

Bilan Projet Silver Geek

2015 - 2016



Silver GEEK

Sommaire

INTRODUCTION	2
Qu'est-ce que Silver Geek ?.....	2
Historique de la démarche	3
Principales réalisations.....	6
PARTIE 1 : IMPACTS DE L'EXPERIMENTATION SUR LES SENIORS ET LEURS PROCHES.....	8
1.1) Identité des seniors	9
1.2) Intérêts des Séniors pour le projet.....	10
1.3) Regards croisés de l'intérêt du projet pour les séniors.....	11
PARTIE 2 : Intérêt, satisfaction et utilité du dispositif pour les volontaires en Service Civique.....	11
2.1) Identité des jeunes volontaires	11
2.2) Perception de l'intérêt, de la satisfaction et de l'utilité du dispositif pour les seniors et leurs proches.....	13
2.3) Apports et impacts du dispositif sur les jeunes volontaires	13
PARTIE 3 : Intérêt, satisfaction et utilité du dispositif pour les responsables de l'animation des structures	15
3.1) Intérêt du projet.....	15
3.2) Apports du projet pour les personnes âgées	16
Pistes d'amélioration du projets, évoquées par les responsables de l'animation au sein des structures :	16
CONCLUSION :	17

INTRODUCTION

Qu'est-ce que Silver Geek ?

Lancée en 2014, l'expérimentation Silver Geek est le fruit d'une démarche multi-acteurs en Poitou-Charentes (associations, entreprises, collectivités) visant à répondre à deux enjeux clés du territoire : le bien-vieillir et l'inclusion numérique.

Parmi les participants au collectif, on retrouve : les Ateliers du Bocage, la MACIF, Orange, Unis-Cité, la Poste, La CRESS, les Associations des CSC des 3 Cités, Futuroplan, Passerelles & Compétences, le SPN et le Conseil Général des Deux-Sèvres. Les acteurs du collectif se sont réunis pour agir ensemble sur les fragilités du territoire. L'accès au numérique chez les seniors est un des thèmes qui a retenu leur

attention. Ce groupe d'échanges a donc décidé de lancer un projet visant à soutenir l'autonomie des personnes âgées à l'aide des outils numériques en région Poitou-Charentes.

Historique de la démarche

2012 : En 2012, la Poste Poitou-Charentes lance une recherche-action sur les partenariats avec l'économie sociale et solidaire, avec l'aide du RAMEAU, un laboratoire de recherche appliquée sur la co-construction du Bien commun. Les associations, entreprises et institutions impliquées en 2012 ont exprimé leur volonté d'aller plus loin dans ces recherches, en développant des actions concrètes sur le territoire.

2013 : C'est suite à ces réflexions que La Poste, la Caisse des Dépôts, l'IRIS et la CRESS ont lancé l'expérimentation « Associations, Entreprises : Dialoguer et agir ensemble en Poitou-Charentes pour plus de solidarité ». Entreprises, associations et institutions échangent autour de sujets stratégiques en Poitou-Charentes : le bien vieillir (MACIF, Unis-Cité), l'accès au numérique (Orange, ADB Solidatech) et l'insertion des jeunes (ERDF, IRIS). Les membres de l'expérimentation constituent 3 groupes de travail pour chacun de ces thèmes, pilotés par un binôme association/entreprise.

2014 : Les membres participant aux groupes de réflexion sur le « Bien Vieillir » et « L'accès au numérique » se regroupent sous une identité commune : le collectif Silver Geek. Ils s'appuieront notamment sur des expériences réussies sur le territoire pour construire un projet d'innovation sociétale d'ampleur régionale.

- Tous Connectés aux 3 cités - Poitiers : ateliers tablettes à destination des seniors, animés par l'Association des CSC des 3 Cités en partenariat avec le Foyer Logement Marie-Louise Troubat.
- Trophée des Seniors - Vienne : tournois de Wii Bowling entre plusieurs maisons de retraite du département, animés par l'association Futurolan, créatrice et organisatrice de la Gamers Assembly. C'est à l'occasion de cet événement qu'avait eu lieu la finale du Tournoi.

24 avril 2014 : Événement visant à présenter la démarche aux acteurs du Bien-vieillir sur le territoire, à valider le besoin, à recenser les premières manifestations d'intérêt. Lancement de l'appel à candidatures auprès des structures d'accueil de personnes âgées en Poitou-Charentes.

Juin - Août 2014 : Sélection des candidatures et état des lieux avant-projet (rencontre/visite des structures). Pour candidater, les organisations devaient :

- avoir une connexion WIFI disponible au démarrage de l'opération
- mobiliser un porteur référent de l'opération suffisamment disponible
- s'engager à faire fonctionner l'animation au moins 2H par semaine
- participer à l'évaluation et à la communication du projet
- rédiger une note d'intention motivée pour la candidature

Septembre 2014 : Événement de lancement officiel du projet du collectif Silver Geek visant à faciliter l'accès au numérique des personnes âgées, en présence des structures sélectionnées et de la presse. Remise des kits d'animation et premiers ateliers de formation aux animations tablettes et Wii.

Octobre 2014 : Lancement du projet dans 18 structures d'accueil de personnes âgées (Ehpad, foyers résidence, centres sociaux), avec 72 volontaires en Service Civique mobilisés, dans les 4 départements de la région Poitou-Charentes grâce au soutien financier de la Fondation Macif et du Conseil Régional Poitou-Charentes.

Octobre 2015 : L'expérimentation du projet en 2014 - 2015 a été une réussite. Le projet a donc été reconduit auprès de 13 structures d'accueil de personnes âgées, avec 44 volontaires en Service Civique mobilisés, dans les 4 départements de la région Poitou-Charentes, grâce au soutien financier de la Fondation Macif, de la Communauté d'Agglomération du Niortais, et de la Région Nouvelle Aquitaine.

26 mars 2016 : Finale régionale du trophée Silver Geek, lors de la Gamers Assembly¹ à Poitiers. Plus de 600 personnes présentes afin de soutenir et encourager les seniors et les volontaires, pour le concours Wii Bowling.



Le CSCS 3 Cités de Poitiers vainqueur du Trophée Silver Geek 2016 lors de la Gamers Assembly (26 mars 2016)

Ce projet a pour but de favoriser l'accès au numérique chez les seniors, tout en luttant contre leur isolement par le développement du lien social et intergénérationnel.

Pourquoi la Wii ?

> Extrait du rapport du Centre d'analyse stratégique (cabinet du Premier Ministre), publié en 2010 :

¹ La Gamers Assembly est un événement organisé chaque année par « Futurolan », une organisation membre du collectif Silver Geek. C'est le plus grand rassemblement d'adeptes de jeu vidéo organisé dans la région. En 2015, la Gamers Assembly a rassemblé plus de 2 000 participants sur trois jours.

« La pratique physique régulière participe au **maintien des fonctions cognitives** et au **bien-être des individus**. Toutefois se pose souvent le problème de l'adaptation des activités sportives pour les personnes âgées. Face à ce constat, **les jeux vidéo** ont l'intérêt majeur d'être accessibles et modulables. La mobilisation sensorimotrice et l'échange avec autrui seraient alors des éléments bénéfiques pour **lutter contre les effets délétères de l'immobilité et de l'isolement des personnes âgées**. De surcroît, le caractère ludique, la possibilité de se fixer des buts et de se dépasser seraient propres à lutter contre les syndromes dépressifs. Enfin, les **TIC** pourraient être des leviers de **développement des relations intergénérationnelles, de maintien du lien social et de l'autonomie des personnes âgées**. » (Source : <http://archives.strategie.gouv.fr/cas/>)



Pourquoi les tablettes ?

Parce que de nombreuses études ont démontré que ces outils sont plus faciles à appréhender par les seniors que les ordinateurs, grâce à des interfaces plus simples, l'absence de connectique... ils permettent également d'accéder à une grande diversité d'usages : navigation internet, jeux, accès à des contenus multimédias, mais surtout communications par e-mail et par visio-conférence. Ces deux usages sont particulièrement ciblés dans le cadre de ce projet, l'objectif étant notamment de permettre aux seniors les plus dépendants (en EHPAD) de renouer contact avec leurs proches ou d'en augmenter la fréquence grâce à ces outils.

Le collectif a mobilisé des structures qui hébergent et/ou accueillent des personnes âgées afin de reconduire cette expérimentation en Poitou-Charentes.

Dans les 13 structures participantes en 2015/2016, des animations ont été mises en place pour une **durée de 8 mois en moyenne** (sauf les foyers logement de Tivoli et Renardière pendant 4 mois, et les EHPAD Korian Le Rayon d'Or et Les portes du jardin pendant 5 mois), d'octobre 2015 à juin 2016, à raison de deux heures minimum par semaine. Ces animations à destination des seniors sont basées

sur une approche intergénérationnelle, ludique et numérique à partir de **consoles de jeux** (Wii et Xbox-Kinect) et de **tablettes**.

Les 4 impacts retenus pour l'évaluation de Silver Geek :

- Renforcer le bien-être et la santé des seniors qui participent aux jeux, ainsi que celui des spectateurs
- Pour les structures d'accueil, une image positive, une meilleure ambiance, une ouverture sur l'extérieur et une évolution des pratiques
- Pour les territoires, une image positive, et une preuve du dynamisme des organisations qui le composent (associations, entreprises, collectivités locales, citoyens...) et des synergies renforcées pour s'occuper des seniors
- Pour l'ensemble des bénéficiaires, quel que soit leur âge, la possibilité de se familiariser avec le numérique et de découvrir de nouveaux usages

Principales réalisations

En chiffres :

- **13** structures participantes sur les **4** départements de la région Poitou-Charentes (2 structures en Charente, 2 structures en Charente-Maritime, 7 structures dans les Deux-Sèvres et 2 structures dans la Vienne)

Liste des structures :

- EHPAD Le Sacré Cœur : Niort (79)
 - EHPAD La Caravelle : Niort (79)
 - EHPAD Coteaux de Ribray : Niort (79)
 - EHPAD Cèdre Bleu : Niort (79)
 - EHPAD Vergne Manga : Secondigny (79)
 - EHPAD Trois Roix : Frontenay Rohan Rohan (79)
 - EHPAD Petit Logis : Prahecq (79)
 - Foyer logement Tivoli : Châtellerault (86)
 - Foyer logement Renardière : Châtellerault (86)
 - EHPAD les Écureuils : Angoulême (16)
 - CSCS Louis Aragon : Angoulême (16)
 - EHPAD Korian Rayon d'OR : Lagord (17)
 - EHPAD Les portes du jardin : Tonnay Charente (17)
- **387** seniors touchés dont **109** participants actifs
 - **44** volontaires en Service Civique mobilisés
 - Près de **260** ateliers animés sur toute la durée du projet
 - **4** finales départementales et une grande finale régionale réunissant les 4 meilleurs binômes

Le projet a été marqué par un temps fort à l'occasion du Trophée des seniors Silver Geek. Les personnes âgées des structures mobilisées ont pu prendre part à ce concours de bowling sur Wii pour les seniors, organisé à l'échelle départementale puis régionale dans le cadre de la finale se déroulant durant la Gamers Assembly à Poitiers.



Méthodes d'évaluation :

Questionnaires de satisfaction administrés auprès des personnes âgées (68 personnes ont répondu)

Questionnaires de satisfaction administrés auprès des volontaires en Service Civique (31 volontaires ont répondu)

Entretiens réalisés avec les responsables de l'animation des structures d'accueil de personnes âgées (10 structures ont répondu)

PARTIE 1 : IMPACTS DE L'EXPÉRIMENTATION SUR LES SENIORS ET LEURS PROCHES

Si la majorité des structures partenaires de l'expérimentation sont des établissements d'accueil de personnes âgées dépendantes (EHPAD), le degré de dépendance ou de « handicap » des participants était là-aussi très différent d'une structure à l'autre. On a ainsi pu voir jouer des personnes valides avec d'autres en fauteuil roulant.

Enfin, en ce qui concerne le niveau d'utilisation et d'équipement numérique, la très grande majorité des Silver Geek étaient quasiment néophytes au début du projet pour les structures ayant intégré le projet en année 2 (Ehpad Sacré-Cœur de Niort (79) / Ehpad Les Trois Rois à Frontenay Rohan Rohan (79) / Ehpad Petit Logis de Prahecq (79) / Foyers logement Tivoli et Renardières (86)). En dehors des EHPAD, certaines structures comptaient néanmoins des personnes disposant déjà d'une connexion internet et d'un ordinateur à leur domicile.



Cette première partie s'articule autour de trois temps : l'identité des seniors ayant participé aux animations Silver Geek, l'utilité de ces animations pour les seniors et un regard croisé des responsables d'animation et des volontaires sur l'intérêt de ces activités pour les seniors

1.1) Identité des seniors

Selon les données calculées sur la base des participants aux finales départementales de Wii Bowling, l'âge moyen de nos Silver Geek se situerait à environ 80 ans. Cette population correspond aux joueurs assidus, qui ont participé à la majorité des ateliers animés par les volontaires. Parmi les finalistes du Trophée Silver Geek, le joueur le plus âgé avait 92 ans.

D'après les informations recueillies par Unis-Cité, 109 joueurs ont participé à au moins 3 ateliers. Il faut y ajouter les spectateurs qui ont observé ces animations à au moins 3 reprises, pour aboutir à un total de 387 seniors impactés par le projet.

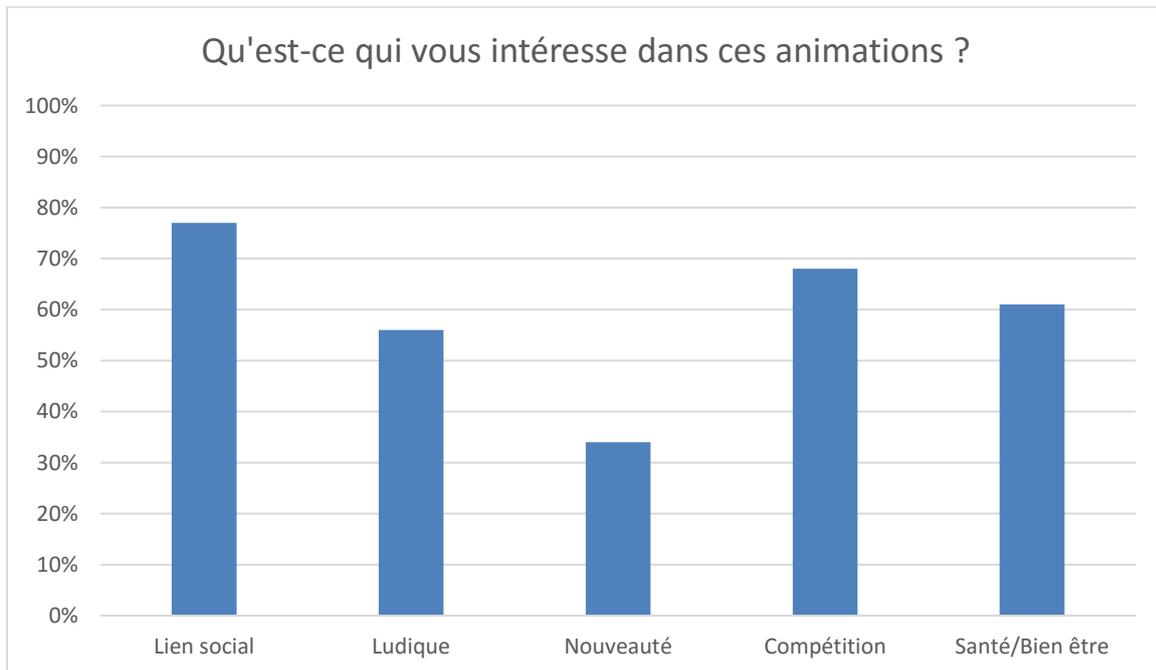
89% des seniors interrogés pensent que les animations Silver Geek leur ont apporté et/ou appris quelque chose.



Le projet étant évidemment basé sur une participation volontaire, il n'est pas surprenant de constater que tous les seniors interrogés apprécient les animations Silver Geek. Il faut noter néanmoins qu'une très grande majorité d'entre eux les aiment « beaucoup » voire « passionnément ».

Un projet qui fait toujours l'unanimité !

1.2) Intérêts des seniors pour le projet



Précision : il s'agissait là d'une question ouverte, dont les réponses ont ensuite été classées dans les différentes catégories ci-dessus.

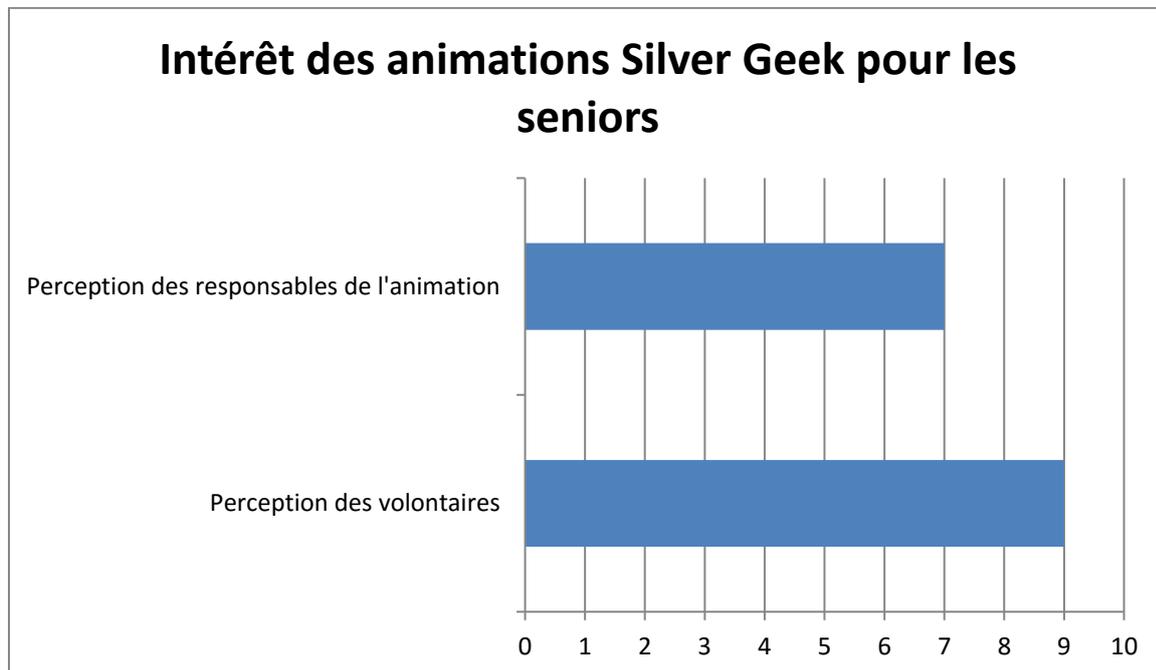
77% des seniors interrogés insistent sur l'intérêt du **lien social** créé lors de ces animations, que ce soit avec les jeunes (41%), entre seniors (36%) ou avec les proches (15%).

Près de la moitié des seniors **mettent en avant le côté ludique** des animations Silver Geek, et en particulier le plaisir de jouer (jeux de bowling, jeux de mots croisés sur la Wii et sur les tablettes). Cela étant, il est important de noter que la plupart des joueurs qui plébiscitaient cette dimension ludique, ont aussi exprimé d'autres **intérêts liés à la dimension collective des séances de jeu**.

Les animations procurent indéniablement une sensation de bien-être aux participants. Elles leur paraissent « agréables », elles les aident à « retrouver le sourire », « c'est un moment de plaisir, de joie », « cela permet de passer le temps d'une façon agréable ».

Les seniors sont intéressés par les nouveaux modes de communication permis grâce aux animations, notamment les emails, Skype et les réseaux sociaux. Ils peuvent ainsi **communiquer avec leurs proches** qui sont éloignés géographiquement. Quelques-uns soulignent enfin la **stimulation de la compétition** dont les effets ont été observés à leur paroxysme lors de la finale régionale des Trophées Silver Geek à la Gamers Assembly de Poitiers, qui continue d'être un événement très valorisant pour les personnes présentes (personnes âgées, personnel des structures et volontaires).

1.3) Regards croisés de l'intérêt du projet pour les seniors



Globalement, les jeunes volontaires et le personnel des structures notent de manière très positive l'intérêt qu'ils perçoivent de ces animations pour les seniors. Ces appréciations viennent donc renforcer les sentiments exprimés par les participants : ils les aiment, ils le disent, et ça se voit ! Ainsi, une grande majorité du personnel interrogé relate **des discussions avec les seniors à propos de ces animations et des jeunes volontaires qui les animent.**

PARTIE 2 : Intérêt, satisfaction et utilité du dispositif pour les volontaires en Service Civique

Cette deuxième partie s'attache à rendre compte de l'identité des jeunes volontaires en service civique, de leur perception de l'intérêt des animations Silver Geek pour les seniors, leurs proches et pour les structures accueillant les animations, de l'impact des animations sur eux-mêmes, et notamment de leur changement de regard sur les personnes âgées et du développement de leurs compétences, et enfin des difficultés rencontrées.

2.1) Identité des jeunes volontaires

31 volontaires en service civique chez Unis-Cité sur 44 ont répondu au questionnaire. Ils avaient en moyenne 20 ans. 42% d'entre eux étaient des garçons, et 58% des filles. Concernant le niveau d'études, 42% avaient un niveau inférieur au BAC, 32% un niveau BAC, et 26% un niveau BAC+2 et plus. 29% des jeunes volontaires étaient des jeunes issus des quartiers politiques de la Ville.

Ils ont animé un total de 262 ateliers « Silver Geek ».

L'association Unis-Cité cherche à promouvoir un Service Civique de qualité :

- Un Service Civique en équipe, mixant des jeunes de tous milieux et niveaux d'études afin de pouvoir mobiliser des équipes de volontaires représentatives de la jeunesse actuelle.
- Des missions « sur mesure », pour servir les politiques publiques nationales et locales, tout en étant adaptées à la diversité des jeunes et à l'esprit du Service Civique.



Les volontaires en Service Civique sont informés du dispositif par plusieurs canaux de communication :

- Pour une grande partie par le bouche-à-oreille
- Par les prescripteurs jeunesse : Mission locale ; CIO ; Pôle Emploi ; Centres information jeunesse
- Par la communication institutionnelle : agence du service civique, presse écrite, radio

Les volontaires sont sélectionnés sur leur motivation à se mobiliser sur des missions d'intérêt général.

Les attentes des volontaires à l'égard du Service Civique :

- Acquérir des compétences nouvelles
- Une maturité personnelle
- Une ouverture aux autres
- Une orientation professionnelle
- Un changement de vie
- Une meilleure connaissance de la ville où ont lieu les missions
- Une connaissance de la société
- Une poursuite d'un engagement antérieur
- Une expérience de terrain

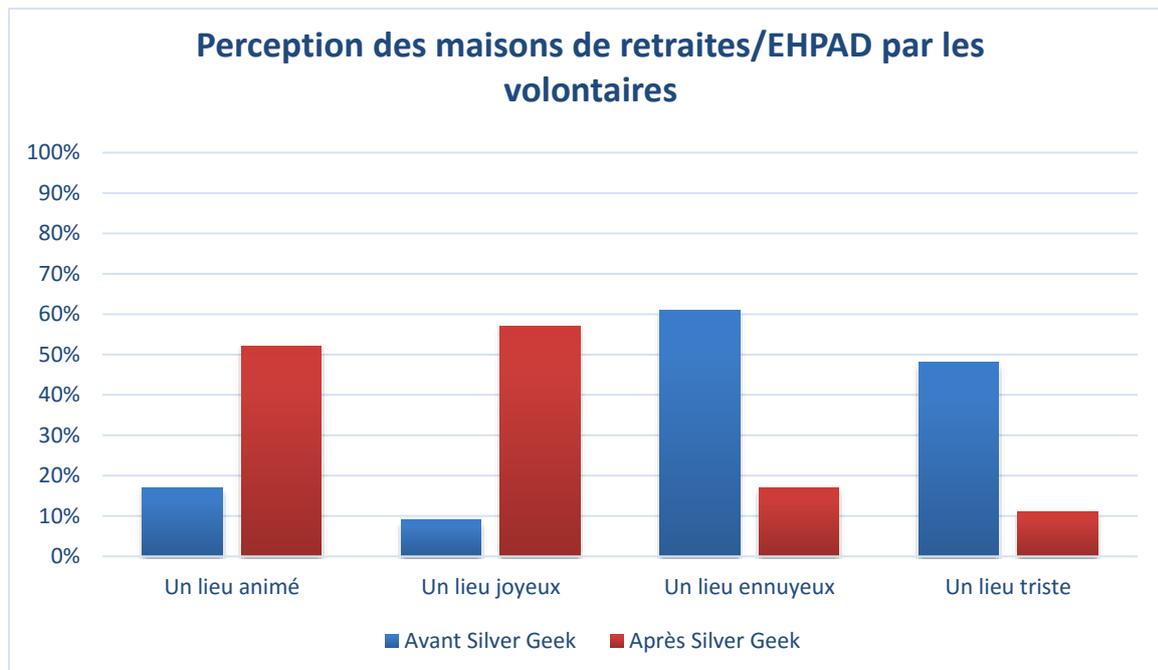
2.2) Perception de l'intérêt, de la satisfaction et de l'utilité du dispositif pour les seniors et leurs proches

Lors des animations Silver Geek, les jeunes volontaires interrogés sont plus intéressés par les jeux sur Wii et tablettes que par les outils de communication comme Skype ou les emails, et par les recherches et contenus internet. De même, ils considèrent que les seniors sont également plus intéressés par les jeux sur Wii et tablettes, puis par les outils de communication, et enfin par les recherches et contenus internet.

Peu de jeunes volontaires interrogés ont rencontré des proches ou de la famille des seniors lors des animations Silver Geek.

2.3) Apports et impacts du dispositif sur les jeunes volontaires

2.3.1) Changement de regard des jeunes volontaires



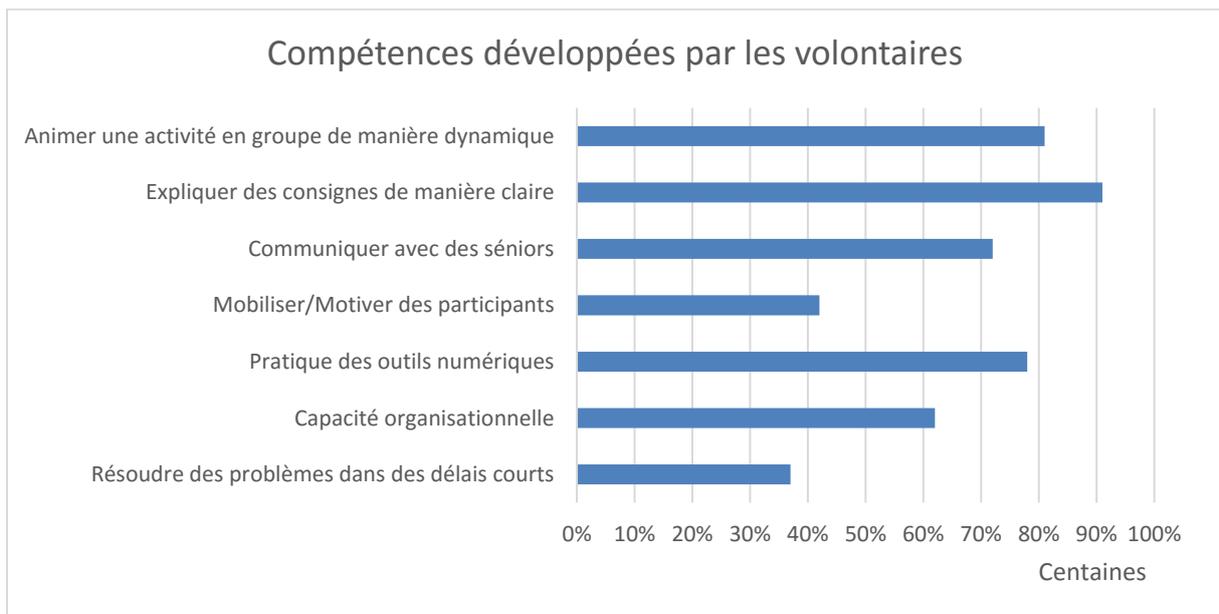
Un impact sur les jeunes volontaires interrogés est observable : avant de participer aux animations Silver Geek, même si la moitié des jeunes volontaires étaient déjà entrés dans une maison de retraite ou un EHPAD, ils percevaient ces structures comme des lieux tristes et ennuyeux. Après le projet Silver Geek, la tendance s'est inversée : ces structures sont désormais perçues comme des lieux animés et joyeux, et dans une moindre mesure légèrement tristes.

Par ailleurs, un autre changement très notable est l'échange avec les seniors : avant le projet Silver Geek, 61% des jeunes volontaires interrogés éprouvaient des difficultés pour échanger avec ce type de public, et 8% n'avaient aucun échange avec les seniors. Aujourd'hui, ils ne sont plus que 18% à éprouver ces difficultés.

Pour autant, ce projet n'a pas donné forcément envie aux jeunes bénévoles interrogés de travailler dans l'avenir avec les seniors ou dans les usages du numérique.

Ceux qui souhaitent s'orienter dans le travail avec les seniors aimeraient exercer les métiers d'animateur, d'infirmier, ou d'aide-soignant.

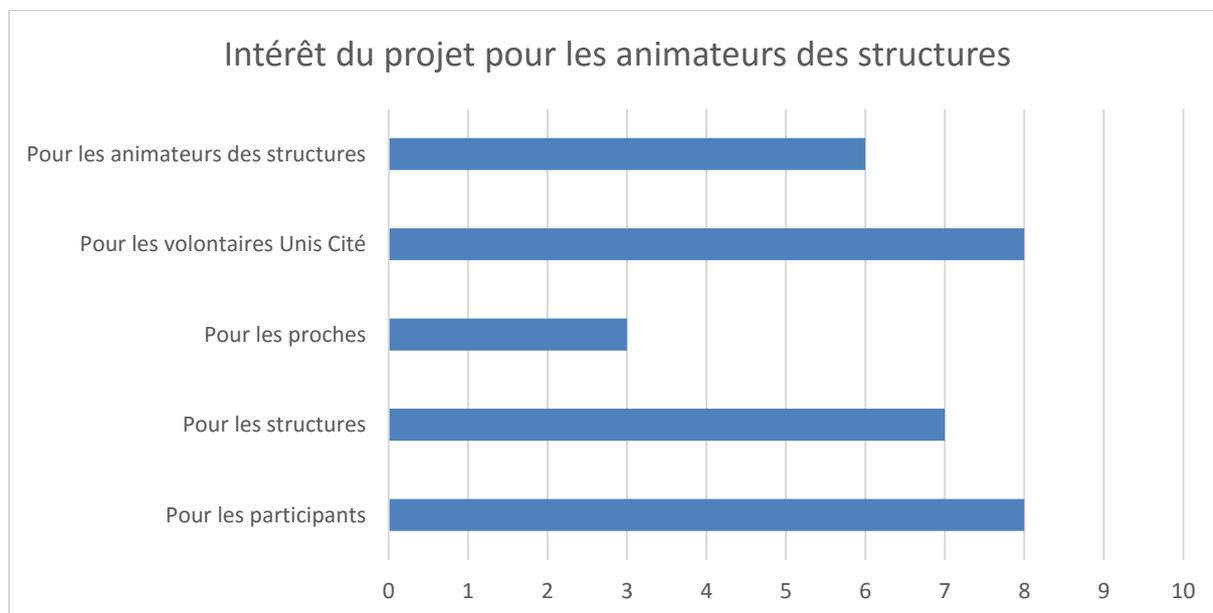
2.3.2) Développement de compétences



Les jeunes volontaires ont développé un certain nombre de compétences grâce aux animations Silver Geek. Les compétences qu'ils semblent avoir développées pour le plus grand nombre d'entre eux sont des compétences en animation de groupe, en explication de consignes, en communication avec les seniors, et en mobilisation et motivation des seniors.

PARTIE 3 : Intérêt, satisfaction et utilité du dispositif pour les responsables de l'animation des structures

3.1) Intérêt du projet

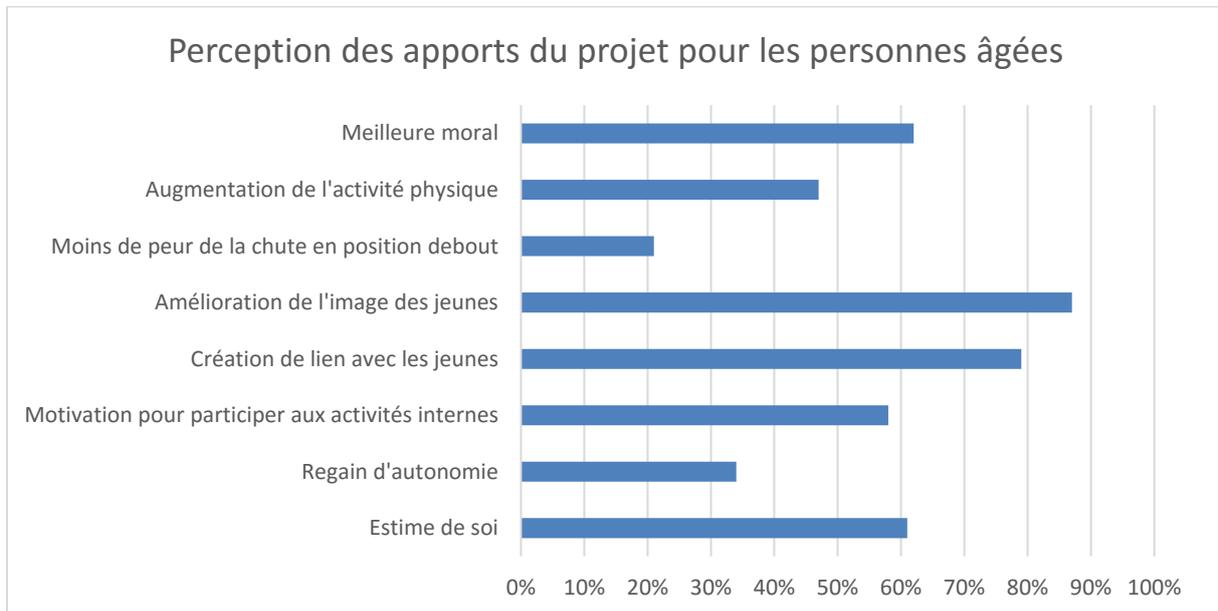


Cette année, les animateurs des structures ont trouvé que ce projet avait un réel intérêt pour les personnes âgées, car il leur permettait de rencontrer des jeunes et donc de développer du lien intergénérationnel. Les ateliers mis en place au sein des structures permettent aussi de développer des moments conviviaux fortement appréciés par les seniors.

Le projet a aussi un réel impact pour les volontaires qui se sentent utiles et développent des compétences.

Pour les structures, ce projet permet d'élargir l'offre de services auprès des résidents et de répondre à un besoin peu couvert pour le moment, qui consiste à sensibiliser les résidents aux outils numériques. Enfin, les retours sont beaucoup plus mitigés concernant l'impact auprès des proches. En effet, cette année, les proches ont été peu impliqués et peu présents dans le déroulement du projet.

3.2) Apports du projet pour les personnes âgées



Les éléments mis en avant par les responsables de l'animation des structures sont les suivants :

- Cette année, le projet a eu peu d'impact sur l'appréhension qu'ont les personnes âgées de tomber lorsqu'ils sont en position debout.
- Les personnes âgées ont une meilleure perception des jeunes et des liens entre ces 2 publics ont pu être tissé
- Le projet a eu un réel impact en termes d'amélioration du moral des seniors. Ces derniers ont également une meilleure estime d'eux-mêmes grâce aux ateliers mis en place par les volontaires
- Les structures ont aussi identifié une distanciation des membres du collectif Silver Geek. Les membres du collectif étaient beaucoup plus présents dans les structures, les challenges départementaux durant l'année de lancement du projet.

Pistes d'amélioration du projet, évoquées par les responsables de l'animation au sein des structures

Propositions de nouveaux ateliers dans le cadre du projet autour de :

- Ateliers photo avec les résidents
- Visites virtuelles de musées
- Ateliers culinaires grâce à des recettes identifiées sur internet
- Mise en place de discussions entre structures, avec les logiciels Skype
- Mise en place de blogs afin de suivre les événements et animations au sein des différentes structures
- Utilisation des tablettes pour réaliser des recueils de mémoire des personnes âgées...

CONCLUSION

D'octobre 2015 à juillet 2016, 387 seniors, dont 109 joueurs réguliers (participation à un minimum de trois animations Silver Geek), dont l'âge moyen est de 80 ans, ont participé aux 282 animations dans 13 structures d'accueil dans les quatre départements du Poitou-Charentes, grâce à 44 jeunes en Service Civique.

Les quatre hypothèses d'impact de l'expérimentation Silver Geek identifiées avant le travail d'évaluation ont globalement été vérifiées. Ces quatre impacts sont les suivants :

- **Renforcer le bien-être et la santé des seniors qui participent aux jeux, ainsi que celui des spectateurs** : la première partie du rapport démontre bien l'impact positif créé par Silver Geek auprès des seniors, en termes de bien-être, de plaisir, de motivation générale, de moral, d'estime de soi, de création de lien social et, dans une moindre mesure puisque cela est plus difficile à prouver, d'une amélioration de la santé.
- **Pour les structures d'accueil, une image positive, une meilleure ambiance, une ouverture sur l'extérieur et une évolution des pratiques** : les structures d'accueil ont noté une amélioration de grâce aux animations Silver Geek. Les jeunes volontaires apportent une « spontanéité », une « fraîcheur » et un regard non professionnel dans les structures. Des partenariats locaux (avec d'autres maisons de retraite, des écoles, des collèges, des centres de loisirs, etc.) ont été développés ou renforcés dans quelques structures. Enfin, l'usage du numérique a été renforcé dans l'accompagnement des seniors, notamment grâce à son intégration dans d'autres activités (ateliers mémoires, ateliers cuisines...).
- **Pour les territoires, une image positive**, et une preuve du dynamisme des organisations qui le composent (associations, entreprises, collectivités locales, citoyens...) et des synergies renforcées pour s'occuper des seniors.
- **Pour l'ensemble des bénéficiaires, quel que soit leur âge, la possibilité de se familiariser avec le numérique, et de découvrir de nouveaux usages** : les seniors, mais également les membres du personnel et les jeunes volontaires, ont acquis de nouvelles compétences numériques grâce aux animations Silver Geek. Les membres du personnel ont ainsi renforcé ou inclus le numérique dans les activités proposées aux seniors. Ces derniers ont découvert pour la plupart les nouvelles activités permises grâce au numérique (téléphoner à l'autre bout de la planète grâce à Skype, envoyer des photos par email, redécouvrir les lieux où ils ont vécu grâce à Google Street View, etc.), sans oublier l'usage de la tablette et des consoles de jeux Wii et Xbox.

Au-delà de ces impacts, le meilleur indicateur qui prouve le succès du projet Silver Geek est **la volonté générale partagée par tous les acteurs de continuer le projet**. Les seniors sont impatients de retrouver les jeunes pour les animations ; les structures et leur personnel veulent poursuivre ces animations dans lesquelles les jeunes volontaires et les seniors développent des liens intergénérationnels via le numérique ; les jeunes volontaires ont beaucoup appris et veulent continuer ; les membres du collectif organisateur de Silver Geek, malgré le manque de temps, sont conscients de la richesse des apports de compétences complémentaires dans l'ingénierie de Silver Geek et souhaitent ainsi renouveler le projet.

A l'heure de la rédaction de ce bilan, le collectif recherche encore les financements nécessaires pour pouvoir reconduire le projet Silver Geek une troisième année. Différentes pistes sont en étude avec de faire évoluer le projet et le pérenniser.

Le collectif Silver Geek



Les partenaires de Silver Geek





SilverGEEK

CONTACT

collectif.silvergeek@gmail.com
Tél: 06 71 90 60 92



Collectif Silver Geek



SilverGeek PC



silver-geek.org