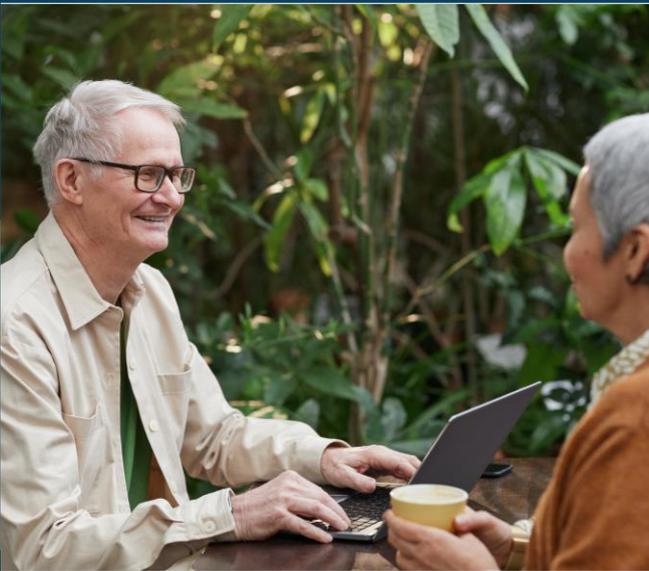
SOURCE: [www.storytracks.ie](http://www.storytracks.ie)

INTERGÉNÉRATIONNEL

PATRIMOINE CULTUREL

## PROBLÈME

*Fergal Nealon a lancé StoryTracks en 2017 et possède une formation en narration visuelle. Il souhaitait préserver les histoires locales pour les jeunes générations et celles à venir. Les auditeurs peuvent profiter gratuitement d'histoires locales se rapportant à différentes régions d'Irlande en téléchargeant l'application.*



## ACTION

Les StoryTracks sont partagés par des bénévoles sur une application gratuite. Elle s'est avérée être un excellent moyen d'utiliser les plateformes numériques d'une manière innovante. Les histoires sont partagées par des personnes âgées pour que les jeunes puissent les entendre. Des migrants partagent également leurs histoires pour que la communauté locale apprenne à les connaître. Cela favorise la cohésion et l'inclusion.

## RÉSULTAT

Les histoires locales sont racontées aux générations suivantes et les touristes apprennent l'histoire du lieu qu'ils visitent. La communauté, jeunes, migrants, touristes, est rassemblée grâce à la narration numérique. StoryTracks a pour projet de sélectionner les meilleures histoires et de lancer un podcast. L'association travaille avec l'illustratrice Annie West, qui contribuera à donner vie à l'audio grâce à ses dessins animés de renommée mondiale.



# La résidence Concert'ô

- Ricochet Sonore

FRANCE

INTERGÉNÉRATIONNEL

PATRIMOINE CULTUREL

INCLUSION

ART

## PROBLEM

La résidence Concert'ô répond essentiellement à une double problématique :

- le vieillissement de la population, et le maintien à domicile le plus tard possible : la moitié des logements de la résidence est réservée aux retraités, avec des logements adaptés et la possibilité de moduler le logement pour la colocation, l'accueil de proches, etc.
- les liens sociaux : la résidence Concert'ô est située dans une zone urbaine qui a fait l'objet d'un réaménagement urbain important. Dans un tel contexte, les liens entre les personnes peuvent être affaiblis, voire inexistant, avec l'apparition de phénomènes d'isolement. Le programme d'actions culturelles proposé vise avant tout à renforcer la connaissance entre voisins et donc indirectement la solidarité entre eux.

Au-delà, l'objectif est ici de permettre aux personnes d'exercer pleinement leurs droits culturels, au sein de la résidence mais aussi de leur quartier, la porosité avec ce dernier étant travaillée.

## ACTION

Après avoir réalisé un premier diagnostic culturel à son arrivée à la résidence en septembre 2015, l'association Ricochet Sonore propose des activités culturelles hebdomadaires au sein des trois espaces dont elle dispose dans la résidence Concert'ô :

- des activités culturelles hebdomadaires, destinées aux résidents et à leurs proches : animations (quiz musicaux, séances d'écoute musicale commentée, etc.), concerts intimistes et rencontres avec des musiciens, mais aussi découvertes de projets culturels dans le quartier, sorties au spectacle, etc.
- ateliers musicaux collectifs à l'année, sous forme d'école de musique, pour les résidents et les habitants du quartier, avec initiation musicale, guitare, clavier, batterie, etc.

## RÉSULTAT

L'aspect intergénérationnel est au cœur du projet de par la composition même de la résidence. Le choix de l'association a été de ne pas proposer des activités par tranche d'âge mais pour tous, ce qui permet de ne pas stigmatiser les personnes, notamment en raison de leur âge. Les liens entre les générations sont donc assez naturels, bien qu'il y ait une plus grande présence de retraités, qui ont plus de temps libre.

*La dimension interculturelle est très présente, du fait de la composition de la résidence qui, à l'image de la société française, accueille des personnes d'origines diverses, dont certaines sont récemment arrivées en France. L'association cherche régulièrement à mettre en valeur ces origines et à favoriser la connaissance entre voisins, notamment à travers la culture et la musique des pays concernés.*





INTERGÉNÉRATIONNEL

NUMERIQUE

ART

## Groupe photo intergénérationnel de Mahon, Irlande

### PROBLÈME

Il s'agissait d'un projet intergénérationnel de photographie. Les personnes âgées et les jeunes participants se sont rencontrés chaque semaine avec un tuteur en photographie numérique, un animateur pour les personnes âgées et un animateur jeunesse. Le groupe a acquis des compétences en photographie et a monté une exposition publique thématique, "Young and Old".

Avant que le groupe de photographie ne se réunisse, les participants plus jeunes et plus âgés se sont rencontrés séparément. Cette session facilitée visait prendre connaissance les attitudes et préjugés existants.

Un examen à mi-parcours a également eu lieu, au cours duquel les deux groupes se sont vus rappeler leurs commentaires initiaux. C'était l'occasion d'observer s'il y avait une différence d'opinion. Une vidéo capture les points de vue et l'apprentissage des participants. Il met en évidence les stéréotypes qui peuvent exister avant d'entrer en contact avec un autre groupe d'âge, et comment, après un certain temps, les idées préconçues peuvent être transformées, avec le développement du respect mutuel.

### ACTION

Le groupe s'est réuni une fois par semaine à Mahon CDP à une heure qui convenait à tous. Les deux animateurs étaient présents et le tuteur a enseigné au groupe de nouvelles compétences en matière de photographie numérique. Au cours des semaines suivantes, ils ont travaillé à la création d'images pour une exposition publique, sur le thème "Jeunes et vieux".

### RÉSULTAT

Les deux groupes d'âge ont contribué de manière significative au groupe dans son ensemble, mais aussi à un niveau individuel. L'un des jeunes a par exemple aidé un homme plus âgé à utiliser son appareil photo, et en retour, le même homme a raconté au jeune homme une brève histoire au sujet de sa photo, qui était un vieux manoir de la région. Cela démontre clairement que les deux générations ont beaucoup à apprendre l'une de l'autre.

*Des relations positives ont été établies, ce qui a permis de réduire le fossé entre les groupes d'âge.*

L'équilibre entre les genres et les âges a bien fonctionné et a été répété avec la formation d'un nouveau groupe. L'implication des différents animateurs a été bénéfique car chaque travailleur connaissait bien les participants. Il s'agissait d'une composante essentielle.

Le support de la photographie numérique était un bon outil, car tous les participants souhaitaient en apprendre davantage sur le sujet. Le travail en vue de l'exposition a insufflé une nouvelle énergie au groupe et le thème "jeunes et vieux" a encouragé les participants à voir leurs images sous un jour nouveau.

SOURCE: [https://www.ageaction.ie/sites/default/files/attachments/mapping\\_report\\_november\\_2012\\_web.pdf](https://www.ageaction.ie/sites/default/files/attachments/mapping_report_november_2012_web.pdf)

## QU'AVONS-NOUS APPRIIS ?



Les arts et la culture constituent un outil puissant pour l'apprentissage entre pairs, car ils sont capables de combler le fossé entre les générations et les cultures.

Grâce à l'art et à la culture, nous pouvons apprendre des expériences, des valeurs et des croyances des autres. C'est un moyen efficace de créer une compréhension intergénérationnelle et interculturelle.

L'apprentissage entre pairs par l'art et la culture encourage la liberté d'expression et l'expression de l'individualité. Il crée un environnement agréable et permet ainsi de créer les conditions préalables à l'apprentissage. Ce type d'apprentissage nous aide à découvrir notre propre identité tout en nous permettant d'explorer les perspectives des autres. Il permet également l'échange d'idées, ce qui peut conduire à de nouvelles façons de penser à notre monde.

L'apprentissage par les arts et la culture est un moyen efficace d'acquérir des connaissances car il encourage les échanges intergénérationnels et interculturels. Il permet à des personnes d'horizons différents d'apprendre les unes des autres, créant ainsi un environnement d'apprentissage plus diversifié et plus dynamique.

En utilisant les arts et la culture comme moyen d'apprentissage, nous pouvons créer un environnement qui encourage la créativité, l'esprit critique, la collaboration, la résolution de problèmes et les compétences en communication - autant de compétences essentielles pour réussir dans le monde d'aujourd'hui.

Il est possible d'intégrer ces outils dans l'apprentissage numériques et de produire des impacts plus forts et de meilleurs résultats d'apprentissage.

IL N'Y A PAS DE LIMITES OU DE FRONTIÈRES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE.

Karim Rashid





# BESTIE

BEFRIENDING  
FOR SOCIAL  
+ DIGITAL  
INCLUSION

Merci d'avoir découvert notre approche  
intergénérationnelle et interculturelle  
du développement des compétences  
numériques !

[www.bestieproject.eu](http://www.bestieproject.eu)

suivez nous

