

RAPPORT SUR L'ÉVALUATION DE L'UTILITÉ SOCIÉTALE DE SILVER GEEK



Silver GEEK

2015



en partenariat avec le Rameau

LE RAMEAU

SOMMAIRE

INTRODUCTION

1) Présentation du collectif	P 4
2) L'expérimentation	P 7
3) Principales réalisations	P 11
4) Enjeux et méthodologies de l'évaluation	P 15



1 : IMPACTS DE L'EXPERIMENTATION SUR LES SENIORS ET LEURS PROCHES P 19

1) Identité des seniors	P 20
2) Intérêt, satisfaction et utilité du dispositif pour les seniors et leurs proches	P 21
3) Impacts des animations Silver Geek sur les seniors et sur leurs proches	P 26
4) Les difficultés à résoudre et les attentes pour le futur	P 38



2 : IMPACTS SUR LES JEUNES VOLONTAIRES P 40

1) Identité des jeunes volontaires	P 41
2) Perception de l'intérêt, de la satisfaction et de l'utilité du dispositif pour les seniors et leurs proches	P 43
3) Apports et impacts du dispositif sur les jeunes volontaires	P 45
4) Les difficultés à résoudre et les attentes pour le futur	P 47



3 : IMPACTS SUR LES STRUCTURES D'ACCUEIL ET LEUR ENVIRONNEMENT P 49

1) Descriptif des structures participant à l'expérimentation	P 50
2) Perceptions de l'expérimentation pour les structures et leur personnel	P 51
3) Impacts des animations Silver Geek sur les structures	P 53
4) Les difficultés rencontrées et les attentes pour demain	P 58

CONCLUSION

ANNEXES	P 66
Plaquette Silver Geek	P 67
Revue de presse	P 69
Tours d'horizon d'Unis Cité	P 80
Questionnaire d'évaluation	P 89
Revue littéraire généralisée	P 102

INTRODUCTION

1) Présentation du collectif

1.1) 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) afin de répondre à deux enjeux clés du territoire : le bien-vieillir et l'inclusion numérique.

Parmi les participants réguliers du collectif, on retrouve les Ateliers du Bocage, la MACIF, la Fondation MACIF, Orange, Unis-Cité, les associations des CSC des 3 Cités, Futurolan, Passerelles & Compétences, le SPN, ainsi que d'autres organisations présentes en amont du projet : la Poste, la CRESS, l'URIOPSS et le Conseil Départemental 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 au soutien à l'autonomie des personnes âgées à l'aide des outils numériques, en région Poitou-Charentes.



1.2) 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 appliqué 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 institutionnels 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, animé par l'Association des CSC des 3 Cités en partenariat avec le Foyer Logement Marie-Louise Troubat.

Trophée des Seniors – Vienne : tournoi de Wii Bowling entre plusieurs maisons de retraite du département, animés par l'association Futurolan, créatrice et organisatrice de la gamer Assembly. C'est à l'occasion de cet événement qu'avait lieu la finale du Tournoi.

24 avril 2014

Événement visant à présenter la démarche aux acteurs du Bien-vieillir sur le territoire, valider le besoin, recenser les premières manifestations d'intérêt.

Lancement de l'appel à candidatures auprès des structures d'accueil de personnes âgées en Poitou-Charentes.

Juillet / 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 réaliser des animations Silver Geek 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 chez les 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.

2) L'expérimentation

Cette expérimentation 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 ?

« 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**. »

Extrait du rapport du Centre d'analyse stratégique

(cabinet du Premier Ministre), publié en 2010 - (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-mails et par visio-conférence.

Ces deux possibilités sont particulièrement ciblées 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 mettre en place cette expérimentation en Poitou-Charentes.

Dans les **18 structures participantes**, des animations ont été mises en place pour une **durée de 10 mois, de septembre 2014 à juin 2015**, 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**.

Un kit d'animation a été mis à disposition gratuitement pour les structures participant à l'expérimentation, grâce aux soutiens de partenaires financiers.

Il contenait :



2
consoles de jeux et
jeux vidéos



1
videoprojecteur



5
tablettes tactiles
La connectique

Pour assurer le suivi et l'animation du projet, le collectif Silver Geek s'est appuyé sur des personnes ressources pour accompagner les structures engagées dans le projet :



- **Des volontaires** en service civique de l'association Unis-Cité
- **Des membres** du collectif Silver Geek
- **Des bénévoles** de l'association Passerelles et Compétences
- **Des animateurs** de Tous connectés aux Trois Cités et de l'Association Futurolan
- **Des délégués** de sociétaires MACIF
- **... et toute personne** souhaitant s'associer bénévolement à l'expérience



L'un des **principaux objectifs du projet était de renforcer la santé et le bien-être des seniors** qui participaient aux jeux, ainsi que celui des spectateurs.

Les animations sortent du quotidien et donnent à l'entourage des seniors une nouvelle occasion de contact positif et une ambiance conviviale.

Pour l'ensemble des bénéficiaires, quel que soit leur âge, ce projet apporte la possibilité de se familiariser avec le numérique, et de découvrir de nouveaux usages.

Silver Geek est donc une expérimentation, un projet innovant par sa construction et son dimensionnement, dont il est impératif de mesurer l'impact afin d'en déterminer l'utilité sociétale.

Pour y parvenir, les membres du Collectif se sont ainsi rapidement réunis pour élaborer plusieurs hypothèses d'impact, sur la base des retours d'expériences existantes, mises en œuvre en région

Les 5 impacts retenus pour l'évaluation de Silver Geek

01

Renforcer le bien-être et la santé des seniors qui participent aux jeux, ainsi que celui des spectateurs

02

Donner à l'entourage des seniors une nouvelle occasion de contact positif, qui sort du quotidien

03

Pour les structures d'accueil, une image positive, une meilleure ambiance, une ouverture sur l'extérieur et une évolution des pratiques.

04

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.

05

Pour l'ensemble des bénéficiaires, quel que soit leur âge, la possibilité de se familiariser avec le numérique, et de découvrir de nouveaux usages.

3) Principales réalisations

EN CHIFFRES

18

structures
participantes sur les

4

départements

516

séniors touchés dont
165 participants actifs

72

volontaires
mobilisés

Près de

400

ateliers animés
sur toute la durée du projet

4

finale départementales
et une grande finale
régionale réunissant

les **4** meilleurs binômes

Et

des milliers

de Strike et de Spare dans
Wii Sports Bowling

Le projet a été marqué par un **temps particulièrement fort lors de la finale régionale du Trophée Silver Geek, le 4 avril 2015.**

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.



TROPHÉES DES SENIORS SILVER GEEK 2015

Si ce grand événement fût bel et bien l'apogée du projet initié 6 mois plus tôt, il est aussi la résultante d'une dynamique générale que l'on a pu suivre semaine après semaine sur le blog du projet : <http://collectifsilvergeek.tumblr.com/>.

Outre quelques parties de Wii particulièrement mémorables, on a vu les volontaires et les personnels des établissements s'approprier les outils pour les intégrer progressivement aux activités quotidiennes et en initier de nouvelles

RÉTROSPECTIVE DES FAITS MARQUANTS DE SILVER GEEK

NOVEMBRE 2014

- ▶ Les premiers ateliers Silver Geek démarrent sur tout le territoire dans les 17 structures sélectionnées pendant l'été. À l'EHPAD des Portes du Jardin de Tonnay-Charente (17), dès le début du projet, les volontaires constatent la bonne réceptivité, la curiosité et l'envie d'apprendre chez les résidents.

Les tablettes sont particulièrement mises à contribution, les jeunes d'Unis Cité et l'équipe d'animation se lancent même dans la réalisation d'un « flash-mob » en les utilisant pour filmer les répétitions de la chorégraphie qui portera sur une chanson d'Alain Souchon.

JANVIER 2015

- ▶ À la Villa des Varennes de Saint-Georges-Lès-Baillargeaux (86), on piaffe d'impatience de consulter ses e-mails après les fêtes pour voir les photos de la famille parfois très éloignée géographiquement. C'est ainsi qu'une résidente va découvrir pour la première fois son arrière-petit-neveu né le 25 décembre... au Japon !

Pendant ce temps-là, à l'EHPAD de Pamproux (79), les volontaires font connaissance avec les résidents en les impliquant dans la réalisation d'une présentation de l'établissement en vidéo-photo.

On réalise ensuite des portraits individuels en recueillant divers éléments de leurs parcours et de leurs vies, leurs passions, leurs ressentis du moment...

DÉCEMBRE 2014

- ▶ À la résidence les Bégonias de Rochefort (17) où la majorité des résidents est atteinte de la maladie d'Alzheimer, on utilise tout le potentiel des tablettes pour les initier à la photographie, rechercher sur internet des villes de leur enfance, des recettes de pâtisserie, ou encore visiter Paris !

Parallèlement dans le département voisin, les jeunes en Service Civique à l'EHPAD André Compain de Saint-Michel (16) s'organisent pour pallier un défaut d'aménagement numérique qui a finalement empêché la structure d'être retenue pour le projet. Nos 4 volontaires surmotivés s'associent alors aux résidents pour confectionner des sachets de chocolats qu'ils vendront pendant les fêtes pour lever des fonds.

Plus de 500 euros collectés permettent d'acquérir 2 tablettes et autres équipements informatiques, tandis que le collectif Silver Geek appuie la démarche de l'équipe en lui donnant accès à du matériel supplémentaire pour faire rentrer cette 18^{ème} structure dans l'expérimentation.

FÉVRIER 2015

- ▶ À la résidence d'Or de Montmorillon (86) la dimension ludique s'étend progressivement de la Wii aux tablettes sur lesquelles les personnes âgées apprennent à jouer autrement aux jeux qu'ils connaissent tous : scrabble, belotte, solitaire, quizz...

Au même moment, à la Maison Gilberte Doret de Secondigny (79), on expérimente les téléconférences hyper-locales en lançant des communications Skype sur les tablettes entre deux pièces de la maison... un test anodin qui provoquera néanmoins l'hilarité générale chez les participants.

Enfin, à quelques kilomètres de là, les résidents de La Croix d'Hervault à Pamproux accueillent une classe de l'école primaire du coin pour une rencontre intergénérationnelle autour d'une partie de Wii Bowling... les plus habiles ne seront pas ceux que l'on croit !

MARS 2015

- ▶ Après plusieurs mois d'entraînement, nos Silver Geeks s'affrontent amicalement pour désigner les champions départementaux qui participeront le mois suivant à la grande finale régionale de la Gamers Assembly à Poitiers.

Des rencontres départementales riches en émotions qui auront réunis tous les acteurs du projet (volontaires, personnels des structures, membres du collectif), mais surtout les seniors encouragés par leurs familles et leurs supporters, sous le regard souvent médusé de la presse locale, régionale et même nationale !

JUIN 2015

- ▶ Un air de revanche souffle sur les Portes du Jardin à Tonnay-Charente qui accueille ses acolytes de Rochefort et de Lagord pour une nouvelle partie de Wii Bowling. Résidents, personnels et volontaires sont heureux de se retrouver de nouveau pour ce match amical qui verra les championnes départementales conserver leur titre.

Ailleurs en région, on fête aussi la réussite de ce beau projet autour d'un goûter et tandis que cette première promotion de jeunes volontaires anime ses derniers ateliers Silver Geek, avant de terminer leur Service Civique à la fin du mois.

AVRIL 2015

- ▶ Après s'être imposé dans le match qui opposait aux Portes du Jardin de Tonnay-Charente (17) lors de la finale des Charentes, le Foyer Soleil de Soyaux (16) remporte la grande finale régionale du Trophée Silver Geek 2015 !

L'équipe triomphe de la Résidence-retraite «La Tour de Vigenna» de Senillé (86), elle-même championne du Poitou après son match face au Cèdre Bleu de Niort (79).

L'événement qui s'est déroulé pendant l'après-midi du 4 avril 2015, journée d'ouverture de la Gamers Assembly, a vu de nombreux jeunes gamers s'approcher en curieux, puis s'installer finalement dans les gradins pour encourager les finalistes ! Un grand moment placé sous le signe du lien intergénérationnel !

4) Enjeux et méthodologies de l'évaluation

4.1) Des données prometteuses collectées tout au long du projet

Pour évaluer l'impact de Silver Geek, les membres du collectif, ainsi que les acteurs participant à l'expérimentation de manière opérationnelle, ont recueilli et partagé des informations tout au long du projet grâce à différentes ressources.

- Des visites régulières dans les structures de la part des membres du collectif. Près de 40 visites ont ainsi été réalisées par Monique Bricault (Orange), pour lesquelles des comptes-rendus étaient systématiquement rédigés, constituant un premier vivier d'informations riches d'enseignements.
- Des fiches de suivi avaient été élaborées en amont du lancement et devaient être remplies tant par les jeunes en Service Civique que par les structures partenaires. En tant qu'organisation coordinatrice des 72 volontaires mobilisés sur le projet, Unis-Cité a ainsi compilé un grand nombre de données aussi bien qualitatives que quantitatives.

L'association a également mis en place une fiche de liaison appelée « Tour d'horizon » (voir Annexe 3), afin de fédérer et de faciliter la transmission d'informations et les échanges de bonnes pratiques entre les volontaires. Cette « newsletter » de suivi était également communiquée aux différents partenaires du projet.

- Le 3 avril 2015 à Poitiers, un événement a été organisé pour que toutes les parties prenantes puissent partager leurs retours d'expérience à mi-parcours et lancer la phase d'évaluation. Les témoignages des différents acteurs réunis ce jour-là, ont révélé que la plupart des impacts qui avaient été anticipés étaient bien avérés, tout en renforçant la cohésion et le sentiment d'appartenance.

Toutes les ressources agrégées depuis le lancement de l'expérimentation laissaient donc présager de la véracité des hypothèses d'impacts formulées en amont par les membres du Collectif.

Pour les confirmer, des informations supplémentaires devaient néanmoins être recueillies à travers une évaluation-bilan de l'impact plus approfondie. Celle-ci s'est ainsi structurée autour du plan suivant :

- Etude de perception sur les seniors et leurs proches
- Etude de perception sur les jeunes volontaires
- Etude de perception sur les structures d'accueil et leur personnel

4.2) De la difficulté d'une évaluation rétrospective

Ce travail d'évaluation a été réalisé sur une période située entre avril et septembre 2015, selon un plan d'action en 5 phases :

- 1) **Constitution de l'équipe qui réalisera l'évaluation**
- 2) **Elaboration de la méthode et des supports d'évaluation**
- 3) **Diffusion/réalisation de l'évaluation auprès des acteurs et bénéficiaires du projet**
- 4) **Analyse des éléments d'évaluation recueillis**
- 5) **Réalisation du Bilan de l'évaluation**

Détail de la phase 1 : Constitution de « l'équipe évaluation »

Vincent BLANCHARD / Bénévole
Passerelles & Compétences :
Coordinateur de l'évaluation

Marc GUERRIER / Bénévole Passerelles
& Compétences : **Expert médical**

Herwan AVOCE/ Stagiaire Orange :
**Réalisation opérationnelle de
l'évaluation**

Géraldine GUILLUY et Christelle VAN
HAM / Cabinet EEXISTE : **Soutien
méthodologique**

Laurène LAVIGNE / LE RAMEAU :
**Analyse des données et rédaction du
bilan de l'évaluation**

Laurence WEBER / LE RAMEAU :
**Soutien méthodologique et supervision
globale du projet**

Pauline LACOURIERE / Bénévole
Passerelles & Compétences : **Mise en
page du rapport**

Différents membres du Collectif Silver
Geek ont également renforcé cette équipe
au cours des différentes phases du plan
d'action.

Détail de la phase 2 : Élaboration de la méthode et des supports d'évaluation

Le premier enjeu de cette phase était de
**déterminer les bons indicateurs pour
chacun des critères d'évaluation** qui
avaient été retenus en amont du projet.

Les publics cibles ont quant à eux été
rapidement identifiés : **les seniors
participants et leurs proches, les
volontaires, le personnel des structures
et leur gouvernance.**

Le second enjeu était de parvenir à
**évaluer plus spécifiquement l'impact
du projet sur la santé et le bien-être des
seniors participants**, objectif ma-
jeur de l'expérimentation au centre des
préoccupations. Ce critère a demandé une
attention toute particulière (voir plus loin).

En ce qui concerne la méthodologie de
recueil d'informations, le choix s'est
rapidement porté sur la construction
de questionnaires à la fois sous format
numérique et sous format papier
(voir Annexe 4).

Détail de la phase 3 :
**Diffusion/réalisation de l'évaluation
auprès des acteurs et bénéficiaires
du projet**

Quatre questionnaires ont été remis auprès de quatre publics cibles :

les seniors ayant participé aux animations Silver Geek, les jeunes volontaires d'Unis-Cité, les membres du personnel des structures accueillant le projet, et les responsables de ces structures.

Les questionnaires destinés aux seniors sont les seuls à avoir été administrés en direct par l'intermédiaire des volontaires.

49 seniors sur 165 ont répondu au questionnaire, **soit une participation de près de 30%.**

39 jeunes volontaires sur 72 ont répondu au questionnaire, **soit une participation de 54%.**

14 responsables de structures sur 17 ont répondu au questionnaire, **soit une participation de 82%.**

Enfin, **24 membres du personnel ont répondu** au questionnaire.

C'est assez peu représentatif, mais il faut noter qu'un grand nombre de réponses ont été soumises de manière collective, un seul questionnaire étant rempli après concertation des différents collaborateurs de l'établissement.

Ainsi, la représentativité de cette étude est différente selon le type de cibles.

Détail de la phase 4 :
**Analyse des éléments
d'évaluation recueillis**

L'analyse des réponses des questionnaires a permis de dégager de grandes tendances sur les impacts de ces animations, autant pour les seniors et leurs proches, pour les jeunes volontaires que pour les structures.

La première partie de ce rapport s'attache aux perceptions de l'impact de l'expérimentation Silver Geek sur les seniors et leurs proches, la seconde sur les jeunes volontaires d'Unis-Cité, et la dernière sur les structures participantes et leur environnement.

4.3) Zoom sur l'évaluation de l'impact sur la Santé et le bien-être des seniors

Les retours d'expériences de Silver Geek ont amenés à questionner l'existence d'une relation entre la participation des seniors aux interventions et leur état de santé.

Marc Guerrier, un médecin bénévole, a été sollicité pour accompagner la démarche au plan méthodologique et en position de conseil, dans le cadre d'une mission de bénévolat de compétences par l'intermédiaire de l'association Passerelles & Compétences. D'autre part, le Dr Stéphane Sanchez, chercheur partenaire de l'Institut du Bien-Vieillir Korian, a apporté son appui dans la phase de rédaction de la revue de la littérature (cf ci-dessous).

Sur le plan scientifique, l'établissement d'un lien de causalité entre une intervention et des évolutions de santé relève d'une démarche généralement effectuée en deux temps.

- ▶ **Le premier temps est celui de la constitution d'hypothèses** (rassemblement d'arguments intellectuels et factuels),
- ▶ **Le second est celui de leur vérification** (par une démarche comparative : évolution de la santé dans un groupe concerné par l'intervention versus évolution de la santé dans un groupe comparable non concerné par l'intervention). Il s'agit donc, **pour bien réfléchir aux impacts d'une démarche sur la santé, d'identifier notamment :**
 - **L'intervention étudiée** (notamment dans le but de comparer avec et sans intervention)
 - **Les paramètres de santé observés** (les plus objectifs possibles, bien déterminés)
 - **Les caractéristiques de la population concernée** (âge, situation de santé « de base », ...)
 - **La durée de suivi** (une intervention peut n'être bénéfique qu'après un certain temps, par exemple).

Pour Silver Geek, à l'issue de 8 mois de l'expérimentation décrite dans ce rapport, le recueil qualitatif d'observations effectuées par les parties prenantes devait permettre l'établissement d'hypothèses. La vérification de ces hypothèses (par une démarche de vérification comparative) ne pouvait toutefois pas être envisagée à ce stade, ni de façon prospective (les modalités de mesure de l'impact formel de l'intervention ayant été définies à l'issue et non avant l'expérience pilote), ni de façon rétrospective faute de pouvoir disposer facilement de données comparatives colligées de façon suffisamment structurées.

La méthode retenue pour notre étude et la formulation d'hypothèses a donc été la suivante :

- ▶ Une sélection d'articles sur la base d'une recherche systématisée de la littérature universitaire portant sur des interventions analogues à Silver Geek et la santé des seniors (la méthode de recherche et de sélection des articles est présentée en Annexe 5)
- ▶ La rédaction d'une présentation synoptique des articles sélectionnés assortis de leur lecture critique en partenariat avec l'Institut du Bien-Vieillir (Groupe Korian)
- ▶ L'interrogation des parties prenantes de Silver Geek (bénéficiaires, leurs proches, tous les intervenants) afin de collecter leur témoignage d'usagers ou de professionnels pour ce qui concerne les possibles impacts de santé
- ▶ La rédaction d'éléments de conclusion présentés dans ce rapport

PARTIE 1

IMPACTS DE L'EXPERIMENTATION SUR LES SENIORS ET LEURS PROCHES



Cette première partie s'articule autour de quatre temps : **l'identité des seniors ayant participé aux animations Silver Geek ; un regard croisé sur l'intérêt, la satisfaction et l'utilité de ces animations pour les seniors et leurs proches ; un regard croisé sur les impacts sur les seniors et leurs proches ; et enfin les difficultés à résoudre et les attentes pour le futur.**

1) Identité des seniors



Selon les données calculées à partir de la population des participants aux finales départementales de Wii Bowling :

ÂGE MOYEN DES JOUEURS SILVER GEEK : 82 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, **la joueuse la plus âgée a 97 ans.**

À ce jour nous ne disposons pas des données nécessaires pour déterminer la moyenne d'âge de l'ensemble des seniors impactés par le projet.

Un recensement précis de l'âge de chaque participant, incluant les joueurs ponctuels ou encore les spectateurs, considérés comme indirectement impactés par le projet, était trop lourd à mettre en œuvre.

D'après les informations recueillies par Unis-Cité, **165** joueurs ont participé à au moins 3 ateliers. Il faut ajouter à ceux-là les spectateurs qui ont observé ces animations à au moins 3 reprises, pour aboutir à **un total de 516** seniors impactés par le projet.

L'expérimentation a concerné une grande variété de structures (voir partie 3).

Par conséquent le nombre de seniors participant à chaque animation était lui aussi très varié :

- ✿ **9** responsables de structures sur 14 ont noté une participation de moins de 20 personnes,
- ✿ **3** responsables de structures sur 14 ont noté la participation de plus de 20 personnes.

Si la majorité des structures partenaires de l'expérimentation sont des établissements d'hébergement pour 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.

Certains joueurs étaient atteints de pathologies telles que les maladies de Parkinson et d'Alzheimer.

Les ateliers tablettes ont touché quant à eux des personnes malvoyantes, pour lesquelles un travail d'adaptation remarquable a été réalisé par les équipes de volontaires et les personnels des structures.

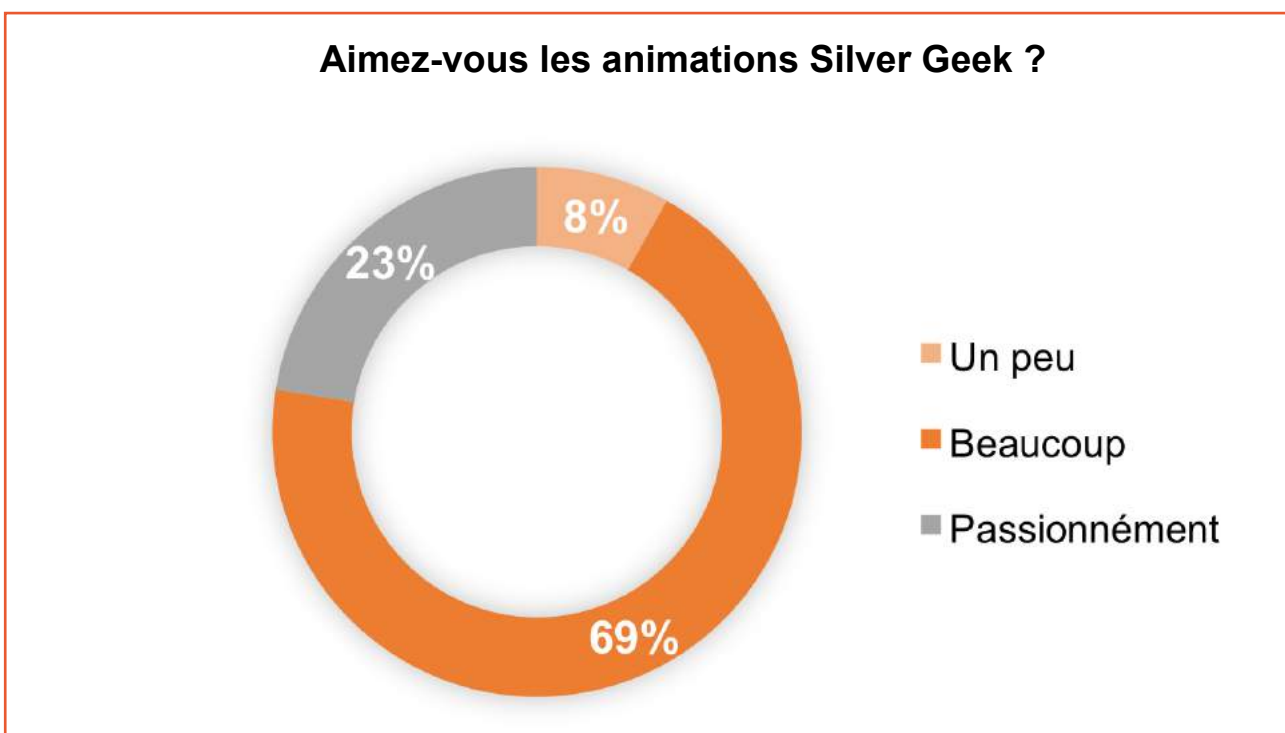
Enfin, en ce qui concerne le niveau d'utilisation et d'équipement numérique, la très grande majorité des Silver Geeks étaient totalement néophytes au début du projet.

En dehors des EHPAD, certaines structures comptaient néanmoins des personnes disposant déjà d'une connexion internet et d'un ordinateur à leur domicile.

2) Intérêt, satisfaction et utilité du dispositif pour les seniors et leurs proches

2.1) Intérêt, satisfaction et utilité du dispositif pour les seniors et leurs proches

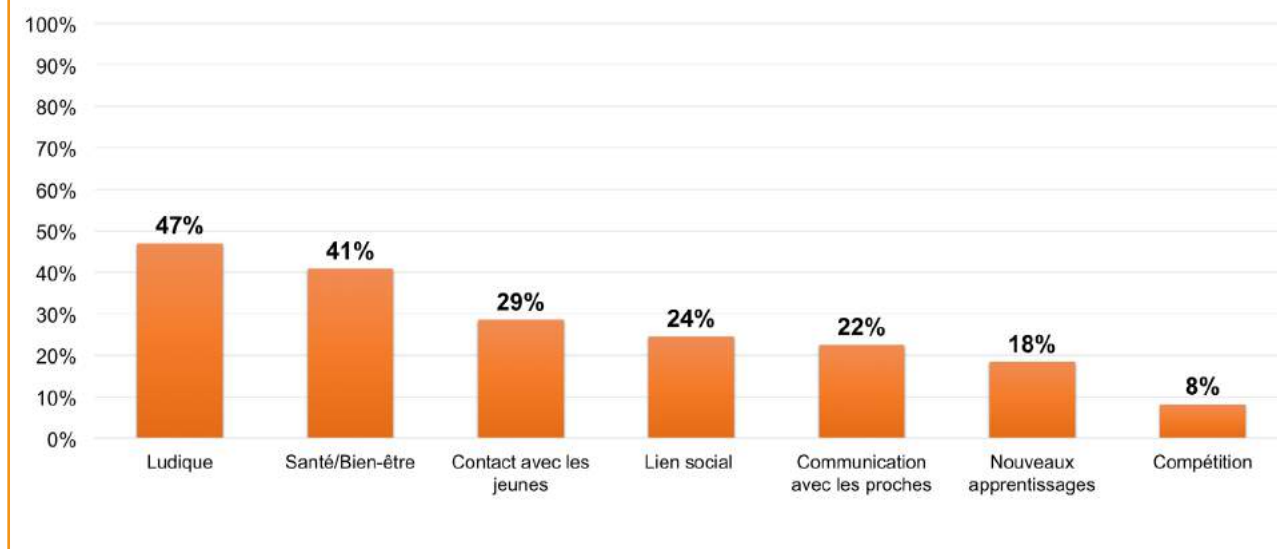
94 % des seniors interrogés pensent que les animations Silver Geek leur ont apporté et/ou appris quelque chose. Tous ne sont pas intéressés par les mêmes éléments.



Source: Q6a Senior

L'expérimentation étant évidemment basée 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 l'unanimité !**

Qu'est-ce qui vous intéresse dans ces animations ?



Source: Q2 Senior

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

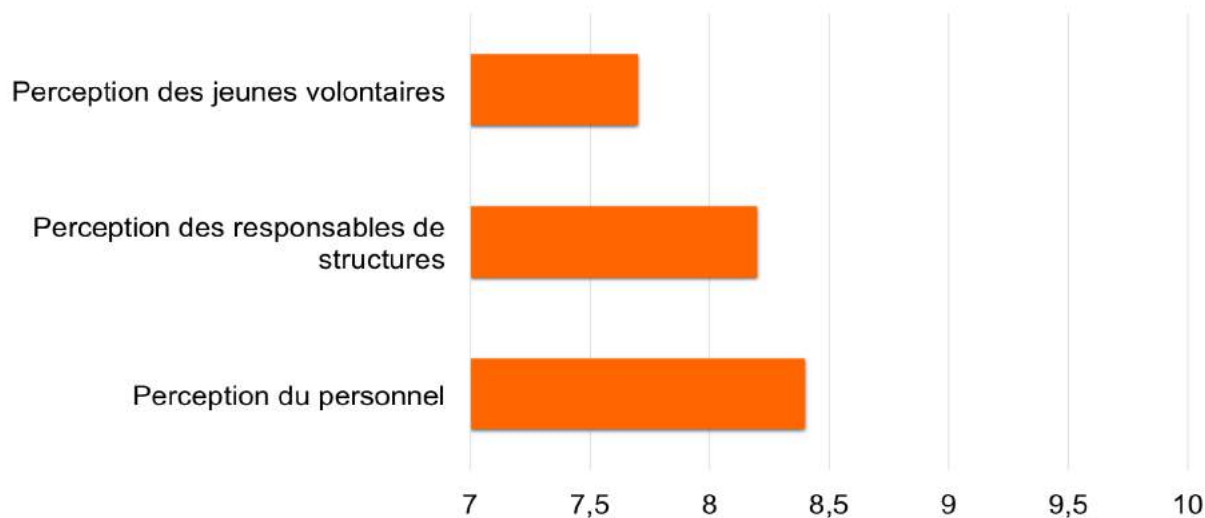
75 % des seniors interrogés insistent sur l'intérêt du lien social créé lors de ces animations, que ce soit avec les jeunes (29%), entre seniors (24%) ou avec les proches (22%).

Près de la moitié des seniors mettent en avant la dimension 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 », « c'est drôle ».

Les seniors sont intéressés par les nouveaux modes de communication permis grâce aux animations, notamment les emails et Skype. 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.

Intérêt des animations Silver Geek pour les seniors



Source: Q3a Volontaire,
Q3a Responsable de structures,
Q5a Personnel

Globalement, **les jeunes volontaires, les responsables de structures et le personnel notent de manière très positive l'intérêt qu'ils perçoivent de ces animations pour les seniors.**

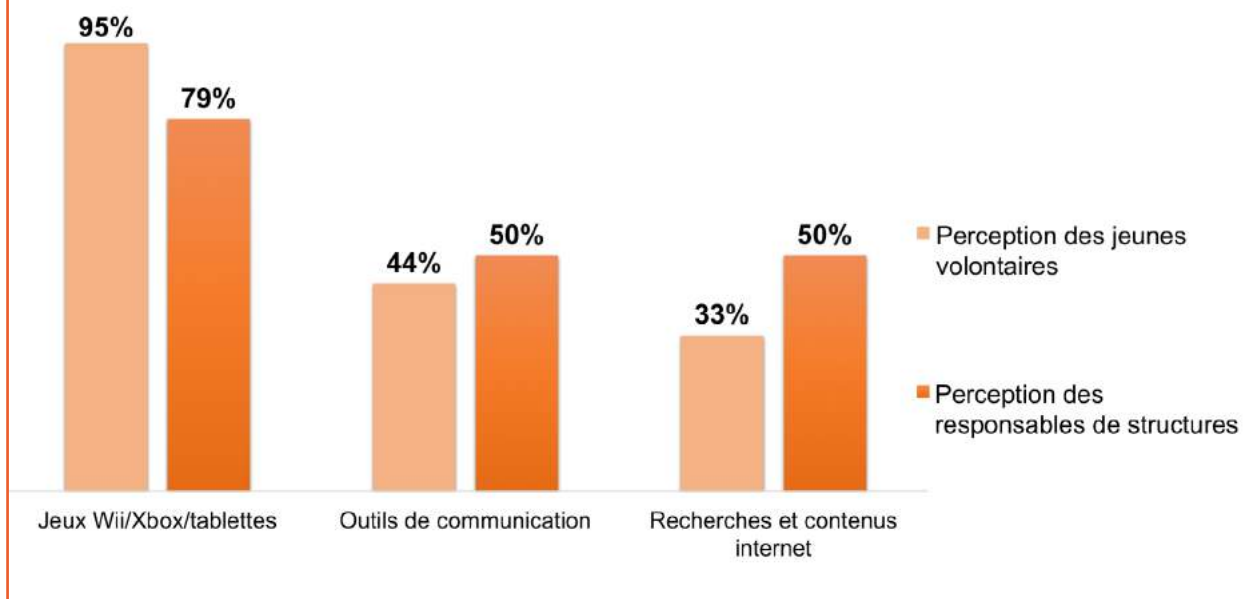
Ces appréciations viennent donc renforcer les sentiments exprimés par les participants : **ils les aiment, ils le disent, et ça se voit !**

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.**

« Les résidents réclament ces animations et pour nous, c'est un plaisir que de les voir heureux et souriants. »

Un membre du personnel (question 19)

Perceptions des usages numériques préférés des seniors



Source: Q4 Volontaire,
Q18 Responsable de structures

Si les responsables de structures et les jeunes volontaires interrogés ont été nombreux à sélectionner plusieurs réponses, **les jeux sont les usages préférés les plus souvent cités**, par **9 volontaires sur 10** et **7 responsables sur 10**.

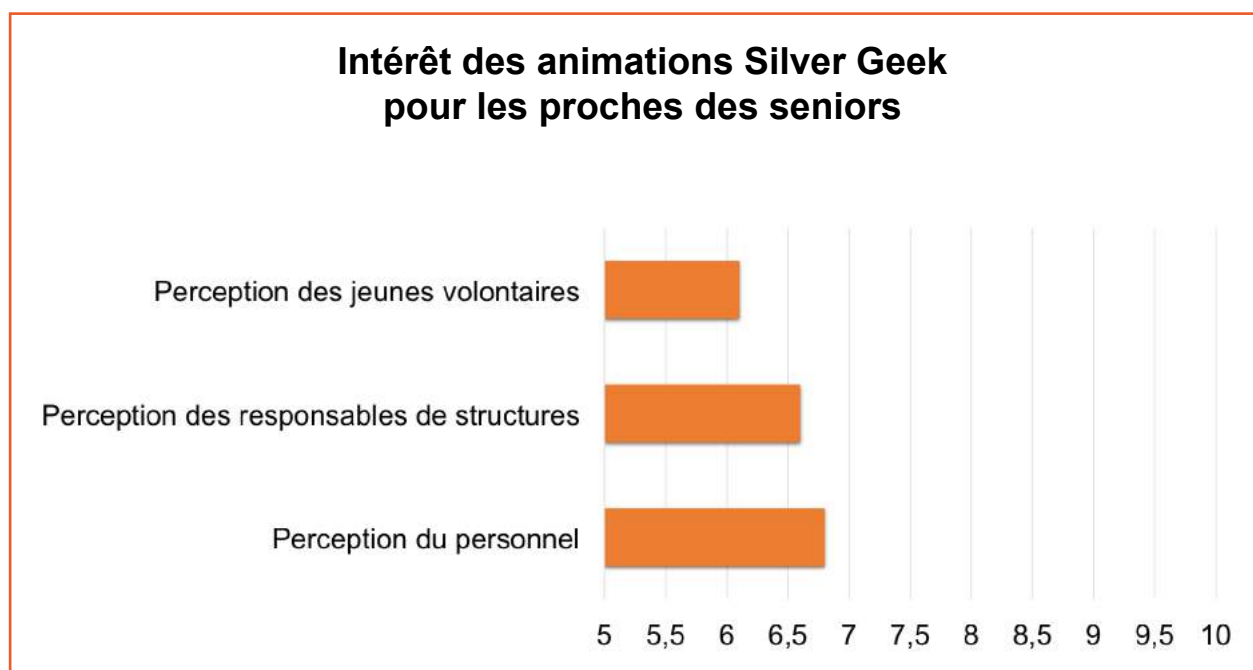
Si ces résultats confirment les intérêts exprimés par les seniors eux-mêmes, ils s'expliquent également par la démarche pédagogique mise en œuvre dans le projet, avec un parcours d'apprentissage centré sur une approche ludique facilitatrice permettant de démystifier l'outil.

La perception de l'intérêt des seniors est donc moins marquée en ce qui concerne les outils de communication comme Skype ou les emails, ainsi que les recherches et contenus internet.

« Nous avons dans notre résidence, plusieurs résidents (8), qui sont vraiment accros au jeu du bowling sur Wii ».

Un membre du personnel (question 19)

2.2) Intérêt, satisfaction et utilité du dispositif pour les proches



Source: Q3b Volontaire,
Q3b Personnel,
Q5c Responsable de structures

Globalement, **les jeunes volontaires, les responsables de structures et le personnel notent de manière moyenne l'intérêt qu'ils perçoivent de ces animations pour les proches des seniors.**

Les jeunes volontaires notent à 6,1 sur 10 cet intérêt, les responsables de structures à 6,6, et le personnel à 6,8.

La grande majorité du personnel, des responsables de structures et des jeunes volontaires interrogés ont noté des visites des proches pendant les animations Silver Geek.

Tous étaient intéressés et satisfaits de ces animations, et aucun d'entre eux n'a émis de réticences vis-à-vis du projet.

Certains membres du personnel ont noté le plaisir des petits enfants et arrière-petits-enfants à venir jouer avec leurs aïeuls.

« Nous avons noté le plaisir des petits-enfants ou arrière-petits-enfants à venir jouer avec leur aïeul. Certaines familles stimulent leurs parents pour qu'ils viennent participer à ces ateliers. »

Un membre du personnel (question 11)

2.3) Risques sanitaires

Sur un total global d'environ 400 séances auxquelles ont participé quelques 200 personnes âgées, deux événements d'ordre médical ont été rapportés : un léger malaise (lors des Trophées Silver Geek à la Gamers Assembly ; vraisemblablement lié au bruit et à l'agitation inhérents à l'événement) et deux chutes (recensées au sein d'un même établissement).

La causalité directe entre ces événements et l'utilisation spécifique des TIC ne peut être établie.

En effet, de tels événements sont susceptibles de se produire lors d'activités ne relevant pas de TIC.

Ainsi, sur la base des observations empiriques et du point de vue médical, il semble raisonnable de postuler que la **balance risque-bénéfice de Silver Geek sur la durée de l'expérimentation a été favorable.**

Toutefois, l'existence de ces événements de santé constitue le signal fort que l'étude des effets indésirables potentiels de l'usage des TIC chez les seniors mérite de manière générale d'être mieux connu - aucune étude dans ce sens n'a été identifiée dans la revue de la littérature.

Disposer de telles connaissances permettrait d'assurer la mise en place d'éventuelles précautions spécifiques, en plus des aménagements habituels relatifs aux activités générales des seniors

3) Impacts des animations Silver Geek sur les seniors et leurs proches

3.1) Une amélioration de leur santé et leur bien-être

La quasi-totalité des responsables de structures interrogés et la grande majorité des jeunes bénévoles ont perçu des changements sur les personnes qui ont participé aux animations Silver Geek.

Comme nous l'avons exposé plus haut, le Collectif s'est notamment appuyé sur un collège de représentants du corps médical pour définir la méthodologie d'évaluation d'une partie des impacts du projet sur les seniors, plus particulièrement ceux sur la Santé et le Bien-être.

Un **double processus a donc été suivi** :

- Réalisation d'une recherche puis d'une revue de la littérature universitaire généralisée, portant sur des interventions analogues à Silver Geek et la santé des seniors
- Interrogation des parties prenantes de Silver Geek (bénéficiaires, leurs proches, tous les intervenants) afin de collecter leur témoignage d'usagers ou de professionnels pour ce qui concerne les possibles impacts de santé

La revue de la littérature a ainsi permis d'identifier 6 grands domaines d'impacts étudiés pour l'instant :

- L'activité physique, entendue dans sa globalité, mesurée de manières variables non toujours reproductibles
- Les capacités physiques et fonctionnelles, comme l'évolution du temps de réaction, des troubles de l'équilibre ou de la coordination, chez des personnes concernées ou non par des pathologies cérébrales
- Les fonctions cognitives, évaluées de façons hétérogènes par différentes études
- La qualité de vie et le plaisir, eux aussi pouvant être mesurés par de très nombreux et différents scores
- Le ressenti psychologique (par exemple le sentiment de solitude ou de dépression) avec sa dimension subjective par définition
- Les relations sociales, notamment intergénérationnelles et l'utilisation des réseaux sociaux

D'une façon générale, comme indiqué dans la synthèse complète de cette revue de la littérature généralisée (voir Annexe 5), **les auteurs tendent à conclure à un impact favorable de l'usage des TIC étudiées sur ces domaines de la santé.**

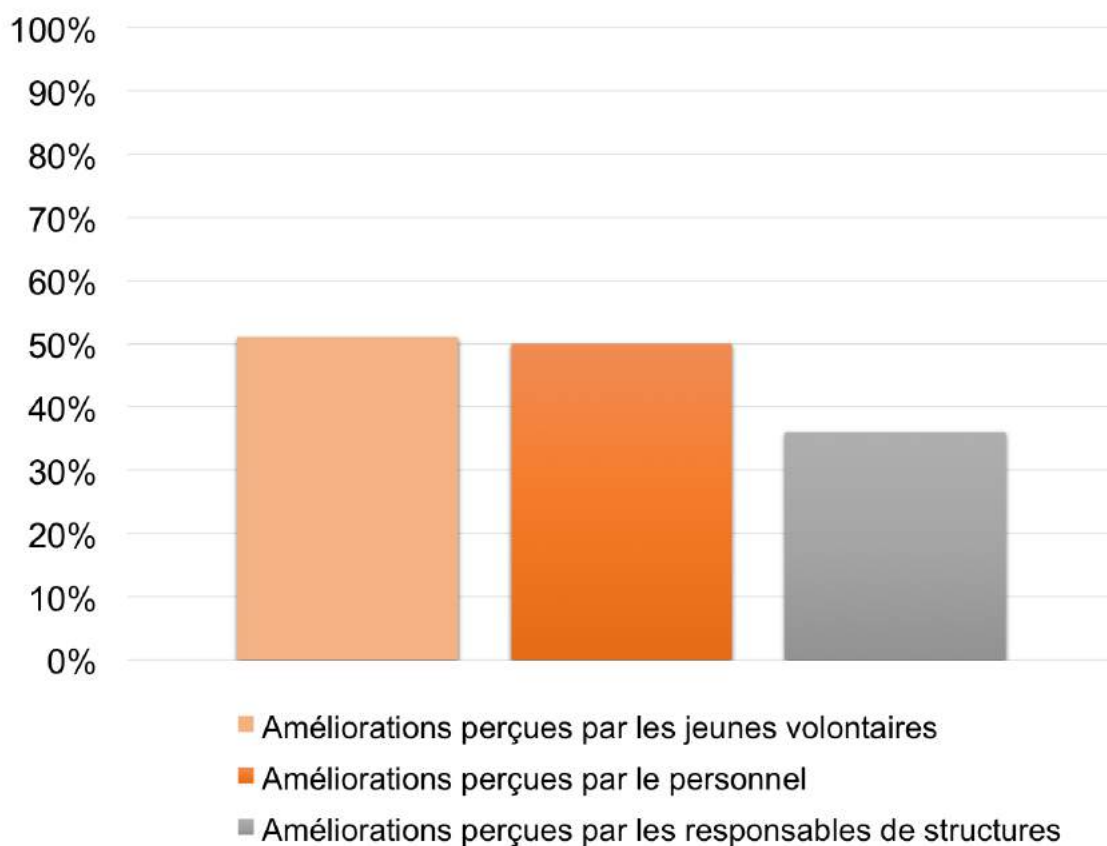
Cet impact ne peut toutefois être considéré comme formellement démontré sur le plan médical à ce jour, les données publiées étant encore trop faibles en quantité et en qualité méthodologique.

La question globale de « l'utilité » du projet, proposée sous différentes formes aux parties prenantes dont les bénéficiaires de Silver Geek, comportait des dimensions médicales, relatives aux domaines explorés identifiés par la revue de la littérature.

Les participants, les animateurs et les observateurs de l'expérimentation Silver Geek ont chacun leur légitimité, individuelle ou professionnelle pour être crédibles dans les observations qu'ils rapportent.

Ces dernières corroborent l'hypothèse de nombreux impacts de l'usage des TIC par les seniors, et indiquent que Silver Geek dans sa phase pilote a pu effectivement avoir des effets positifs sur la santé

Reprise ou augmentation de l'activité physique des seniors



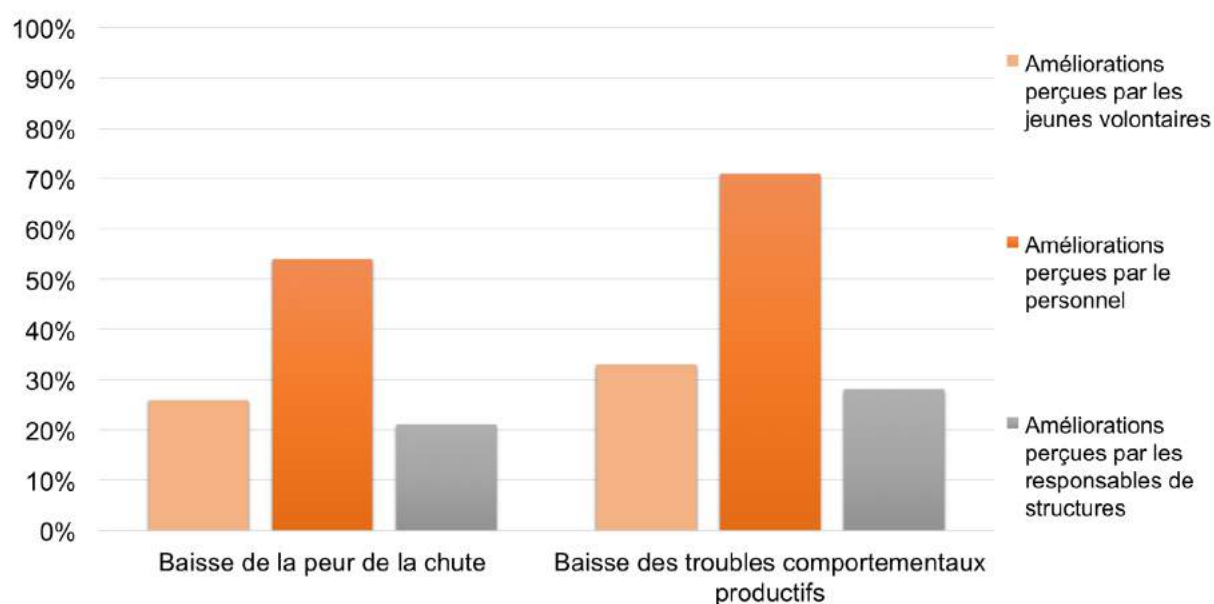
Source: Q9 Volontaire,
Q16 Personnel,
Q20 Responsable de structures

Près de la moitié des jeunes volontaires et du personnel, et plus d'un tiers des responsables de structures interrogés ont perçu des améliorations sur l'activité physique des seniors depuis le début des animations Silver Geek.

Il faut rappeler que ces animations ne concernaient pas uniquement les consoles, mais aussi les tablettes dont les usages n'induisent que peu d'activité physique.

Même si le lien direct n'a pas été prouvé scientifiquement, les ateliers Silver Geek tendent donc malgré tout à avoir un impact sur ce paramètre de santé.

Améliorations sur les capacités physiques et fonctionnelles des seniors



Source: Q9 Volontaire,
Q16 Personnel,
Q20 Responsable de structures

Les volontaires et les responsables de structures interrogés semblent considérer un impact assez faible des animations Silver Geek sur les capacités physiques et fonctionnelles des seniors. Pour autant, **le personnel interrogé a perçu un fort impact de ces animations se traduisant par la baisse des troubles comportementaux, comme les déambulations, les cris ou les agitations.**

Dans une moindre mesure, le personnel a perçu également un impact sur la baisse de la peur de la chute en position debout chez les seniors.

Cette différence de perception entre les publics interrogés, s'explique notamment par les degrés d'ancienneté et de proximité dans la relation aux seniors : les responsables des structures ne sont pas en contact quotidien avec eux, tout comme les volontaires qui n'étaient présents qu'une fois par semaine et qui n'avaient pas nécessairement connaissance du « passif comportemental » des participants.

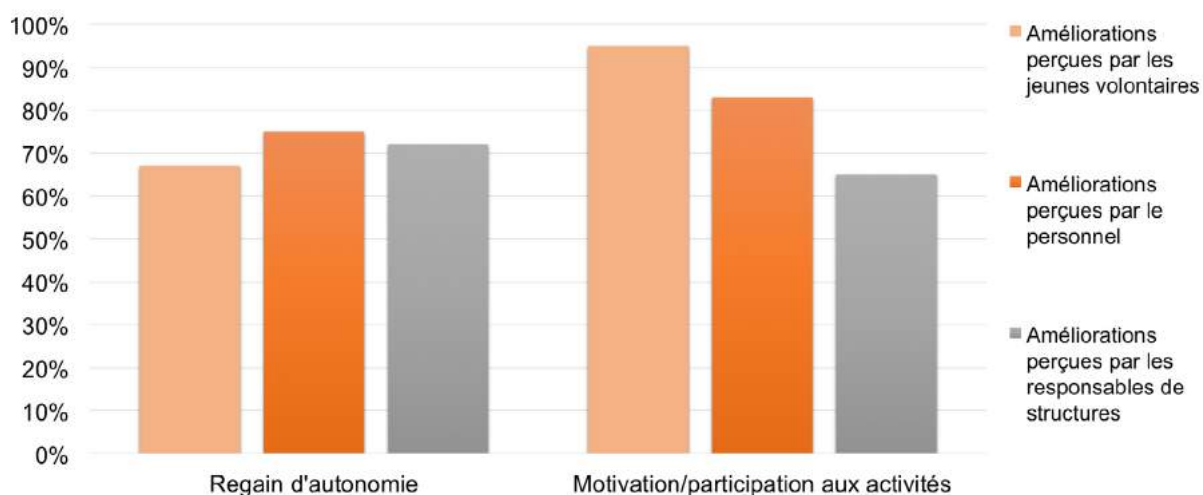
« Monsieur G., qui a des difficultés pour marcher et pour parler, oublie tout lors des ateliers Silver Geek avec les volontaires. »

Observation de Monique BRICAULT, membre du collectif

« Nous avons perçu chez les seniors une meilleure autonomie, et des capacités physiques entretenues depuis le début des animations Silver Geek. »

Un jeune volontaire (question 8)

Améliorations sur la qualité de vie et le plaisir des seniors



Source: Q9 Volontaire,
Q16 Personnel,
Q20 Responsable de structures

Les jeunes volontaires, le personnel et les responsables de structures interrogés semblent unanimes sur le regain d'autonomie provoqué chez les seniors grâce aux animations Silver Geek.

La quasi-totalité des répondants ont également perçu une amélioration de la motivation et de la participation des seniors aux activités.

Par ailleurs, **92% du personnel interrogé ont noté que les seniors concernés participent à la vie de la structure** depuis les animations Silver Geek alors qu'habituellement ils n'y participaient pas.

De surcroît, il faut noter l'influence particulière qu'a eu le Trophée Silver Geek sur la motivation des participants et leur sentiment d'appartenance.

96% du personnel et 13 responsables sur 14 ont noté la fierté des seniors de participer au projet Silver Geek, et d'avoir représenté leur structure lors des rencontres départementales et/ou régionales.

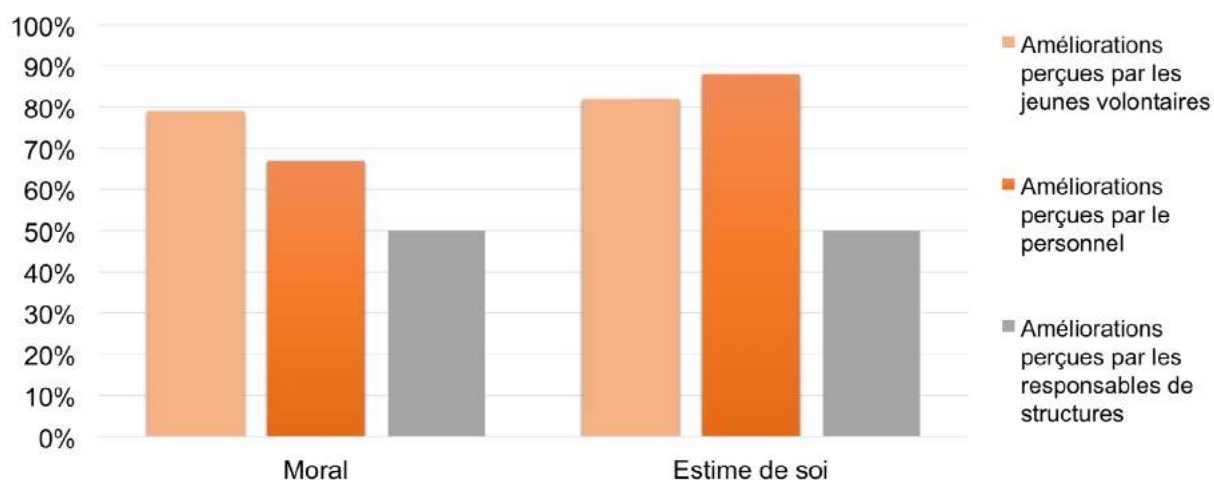
« Nous avons observés des changements dans le comportement des seniors, comme une plus grande autonomie en fin de mission, leur motivation de plus en plus forte après chaque séance. »

Un jeune volontaire (question 8).

« Je me souviens très bien d'une dame qui disait qu'elle détestait jouer, et qui n'avait jamais essayé. Elle m'a dit s'être levée un matin avec la détermination de jouer au bowling sur la Wii. Elle a battu le record ». »

Une jeune volontaire (question 9)

Améliorations sur le ressenti psychologique



Source: Q9 Volontaire,
Q16 Personnel,
Q20 Responsable de structures

Le personnel et les jeunes volontaires interrogés sont unanimes quant à l'impact des animations Silver Geek concernant le ressenti psychologique des seniors.

La grande majorité d'entre eux a noté des améliorations sur leur moral, et la quasi-totalité sur l'estime de soi.

Seuls les responsables de structures semblent moins convaincus de l'impact sur ces paramètres. Là-encore, la moindre proximité avec les participants peut expliquer un tel décalage.

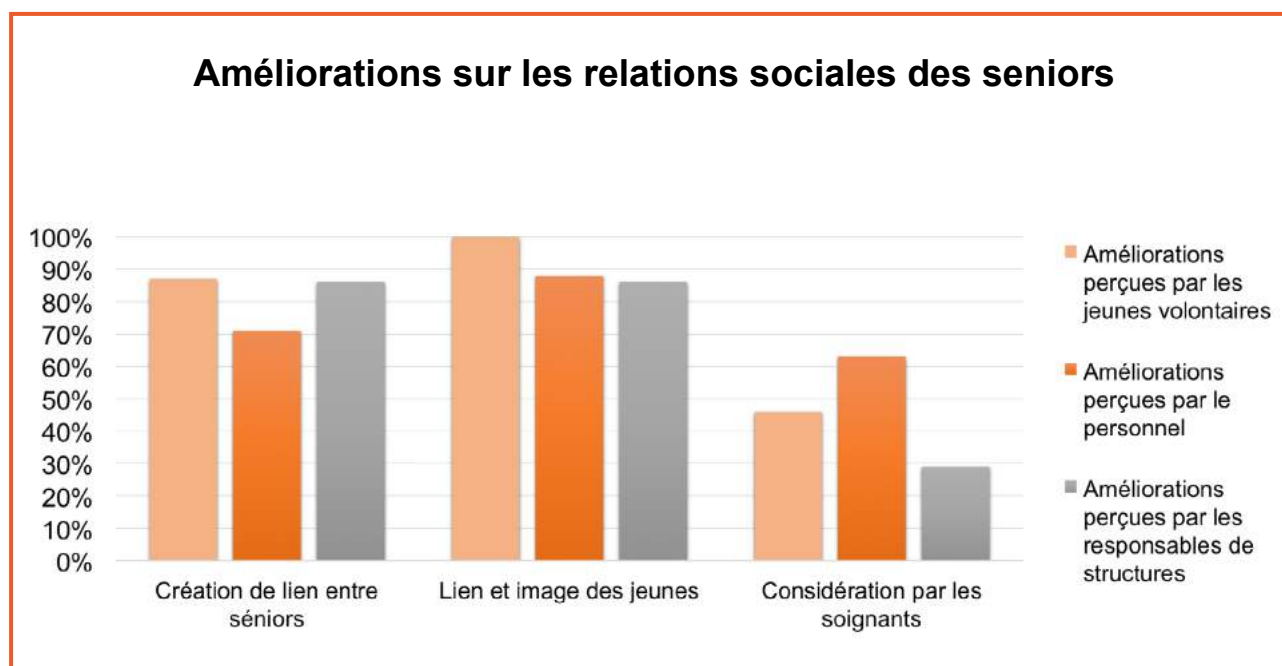
« Cette animation génère de l'attention et fait ressortir beaucoup de plaisir (rires, sourires, applaudissements, encouragements, yeux qui pétillent) ».

Observation de Monique BRICAULT

« Ils ont plus le sourire et leurs petits changements dans leur quotidien, leur font du bien. »

Un jeune volontaire (question 8)

3.2) Le développement du lien social et intergénérationnel au cœur du dispositif



*Source: Q9 Volontaire,
Q16 Personnel,
Q20 Responsable de structures*

L'amélioration des relations sociales des seniors est l'impact le plus fortement identifié par les jeunes volontaires, le personnel et les responsables de structures interrogés.

La dimension collective des animations est le principal facteur de **création de lien entre les seniors** au sein d'une même structure, que ce soit entre les participants actifs ou bien entre les joueurs et les spectateurs.

Le challenge inter-établissements, avec ses phases finales dans les départements puis en région, a également contribué à fédérer les publics des structures. On retiendra encore l'exemple des seniors venus supporter leurs champions lors des Trophées Silver Geek à la Gamers Assembly.

Enfin, il faut noter la volonté de certains établissements de créer du lien entre leurs résidents et ceux d'autres structures, mais aussi avec des seniors « extérieurs », notamment par l'intermédiaire d'associations (ex : clubs du 3^{ème} âge, Aînés ruraux, etc.).

Le lien intergénérationnel s'affirme ensuite comme le principal impact de ce projet, non seulement grâce au rôle prépondérant des volontaires d'Unis-Cité dans le dispositif, mais aussi par le renforcement des échanges avec les publics jeunes dans les territoires concernés.

À l'issue de l'expérimentation, **84 % des personnes âgées interrogées ont ainsi exprimé leur envie de faire plus d'activités avec les jeunes.**

Des activités au sein des établissements (liées ou pas au numérique) pour la moitié des sondés, mais surtout des sorties au musée, au théâtre ou encore des balades en ville.

On pourrait en déduire que la dimension numérique propre aux ateliers Silver Geek n'est que secondaire et que n'importe quelle activité réalisée avec les jeunes aurait eu le même impact.

Ce n'est pas tout à fait vrai, car la place du numérique dans le monde d'aujourd'hui incarne précisément la notion de « fracture générationnelle », voire même de « fracture sociale ».

La rencontre entre les jeunes animateurs volontaires et les seniors participants sur cette thématique était donc un élément facilitateur pour le rapprochement des générations.

Les jeunes se positionnaient en tant que « sachant » (au sens de transmission de savoir) et les personnes âgées en tant qu'« apprenant », curieux d'appréhender le monde de l'autre et hors de leurs « zones de confort ». C'est **un véritable changement de paradigme dans le rapport entre les générations**, les plus anciens étant généralement plus enclins à partager leur expérience et leur vécu avec les plus jeunes, qui ont encore tout à découvrir, tout à apprendre.

Ainsi, la spécificité de Silver Geek a été de rétablir un certain équilibre dans les échanges, chacun ayant quelque chose à apprendre de l'autre.

Cela s'est notamment matérialisé de manière très concrète dans un établissement : un résident donnant des cours particuliers de piano à une volontaire en échange de cours particuliers de tablette.

« Ça aide à faire du lien social, à faire découvrir des choses qu'ils n'auraient jamais faites. Ça leur donne une porte ouverte sur le monde ».

Un jeune volontaire

« Tu vois que la personne apprend quelque chose et ça lui fait du bien. Ça leur permet d'être moins isolés ».

Un jeune volontaire

L'entrée des outils numériques dans les établissements a également renforcé leur attrait pour la jeunesse, qu'il s'agisse de l'entourage des participants (voir plus loin « Impacts sur les proches ») ou des habitants du territoire à travers la visite d'écoles ou de centres de loisirs.

On retiendra l'exemple d'une résidence participante, située en milieu rural, qui a justement organisé une rencontre avec un centre de loisirs pour un tournoi de Wii bowling entre équipes mixtes :

« Les équipes de joueurs se sont organisées autour des 4 dames souhaitant jouer à la Wii. Elles ont été composées d'une résidente avec 3 enfants. Super ambiance ! Enfants encourageant les mamies, mamies encourageant les enfants et enfants s'encourageant mutuellement. Après le goûter préparé par la cuisinière de la résidence (brioche maison et jus de pomme), j'ai demandé aux enfants ce qu'ils pensaient de cet après-midi : « J'aime bien les personnes âgées », « Trop bien ! J'ai envie de réessayer ! », « J'ai envie de revenir », « J'ai encore envie de jouer 100 fois comme cela ! », « J'aime les papis et les mamies ».

Observation de Monique BRICAULT, membre du collectif

Enfin, **une majorité des membres du personnel interrogés considèrent que le projet a eu un impact sur la relation entre les soignants et les résidents.**

Cet impact ne concerne évidemment que les structures médicalisées, et n'a pas été nécessairement perçu par les volontaires ou les responsables. Il induit en tout cas une certaine ré-interrogation des professionnels sur leur propre posture et leur considération pour les personnes âgées avec lesquelles ils évoluent au quotidien

« Cette animation permet de créer des échanges avec les salariés de la structure ce qui est plus difficile avec d'autres jeux ».

Un responsable de structure

« C'est un très bon sujet de conversation avec les seniors lors des soins. »

Un membre du collectif

« Les animations Silver Geek ont permis des échanges intéressants entre les résidents et les salariés, il y a eu un changement dans le type de relations, qui sont passées de soignants/soignés, à des relations « d'égal à égal », tout cela dans un mode ludique ».

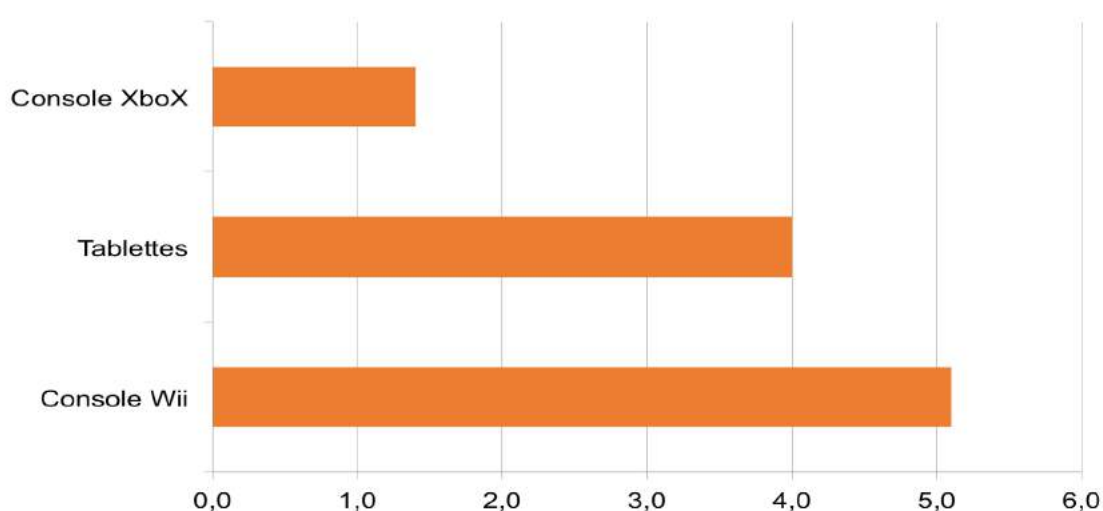
Un responsable de structure (question 12)

3.3) Une inclusion numérique en cours qu'il faut accompagner dans la durée

Globalement, **très peu de seniors utilisaient déjà des outils numériques avant les animations Silver Geek.**

À l'issue de l'expérimentation, on constate que le niveau de maîtrise de ces outils reste encore relativement faible, plus exactement lorsque l'on évoque un usage « autonome ».

Perception du niveau de maîtrise ou d'autonomie des participants selon les responsables de structures



Source: Q3a Volontaire,
Q3a Responsable de structures,
Q5a Personnel

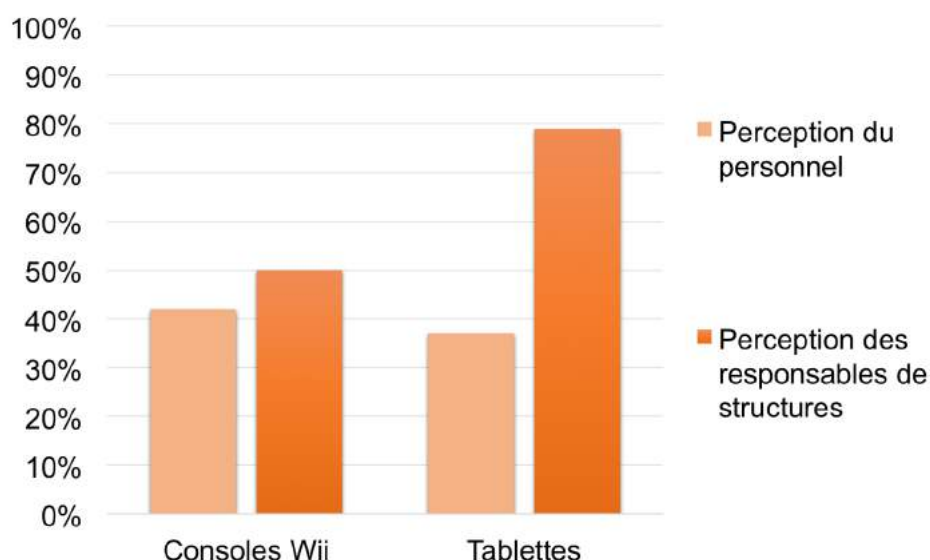
Cela signifie-t-il que l'objectif de réduction de la fracture numérique n'a pas été atteint ?

Non, car il faut tenir compte du fait que la grande majorité des participants sont des résidents d'EHPAD, ce qui induit un certain degré de dépendance et par conséquent un manque d'autonomie.

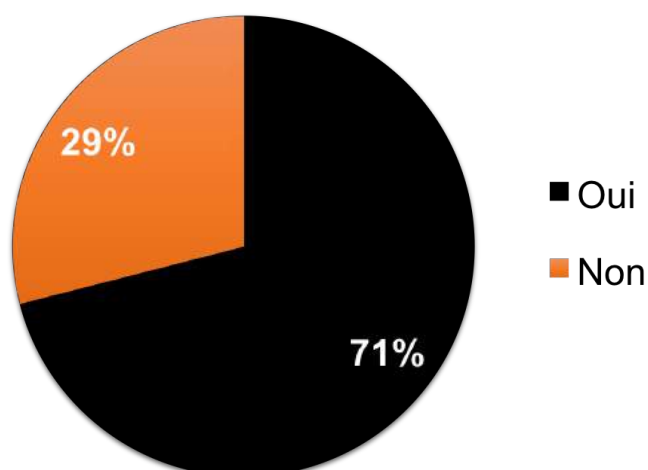
Ce n'est donc pas un critère de réussite en soi, mais cela permet d'appréhender l'importance de l'accompagnement des seniors dans leurs usages et une nouvelle fois, la plus-value des volontaires dans le projet.

L'indicateur qui nous est apparu comme le plus intéressant est plutôt le degré d'appétence des participants pour ces outils.

Part des personnes interrogées ayant reçu des demandes des seniors pour utiliser les outils en dehors des animations



Part des responsables interrogés ayant reçu des demandes pour approfondir l'utilisation des outils découverts



En interrogeant leur entourage au sein de leur structure, on constate que **certains seniors participants affichent aussi bien une volonté d'augmenter la fréquence d'utilisation des outils que d'approfondir leur usage.**

Quand on aime vraiment faire quelque chose, on a envie de le faire plus souvent et de s'améliorer !

Concernant les tablettes, plusieurs seniors se sont même vus offrir un équipement par leurs proches à Noël ou pour leur anniversaire.

80% du personnel interrogé ont d'ailleurs noté une demande des résidents ou de leurs proches pour communiquer par voie numérique (mail, Skype, etc.).

Enfin, **une grande majorité des responsables de structures interrogés ont perçu des améliorations sur le sentiment d'inclusion sociale par l'inclusion numérique**. En effet, les seniors semblent mieux comprendre le monde d'aujourd'hui.

« Ceci permet de voir des personnes qui vous disent «à 94 ans j'arrive à faire de la recherche sur internet» ou encore «à mon âge , j'arrive à écrire un mail à mon fils qui est en Afrique !, le tout avec des sourires énormes et des yeux pétillants ».

Observation de Monique BRICAULT ,
membre du collectif

« Les seniors étaient satisfaits de découvrir le numérique et de pouvoir l'utiliser ».

Un membre du personnel

3.4) Impact des animations Silver Geek sur les proches

L'impact des animations Silver Geek sur les proches semble globalement limité. Peu de personnes interrogées ont noté une augmentation des visites ou une augmentation de la communication de la part des proches.

Néanmoins, les proches peuvent désormais communiquer autrement avec leurs aînés, notamment grâce à des « échanges de photos et de mails », des sessions « Skype avec la famille ou les amis à l'étranger ». Par ailleurs, quelques responsables de structures interrogés ont entendu que des proches ou des membres de la famille des seniors projettent de leur acheter une tablette ou un ordinateur.

« Une résidente a un fils au Pérou et un petit-fils en Californie , régulièrement les jeunes établissent avec elle des communicationns avec Skype qui enchantent tout le monde.»

Madame C. va bientôt communiquer avec sa petite fille qui est à Sydney et qu'elle n'a pas vue depuis longtemps. Elle dit : « on n'est pas soignés, on est choyés. »

Observation de Mme BRICAULT, membre du collectif

4) Les difficultés à résoudre et les attentes pour le futur

4.1) Les difficultés rencontrées

Les jeunes volontaires, le personnel et les responsables de structures ont rencontré huit grandes catégories de difficultés. Les plus grandes difficultés rencontrées sont autour de la **mobilisation des personnes âgées**, plus du côté des structures que des jeunes volontaires.

L'intégration des volontaires dans la structure, en lien avec le personnel a également été une difficulté notable pour les responsables de structures, mais beaucoup moins ressentie par les jeunes volontaires.

L'organisation des ateliers, comme leur intégration dans le planning des activités et dans celui du personnel participant a également été source de problèmes pour les responsables de structures. De même, dans certains établissements, il a été difficile de **mobiliser des membres du personnel** pour participer aux animations.

Des difficultés techniques, comme la qualité des connexions internet par exemple, ont été relevées par près de la moitié des jeunes volontaires interrogés. Quelques-uns d'entre eux ont eu des difficultés concernant **l'animation des ateliers**.

Enfin, quelques petites difficultés ont été rencontrées concernant **la mise en place du matériel** lors des animations Silver Geek, et quelques jeunes volontaires ont eu des difficultés dans le **rapport aux personnes âgées**, dans leurs relations et leurs échanges avec eux. Ces deux difficultés mineures ont été relatées par un très faible nombre de jeunes volontaires.

“ Au début, il était un peu difficile de garder l'attention des personnes âgées. Avec le temps, nous avons su nous imposer un peu plus et tout est entré dans l'ordre ”.

Un jeune volontaire (question 7)

« Des visites en chambres permettaient de venir voir chaque résident indépendamment et de parler avec eux de nos activités, le fait de prendre du temps pour venir les voir était très apprécié et au moins la moitié venait à nos activités par la suite ».

Un jeune volontaire (question 7)

4.2. Les attentes pour le futur

Les seniors et le personnel ont exprimé le souhait d'avoir des animations Silver Geek **plus longues**, et surtout **plus fréquemment**.

Les seniors souhaiteraient en grande majorité faire **plus d'activités avec des jeunes**, et notamment des sorties (musée, théâtre, visite de villes), des activités internes (lectures, jeux de cartes, dessin, sport...), et d'autres activités numériques (apprendre à se servir d'un ordinateur, se perfectionner à la tablette).

Ils souhaiteraient aussi faire **plus de rencontres avec d'autres structures de personnes âgées**.

Afin d'assurer une meilleure adéquation entre les jeunes volontaires et le public de seniors, certains membres du personnel et des responsables de structures évoquent l'idée de participer à la « sélection » des jeunes participant aux animations dans leurs structures. De même, les animations sont à adapter aux différentes situations des seniors : « Pour une personne atteinte de déficience mentale, le jeu de bowling a tendance à l'énervier surtout quand il n'y arrive pas. Certaines personnes atteintes de maladie psychiatrique semblent sensibles et vite en état de stress... », « Les ateliers se sont toujours déroulés assis. Aucune personne n'étant apte à rester debout ».

Le point de vue de Marc Guerrier, notre expert médical en évaluation des technologies de santé

« La recherche sur l'impact médical des interventions analogues à Silver Geek se situe à un stade précoce, et les résultats publiés aujourd'hui ne peuvent être considérés comme généralisables, mais seulement exploratoires. Silver Geek a conforté les directions d'hypothèses déjà émises par les expérimentations passées. »

À l'issue de la phase pilote, les éléments sont rassemblés pour formuler des hypothèses de recherche dans 6 domaines d'ordres physique, médical et social. Ces hypothèses pourraient être confirmées par une démarche comparative adaptée au contexte national, par exemple prospective lors de la poursuite du projet.

L'expérience déjà acquise par les équipes ayant participé au projet Silver Geek pourrait être capitalisée pour réfléchir aux meilleures questions de recherche possibles, et aux critères de mesures à utiliser, tenant compte de la multiplicité des dimensions d'impact possible d'une même intervention ».

PARTIE 2

IMPACTS SUR LES JEUNES VOLONTAIRES

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 les difficultés rencontrées.

1) Identité des jeunes volontaires



PROFIL

39 volontaires en service civique chez Unis-Cité sur **72** ont répondu au questionnaire.

ÂGE

Ils avaient en moyenne **20 ans**.

41% d'entre eux étaient des **garçons**, et **59%** des **filles**.

ÉTUDES

33% avaient un niveau antérieur au BAC, **51%** un niveau BAC (9% non encore obtenu, 42% obtenu), et 16% un niveau BAC+2 et plus.

28% des jeunes volontaires étaient des jeunes issus des quartiers prioritaires de la politique de la Ville.

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 jeunes 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
- ▶ Prescripteurs jeunesse : Mission locale; CIO; Pôle Emploi, Centres information jeunesse
- ▶ 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. Le **processus de sélection des volontaires** se découpe en **4 phases** :

- ▶ Une séance d'information est proposée aux jeunes afin qu'ils puissent obtenir des informations sur le dispositif national du Service Civique, le cadre légal du dispositif, les missions proposées sur le site de l'agence nationale du Service Civique, les missions proposées par Unis Cité.
- ▶ Les jeunes qui souhaitent candidater pour faire un Service Civique à Unis Cité, peuvent ensuite retirer un dossier de candidature afin d'exposer par écrit leurs motivations. Tous les candidats qui remettent leur dossier de candidature sont ensuite invités à participer à un atelier collectif.
- ▶ À l'issue des ateliers collectifs, les jeunes qui souhaitent continuer à candidater sont invités à participer à un entretien individuel durant lequel ils expliquent leur parcours, leur compréhension de la nature de l'engagement de Service Civique et leurs motivations à entrer dans ce dispositif.
- ▶ Lorsque les derniers entretiens sont réalisés, l'association Unis Cité met en place un comité de sélection qui a pour but de choisir les candidats qui composeront les équipes volontaires en fonction du niveau de motivation exprimé par chacun des jeunes lors du processus de sélection.
Ce comité de sélection est composé de partenaires prescripteurs jeunesse (Mission locale, CIO, CIJ...), élus ou technicien de collectivités, partenaires projets, anciens volontaires, salariés de l'association Unis Cité.

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

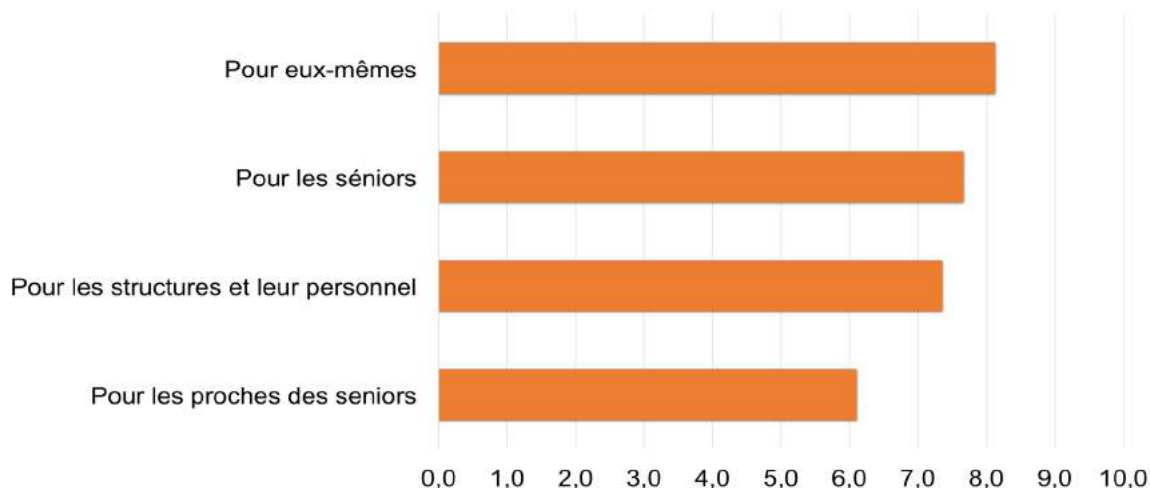
Les **72 volontaires** participant au projet Silver Geek ont réalisé un total de **397 ateliers**, en parallèle du projet principal sur lequel ils étaient mobilisés :

- 32 jeunes dans 8 lycées de la région, sur un projet de lutte contre le gaspillage alimentaire
- 12 volontaires à La Rochelle et 12 à Poitiers, étaient mobilisés sur un projet d'innovation sociale dans lequel les volontaires sont porteurs de leur propre projet de solidarité (Rêve et Réalise)
- 8 jeunes à Niort étaient mobilisés sur un projet de lutte contre l'obésité des enfants de 6 à 11 ans...
- **et seulement 8 volontaires à Angoulême étaient déjà mobilisés sur un projet de lutte contre l'isolement des personnes âgées**

Pour l'analyse de l'impact de Silver Geek sur les jeunes en Service Civique, il sera intéressant de tenir compte du fait que ce projet mobilisait la majorité d'entre eux « seulement » une journée par semaine en moyenne. Tous n'avaient donc pas nécessairement de motivations ou d'attentes particulières vis-à-vis de ces activités ou du public « personnes âgées ».

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

Perception de l'intérêt des animations Silver Geek par les jeunes volontaires

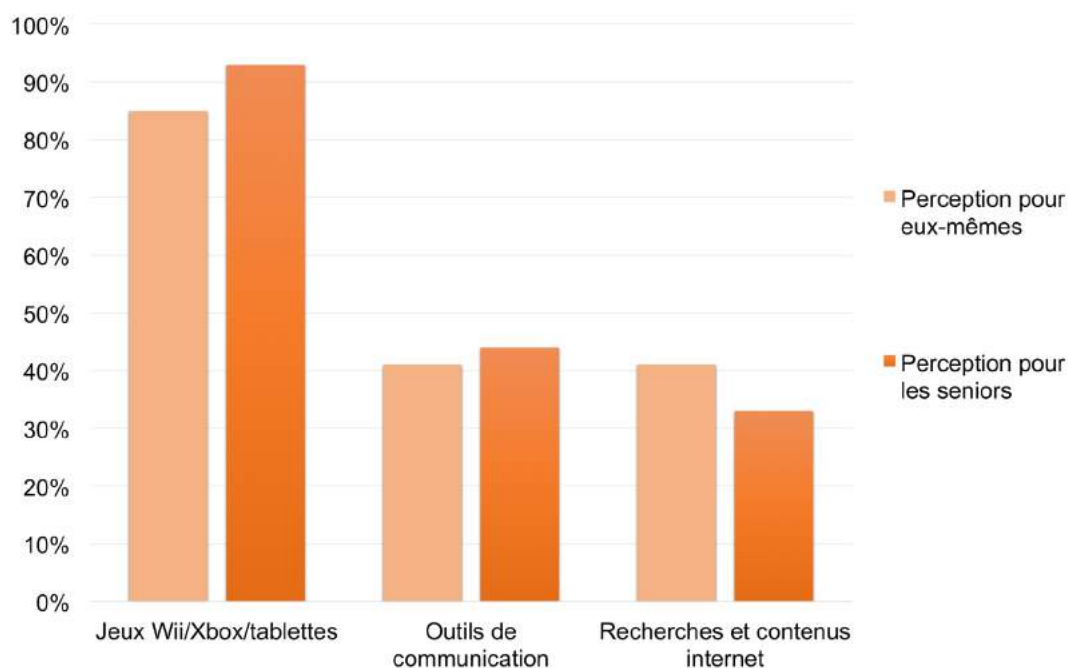


Source: Q3 Volontaire

Globalement, **les jeunes volontaires interrogés notent de manière très positive l'intérêt qu'ils perçoivent de ces animations pour eux-mêmes** (note de 8,1 sur 10), pour les seniors (note de 7,7 sur 10), et pour les structures et leur personnel (note de 7,4 sur 10).

En revanche, ils notent de manière moyenne l'intérêt pour les proches des seniors (note de 6,1 sur 10).

Intérêt des activités proposées



Source: Q4 et Q5 Volontaire

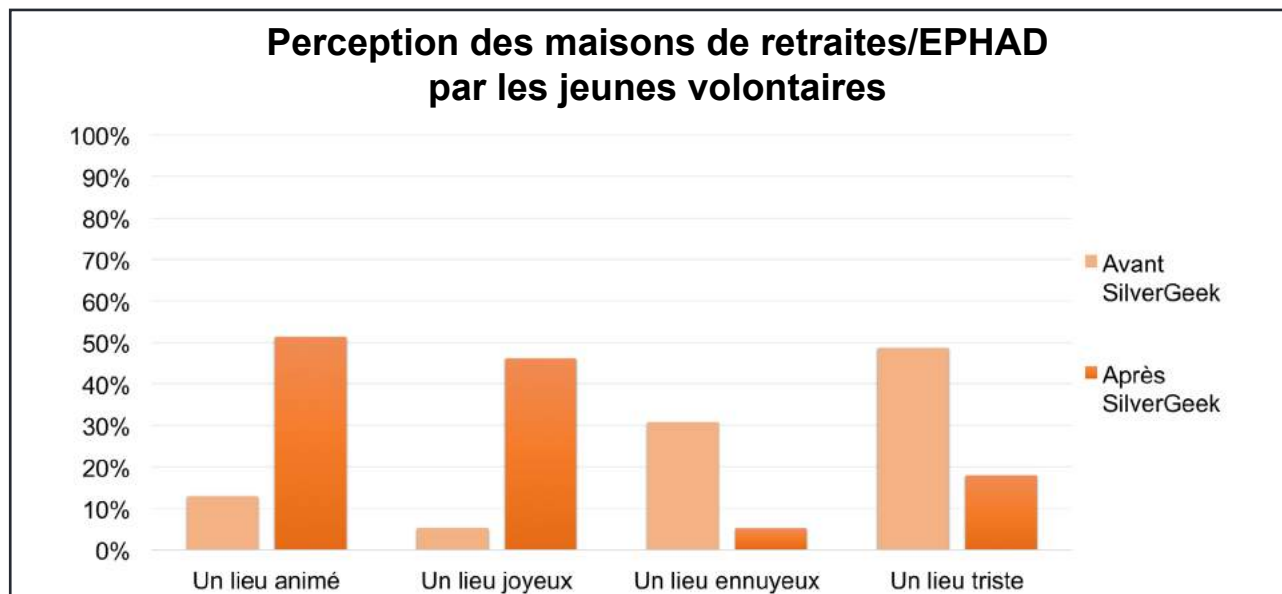
Lors des animations Silver Geek, **les jeunes volontaires interrogés sont plus intéressés par les jeux sur Wii, Xbox et tablettes** que par les outils de communication comme Skype ou les emails, et par les recherches et contenus internet.

De même, ils considèrent que les seniors sont également plus intéressés par les jeux sur Wii, Xbox et tablettes, puis par les outils de communication, et enfin par les recherches et contenus internet.

Une grande majorité des jeunes volontaires interrogés ont rencontré des proches ou de la famille des seniors lors des animations Silver Geek, qui étaient tous intéressés et satisfaits de ces animations.

3) Apports et impacts du dispositif sur les jeunes volontaires

3.1) Changement de regard des jeunes volontaires



Source: Q11 et Q12 Volontaire

Un impact sur les jeunes volontaires interrogés est observable : **avant de participer aux animations Silver Geek**, même si la moitié des jeunes volontaires était déjà entrée 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.

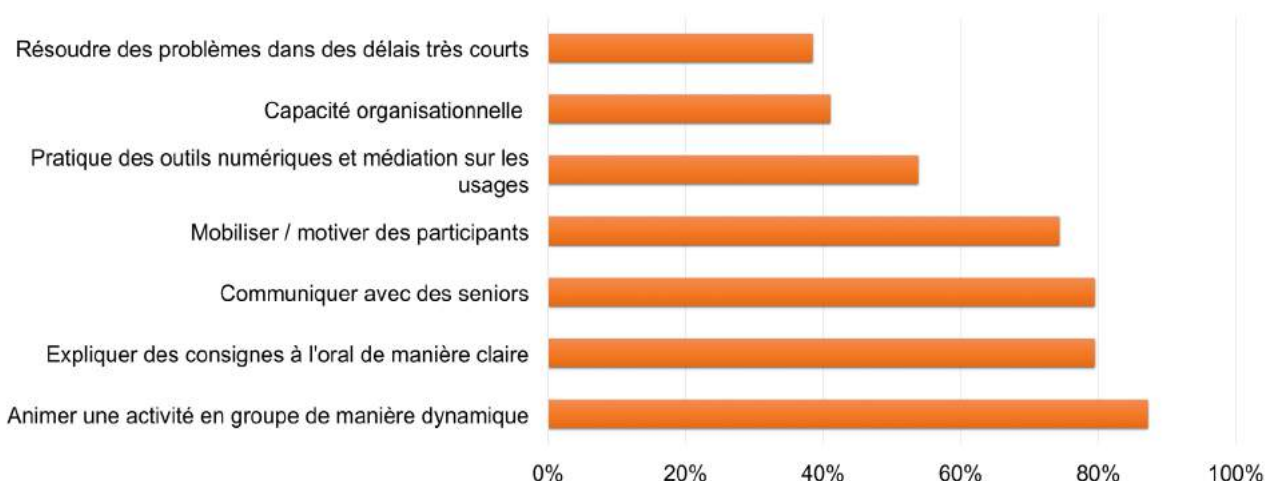
Par ailleurs, un autre changement très notable est l'échange avec les seniors : avant le projet Silver Geek, **61% des jeunes volontaires interrogés éprouvaient des difficultés pour échanger avec ce type de public**, et 8% n'avaient aucun échange avec les seniors.

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.

3.2) Développement de compétences

Les compétences développées par les jeunes volontaires



Source: Q17 Volontaire

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**.

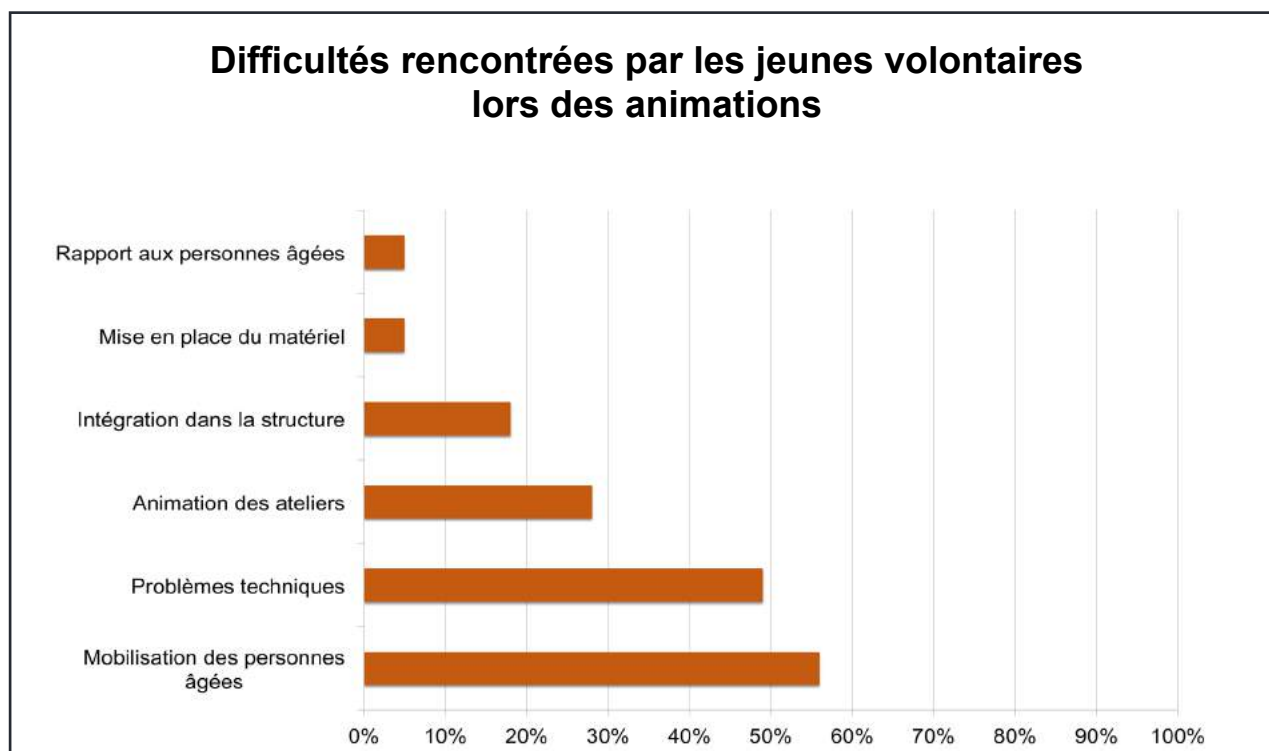
« Les volontaires ont réalisé deux actions en parallèle des animations :

- Vidéo de présentation de l'établissement avec ses professionnels, ses chambres, ses lieux de vie, son environnement, ...

- Portrait : ils ont rencontré les résidents, les ont fait parler de leur vie, ont pris des photos et réalisent le livre de la résidence qui sera imprimé et aussi mis en format livre numérique ».

Observation de Monique BRICAULT, membre du collectif

4) Les difficultés à résoudre et les attentes pour le futur



Source: Q6 Volontaire

Plus de la moitié des jeunes volontaires interrogés ont rencontré des difficultés dans la mobilisation des personnes âgées pour participer aux animations proposées, près de la moitié dans des problèmes techniques (comme les connexions internet), et un tiers dans l'animation des ateliers Silver Geek.

Certains d'entre eux ont également exprimé des attentes concernant la fréquence des animations. Ils considèrent que leur présence un jour par semaine était insuffisante pour que les personnes âgées puissent progresser. Selon eux, en augmentant la fréquence entre les ateliers, certains participants se souviendraient mieux de la manière d'utiliser les outils.

Le projet Silver Geek a également fait naître des vocations, puisque l'un des jeunes volontaires a initié une réflexion et même entrepris des démarches pour se professionnaliser dans ce type d'animation !

« Nous avons peu de participants au début, mais nous en avons parlé avec l'animatrice qui nous a aidés à mobiliser plus de personnes ».

Un jeune volontaire (source : question 7)

« Pour la mobilisation des personnes âgées, une fois qu'on a réussi à les faire essayer une ou deux fois, c'est déjà plus facile.

Il faut aussi le temps d'adapter l'atelier à la personne ».

Un jeune volontaire (source : question 7)

« N'étant pas animateur, il a fallu apprendre à le faire, c'est avec le temps que je me suis senti beaucoup plus à l'aise et confiant même si selon les personnes, la réceptivité varie ».

Un jeune volontaire (source : question 7)

« Les personnes âgées avaient tendance à se disperser pendant les activités, notamment sur tablette. Avec le temps, on a réussi à s'affirmer ».

Un jeune volontaire (source : question 7)

« Nous étions dans une structure particulière, où 80% des personnes âgées ont Alzheimer. C'était donc compliqué, il fallait s'adapter aux personnes. Leurs comportements pouvaient changer d'une semaine à une autre ».

Un jeune volontaire (source : question 7)

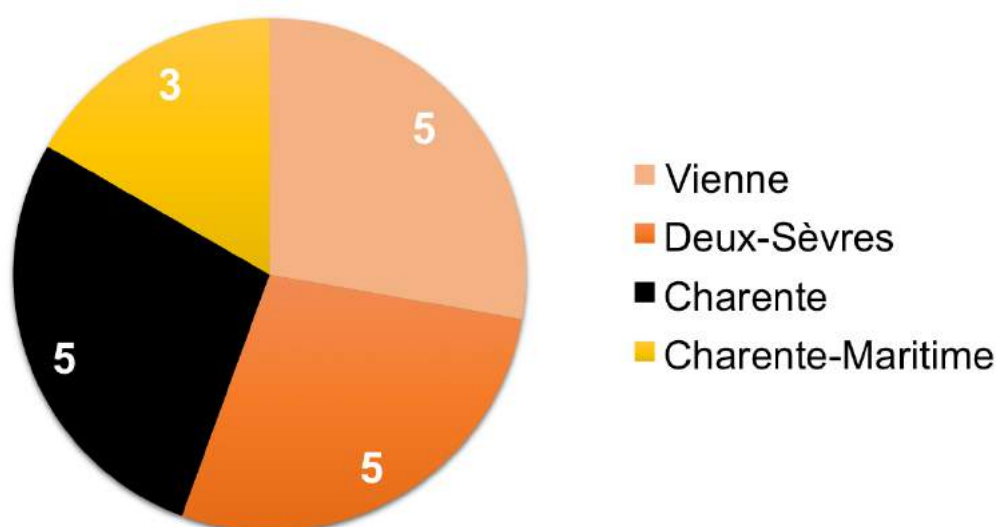
PARTIE 3

IMPACTS SUR LES STRUCTURES D'ACCUEIL ET LEUR ENVIRONNEMENT

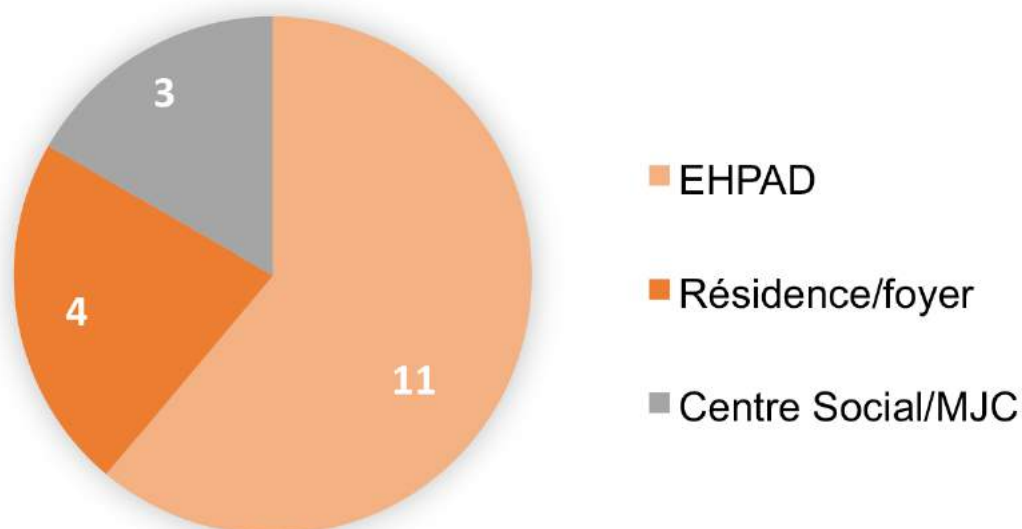
Cette troisième partie s'articule autour de la description des structures participantes, d'un regard croisé sur l'intérêt de l'expérimentation Silver Geek pour les structures et leur personnel, des impacts de cette expérimentation sur les structures, en interne comme en externe, des difficultés rencontrées et des attentes pour le futur.

1) Descriptif des structures participant à l'expérimentation

Répartition géographique
des structures participantes



Type de structure



18 établissements ont participé à l'expérimentation Silver Geek dans quatre départements. Une grande majorité d'établissements d'hébergement médicalisés (EHPAD) ou non (Résidence, foyer), ainsi que des lieux d'accueil de jour et d'animation des seniors (Centre Social, MJC, Maison d'animation).

Il est intéressant de noter que plusieurs structures avaient déposé des candidatures communes et ont donc participé à l'expérimentation en partenariat :

- Le CSC des 3 Cités et le Foyer Logement Marie-Louise Troubat à Poitiers (86)
- L'EHPAD Résidence La Vergne et Manga et la Maison d'animation Gilberte Doret à Secondigny (79)
- La MJC Claude Nougaro et la Résidence d'Or à Montmorillon (86)

Ces structures accueillent pour la majorité entre 50 et 100 seniors, et en moyenne 81 seniors.

La moitié des responsables de structures interrogés proposaient déjà des activités animées par des jeunes dans leur structure, notamment des ateliers créatifs, des jeux de société, mais aussi des ateliers autour du numérique, avec des jeunes de Maisons Familiales Rurales, de Centre de Formation d'Apprentis, de centre de loisirs, de collèges, d'Unis-Cité, etc.

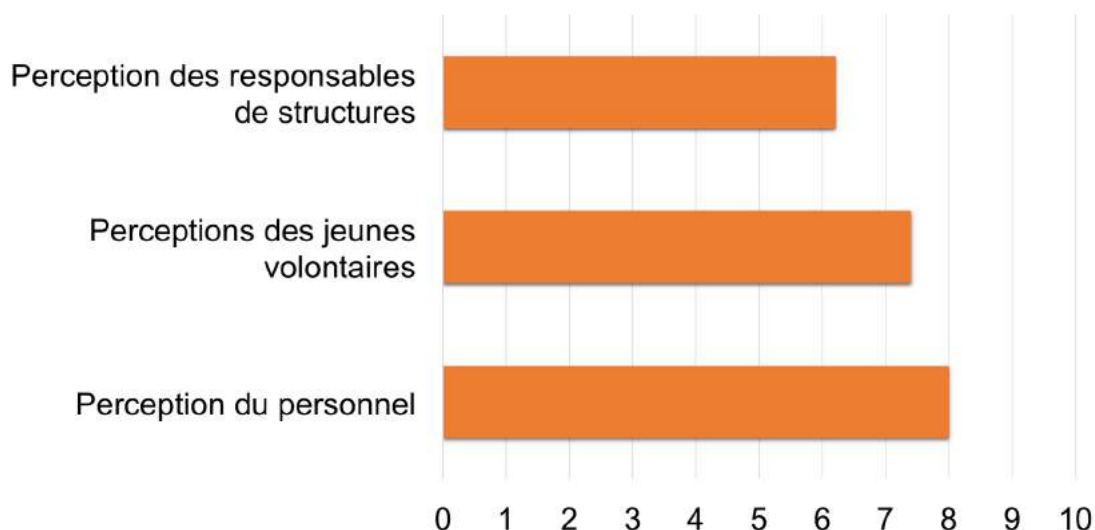
2) Perceptions de l'expérimentation pour les structures et leur personnel



Source: Q3c Volontaire,
Q3d Responsable de structures

Globalement, **les jeunes volontaires et le personnel interrogés notent de manière très positive l'intérêt qu'ils perçoivent de ces animations pour les structures** (7,4 sur 10 pour la perception des jeunes volontaires, et 8,1 sur 10 pour la perception du personnel).

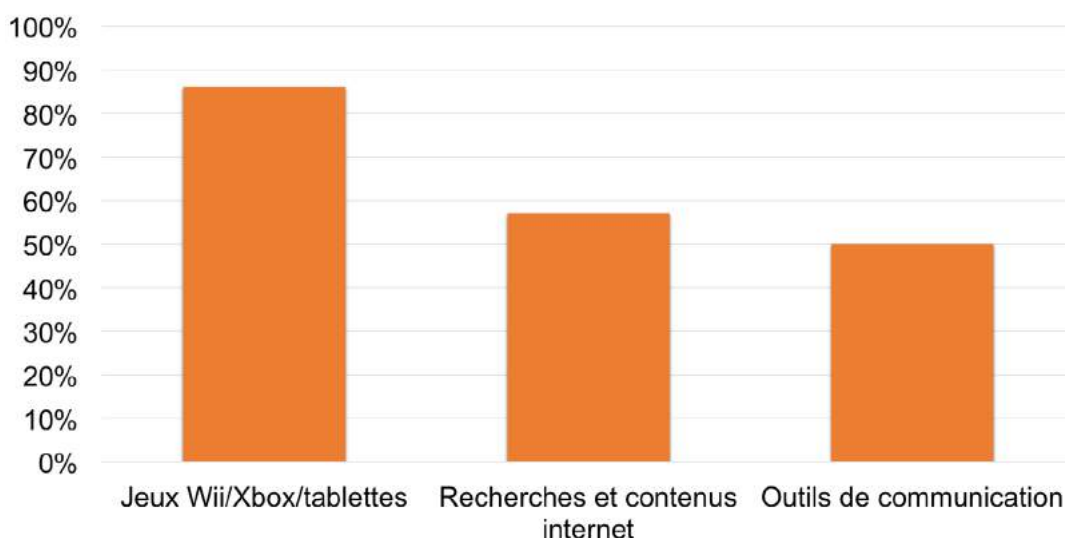
Intérêt du projet Silver Geek pour le personnel



▼ Source: Q3d Responsable de structures, Q3c Volontaire, Q5e Personnel

Globalement, **les jeunes volontaires et le personnel interrogés notent de manière très positive l'intérêt qu'ils perçoivent de ces animations pour les membres du personnel** (7,4 sur 10 pour la perception des jeunes volontaires, et 8 sur 10 pour la perception du personnel). Les responsables de structures perçoivent dans une moindre mesure cet intérêt pour les membres du personnel, qu'ils notent en moyenne à 6,2 sur 10.

Animations intéressantes pour l'attractivité de la structure



▼ Source: Q4 Responsable de structures

Les responsables de structures expriment un plus fort intérêt pour les activités de jeux sur Wii, Xbox et tablettes que pour les outils de communication comme Skype ou les emails, et les recherches et contenus internet, concernant l'intérêt que ces activités peuvent avoir sur l'attractivité de leurs structures.

Cela est peut-être dû à l'originalité des activités de jeux sur ces différents supports, qui provoquent des impacts plus diversifiés sur les seniors, que sur les activités de recherche de contenus et d'outils de communication.

3) Impacts des animations Silver Geek sur les structures

3.1) Impacts des animations Silver Geek en interne

10 responsables de structures sur 14 pensent que la participation de leur structure à ce projet a eu un impact positif sur son image en interne, qui peut se ressentir par une amélioration de l'ambiance, un plus grand dynamisme du personnel, etc.

IMPACT SUR LES COMPÉTENCES DU PERSONNE

La moitié des responsables de structures et près de 40% du personnel interrogés pensent que le personnel s'est découvert de nouvelles compétences avec l'arrivée de ces outils numériques dans la structure, comme l'utilisation des jeux sur les consoles, l'usage des tablettes comme support de mémoire par exemple, la compétence numérique, le fonctionnement des technologies, mais aussi des compétences en animation, une meilleure dextérité et le développement d'un lien différent avec les résidents.

Avant les animations Silver Geek, l'intégralité du personnel interrogé maîtrisait les outils de communication, la grande majorité du personnel interrogé savait utiliser les jeux sur Wii/Xbox et tablette), et les recherches et contenus internet. Aujourd'hui, ceux qui ne savaient pas utiliser les jeux Wii/Xbox et la tablette le savent désormais pour la majorité.

La moitié des responsables de structures et près de 60% du personnel interrogés pensent que le personnel s'est approprié les tablettes en dehors des ateliers Silver Geek, notamment à des fins thérapeutiques, dans le cadre d'animations, ou pour aider un senior à communiquer avec ses proches.

6 responsables de structures sur 14 et près de 60% du personnel interrogés pensent qu'il s'est approprié les consoles Wii, en dehors des ateliers Silver Geek, notamment dans le cadre d'animations.

IMPACT SUR LA « NUMÉRISATION » DES MODES D' ACTIONS ET DE LA STRUCTURE

8 responsables de structures sur 14 proposaient déjà des activités liées aux outils numériques dans leurs structures, et en particulier des initiations à l'informatique, au multimédia, à internet, et à la Wii.

10 des responsables de structures sur 14 pensent que le projet Silver Geek a fait évoluer les modes d'action de leur structure.

Par exemple, plus de la moitié pensent que le numérique a été intégré dans d'autres activités (revue de presse, karaoké, etc.) depuis le lancement du projet.

En revanche, la quasi-totalité des responsables de structures interrogés ne pensent pas que le numérique ait été inclus dans les usages quotidiens du personnel (comme le suivi médical, les communications professionnelles internes, etc.), et la majorité d'entre eux ne pensent pas qu'il ait été inclus dans la communication externe avec les proches des seniors.

Plus de 80% du personnel interrogé ne pense pas avoir développé de nouveaux usages numériques avec leurs collègues.

Depuis le lancement de Silver Geek, la grande majorité des responsables de structures interrogés n'ont pas fait d'investissements supplémentaires pour acquérir de nouveaux jeux Wii/Xbox, ni pour acquérir du matériel (tablettes, ordinateurs, consoles, manettes, etc.), ni pour équiper le personnel.

En revanche, **9 responsables de structures sur 14 prévoient de faire des investissements supplémentaires relatifs au numérique** dans l'année à venir, et notamment des tablettes en majorité, mais aussi des caméras pour faire de la visioconférence, des consoles Wii, et plus globalement du matériel informatique.

Ceux qui n'ont pas prévu de faire de tels investissements ne vont pas le faire principalement pour des raisons financières, ou bien parce que le besoin/l'intérêt des seniors ne le justifie pas.

« Parallèlement à Silver Geek, des ateliers thérapeutiques ont été mis en place, comme l'atelier des tablettes numériques et ouverture sociale par groupe de deux, Skype, jeux de Tangram. Une progression est enregistrée chez les participants réguliers qui parviennent de mieux en mieux à retrouver des automatismes ».

« À l'aide des tablettes, les animatrices vont associer les résidents, dans le choix des films loués pour les séances Cinéma. »

« Le projet «soupes» de décembre est terminé : les recherches de recettes on été faites à l'aide des tablettes, les recettes préférées transférées par mail à l'animatrice et la sélection finale a été réalisée en groupe. »

« Parallèlement aux animations Silver Geek, les tablettes sont utilisées par :

La psychologue, pour du travail individuel, pour filmer un résident et lui faire voir la vidéo ensuite (une résidente qui oublie tout d'une séance à une autre sur la Wii, retrouve ses gestes en regardant la vidéo sur laquelle elle les exécute). Elle prend beaucoup de photos qui sont utilisées avec les intéressés ou avec les nouveaux arrivants dans la structure. L'animatrice, pour des jeux de baccalauréat, de la poésie, du chant et aussi de la vidéo qu'elle fait visionner au cours des séances ultérieures. Chaque séance, fait l'objet de transmission afin de mémoriser les sujets abordés et les impacts sur les participants.»

« Parallèlement aux ateliers Silver Geek, des activités sont organisées dans la semaine avec les tablettes par l'animatrice et des personnels médicaux et paramédicaux : revues de presse guidée au PASA (Pôle d'activités et de soins adaptés) et revue à thème, ateliers mémoire, éveil cognitif, chant, réalisation de films,... Résidents, personnel, volontaires sont sollicités pour donner leur idées, pour rédiger des articles pour les activités ».

Observations de Monique BRICAULT, membre du collectif

« Le support numérique devient plus un réflexe. »

Un responsable de structure
(question 21)

3.2) Impacts des animations Silver Geek en externe

DYNAMIQUE TERRITORIALE : DYNAMIQUE INTRA-PROFESSIONNELLE

9 responsables de structures sur 14 pensent que le projet Silver Geek a permis de développer ou renforcer les liens avec leurs pairs. En Charente-Maritime, département comptant le moins de structures participantes dans l'expérimentation, les 3 EHPAD ont d'ailleurs organisé une revanche de la finale départementale du Trophée Silver Geek. Les personnels impliqués dans les animations ont tissé des liens et continuent d'échanger leurs bonnes pratiques à l'issue de l'expérimentation

« Avec le Foyer Logement de Rouillé, les résidents participant aux animations Wii de la résidence sont allés à la Sphère à Poitiers, jouer au bowling ».

Observation de Monique BRICAULT, membre du collectif

DYNAMIQUE TERRITORIALE : DÉVELOPPEMENT DE PARTENARIATS

9 responsables de structures sur 14 ont développé ou renforcé des partenariats avec des structures extérieures autour du projet Silver Geek, et en particulier des associations, des écoles, des collèges, des Maisons de la Culture et de la Jeunesse, des centres de loisirs, etc.

« Au cours de la Semaine Bleue, l'EHPAD a reçu les enfants d'une école proche (de la maternelle au CM2). Ils ont montré aux résidents ce qu'ils faisaient avec les tablettes (jeux en particulier) et les résidents leur ont appris à jouer avec des jeux en bois et des jeux de cartes ».

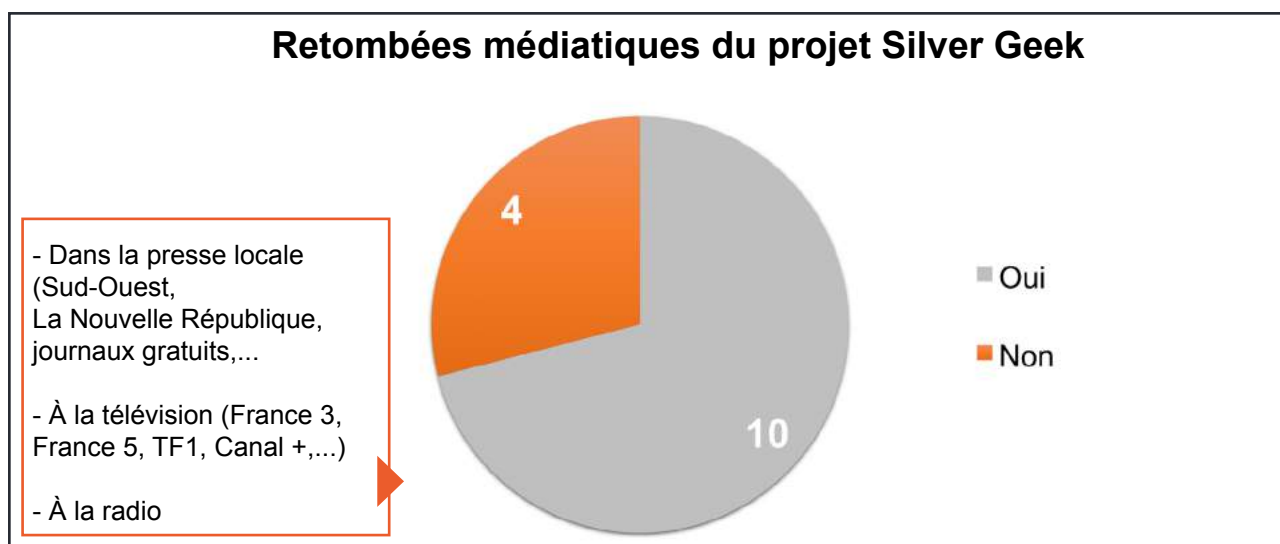
Observation de Monique BRICAULT, membre du collectif

« La réunion des partenaires m'a permis de découvrir l'ouverture sur l'extérieur de la structure et son souhait de voir ses partenaires travailler en synergie ».

Un responsable de structure

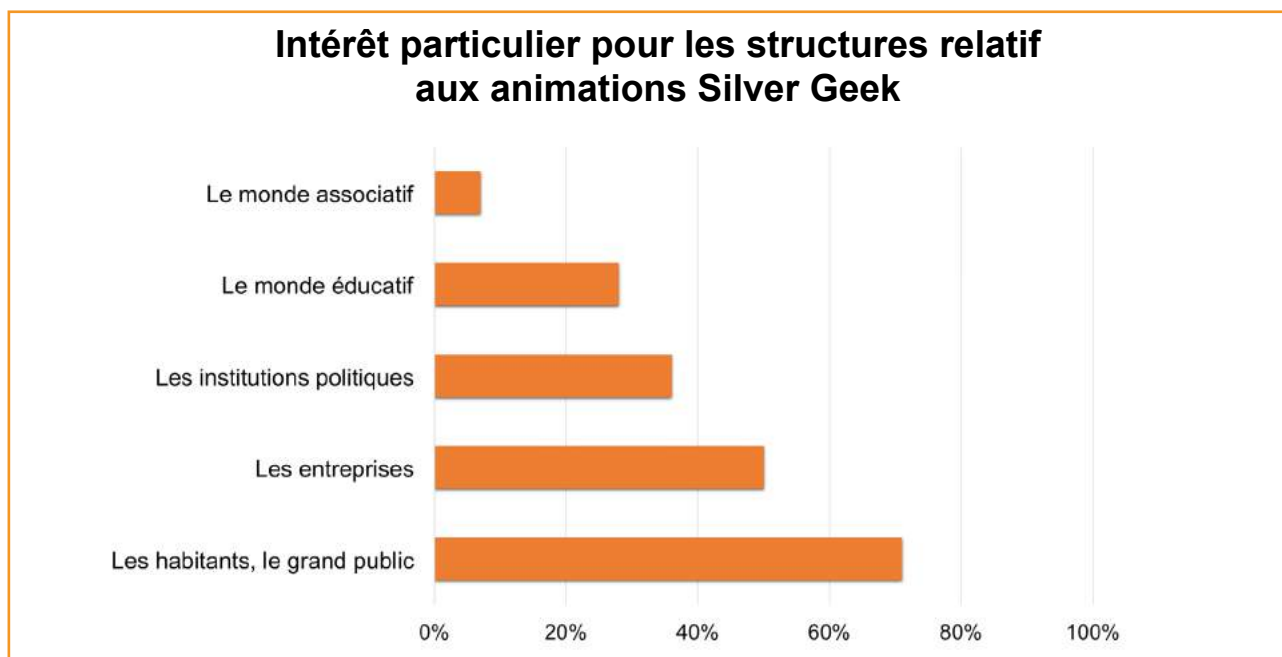
DYNAMIQUE TERRITORIALE : REGAIN DE NOTORIÉTÉ SUR LE TERRITOIRE/CHANGEMENT DE REGARD SUR LE SECTEUR

6 responsables de structures sur 14 pensent que la participation de leur structure à ce projet a eu un impact positif sur son image extérieure, en termes de rayonnement de la structure.



▼ Source: Q8 Responsables de structures

10 responsables de structures sur 14 ont perçu des retombées médiatiques de la participation de leur structure au projet Silver Geek, notamment dans la presse locale, la télévision et la radio.



▼ Source: Q9 Responsables de structures

Selon les responsables de structures interrogés, plusieurs acteurs du territoire se sont intéressés particulièrement à leurs structures, en lien avec leur participation au projet Silver Geek, et **en particulier les habitants et le grand public**, et dans une moindre mesure le monde associatif, les institutions politiques et le monde éducatif.

« L'aura du projet dépasse notre commune, les gens en parlent dans les communes aux alentours. Les échanges intergénérationnels avec les enfants du centre de loisirs contribuent aussi à ce que les familles en parlent ».

Observation Monique BRICAULT,
membre du collectif

4) Les difficultés rencontrées et les attentes pour demain

LES DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Pour les responsables de structures interrogés, **les plus grandes difficultés rencontrées sont autour de la mobilisation des personnes âgées et l'intégration des jeunes volontaires dans la structure.**

L'organisation des ateliers, comme leur intégration dans le planning des activités et dans celui du personnel participant, et la mobilisation des membres du personnel pour participer aux animations Silver Geek ont également été sources de problèmes.

« Madame M. trouve que 5 jeunes à encadrer c'est lourd. C'est un investissement énorme de sa part. Le projet Silver Geek l'intéresse toujours mais le timing n'est pas idéal vis-à-vis de ses autres obligations. Une intervenante extérieure vient prendre le relais, apporter son aide ».

Observation de Monique BRICAULT,
membre du collectif

« L'incitation à participer est plus difficile en début de projet, le bouche à oreille fonctionne ensuite entre résidents. Toujours veiller à la qualité de l'invitation ».

Un responsable de structure
(question 6)

LES ATTENTES POUR L'AVENIR

L'intégralité des responsables de structures interrogés prévoient de poursuivre les ateliers Silver Geek lorsque l'expérimentation prendra fin. La moitié d'entre eux le fera avec des ressources internes existantes, 4 responsables de structures sur 14 avec de nouvelles ressources, et 3 avec des ressources externes existantes.

Pour l'avenir, les responsables de structures interrogés aimeraient développer en particulier les jeux (sur Wii, sur tablette, jeux de mémoire, compétition, etc.), la communication par mail/Skype pour les seniors, mais également la visio-conférence et la consultation de contenus sur internet.

« Mettre en place un forum pour les structures sur lequel elles pourraient partager leurs réussites et solliciter les autres lorsqu'elles ont des soucis ».

Observation de Monique BRICAULT,
membre du collectif

« Il faudra rechercher des partenaires avant le démarrage du projet et mieux mobiliser les adhérents de la MJC ».

Un responsable de structure
(question 41)

« Nous referions le projet sans aucune hésitation. »

Un responsable de structure
(question 41)

« Si c'était à refaire, nous referions exactement la même démarche. Le projet nous a été très bien présenté, les supports ont été très rapidement mis à disposition, les jeunes ont fait preuve d'investissement et lorsque ça n'a pas été le cas, nous avons pu en référer au responsable qui a su réagir très rapidement ».

Un responsable de structure (question 41)

« Les relations avec les jeunes sont un vrai plus sur le plan intergénérationnel et nous aimerions pouvoir être choisis pour continuer ce beau projet ».

Un responsable de structure
(question 41)

« Nos résidents sont maintenant des geeks ».

Un responsable de structure
(question 41)

« Je signe pour recommencer le projet avec la complicité des jeunes d'Unis-Cité et voir le sourire des résidents dans la découverte et l'apprentissage de nouveaux outils ».

Un membre du personnel (question 19)

«Le projet Silver Geek est super positif pour l'ouverture aux NTIC pour les personnes âgées. Les moyens financiers du foyer étant très limités, nous n'aurions pas pu nous lancer seul ».

Un responsable de structure

«Les jeunes on été très présents, ils ont fait un travail remarquable avec le public en grande dépendance : BRAVO !!! ».

Un responsable de structure (question 6)

« Les jeunes ont une pertinence de vue qui apporte des éléments de réflexion aux professionnels. Ils ont une fraîcheur dans l'expertise que nous n'avons plus ».

Un responsable de structure

C ONCLUSION

516 seniors, dont 165 joueurs réguliers (participation à un minimum de trois animations Silver Geek), dont l'âge moyen est de 82 ans, **ont participé aux 397 animations dans 18 structures d'accueil dans les quatre départements du Poitou-Charentes, grâce à 72 jeunes en Service Civique.**

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

1 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 terme 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, une amélioration de la santé. ◀

2 Donner à l'entourage des seniors une nouvelle occasion de contact positif, qui sort du quotidien

- ▶ Si les animations Silver Geek n'ont pas eu d'impact direct sur la fréquence des visites des proches des seniors, elles ont permis aux seniors de mieux comprendre et d'utiliser les moyens de communication d'aujourd'hui, et également de partager des activités avec leurs proches.

Silver Geek a également fait évoluer les rapports entre les seniors et les membres du personnel des structures.

Silver Geek a permis aux jeunes volontaires de changer de regard sur l'univers des seniors, tant sur les structures d'accueil que sur les seniors eux-mêmes. Ils ont également acquis des compétences en animation de groupe, en communication, en organisation et dans les domaines numériques. ◀

3

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 l'ambiance et une plus grande dynamique en interne 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. Enfin, l'usage du numérique a été renforcé dans l'accompagnement des seniors, notamment grâce à son intégration dans d'autres activités. ◀

4

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

- La médiatisation des structures (presse, télévision, radio) grâce au projet Silver Geek a permis un rayonnement de ces structures sur leur territoire. L'image de la région a ainsi été impactée positivement. Par ailleurs, Silver Geek est le fruit d'une dynamique très forte entre entreprises et associations qui a permis une belle innovation sociale. ◀

5

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 emails, 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 de l'expérimentation 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 avec 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 ; et enfin, les collectivités territoriales, comme le Conseil Régional du Poitou-Charentes et le Département de la Vienne s'engagent à soutenir ce projet dont ils perçoivent le grand intérêt.

Le projet Silver Geek est ainsi reconduit pour l'année 2015/2016, dans un périmètre d'une quinzaine de structures d'accueil de seniors.

Le Trophée des seniors Silver Geek (compétition de bowling sur Wii entre structures d'accueil) sera ouvert à toutes les structures accueillant des seniors dans la Région Poitou-Charentes. Les vainqueurs s'affronteront à la Gamers Assembly en mars 2016.



Désormais, la question est de savoir **comment permettre à tous les seniors qui le souhaitent d'avoir accès à Silver Geek**, en Poitou-Charentes mais aussi dans d'autres régions. La deuxième question est de **savoir si ce projet pourrait être étendu à d'autres publics que les seniors**, comme les personnes isolées, les personnes en situation de handicap, les personnes vulnérables, etc.

Au-delà de ce premier bilan, il faudra travailler sur **trois éléments complémentaires** :

Décrire ce qu'est Silver Geek :

Quels sont les éléments clés de Silver Geek en termes de solution ?

- ✱ Une approche ludique des jeux sur consoles et tablettes
- ✱ Une construction de liens intergénérationnels
- ✱ Des jeunes qui découvrent le monde des seniors et qui acquièrent des compétences utiles pour leur future vie professionnelle
- ✱ Une ouverture vers le numérique, qui apporte plusieurs éléments :

Une découverte des usages et des moyens de communication d'aujourd'hui, qui bouleverse les rapports des seniors avec leur entourage

Une ouverture et une meilleure compréhension du monde actuel par les seniors

Une intégration du numérique dans les modes d'actions des structures

Une activité originale pour les structures, qui apporte un dynamisme renouvelé, leur permettant de rayonner sur leur territoire et de nouer de nouveaux partenariats ;

Une co-construction informelle entre les membres du collectif Silver Geek, qui ont su monter un projet et travailler ensemble en échangeant leurs compétences complémentaires respectives.

Décrire le processus adapté :

- ✱ Après plus d'un an d'expérimentation, il est possible de décrire le processus qui a permis une si forte satisfaction. Ce processus se compose du rôle des différents acteurs, de la fréquence des animations, du contenu des animations à proposer, etc. Ce processus peut avoir plusieurs variantes afin de s'adapter au mieux aux différentes situations.

Décrire le ou les modèles économiques possibles :

- ✱ Dans la phase d'expérimentation de cette innovation sur le territoire, le don et la mise à disposition de compétences « gratuites » de la part des associations et des entreprises ont suffi à porter ce projet. Les coûts d'animation et d'ingénierie globale sont les plus élevés. Dans une phase d'essaimage, il convient de trouver le ou les modèle(s) économique(s) « hybrides » possibles qui permettront de couvrir les coûts. Les pouvoirs publics joueront un rôle, aux côtés des entreprises dans le rôle d' « investisseur sociétal » et des associations. Certains représentants des collectivités territoriales présents lors de la présentation du bilan le 27 octobre 2015 à Poitiers ont annoncé leur volonté de participer au financement de Silver Geek dans cette deuxième étape. Ensuite, le dispositif et la gouvernance de cette phase d'essaimage restera à définir.

L'ensemble des acteurs impliqués est convaincu que la formalisation de ces éléments permettra à Silver Geek de passer d'une belle initiative, portée par une alliance originale, à une réelle innovation sociétale disponible pour tous les publics concernés.

ANNEXES

1 : PLAQUETTE SILVER GEEK	P 67
2 : REVUE DE PRESSE	P 69
1) Articles présentation Silver Geek	P 69
2) Articles Silver Geek : retour finale départementale Vienne	P 75
3) Articles Silver Geek : retour finale des Deux-Sèvres	P 77
4) Article Silver Geek : retour finale Charente-Maritime.....	P 78
5) Article Silver Geek : retour finale Charente	P 78
6) Article Silver Geek : Games Assembly	P 79
3 : TOUR D'HORIZON D'UNIS-CITÉ.....	P 80
1) Tour d'horizon n°1	P 80
2) Tour d'horizon n°2	P 82
3) Tour d'horizon n°3	P 86
4 : QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION STRUCTURE.....	P 89
5 : REVUE LITTÉRAIRE GÉNÉRALISÉE.....	P 102
Tableau référence revue littéraire généralisée	P 110

1) Plaque Silver Geek

QUI SOMMES NOUS ?

Le collectif Silver Geek est le fruit d'une dynamique régionale, incluant entreprises, associations et acteurs publics, sur le thème de la solidarité numérique auprès des personnes âgées et de leurs familles. Ce projet vise au soutien de l'autonomie des personnes âgées à l'aide des outils du numérique en région Poitou-Charentes.

LES MEMBRES DU COLLECTIF



ILS SOUTIENNENT LE PROJET



CONTACT

collectif.silvergeek@gmail.com

TÉLÉPHONE

06 71 90 60 92



Suivez et partagez l'information

#Silvergeek



Collectif Silver Geek



SilverGeekPC



silver-geek.org



Silver GEEK

**UN PROJET INNOVANT AU SERVICE
DU BIEN-VIEILLIR !**

LE PROJET SILVER GEEK

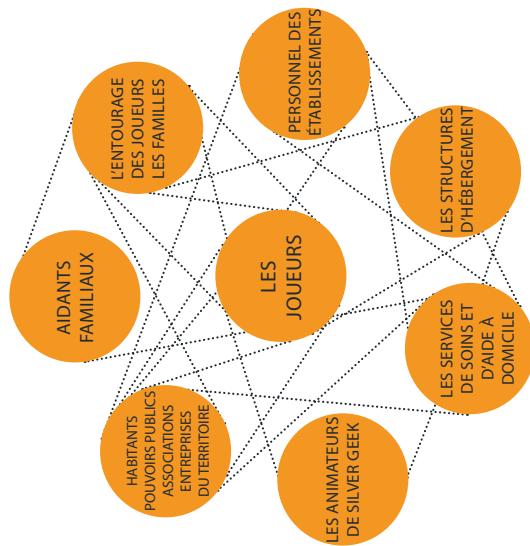
C'EST QUOI ?



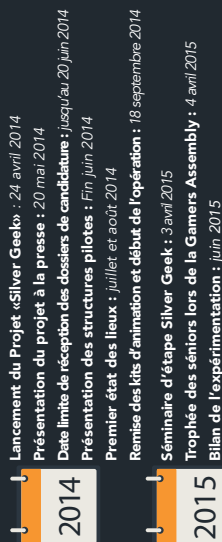
Le projet Silver Geek est une expérimentation mettant le numérique au service du bien vieillir, en Poitou-Charentes. Il vise à rompre l'isolement des seniors et à favoriser le lien social intergénérationnel. Ce projet s'appuie sur des retours d'expériences similaires réussies : Wii Seniors à la Gamers Assembly, Tous Connectés et SolidR'net.

- Le collectif Silver Geek mobilise **une vingtaine de structures** de la région.
- Une expérimentation de **septembre 2014 à juin 2015**.
- Mise en place d'animations **ludiques et numériques** auprès des seniors avec des tablettes et consoles (2h minimum par semaine).
- Des animations collectives basées sur une approche **intergénérationnelle**.

LES BÉNÉFICIAIRES DU PROJET



CALENDRIER DU PROJET



COMMENT SOUTENIR LE PROJET ?

En devenant « partenaire-donateur Geek », en fonction du soutien de votre choix :

- Le soutien « Junior GEEK » : jusqu'à 500 euros
- Le soutien « Senior GEEK » : entre 500 et 2000 euros
- Le soutien « Expert GEEK » : plus de 2000 euros

Pour en savoir plus : **silver-geek.org**
Rubrique : **Soutenez-nous par le mécénat**

Le collectif Silver Geek apporte son soutien :

MATÉRIEL

Un kit mis à votre disposition

GRATUITEMENT :

2 consoles

5 tablettes

1 vidéoprojecteur

La connectique



HUMAIN

Afin de mener à bien le projet le collectif accompagne les structures lors de ces animations. Le suivi du projet est assuré par des volontaires et bénévoles d'Unis Cités, Passerelles et Compétences, Tous connectés aux Trois Cités, des délégués de sociétés MACIF.

QUELS SONT LES BÉNÉFICES ?

- Renforcer le bien-être et la santé des seniors qui participent aux jeux.
- Pour l'entourage, donner une nouvelle occasion de contact positif.
- Pour les seniors et leurs structures d'accueil, bénéficier d'une ouverture sur l'extérieur.
- Pour l'ensemble des bénéficiaires, la possibilité de se familiariser avec le numérique, et de découvrir de nouveaux usages.



Credit photo : Unis Cité

2) Revue de presse Silver Geek

ARTICLES PRÉSENTATION SILVER GEEK

ROCHEFORT
Océan

Septembre 2015

N° 56

http://www.agglo-rochefortocean.fr/uploads/tx_anetpublication/mag_CARO_56_.pdf



Silver Geek

L'âge d'or du numérique

Deux EHPAD de Rochefort Océan ont participé au projet régional « Silver Geek » : une expérimentation pour les personnes âgées qui vise à rompre l'isolement et à favoriser le lien social intergénérationnel au moyen d'outils numériques.

Tout est parti d'un constat de la Direccte* : bien vieillir et l'accès au numérique sont deux thématiques particulièrement fortes en Poitou-Charentes. De là, un collectif** d'entreprises, d'associations, de collectivités s'est formé pour associer les deux thématiques en un seul objectif : ouvrir le numérique aux cheveux blancs.

Rapidement, près d'une vingtaine d'établissements pour personnes âgées ont répondu à l'appel du collectif pour participer à une première phase d'expérimentation (bilan publié cet automne), dont deux à Rochefort Océan : Les Portes du Jardins à Tonnay-Charente et Les Bégonias à Rochefort.

Et les résultats sont encourageants. « On ne pensait pas que l'utilisation du numérique pourrait avoir des répercussions sur la santé des participants », note Matthieu Wacogne de l'association Unis Cités. Pendant ce temps, les résidents des maisons de retraite participant au projet

s'entraînent à la Wii. Et cela avec tout le sérieux du monde. Des matchs amicaux ont même lieu entre les établissements de Rochefort, Tonnay-Charente et aussi de Lagord...

Mais le strike ne s'improvise pas. Les joueurs ont tous été formés par des bénévoles des associations membres du collectif. Sous couvert d'un loisir accessible, les seniors redécouvrent l'activité physique et parfois le goût du mouvement. Mais surtout, l'air de rien, ils s'initient de façon intuitive au numérique.

« On ne pensait pas que l'utilisation du numérique pourrait avoir des répercussions sur la santé des participants. »

Matthieu Wacogne, association Unis Cités.

« Au sein du collectif nous avons tous la volonté d'être présents sur tous les aspects du numérique ». Délégué régional d'Orange,

Jean-Pierre Lartige note lui aussi que les résultats sont au-delà de ses espérances.

Chaque établissement participant s'est vu mettre à disposition consoles et tablettes. Grâce à Google map certains résidents ont retrouvé le quartier de leur enfance située parfois de l'autre côté de

la Méditerranée... L'évolution numérique c'est aussi le réveil de souvenirs ensoleillés. Un réveil qui provoque un sursaut, redonne envie de participer, de redevenir un acteur du présent et apaise les troubles du comportement. Ergothérapeute, Matthieu Solleau confirme. Décidément le progrès à du bon ! ■



* Direction régionale des entreprises, de la concurrence, de la consommation, du travail et de l'emploi

** La Poste, Orange, Unis Cité, les Ateliers du Bocage, adb Solida Tech, Macif, Futurolan, l'association des centres sociaux culturels, tous connectés, SPN, SolidRnet, Passerelles et compétences, CRESS, Uriopss Poitou-Charentes...

Finale départementale de jeux vidéo à l'Ehpad Korian le Rayon d'Or



Depuis le mois de septembre dernier, l'établissement Korian le Rayon d'Or participe au projet « *Silver Geek* ».

Silver Geek est le fruit d'une dynamique régionale incluant entreprises, acteurs publics et associations sur le thème de la solidarité numérique auprès des personnes âgées et de leurs familles

Fin avril 2014, le collectif *Silver Geek* a lancé un projet destiné à faciliter l'accès au numérique chez les seniors en Poitou-Charentes grâce à une approche humaine et participative et de lutter contre l'isolement.

Des ateliers numériques et ludiques ont été mis en place chaque semaine à partir de consoles de jeux et de tablettes. Les volontaires d'*UNIS CITE* nous accompagnent dans ce projet.

La 16^e édition de la Gamers Assembly s'est ouverte aux maisons de retraite, via le jeu de console Wii bowling.

La finale départementale a opposé « l'Ehpad Les Portes du Jardin » à Tonnay-Charente à l'« Ehpad Korian Le Rayon d'Or » à Lagord le mercredi 18 mars dans l'établissement Korian Le Rayon d'Or.

Deux résidents de chaque établissement ont défendu leur place en finale régionale. C'est finalement l'équipe des Portes du Jardins qui s'y rendra.

PAR VÉRONIQUE AMANS

LES PERSONNES ÂGÉES NE SONT PAS VIEUX JEU



Les résidents des coteaux de Ribray apprécient les ateliers animés par des jeunes en service civique de l'association Unis Cités.

Bruno Derbord

LE COLLECTIF RÉGIONAL SILVER GEEK INITIE LES SENIORS AUX OUTILS NUMÉRIQUES. REPORTAGE À L'EHPAD DES CÔTEAUX DE RIBRAY.

Sur l'écran, toutes les quilles s'écroulent, et c'est un hurra général qui salue le score de Louise. "Elle est imbattable", confirme Simone. La manette de la Wii change de mains, et c'est au tour de Pierre de jouer et de lancer la boule de bowling. Le match continue, tandis qu'à la table à côté, Christiane et Alice s'amusent "avec leur ardoise". C'est ainsi qu'elles ont baptisé la tablette numérique sur laquelle, complices, elles s'essaient à de nouveaux jeux, admirant "les couleurs et la netteté des images sur l'écran". Janine gagne des millions, riant de cette somme virtuelle qui lui permet de progresser dans les étapes de sa partie.

C'est un après-midi à l'établissement d'hébergement pour personnes âgées dépendantes (Ehpad) des Coteaux de Ribray. Les résidents qui, depuis novembre, participent à ce rendez-vous hebdomadaire ne tarissent pas d'éloges sur cet atelier. Et sur les jeunes en service civique de l'association Unis Cités, qui les initient aux techniques du numérique. Pour Jean-Claude Basteau et Annie Bris, anima-

teurs à l'Ehpad, "cela permet une approche plus ludique et crée des liens entre les générations". Avec "ce vent de jeunesse, les résidents découvrent les jeux, naviguent sur Internet, utilisent Skype pour se connecter avec leurs proches". Ludivine, Mélanie, Julie, Mathias et Adrien, tous volontaires en service civique, témoignent qu'accompagner les seniors "dans une solidarité numérique nous fait partager de bons moments."

ROMPRE L'ISOLEMENT

À Niort, les Ehpad Les coteaux de Ribray, Le Cèdre bleu et La Caravelle ont répondu favorablement à la démarche du collectif Silver geek. Celui-ci expérimente l'accès au numérique pour les seniors auprès de dix-sept établissements de la Région Poitou-Charentes. Il met à leur disposition tablettes, consoles de jeux, Wii, avec vidéoprojecteur permettant une meilleure visibilité des parties, et surtout des animateurs pour aider à l'utilisation. "Ce projet vise à rompre l'isolement des seniors et à favoriser le lien social intergénérationnel", explique



Bruno Derbord

Jean-Pierre Lartigue, d'Orange (ex France Télécom), partenaire financier du collectif avec la fondation Macif et le Crédit Mutuel. Lequel réunit aussi de nombreuses associations, qui ont en charge l'animation et la transmission de savoir auprès des personnes âgées. Après une phase d'évaluation de 8 mois, le collectif, les accompagnants, les résidents, les familles pourront "préparer l'avenir du numérique dans les établissements pour seniors". Pour l'instant, c'est la préparation de la rencontre interétablissements pour la "Gamer's assembly" qui aura lieu à Poitiers au printemps. "Il faut s'entraîner" assure Christiane en souriant, et elle ajoute, "j'ai commandé une tablette pour mon anniversaire, je n'ai pas fini de m'amuser" ! ■

quartiers

LES DATES À NOTER

SAMEDI 7 FÉVRIER : *Assassins et associés*, pièce de théâtre programmée par l'UPAR. Humour et rebondissements en perspective. À 15h aux Salons de Blossac. Tarif : 10 €.

TROIS CITÉS

Tablettes numériques, consoles et cheveux blancs



■ En avril, les participants de cet atelier Silver Geek participeront à un concours régional. Tournoi de bowling sur console Wii et créations numériques à l'affiche.



« L'objet du mail, vous savez ce que c'est ? ». Ils sont une dizaine réunis au Foyer logement Marie-Louise Troubat. Entre leurs mains, des tablettes tactiles dernier cri. Résidents ou personnes âgées du quartier, tous ont entre 70 et 90 ans. Epaulés par Abdellatif Takourbi, animateur informatique au centre socioculturel, et quatre

jeunes en service civique à l'association Unis-Cité, ils apprennent à envoyer un mail, faire des photos, télécharger une application ou utiliser Skype...

Cet atelier hebdomadaire, démarré en septembre dernier, est proposé par le collectif Silver Geek. « Cette expérimentation régionale, portée par des entreprises, des collectivités locales et des associations, vise à réduire la

fracture numérique et à favoriser le 'bien vieillir' », développe Abdellatif Takourbi. Vingt maisons de retraite de Poitou-Charentes y participent. Point d'orgue ? La finale du concours, qui se tiendra le 4 avril au Parc des expos. Au programme des participants : tournoi de bowling sur console Wii et créations numériques diverses !

« J'ai beaucoup de mal ! Mais je suis tenace, je prends confiance en moi : j'ai réussi à envoyer un mail à ma fille sans paniquer ! », confie Monique, 86 ans, dans un sourire. L'ambiance est conviviale. La tablette est prétexte à l'échange : le numérique se fait facteur de lien social... ■

À NOTER

Le centre socioculturel propose, tout au long de l'année, des ateliers gratuits pour s'initier à l'informatique. Renseignements au 05 49 01 29 97 / abdellatif.takourbi@3cites-csc86.org.

Services civiques 8 jeunes à Soyaux



En haut, de gauche à droite :

Sara Bassaw - Guillaume Millet - Frédéric Berteau

En bas, de gauche à droite : Geoffrey Eveillé - Manon Tourvieille
Amélie Cardoso - Charlotte Barsacq - Hayatte Bouras

Le service civique est un engagement volontaire de 6 à 12 mois pour les 16/25 ans qui permet d'accomplir une mission d'intérêt général dans l'éducation, l'environnement, la solidarité...

Pour le jeune, cette démarche volontaire constitue un engagement citoyen, le développement d'un projet personnel et la possibilité, au terme de la période de service civique, de faire valoir son engagement et son expérience auprès d'un futur employeur.



A Soyaux, les services civiques s'investiront sur le lien intergénérationnel et la lutte contre l'isolement. Ils travailleront notamment avec les résidents du Foyer Soleil. Au mois de juin dernier, cette résidence pour

personnes âgées a répondu à un appel à projet lancé par le collectif « Silver Geek »* dont l'objectif est le maintien de l'autonomie des seniors au moyen d'outils numériques. Mi-septembre, l'établissement, qui fait partie des 15 structures retenues en Poitou-Charentes, s'est vu doté de 2 consoles, 5 tablettes et 1 vidéoprojecteur pour une période de 8 mois. Grâce à ces équipements, des ateliers intergénérationnels seront animés par les jeunes volontaires services civiques d'Unis-Cité. Différents axes de travail seront explorés : découverte de l'outil informatique, recherche, communication, jeux...

Un partenariat entre l'association Culture et Bibliothèque Pour Tous et le Centre Optique de la Mutualité devrait également permettre un travail sur la question du handicap, notamment la malvoyance.

*Entreprises (dont Orange), acteurs publics et associations

+ Mairie - CCAS

05 45 97 41 52

mairie@mairie-soyaux.fr

ENTRE NOUS

OUTILS NUMÉRIQUES IL N'Y A PAS D'ÂGE POUR S'INITIER

En Poitou-Charentes, Macif Centre-Ouest Atlantique s'est associée au collectif Silver Geek pour faciliter l'accès aux nouvelles technologies dans des établissements pour personnes âgées.

PROGRAMME
MUTUALISTE



Lutter contre la fracture numérique chez les seniors. C'est le but de l'expérimentation lancée par le collectif Silver Geek depuis septembre 2014, dans 15 établissements hébergeant et/ou accueillant des personnes âgées en Poitou-Charentes. Composé d'acteurs publics, d'associations solidaires régionales et d'entreprises, dont Macif Centre-Ouest Atlantique, ce collectif encourage l'accès au numérique chez les seniors. En effet, la peur et le manque de formation sont des freins qui empêchent les personnes âgées d'aller vers les outils numériques. Pour pallier ce déficit d'usage, des animations sont organisées jusqu'au printemps 2015, à raison de deux heures par semaine, dans les établissements qui se sont portés candidats à l'expérimentation.

LE NUMÉRIQUE, REMPART CONTRE L'ISOLEMENT
Au début du projet, un kit d'animation a été remis gratuitement à chaque établissement. Il contient deux consoles de jeux, cinq tablettes

tactiles, un vidéoprojecteur et du matériel de connectique. Pour l'ensemble des bénéficiaires, quel que soit leur âge, ce projet apporte la possibilité de se familiariser avec des outils numériques de manière ludique. La dimension intergénérationnelle, très importante en termes de lien social, n'a pas non plus été négligée. Ainsi, pour assurer le suivi et l'animation du projet, le collectif Silver Geek a sollicité des jeunes volontaires de l'association Unis-Cité. L'objectif de ce type d'activités est de créer des relations positives entre les résidents, mais aussi entre les résidents et leur entourage, de favoriser le bien-être et le bien vieillir. Certaines personnes retombent littéralement en enfance, d'autres sortent de leur isolement. Un rendez-vous a été fixé en avril 2015 à Poitiers pour la Gamers Assembly, une grande compétition dédiée aux jeux vidéo lors de laquelle un challenge interétablissements sera organisé. Il promet d'être très suivi ! ●

En savoir plus : <http://collectifsilvergeek.tumblr.com>
Retrouvez le programme mutualiste sur www.macif.fr, rubrique « Votre région ».

À nos lecteurs

Les contrats, garanties et prestations cités dans le magazine sont assurés ou mis en œuvre par les entités suivantes :

Pages 4 et 9. **Les contrats d'épargne assurance-vie** de la Macif sont gérés par Mutavie SE, société européenne à Directoire et Conseil de surveillance. Entreprise régie par le Code des assurances. Capital 46 200 000 €. RCS Niort B 315 652 263. Siège social : 9 rue des Iris - Bessines - 79088 Niort Cedex 9.

Pages 9, 27 et 34. **Le compte bancaire Bleu Anis et les crédits à la consommation** proposés par la Macif sont des produits Socram Banque, société anonyme. Capital 70 000 000 €. RCS NIORT 682 014 865. Siège social : 2 rue du 24-février CS90000 79092 Niort Cedex 9. Mandataire d'assurance n° ORIAS 08044968 (www.orias.fr). Vous avez le droit de vous opposer sans frais à ce que vos données personnelles soient utilisées à des fins de prospection commerciale par courrier adressé à Socram Banque.

Pages 7, 27 et 29. **Les offres Avantages sociétaires** sont proposées par des entreprises sélectionnées par M. A&S : M. A&S, SAS au capital de 37 000 €. RCS Niort 509 462 636 - Siège social : 2 et 4 rue de Pied-de-Fond 79000 Niort - Immatriculée au registre des opérateurs de voyages et de Séjours Atout France, sous le numéro IM07910011.

Page 34. **Les contrats santé et prévoyance** proposés par la Macif sont assurés par des mutuelles régies par le Livre II du Code de la mutualité, adhérentes à la Mutualité Française.

Tous sociétaires est un journal d'informations générales. L'équipe de rédaction met tout en œuvre pour en assurer la fiabilité. Néanmoins, les informations techniques relevant du domaine de l'assurance sont souvent complexes et il est difficile de les expliquer dans tous leurs détails. **Les garanties et services décrits dans ce magazine sont accordés, sous réserve d'acceptation, dans les conditions et limites fixées par les contrats concernés.** Informations valables à compter de la date d'impression du 29 décembre 2014. Dépôt légal : janvier 2015.

tous

Tous sociétaires - Magazine édité par la Macif. Directeur de la publication : Jean-Marc Raby. Directrice de la rédaction : Catherine Antonetti. Comité de rédaction : Catherine Antonetti, Rémi Cerdan, Françoise Laroche, Alain Leboucq, Daniel Cousin, Philippe De Costa, Stéphane Martinache, Pascal Michard, François Montizon. Rédaction : P. Bourget, C. Colozzi, C. Polaszek, V. Vidalou. Réalisation : Direction Communication groupe Macif / mikhael. Numéro de téléphone du courrier des lecteurs : 01 55 31 64 12. Illustrations : p. 11 à 25 : Marcel/Lun&laire ; p. 28 : G. Vieux ; p. 29 : O. Aubert. Photos : couverture : Getty Images ; couverture, p. 11 : Thinkstock, Shutterstock ; p. 3 : S. Ortolia ; p. 4 : Macif Centre-Ouest Atlantique, T. Kerton - Ojo Images - GraphicObsession ; p. 5 : P. Turpin - Photonstop, C. Largeau ; p. 6 : T. Trossat ; p. 8 : V. Curutchet/DPP/ Macif ; p. 9 : P. Delonge - Goblorg/Photonstop, Image Source/GraphicObsession ; p. 10 : J.-P. Pouteau/Apprentis d'Auvergne ; 2014 : Fotosearch/GraphicObsession ; p. 11 : J.-L. Dias, M. Rucchi, Delmery/Boa ; p. 11 et 18 : V. Poillet, F. Leduc ; p. 11, 13 et 17 : J. Mellin ; p. 11 : Macif de France ; p. 11 et 12 : Macif ; p. 12 : 3P33 ; M. Givray/Macif ; p. 13 : G. Demouveau ; p. 14-15 : E4/Getty Images ; p. 15 : G. Atger ; p. 19 : Thinkstock ; p. 22 : Photodisc, Shutterstock ; p. 24 : M. Duret ; p. 25 : F. Marvaux ; p. 30 : M. Rakusen/Cultura/GraphicObsession, L. Lishman/Juice Images/GraphicObsession ; p. 31-33 : P. Merimee ; p. 34 : G. Linnekogel/Eyesea ; p. 35 : Orange DRPC Photographie. Astro Impression - Imaye (Laval) labellisé Imprim'vert. Impression sur du papier 100 % recyclé. Dépôt légal : janvier 2015. ISSN : 2109-1331.



Mutuelle Assurance des Commerçants et Industriels de France et des cadres et salariés de l'industrie et du commerce. Société d'assurance mutuelle à cotisations variables. Entreprise régie par le Code des assurances. Siège social : 2 et 4 rue de Pied de Fond 79000 Niort. Intermédiaire en opérations de banque pour le compte exclusif de Socram Banque N°ORIAS 13005670 (www.orias.fr).

ARTICLES SILVER GEEK : RETOUR FINALE DÉPARTEMENTALE DE LA VIENNE



Février 2015

Seniors branchés tablette et wifi au foyer logement

<http://www.lanouvellerepublique.fr/Vienne/Communes/Poitiers/n/Contenus/Articles/2015/02/09/Seniors-branches-tablette-et-Wii-au-foyer-logement-2216105>



Mars 2015

Quand le bowling sur Wii cartonne en maison de retraite !

<https://www.francebleu.fr/infos/societe/video-quand-le-bowling-sur-wii-cartonne-en-maison-de-retraite-1426611511#.VQIRpCFf8Zg.email>



Mars 2015

Champions de bowling sur Wii...en maison de retraite

<http://france3-regions.francetvinfo.fr/poitou-charentes/2015/03/18/champions-de-bowling-sur-wii-en-maison-de-retraite-677397.html>

Mars 2015

Saint-Georges-les-Baillargeaux : le troisième âge en compétition numérique

<http://www.lanouvellerepublique.fr/Vienne/Actualite/24-Heures/n/Contenus/Articles/2015/03/17/VIDEO.-Saint-Georges-les-Baillargeaux-le-troisieme-age-en-competition-numerique-2260642>



Mars 2015

Saint-Georges-les-Baillargeaux : bowling sur écrans pour cheveux blancs

<http://www.centre-presse.fr/article-375854-saint-georges-les-baillargeaux-bowling-sur-ecran-pour-cheveux-blancs.html>



Avril 2015

Un tournoi de jeux vidéo wii pas comme les autres en Poitou-Charentes

<http://www.nintendo-master.com/news/un-tournoi-de-jeux-video-wii-pas-comme-les-autres-en-poitou-charentes>

ARTICLES SILVER GEEK : RETOUR FINALE DES DEUX-SÈVRES



Mars 2015

Les papis-mamies games du Cèdre-bleu

<http://www.lanouvellerepublique.fr/Deux-Sevres/Actualite/24-Heures/n/Contenus/Articles/2015/03/20/VIDEO.NIORT-Les-papis-mamies-gamers-du-Cedre-bleu-2264435>



Mars 2015

Quand les aînés geeks ne perdent pas la boule...

<http://www.lanouvellerepublique.fr/Deux-Sevres/Actualite/24-Heures/n/Contenus/Articles/2015/03/20/Quand-les-aines-geeks-ne-perdent-pas-la-boule-2263622>

ARTICLE SILVER GEEK : RETOUR FINALE CHARENTE-MARITME



Mars 2015

Charente-Maritime : ces seniors «accros» à la Wii

<http://www.sudouest.fr/2015/03/18/charente-maritime-ces-seniors-accros-a-la-wii-1863518-1640.php>

ARTICLE SILVER GEEK : RETOUR FINALE CHARENTE



Avril 2015

Soyaux : 80 ans et championnes de Wii

<http://www.charentelibre.fr/2015/04/03/soyaux-80-ans-et-championnes-de-wii-video,1948298.php>

ARTICLES SILVER GEEK : GAMERS ASSEMBLY



Février 2015

Gamers Assembly : tournoi de jeu vidéo pour aînés en maison de retraite

http://www.senioractu.com/Gamers-Assembly-tournoi-de-jeu-video-pour-aines-en-maisons-de-retraite_a17755.html



Mars 2015

Les Silver Geek de quatre maisons de retraite s'affronteront au Gamers Assembly

<http://www.agevillage.com/actualite-12331-1-les-silver-geek-de-quatre-maisons-de-retraite-s-affronteront-au-gamers-assembly.html>

Le site des aidants

Mars 2015

Les Silver Geek de quatre maisons de retraite s'affronteront au Gamers Assembly

https://lesitedesaidants.fr/Actualites/Les-Silver-Geek-de-quatre-maisons-de-retraite-s-affronteront-au-Gamers-Assembly.htm;jsessionid=CED53FC6BEF91E911F7D14EB68307E6A.mm_aaa;jsessionid=AF1FBEE81E961ECFCBAFB7078B2CC155.mm_aaa?s=258dd1e7e6c00020&idActualite=3004215789799609507

3) Tour d'Horizon

TOUR D'HORIZON 1

TOUR D'HORIZON N°1 PROJET SILVER GEEK



>> Descriptif du projet

Dans une dynamique interactive et intergénérationnelle, des équipes de jeunes volontaires en service civique entre 18 et 25 ans de tous horizons culturels mènent pendant 8 mois des actions de proximité auprès de personnes âgées pour répondre concrètement à leurs besoins en termes de convivialité et de maintien du lien social. L'ambition de ce projet est de faire découvrir et rendre accessibles les nouvelles technologies aux seniors grâce à une approche humaine et participative et de devenir ainsi des outils innovants de lutte contre l'isolement des personnes âgées. Par ailleurs, nous souhaitons évaluer comment les outils numériques et ludiques peuvent contribuer au maintien de l'autonomie et du bien-être physiques et psychiques des seniors.

>> Les bons plans

Tablettes :

- Les revues de presse avec les tablettes. Elles permettent d'illustrer les propos. Il est important que les seniors touchent les tablettes pour s'y habituer.
- Mettre en place des sessions skypes entre seniors dans une même pièce. Puis les faire s'éloigner de plus en plus.
- En binôme (un volontaire et un senior) : Ecouter un senior puis, à partir de ses propos l'illustrer sur la tablette. Ex : si la personne parle de son ancien village, surfer sur google map ensemble (volontaire et senior) ; Il est important que la personne âgée puisse toucher l'outil.
- En binôme (un volontaire et un senior) : mettre des musiques appréciées par le senior puis chanter ensemble. Ensuite, partager ensemble les goûts musicaux.



>> Ce qui fonctionne moins

Quelques difficultés d'utilisation de la console Xbox avec Kinect ont été soulevées par diverses structures. Actuellement nous sommes à l'écoute de toutes les bonnes idées jeux et modules d'action auprès d'un public de seniors.

>> Astuces

A Hong Kong, un projet similaire à Silver Geek existe en partenariat avec l'université polytechnique de la ville. Ils ont créé des jeux vidéo visant à favoriser l'autonomie physique des personnes âgées. Ces jeux sont gratuits, téléchargeables en ligne et traduits en français. Vous pouvez les tester pour pouvoir les proposer dans les différentes structures.

Voici le lien : <http://myweb.polyu.edu.hk/~kinelabs/>

>> TEMOIGNAGE

L'équipe de 4 volontaires sur la maison Doret à Secondigny témoigne suite au premier jour d'action Silver Geek :

« Le matin nous avons installé le matériel, nous avons très bien été accueillis par Pascale, l'animatrice de la maison d'accueil. Elle nous a proposé de participer à la décoration de l'EHPAD pour Noël ; du coup elle nous a fait visiter les locaux. Puis en début d'après-midi, les personnes âgées sont arrivées et nous nous sommes présentés. Par la suite nous avons séparé le groupe en deux ; Estellina et Alexis s'occupaient de la tablette et Alice et Thomas des consoles. En ce qui concerne les tablettes nous avons montré aux seniors intéressés comment elles fonctionnaient puis on a vu ensemble quelles étaient les options pertinentes pour eux. Il fallait répéter plusieurs fois les choses, néanmoins ce fut un bon moment. »

Pour Thomas et Alice : « nous avons appris aux personnes âgées à se servir de la wii et de la manette en les faisant participer au jeu Wii sports. Pour le moment, nous jouons au bowling car c'est le plus adapté pour toute personne âgée. Pour la wii, il fallait répéter plusieurs fois comment utiliser la manette. Pour le moment la X box n'est pas encore utilisée, car les jeux sont compliqués d'utilisation. Nous avons apprécié cette journée avec les personnes âgées. »

Madame G : « Satisfaite de cet après midi de détente, j'ai envie de continuer. Merci à vous les jeunes ».



>> CE QU'ILS EN PENSENT :

Yves Massardier, Animateur-coordonateur, EHPAD Le Cèdre Bleu (Niort) et USLD Gériatrie : « Depuis quelques semaines les revues de presses bihebdomadaires à l'EHPAD le Cèdre Bleu s'enrichissent d'un nouveau support : une tablette numérique. Les animateurs ont sélectionné et préparé divers sujets d'actualité dans la presse régionale et nationale version papier. Les volontaires mettent en mémoire des photos et illustrations pour chaque sujet sur les tablettes. Au cours de la séance les volontaires passent parmi les résidents pour montrer les images. Beaucoup ont été marqué par la qualité de ce qu'ils voyaient (c'est lumineux !). D'autres sont très surpris par l'étendue des possibilités. Nous avons incité certains à agrandir les photos ou autres manipulations... Cela constitue un point de départ. A d'autres moments informels les volontaires sont allés dans les salons proposer individuellement une découverte de ce nouvel outil. »

Mathieu Solleau Ergothérapeute, Les Portes du Jardin (Tonnay Charente) : « Petit à petit on commence à voir vers où on peut aller. Il y a beaucoup de choses qui nous paraissent envisageables. Il y a des résidents qui commencent à bien appréhender l'outil. En janvier on souhaite développer un blog, développer les mails. Ce qui est bien c'est que les volontaires sont partants pour tout ».

Dates à retenir ...

- Vendredi 3 avril 2015 : Rassemblement de toutes les structures participant au projet dans l'Amphithéâtre du Parc des Expositions de Poitiers, rue Salvador Allende.

- Samedi 4 avril 2015 après-midi : Finale régionale du challenge du jeu de Bowling lors des trophées des seniors.

Site : <http://collectifsilvergeek.tumblr.com/>

Contact : collectif.silvergeek@gmail.com

TOUR D'HORIZON 2

TOUR D'HORIZON N°2 PROJET SILVER GEEK



En bref

Le collectif Silver Geek est le fruit d'une dynamique régionale, incluant entreprises, acteurs publics et associations sur le thème de la solidarité numérique auprès des personnes âgées et de leurs familles. Ce projet vise à améliorer la santé et rompre l'isolement des seniors tout en favorisant le lien social inter-générationnel.

72 volontaires en service civique sont mobilisés sur le projet Silver Geek dans la région Poitou-Charentes. Ils sont en charge de l'animation auprès des personnes âgées épaulés par des professionnels de chaque structure.

Vienne (4 structures): 16 volontaires mobilisés. Deux-Sèvres (6 structures): 27 volontaires mobilisés.

Charente (4 structures): 16 volontaires mobilisés. Charente-Maritime (3 structures): 13 volontaires mobilisés.

Durant les animations tablettes, de façon générale, 1 volontaire s'occupe d'un à deux résidents: donc 4 à 5 résidents touchés par séance. Sauf pour les revues de presse et échanges en grand groupe: une tablette pour 5 à 8 résidents.

Concernant les ateliers Wii, en moyenne il y a entre 4 à 10 joueurs par séance, et souvent, une dizaine de spectateurs. Certaines structures mettent en place des rencontres enfants-séniors en lien avec des écoles et centres de loisirs. Les résidents sont souvent choisis par les animateurs, certains curieux profitent des occasions pour se greffer aux ateliers. Chaque structure peut utiliser le matériel comme bon lui semble en dehors des animations des volontaires.

Gamers Assembly 2015

C'est l'un des plus importants rassemblements de joueurs de jeux vidéo de France. La 16e édition de la Gamers Assembly s'ouvre aux maisons de retraite, via le jeu de console Wii bowling. Cette année, dix-sept établissements de la région Poitou-Charentes tentent de qualifier leurs résidents et bénéficiaires pour la grande finale, qui aura lieu le 4 avril, au parc des expositions de Poitiers. Il va y avoir du sport.

Déroulement de la finale à la Gammer Assembly avec Futurolan:

Une structure par département, soit 4 résidences finalistes. 2 représentants par structure. 2 matchs de 1/2 finale en parallèle, suivis de la grande finale. Un match se joue à 4 joueurs. Le cumul de points des 2 résidents de chaque équipe permettra de départager les vainqueurs.

Les bons plans d'animations pour séniors:

Sur les tablettes :

1/ Angry Birds 2/ Jardins et parcs puzzle 3/ Mots croisés
4/ Quiz Photo (jeu de mémoire) 5/ Sudoku
6/ 94% : cela consiste à choisir un thème puis de trouver les mots en rapport avec ce dernier. Exemple si le thème est musique, mots : micro, guitare, piano etc.
7/ 94 SECONDES : cela consiste à avoir par exemple une marque de voiture qui commence par un P et trouver les marques correspondantes. Conseil : utiliser le mode relax car plus facile.
8/ Memory 9/ Piano tiles 10/ Flow free 11/ Fruit Ninja : découpage de fruits de façon virtuelle
Autres idées : Lecture du journal, de recettes de cuisine, de paroles de chansons ou encore de points de couture.
Googles Maps Street View pour montrer les anciennes maisons des résidents.



Sur Wii :

Ne pas hésiter à se procurer d'autres jeux (les vôtres ?). Certains font jouer les résidents à : Mario Kart, aux lapins crétins ou encore à la Course de vache sur Wii Play. Amener les séniors à devenir autonomes sur Wii Bowling en utilisant le système de déplacement du personnage et l'orientation du tir avec la manette.
Pensez à applaudir les joueurs durant les animations, cela donne du rythme aux séances.



Sur X-box :

Jeu «BRUNSWICK pro bowling » sur Xbox : simple d'utilisation pour les séniors.
2 jeux sur « Kinect Adventures » : Descente infernale ou il faut éviter les d'obstacles et récupérer des jetons et Vingt milles fuites : boucher les trous de l'aquarium pour éviter les fuites.
Jeux adaptés aux séniors à télécharger : <http://myweb.polyu.edu.hk/~kinelabs/>



Ce qui fonctionne moins :

- La couverture WIFI fait parfois défaut.
- Investissement variable d'une structure à l'autre de certains référents.
- L'impression d'être dans la répétition pour certains volontaires (nouveau jeux à trouver, mieux connaître certaines spécificités de résidents).
- La Xbox n'est utilisée que dans deux structures.

TEMOIGNAGES

Volontaires:

- Stéphanie, 25ans en action à la Caravelle (Niort): « ça aide à faire du lien social, à faire découvrir des choses qu'ils n'auraient jamais fait. Ça leur donne une porte ouverte sur le monde. »
- Sarah, 19 ans en action à la Caravelle (Niort): « ça nous a fait plaisir quand on a vu madame Citeu qui a reçu une tablette pour Noël. On voit qu'on a un réel impact. »
- Marek, 19 ans en action (Lagord): « c'est intéressant, touchant et nécessaire car il y a un problème de compréhension entre deux générations. Ça permet aux personnes âgées de se projeter dans l'univers des jeunes, de mieux les comprendre et inversement. Moi j'apprends beaucoup en étant ici ».
- Antoine 20 ans en action au Rayon d'Or (Lagord) « tu vois que la personne apprend quelque chose et ça lui fait du bien. Ça leur permet d'être moins isolé ».
- Johann 22 ans en action à la Croix d'Hervault (Pamproux): « La contribution par le numérique est dans l'air du temps. Les contacts humains actuels diffèrent du passé et s'acclimatent en douceur aux petits écrans. L'échange «tactile»(tablettes) se réfère au toucher. Un premier pas vers la découverte. »

Animatrices des structures partenaires:

- Sandra Guillon, Maison Doret, Secondigny «Les gens sont épanouis. Je pense que ça peut vraiment se développer sur certaines pathologies. Le projet Silver Geek ça nous apporte un petit truc en plus, une nouveauté technologique qui sort des sentiers battus, qui met un peu de piment. Ça suscite la curiosité.»
- Monique, la Croix d'Hervault Pamproux : « ils apportent de la jeunesse, une certaine fraîcheur. Ils ont un contact avec les résidents que nous n'avons pas forcément. Ils amènent quelque chose ».
- L'équipe du Rayon d'Or (Lagord) : « Le projet Silver Geek, à travers différents ateliers menés par l'équipe pluridisciplinaire du Rayon d'Or, a permis d'offrir des moments ludiques, de mettre en avant les capacités préservées des résidents et de développer les liens intergénérationnels. La fierté exprimée par les participants et les spectateurs a valorisé l'image de notre Etablissement auprès des familles et de nos partenaires locaux ».

TEMOIGNAGES

A Lagord, Madame Bon : « j'aime ce qui est l'avenir ».

A Lagord, Madame Venditelli:« C'est agréable et incite à la mobilité et on est bien entouré ».

A Senillé, Madame G : « Satisfaite de cet après-midi de détente, j'ai envie de continuer. Merci à vous les jeunes».

A Senillé, une bénéficiaire: « à mon âge, j'arrive à écrire un mail à mon fils qui est en Afrique ! »

A Niort, aux Coteaux de RibrayMme Rouquet : « Les jeunes nous redonnent le moral et le sourire ».

A Niort, aux Coteaux de RibrayMr Malaire : « Sans vous, je n'aurais pas pu me dépêtrer de cet engin oh ! combien intéressant qu'est cette tablette »

A Niort, aux Coteaux de RibrayMme Normand : « Je vous remercie de nous donner autant de plaisir ».

Dates à retenir :

-Du 17 au 20 mars : rencontres départementales avant la Gammer Assembly :

Le 17 mars dans la Vienne : à 15h00, EHPAD Villa des Varennes, 10 Allée René Allamachère 86130 Saint-Georges-LèsBaillargeaux

Le 18 mars en Charente-Maritime : à 15H00,EHPAD Korian Le Rayon d'Or 31 Rue de la Butte à Lagord

Le 19 mars dans les Deux-Sèvres :à 15h00, EHPAD du Cèdre Bleu, 83 rue de Goise, 79000 Niort

Le 20 mars enCharente :de 13H45 et 15H45,Soelys 2 place Jean-Jacques Rousseau 16800 Soyaux.

- Vendredi 3 avril 2015 : Rassemblement de toutes les structures participant au projet au cours duquel sera réalisé un pré-bilan de cette démarche innovante. Les témoignages de tous acteurs du projet (seniors, accompagnants, soignants, animateurs, famille, ...) y tiendront une place importante et le déjeuner pris en commun favorisera les partages d'expériences. RDV dans l'Amphithéâtre du Parc des Expositions de Poitiers, rue Salvador Allende.

- Samedi 4 avril 2015 15H à 17H : Finale régionale du challenge du jeu de Bowling lors des trophées des seniors.

Site : <http://collectifsilvergeek.tumblr.com/>
Contact : collectif.silvergeek@gmail.com

TOUR D'HORIZON 3

TOUR D'HORIZON N°3

PROJET SILVER GEEK



Retour sur le pré-bilan du 3 avril 2015

14 des 17¹ structures engagées depuis le départ dans le projet Silver Geek étaient représentées. Diverses interventions aussi bien des jeunes mobilisés dans la mise en place des ateliers numériques que des partenaires du corps médical et du milieu de l'animation nous ont permis de mieux comprendre l'impact de ce projet. Les discours encourageants ont donné envie à divers partenaires de continuer à œuvrer pour ce projet. Que ce soit Orange, les Ateliers du Bocage ou encore Unis Cité, association qui héritera des kits numériques et ludiques fin juin afin de poursuivre le projet. La Macif et la fondation Macif attendent l'évaluation du projet pour se prononcer sur leur implication dans la suite du projet. L'évaluation est en cours, il est important que chaque structure remplisse régulièrement les fiches de suivi du collectif et que les volontaires soient minutieux dans les tableaux de suivi Unis Cité. Des questionnaires viendront s'ajouter prochainement. Inopportunistement, il n'y avait pas de représentant des institutions publiques mais le collectif ira à leur rencontre durant les mois de mai et juin.

Gamers Assembly 2015

Le samedi 4 avril se tenait le Trophée régional des séniors Silver Geek, une grande finale Wii Bowling, dans le cadre de la Gamers Assembly a été organisée par Futurolan, au Parc des Expositions de Poitiers. Mr Macaire, président du Conseil régional a pu apprécier l'événement, au cours de sa visite.

Les concurrents des 4 établissements sélectionnés sont venus accompagnés de leurs comités de soutien ainsi que de membres de leurs familles pour certains. Le centre socio-culturel des 3 Cités de Poitiers s'était déplacé en force pour assister au spectacle.

C'est le Foyer Soleil de Soyaux qui a remporté cette finale grâce à la persévérance de Josette Coudret et Marie-Thérèse Rabiller. Jean et Norbert de la Tour de Vigenna de Senillé sont arrivés second. Les équipes du Cèdre Bleu à Niort et des Portes du Jardin à Tonnay Charentes sont arrivées troisième ex-æquo. Bravo à toutes et tous ! Cette après-midi conviviale, chaleureuse et bruyante, restera gravée comme un moment magique de ce projet. Beaucoup de partenaires mobilisés ont fait de cette journée une réussite.

Liens vers l'intégralité des finales régionales Silver Geek:

- 1ère partie : http://www.dailymotion.com/video/x2meubq_silvergeek-1ere-partie_videogames
- 2ème partie : http://www.dailymotion.com/video/x2meunt_silvergeek-2eme-partie_videogames

Les bons plans d'animations pour séniors :

Voici des guides qui peuvent aider dans les animations et usages :

- Le Livre Blanc Tablettes et seniors : <http://www.proximamobile.fr/sites/default/files/LivreBlancSeniorsTablettesInteractives.pdf>
- Un guide réalisé par un centre social sur Paris avec découpage des séances types : http://bienvieillir.centres-sociaux.fr/files/2012/12/club_tablette_presentation.pdf
- Un guide pour les Silver Surfeurs : https://www.bee-secure.lu/sites/default/files/dokument/BEE%20SECURE-SilverSurfer-Sicher_im_Netz_FR_web.pdf

¹ Depuis fin janvier une 18^e structure a rejoint le projet : l'EHPAD André Compain à Angoulême.

Bons plans sur tablettes : 1/ Portrait des résidents : utilisation de la tablette pour prendre des photos. Puis, les montrer et en choisir une ensemble. 2/ Mots croisés.

Sur Wii : 1/ Tournois Wii Bowling avec les seniors et enfants de centres de loisirs. 2/ Mario Kart. 3/ Jeu de tennis sur Wii Sports. 4/ Jeu des « vaches » sur Wii Play.

Sur X-box : 1/ Via une connexion internet : karaoké. 2/ Jeu du radeau pour les personnes plus mobiles.

Ce qui fonctionne moins :

La connexion internet est le gros problème de ce projet. Cela limite les possibilités d'intervention.

TEMOIGNAGES

Volontaires :

Farid, les Ecureuils, Angoulême : « Ca nous change de l'idée qu'on avait de la maison de retraite. Je pensais que c'était triste alors qu'on voit la joie et des sourires. »

Lola, les Bégonias, Rochefort : « J'ai moins de crainte envers ce public. Les outils favorisent l'échange, ça fait le lien entre eux et nous. A la fin des animations ils nous font la bise car ils sont tellement contents qu'on soit venu. C'est valorisant pour moi. »

Mélanie, les Coteaux de Ribray, Niort : « C'est bien de montrer aux personnes âgées qu'elles sont capables de faire des choses. Le fait d'être avec des jeunes ça apporte un autre lien et de la confiance. A leur âge ils ne pensaient pas faire de la Wii ou de la tablette. On a ce côté spontané, quand on parle avec eux, on fait abstraction de leur maladie. Eux ils nous apportent des choses de leur passé, de leur vie. »

Partenaires des structures :

Emeline Giraud psychomotricienne Sénillé/ St Georges :

« J'ai vraiment apprécié la complicité qui est née entre les résidents et les jeunes [...] ça apporte de la nouveauté, du lien vers l'extérieur. Au niveau de la coordination et de l'équilibre, ça leur fait un grand bien. »

Elodie Retailleau, psychologue Sénillé/ St Georges : « Ça favorise le lien, il y a des personnes qui étaient isolées, ça les a ouvertes vers l'extérieur, ça fait travailler la mémoire au niveau de la manipulation des tablettes. Au fur et à mesure les résidents arrivent à s'en servir seuls. »

Romain Martin infirmier, les Coteaux de Ribray, Niort : « Pour eux, cela permet de se divertir, s'occuper et développer une certaine motricité en arrivant à coordonner ses mouvements pour participer à une activité. Mais le principal c'est le plaisir. On a une dame, elle fait strike sur strike, elle s'est découverte une passion. Au niveau des tablettes, on a deux trois personnes qui en ont achetées. »

Marie Leroy, les Ecureuils, Angoulême : « C'est merveilleux d'avoir des volontaires. Dès la deuxième fois, ils étaient super bien intégrés. Bon, ils étaient attendus aussi. Ils ont amené une bouffée d'oxygène extraordinaire, c'est que du bonheur. »



CE QU'EN PENSENT LES SENIORS :

Madame Barreau, Cèdre Bleu, Niort. Après sa première conversation Skype avec son petit fils en Californie : "Je suis très heureuse de pouvoir parler à mon petit fils, maintenant j'attends avec impatience les séances de tablettes pour avoir des nouvelles. "

Madame Parrentault, Les Portes du Jardin, Tonnay Charente :

« Ça m'amuse, ça passe le temps. »

Madame Pagès, les Coteaux de Ribray, Niort :

«On a passé un bel après-midi, c'est agréable on est aussi accro l'une que l'autre. »

Monsieur Dabin, la Croix d'hervault, Pamproux : « Ça rajeuni. »

Quelques liens presse :

France 5, journal de la Santé. Le reportage sera diffusé le 11 mai à partir de 13h40. Il sera disponible en replay pendant 7 jours sur le site de France Télévision.

TF1:

<http://videos.tf1.fr/jt-13h/2015/en-poitou-charentes-les-retraites-jouent-a-la-wii-8588388.html>

Canal+:

<http://www.canalplus.fr/c-emissions/pid1829-le-journal-des-jeux-video.html?vid=1250054>

Radio Pulsar: <http://www.radio-pulsar.org/emissions/05-2/>

Emission du 14/04/2015, le témoignage est à 16 min 30

Nouvelle République:

<http://www.lanouvellerepublique.fr/Deux-Sevres/Actualite/24-Heures/n/Contenus/Articles/2015/03/20/Quand-les-aines-geeks-ne-perdent-pas-la-boule-2263622>

Sud Ouest:

<http://www.sudouest.fr/2015/03/18/charente-maritime-ces-seniors-accros-a-la-wii-1863518-1640.php>

Charente Libre:

<http://www.charentelibre.fr/2015/04/03/soyaux-80-ans-et-championnes-de-wii-video,1948298.php>

Dates à retenir :

Vendredi 29 mai : seconde réunions de travail *Évaluation Silver Geek* de 9h à 12h dans les locaux d'Orange à Poitiers. A ce sujet, la ville de Brest et Brest métropole ont proposé à 7 associations/collectifs brestois de s'engager dans une démarche d'**appréciation de l'utilité sociale** de leurs actions/projets de médiation numérique.

> Voir le rapport final ici :

http://www.a-brest.net/IMG/pdf/rapport_final_utilite_sociale.pdf (voir p.15 à 18)

Fin juin 2015 : Unis Cité récupère le matériel Silver Geek. Les structures qui le souhaitent pourront le conserver durant l'été en le signalant rapidement à Unis Cité. Un document d'allongement du prêt du matériel devra être signé.

Site : <http://collectifsilvergeek.tumblr.com/>

Contact : collectif.silvergeek@gmail.com

4) QUESTIONNAIRE D'EVALUATION

QUESTIONNAIRE À DESTINATION DES STRUCTURES

Retrouvez l'ensemble des questionnaires en cliquant sur le lien suivant

<http://collectifsilvergeek.tumblr.com/>



SilverGEEK

Prénom - Nom de la personne remplissant ce questionnaire

Fonction/Qualité de la personne remplissant le questionnaire

Au nom de quelle structure partenaire du projet SilverGEEK remplissez-vous ce questionnaire?

IMPACTS DU PROJET SUR VOTRE STRUCTURE

1. Combien de personnes âgées sont accueillies dans votre structure ? *(En moyenne sur l'année)*

2. Combien de personnes âgées ont participé aux ateliers SilverGEEK dans votre structure ? *(Sont prises en compte : les personnes n'ayant participé qu'à un seul atelier, ainsi que les spectateurs lors des parties de Wii)*

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ Moins de 5 | ☐ Entre 15 et 20 |
| ☐ Entre 5 et 10 | ☐ Plus de 20 |
| ☐ Entre 10 et 15 | ☐ Ne sait pas |

3. Si vous deviez noter l'intérêt de ce projet sur une échelle de 1 à 10 ? *(1= faible intérêt / 10 = fort intérêt)*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour les participants										
Pour leur entourage (famille, proches)										
Pour le personnel de votre structure										
Pour vous										

4. Pour l'attractivité de votre structure, quelle est selon vous l'animation la plus intéressante ? (Plusieurs réponses sont possibles)

- Les Jeux (Wii/Xbox, jeux sur tablette)
- Les outils de communication (Skype, mail, réseaux sociaux...)
- Les recherches et contenus internet (YouTube, Google, Images, MAP/StreetView,...)

5. Avez-vous rencontré des difficultés lors des ateliers SilverGEEK au cours des 8 derniers mois ?

> Organisation des ateliers (intégration dans le planning des activités, dans celui du personnel participant)

☐ OUI régulièrement	☐ OUI c'est arrivé	☐ NON jamais	☐ Ne sait pas
---	--	----------------------------------	-----------------------------------

> Mobilisation des personnes âgées (motivation à participer aux activités)

☐ OUI régulièrement	☐ OUI c'est arrivé	☐ NON jamais	☐ Ne sait pas
---	--	----------------------------------	-----------------------------------

> Mobilisation des membres du personnel (motivation à participer aux activités)

☐ OUI régulièrement	☐ OUI c'est arrivé	☐ NON jamais	☐ Ne sait pas
---	--	----------------------------------	-----------------------------------

> Intégration des volontaires dans la structure (lien avec le personnel)

☐ OUI régulièrement	☐ OUI c'est arrivé	☐ NON jamais	☐ Ne sait pas
---	--	----------------------------------	-----------------------------------

6. **Qu'avez-vous mis en place pour y faire face ?** (Pour chaque difficulté, décrire les actions/changements que vous avez opérés pour y faire face.)

> Organisation des ateliers (intégration dans le planning des activités, dans celui du personnel participant)

--

> Mobilisation des personnes âgées (motivation à participer aux activités)

> Mobilisation des membres du personnel (motivation à participer aux activités)

> Intégration des volontaires dans la structure (lien avec le personnel)

7. En général, pensez-vous que la participation de votre structure à ce projet a eu un impact positif sur son image ?

- ☐ En interne (ambiance, dynamique du personnel...)
- ☐ En externe (rayonnement de la structure)

8. Votre structure a-t-elle bénéficié de retombées médiatiques liées à sa participation au projet SilverGEEK ? *(Articles apparus dans les journaux locaux ou des alentours en rapport avec les animations du SilverGeek et la structure. (Journaux, blogs, sites, tous les médias)*

- ☐ Oui ☐ Non

9. Si OUI, merci de lister celles que vous avez recensées. *(Si vous avez des liens internet,*

merci de les lister également svp)

10. Avez-vous perçu un intérêt particulier vis-à-vis de votre propre structure, relatif à la mise en place des ateliers SilverGEEK ou plus largement de sa participation au projet ?

> De la part des habitants/du grand public

☐ OUI fréquemment	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---------------------------------------	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> De la part des institutions politiques

☐ OUI fréquemment	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---------------------------------------	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> De la part des entreprises

☐ OUI fréquemment	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---------------------------------------	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> De la part du monde associatif

☐ OUI fréquemment	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---------------------------------------	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> De la part du monde éducatif

☐ OUI fréquemment	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---------------------------------------	---	---------------------------------------	-----------------------------------

11. Avez-vous développé ou renforcé des partenariats avec des structures extérieures ? (associations, écoles, centres de loisirs, etc.) autour du projet SilverGEEK (Il peut s'agir d'un partenariat conventionné ou bien simplement d'une collaboration test)

☐ Oui ☐ Non

12. Si OUI, merci de les décrire (Nom/activité de la structure + contenu du partenariat)

--

13. Diriez-vous que le projet SilverGEEK a permis de développer ou renforcer les liens avec vos pairs ? (Etablissements similaires ou s'adressant au même public)

☐ Oui ☐ Non ☐ Ne sait pas

14. Diriez-vous que le projet SilverGEEK a fait évoluer les modes d'action de votre structure ? *(On parle ici d'évolutions relatives à l'organisation, au développement (notamment ouverture sur l'extérieur), aux modes d'animation et de participation, aux relations avec les résidents, avec le personnel, etc...)*

☐ Oui

☐ Non

☐ Ne sait pas

15. Si OUI, veuillez préciser svp

16. Prévoyez-vous de poursuivre les ateliers SilverGEEK lorsque l'expérimentation prendra fin ?

☐ Oui

☐ Non

17. Si OUI, avec quelles ressources ?

☐ Ressources internes existantes

☐ Ressources externes existantes

☐ Nouvelles ressources

☐ Ne sait pas

IMPACTS SUR LE PERSONNEL ET LES VOLONTAIRES

18. Avant ce projet, proposiez-vous déjà des activités animées par des jeunes ?

☐ Oui

☐ Non

19. Si Oui lesquelles ?

20. Les membres de votre personnel se sont-ils approprié les outils numériques au sein de la structure en dehors des animations SilverGEEK ?

	OUI dans le cadre d'autres animations	OUI à des fins thérapeutiques	NON	Ne sait pas
Console Wii				
Tablettes				
Console Xbox				

21. Pensez-vous que les membres de votre personnel se sont découvert de nouvelles compétences avec l'arrivée de ces outils ?

☐ Oui

☐ Non

☐ Ne sait pas

22. Si oui lesquelles ?

--

IMPACTS DU PROJET SUR LES PERSONNES AGEES

23. Avant ce projet, à combien estimez-vous le nombre de personnes âgées utilisant déjà les outils numériques (ordinateur, tablettes, etc.) dans votre structure ?

☐ Moins de 5

☐ Entre 5 et 10

☐ Plus de 10

☐ Ne sait pas

24. De façon générale les participants étaient plus intéressés par :

☐ Les Jeux (Wii/Xbox, jeux sur tablette)

☐ Les outils de communication (skype, mail, réseaux sociaux...)

☐ Les recherches et contenus internet (Youtube, Google, Images, MAP/Streetview,...)

☐ Tous les 3

25. Avez-vous perçu des changements sur les personnes qui ont participé aux ateliers SilverGEEK ?

☐ Oui

☐ Non

26. Si Oui lesquels ?

--

27. Avez-vous perçu des améliorations sur les points suivants ? (Toujours en ce qui concerne l'impact potentiel sur les participants, merci de compléter le tableau ci-dessous.)

	OUI chez beaucoup	OUI chez certains	NON	Ne sait pas
Estime de soi ?				
Regain d'autonomie ?				
Motivation, participation aux activités internes ?				
Création du lien avec les jeunes ?				
Image des jeunes, dialogue des générations ?				
Moins de peur de la chute en position debout ?				
Moins de troubles comportementaux productifs (déambulations, cris, agitation, etc.) ?				
Reprise ou augmentation de l'activité physique ?				
Meilleure considération par les soignants ?				
Meilleur moral, moins de dépression ?				
Sentiment d'inclusion sociale par l'inclusion numérique (mieux comprendre le monde d'aujourd'hui)				

28. Commentaire / Anecdote :

--

29. Avez-vous été sollicité par les participants pour :

> Augmenter la fréquence des ateliers SilverGEEK

☐ OUI régulièrement	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> Augmenter la durée des ateliers SilverGEEK

☐ OUI régulièrement	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> Approfondir l'utilisation d'un des outils numériques découverts lors des ateliers SilverGEEK

☐ OUI régulièrement	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> Utiliser les tablettes en dehors des temps d'animation SilverGEEK

☐ OUI régulièrement	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> Utiliser la Wii ou la Xbox en dehors des temps d'animation SilverGEEK

☐ OUI régulièrement	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> Faire plus d'activités avec les jeunes

☐ OUI régulièrement	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---	---	---------------------------------------	-----------------------------------

> Faire plus de rencontres avec les autres structures d'accueil de personnes âgées

☐ OUI régulièrement	☐ OUI quelques fois	☐ NON pas du tout	☐ Ne sait pas
---	---	---------------------------------------	-----------------------------------

30. Comment appréciez-vous le degré de maîtrise et d'autonomie des participants vis-à-vis des tâches suivantes ? (1 = aucune autonomie / 5 = utilisation autonome mais besoin d'aide ponctuelle / 10 = maîtrise totale)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Console Wii										
Tablettes										
Console Xbox										

31. Parmi les participants, combien sont aujourd'hui équipés d'une tablette ou d'un ordinateur à titre individuel ?

Ne sait pas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

32. Parmi les participants, combien ont aujourd'hui une adresse e-mail ?

Ne sait pas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

33. Parmi les participants, combien ont aujourd'hui un compte Skype ?

Ne sait pas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

34. Avez-vous observé des participants échanger leurs "savoirs numériques" avec d'autres personnes (*participants ou non*)

☐ Oui

☐ Non

35. Avez-vous noté une fierté de participer au projet (démarche globale régionale) et notamment d'avoir représenté la structure lors des rencontres départementales ou régionales ?

☐ Oui

☐ Non

36. Combien de participant ont déjà chuté lors des séances de Wii ou de Xbox ?

☐ 0 à 5

☐ Plus de 5

☐ Ne sait pas

37. Avez-vous recensé d'autres risques sanitaires éventuels liés aux ateliers proposés dans le cadre de SilverGEEK ? (*Si OUI, merci de préciser lesquels ci-dessous*)

☐ Oui

☐ Non

IMPACTS SUR LES FAMILLES ET/OU LES PROCHES DES PARTICIPANTS

38. Avez-vous rencontré des proches ou membres de la famille des participants pendant les ateliers SilverGEEK?

☐ Oui

☐ Non

39. Si OUI, pensez-vous qu'ils étaient intéressés/satisfaits par le projet SilverGEEK ?

☐ Oui

☐ Non

40. Certains ont-ils émis des réticences par rapport à ce projet ?

☐ Oui

☐ Non

41. Si OUI, lesquelles ?

42. Avez-vous perçu une augmentation des visites des proches ou de leur fréquence lors des ateliers SilverGEEK

☐ Oui

☐ Non

43. Avez-vous noté une demande des participants ou de leurs proches pour communiquer en dehors des animations SilverGEEK ?

☐ Oui

☐ Non

44. Avez-vous perçu une amélioration dans les échanges entre les participants et leurs proches suite à la mise en œuvre des ateliers SilverGEEK ? *(Regain d'intérêt pour la vie de la structure, renouveau dans les discussions, plus de visite des petits enfants, etc.)*

☐ Oui

☐ Non

45. Si OUI, précisez svp

46. Des proches ou membres de la famille des participants projettent-ils de leur acheter une tablette ou un ordinateur?

☐ Oui

☐ Non

☐ Ne sait pas

47. Avant ce projet, proposiez-vous déjà des activités liées aux outils numériques

☐ Oui

☐ Non

48. Depuis le lancement de SilverGEEK avez-vous fait des investissements supplémentaires relatifs au numérique ?

	OUI	NON
Matériel (tablettes, ordinateurs, consoles, manettes,..)		
Jeux nouveaux (Wii ou Xbox)		
Aménagement des locaux (adaptation des salles, extension de la couverture Wifi...)		
Aménagement des locaux (adaptation des salles, extension de la couverture Wifi...)		
Autre		

49. Si AUTRE, précisez :

50. Prévoyez-vous de faire des investissements supplémentaires relatifs au numérique dans l'année à venir ?

☐ Oui

☐ Non

51. Si OUI, lesquels ?

52. Si NON, pour quelles raisons ?

53. Depuis le lancement du projet, de nouveaux usages numériques ont-ils été mis en place dans votre structure ?

	OUI	NON
Intégration dans d'autres activités (revue de presse, karaoké, etc.)		
Utilisation par le personnel (suivi médical, communications professionnelles internes par mail ou autres...)		
Communication externes avec les familles/proches des personnes âgées		

54. Veuillez préciser svp

> Intégration dans d'autres activités (revue de presse, karaoké, etc.)

> Utilisation par le personnel (suivi médical, communications professionnelles internes par mail ou autres...)

> Communication externes avec les familles/proches des personnes âgées

55. Quels sont les nouveaux usages que vous souhaiteriez développer à l'avenir ? *(ex: cabine Skype, compétitions jeux tablettes (ex: scrabble), dossiers médicaux numériques, etc.)*

CONCLUSION

Et si c'était à refaire

5) Revue de la littérature généralisée

Silver Geek : revue de la littérature

Introduction

Le projet Silver Geek a été mis en place en décembre 2014 dans la Région Poitou-Charentes.

Ce projet s'est concrétisé par la mise en place d'animations hebdomadaires dans des maisons d'accueil de personnes âgées (EPHAD, maison de retraite, accueil de jour). Ces animations utilisaient les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC). Ces animations duraient entre une et deux heures et se déroulaient en groupe avec des consoles Nintendo Wii et des Tablettes numériques. Avec la Wii, les seniors jouaient en majeure partie au bowling et dans certaines structures à d'autres jeux nécessitant plus de mobilité, tandis que sur les tablettes, des activités comme des revues de presse, des sessions Skype, des envois de mail ou encore des visites via Google Street View des villages des seniors étaient réalisés.

Afin d'évaluer l'impact de cette intervention nous avons réalisé une revue de la littérature.

Matériel et méthode

Stratégie de recherche

La recherche a été effectuée sur les bases de données suivantes : Medline, Google Scholar, Science Direct et CAIRN. Les mots clés utilisés pour la recherche étaient : Aged, Aged 80 and over, Elderly, Elderly population, Oldest, Old, Geriatric, Gerontology, Intervention, E gaming, Rehabilitation (non-medical), Wii, Xbox, New technologies, Social networks, Therapy, Computer-Assisted/methods*, Treatment Outcome, Video Games*, Exercise Therapy/methods*, Health2.0, Exergaming, Games for Health Conference, Video game therapy, Wii therapy, Nintendo, Sony PlayStation, Psychomotor Performance/physiology*, serious games, eye-hand coordination (EHC), touch screen tablet. La recherche était limitée aux articles écrits en anglais et en français, publiés jusqu'au XX XXXXX 2015.

Critères d'inclusion

Tous les types d'articles étaient acceptés (recherche originale, lettre à l'éditeur, revue de la littérature...). Les articles décrivant une intervention faisant appel aux TIC ont été inclus. L'intervention devait concerner les personnes âgées et ne devait pas avoir une visée thérapeutique. La définition de personne âgée a été laissée à la libre appréciation des experts. L'intervention pouvait être réalisée avec ou sans comparateur. Les critères de jugements évaluant l'intervention devaient être en rapport avec la santé. La notion de rapport avec la santé était également laissée à la libre interprétation des experts.

Extraction des données

Les données suivantes ont été extraites par Herwan Avoce, étudiant en 1ère année de Master Intelligence Economique et Communication Stratégique, dans le cadre d'un stage au sein d'Orange (Poitou-Charentes), membre du Collectif SilverGEEK. Ce travail de recherche/extraction a également été encadré par Marc Guerrier, Médecin spécialisé dans

l'évaluation des technologies de santé, l'éthique des questions de la santé et de la recherche à la Haute Autorité de Santé.

Résultats

L'analyse a permis de retenir 17 articles pour cette étude. Trois axes principaux ont été mis en évidence lors de la lecture des articles complets : l'axe physique, l'axe psychique et l'axe social. Ces 3 axes seront utilisés pour la description des résultats.

Contexte : le vieillissement démographique

Le vieillissement démographique de la population mondiale est une problématique mise en avant dans pratiquement toutes les études. La proportion de personnes âgées (âge > 65 ans selon l'Organisation Mondiale de la Santé ou OMS) est en augmentation, et devrait continuer à croître dans la plupart des pays. La première justification pour ces études est donc d'ordre épidémiologique : les personnes âgées sont de plus en plus « fréquentes » (au sens statistique du terme).

Les problématiques spécifiques auxquelles s'intéressent ces études ne sont pas nouvelles. Il s'agit des problématiques connues des sujets âgés : démence et trouble cognitif (P9, P12, P14, G4), maintien de la qualité de vie (G1, P5, P14), et isolement (S1, S2).

Intervention étudiée : les TIC

Les TIC étudiées dans la littérature sont les suivants :

Les exergames : il s'agit de jeux vidéo nécessitant une participation cognitive et une participation physique. La commande peut s'effectuer via un capteur portable (Wii) ou à l'aide d'une caméra (Kinect). Il s'agit de la TIC la plus étudiée. La Nintendo Wii (P1, P5, P6, G1 et S2) et la Xbox Kinect (P12, P13 et G2) étant les plus étudiées, notamment au travers d'études comparatives. La combinaison d'un vélo d'appartement combiné avec un support vidéo est également étudiée dans l'étude P9.

Les jeux vidéo « classiques » ou sédentaires. À l'inverse des exergames, les jeux vidéo classiques ne nécessitent pas une participation physique (à l'exception des mains). Il s'agissait de l'utilisation de jeux sur PC (P14) ou d'une console de jeu Nintendo DS (P10).

Internet

Les exergames offrent l'avantage d'associer exercice physique et stimulation cognitive (contre la seule stimulation cognitive dans les autres TIC). Ils représentent la forme la plus représentée des TIC dans notre analyse de la littérature. Une revue systématique (Hall et al.) de 2012 portant sur les jeux vidéo utilisés chez les sujets âgés mettait également en évidence une majorité d'exergame (8 études sur 13). Les exergames semblent donc représenter la catégorie de TIC la plus étudiée chez les sujets âgés.

Bien que plus récents, et donc plus innovants, ils ne peuvent cependant s'envisager que chez des sujets âgés conservant une autonomie physique compatible avec leur pratique (cf. population étudiée).

À noter l'absence d'études traitant de l'utilisation de tablette tactile de cette revue de la littérature.

Activité physique

L'OMS définit l'activité physique comme « tout mouvement produit par les muscles squelettiques, responsable d'une augmentation de la dépense énergétique ». La sédentarité (absence d'activité physique) étant considérée par l'OMS comme la 4^{ème} cause de décès dans le monde (6% des décès). En 2010, l'OMS a édité des recommandations pour la pratique de l'activité physique des personnes âgées. Il leur est recommandé de pratiquer au moins trois fois par semaine une activité physique visant à améliorer l'équilibre et à prévenir les chutes.

Parmi les TIC, seuls les exergames entraînent une augmentation de la dépense énergétique et peuvent donc avoir un impact sur l'activité physique.

Il existe diverses méthodes pour évaluer l'activité physique. Il peut s'agir de mesures objectives (dépense énergétique, podomètre...) ou de mesures déclaratives (questionnaires, interview). Aucune méthode de mesure n'est considérée comme le « gold standard », il y a donc une hétérogénéité de la mesure de l'activité physique dans notre revue.

Notre revue de la littérature a mis en évidence des résultats contrastés pour les exergames sur l'activité physique.

L'étude P5 a évalué l'activité physique chez 34 sujets vivant en résidence pour personnes âgées. L'activité physique était comparée entre les sujets jouant à la Wii et les sujets contrôle. L'activité physique était évaluée par l'échelle RAPA (Rapid Assessment of Physical Activity), qui est une échelle validée. Après 8 semaines, l'activité physique était plus importante chez les sujets utilisant la Wii que chez des sujets contrôle ($p=0,009$). Bien que le résultat soit statistiquement significatif, le bénéfice clinique semble plus discutable puisqu'il n'a pas été évalué. Le taux de réponse est faible puisque seul 2 patients sur 13 ont progressé dans le groupe Wii (aucun dans le groupe contrôle).

L'effet bénéfique des exergames a également été démontré par l'étude G1. Cette étude, réalisée chez 45 résidents de maison de retraite, comparait l'utilisation de la Wii chez des sujets âgés versus sujets contrôle. L'activité physique était évaluée en utilisant une adaptation du Physical Activity Questionnaire for Elderly Japanese. Avant l'intervention (Wii ou contrôle), le niveau d'activité n'était pas différent entre les 2 groupes, mais devenait significativement différent après ($p<0,01$). Il faut néanmoins noter que l'adaptation du questionnaire n'a fait l'objet d'aucune validation préalable.

Deux autres études n'ont pas mis en évidence d'amélioration de l'activité physique par les exergames. L'étude P9 a comparé le bénéfice du vélo d'appartement associé à une vidéo versus le vélo d'appartement seul. Dans cette étude menée chez 79 sujets âgés vivant en résidence, l'activité physique était mesurée par l'Aerobics Center Longitudinal Study Physical Activity Questionnaire (outil validé) et par une mesure objective des kJls dépensés par accéléromètre. 3 mois après la randomisation, aucune différence n'était constatée concernant la dépense calorique ($p=0,66$).

L'étude P6 a évalué l'activité physique chez 32 sujets âgés vivant en résidence. Les groupes comparés étaient la Wii et un groupe contrôle. L'activité physique était évaluée par 3 échelles distinctes, toutes validées : la condition physique était mesurée par la Berg Balance Scale (BBS-14), le Time Up and Go test (TUG) et le test de marche de 6 minutes (SMWT). Avant l'intervention, les scores de ces 3 échelles n'étaient pas significativement différents.

Après 5 semaines, aucune différence n'était constatée entre les 2 groupes sur ces 3 échelles.

À la vue de ces différentes études, il est difficile de conclure à un bénéfice des exergames, par rapport aux activités classiques, sur l'activité physique. Seule une étude (P9) a utilisé un critère de mesure objectif (la dépense calorique). Les autres études utilisant préférentiellement des questionnaires afin d'évaluer l'activité physique. Ces échelles sont subjectives, et la possibilité de biais lors des interviews reste possible. De plus, l'une des études positives (G1) a utilisé un questionnaire modifié, sans pour autant valider au préalable son utilisation. Si l'on devait exclure cette étude pour ce biais méthodologique, toutes les études sélectionnées ne montreraient aucun impact des exergames sur l'amélioration de l'activité physique.

Capacités physiques et fonctionnelles

L'effet des TIC sur les capacités physiques a été évalué en utilisant des exergames et les études mettaient en évidence des résultats contradictoires.

Ainsi l'étude P5 a mis en évidence une amélioration plus importante du nombre de flexion du biceps chez les sujets pratiquant la Wii que chez les sujets contrôle ($p=0,038$). Cette amélioration était cependant qualifiée de modérée par les auteurs. En revanche, il n'existait aucune différence entre les 2 groupes concernant le Four Square Step Test ou FSST ($p=0,199$). Le FSST étant un exercice permettant d'évaluer l'équilibre et le risque de chute chez les sujets âgés. Ce test objectif a été validé auparavant.

L'étude G2 a mis en évidence diminution plus importante du temps de réaction chez les sujets utilisant la Kinect que chez les sujets contrôle ($p<0,001$). Le temps de réaction était mesuré par le Vienna Test System. À noter que les sujets Kinect avaient également une amélioration significative de la coordination main-yeux par rapport aux sujets contrôle. Cependant, il existait une différence déjà significative entre les 2 groupes avant l'intervention.

Enfin, L'étude P9 a mis en évidence une diminution plus importante du temps nécessaire à la réalisation d'une extension de jambe de 60° chez les sujets utilisant un vélo virtuel, par rapport à ceux utilisant un vélo d'appartement classique ($p=0,04$). Cependant, cette différence n'était pas retrouvée sur la flexion de jambe ($p=0,07$).

De même que pour l'activité physique, il n'existe pas de mesure standardisée ou de gold standard pour les capacités physique. L'hétérogénéité des échelles utilisées et des résultats ne permettent pas de conclure à un bénéfice certain des exergames sur les capacités physiques. Ces résultats ne permettent pas non plus de juger de la pertinence clinique de telles interventions.

Fonctions cognitives

Du fait du vieillissement croissant de la population, les troubles cognitifs sont de plus en plus fréquents. L'effet des TIC a été étudié sur les fonctions cognitives, afin d'envisager une éventuelle utilisation pour la prévention et le traitement des troubles cognitifs.

Les échelles utilisées pour évaluer les troubles cognitifs sont nombreuses et aucune ne peut être considérée comme l'échelle de référence. Le DSM V utilise le terme de « déclin

cognitif » mais ne recommande pas une échelle précise pour l'évaluer. Comme pour l'activité physique, les fonctions cognitives ont été évaluées de façon hétérogène.

Trois études (P9, P12 et P14) ont étudié spécifiquement l'effet de TIC sur les fonctions cognitives. Les participants étaient tous exempts de troubles cognitifs initialement. Les TIC étudiés étaient le vélo d'appartement associé à un écran (P9), la Kinect (P12) et des jeux vidéo sur PC destinés à améliorer les fonctions cognitives (P14).

Les résultats de ces études sont détaillés ci-dessous selon la fonction cognitive étudiée.

Fonction exécutive : l'étude P9 a utilisé 3 tests validés pour évaluer les fonctions exécutives : le Color trail test, le Stroop color-d-word test et le digit span backward. L'amélioration des fonctions exécutives étaient supérieures chez les patients utilisant la TIC que chez les patients du groupe contrôle ($p=0,002$). L'étude P12 a utilisé le Trail Making Test pour évaluer les fonctions exécutives. Aucune différence n'a été mise en évidence concernant le TMT entre les patients utilisant la Kinect et les contrôles. L'étude P14 a utilisé le Wisconsin Card Sorting Test pour évaluer les fonctions exécutives. Aucune différence sur l'évolution des fonctions exécutives n'a été mise en évidence dans cette étude. Ces résultats contrastent avec une revue de la littérature de 2012 (G4) qui retrouvait un effet bénéfique des jeux vidéo sur les fonctions exécutive.

Attention : l'étude P9 a évalué l'attention en utilisant le Letter Digit Substitution Test. L'étude P14 a utilisé le Cross-Modal Oddball Attention Task. Aucune de ces études n'a mis en évidence de différence significative concernant l'évolution de l'attention entre les utilisateurs de TIC et les sujets du groupe contrôle.

Mémoire à court terme : l'étude P9 a évalué la mémoire à court terme en utilisant le Rey Auditory Verbal Learning test immediate recall, l'étude P14 a utilisé la Wechsler Memory Scale immediate recall. L'étude P9 n'a pas mis en évidence d'amélioration significative de la mémoire à court terme chez les utilisateurs de TIC. L'étude P14 a mis en évidence une amélioration significative de la mémoire à court terme chez les utilisateurs de TIC, évaluée immédiatement après l'intervention. Cependant, ce résultat ne persistait pas à 3 mois ($p>0,05$).

Mémoire à long terme : les études P9 et P14 ont utilisé les mêmes échelles que pour la mémoire à court terme, mais en utilisant les versions retardées, adaptées à la mémoire à long terme. L'étude P9 n'a pas mis en évidence d'amélioration significative de la mémoire à long terme chez les utilisateurs de TIC. L'étude P14 a mis en évidence une amélioration significative de la mémoire à long terme chez les utilisateurs de TIC, évaluée immédiatement après l'intervention. Cependant, ce résultat ne persistait pas à 3 mois ($p>0,05$).

Mémoire visio-spatiale : l'étude P9 a évalué la mémoire visio-spatiale en utilisant le test figure delayed recall. L'étude P14 a utilisé les tests de Jigsaw Puzzle Task, de Corsi Blocks task et le Rey delayed recall. Aucune de ces études n'a mis en évidence de différence significative concernant l'évolution de la mémoire visio-spatiale entre les utilisateurs de TIC et les témoins.

Fluence verbale : l'étude P9 a utilisé le Controlled Oral Word Association Test pour évaluer la fluence verbale. Aucune différence significative n'a été mise en évidence. L'étude P12 a

étudiée la fluence verbale grâce au Verbal Fluency Test. Aucune différence n'a été retrouvée entre le groupe Kinect et le groupe contrôle.

Qualité de vie et plaisir

Pour l'OMS, le vieillissement démographique est le reflet du succès de la prise en charge des maladies. Cependant, ce vieillissement s'accompagne également de nouveaux défis à relever dans la prise en charge des sujets âgés. La qualité de vie et le bien vieillir représentent ces nouveaux défis.

La qualité de vie peut être mesurée de plusieurs manières. Elle peut être évaluée en utilisant des critères objectifs (indicateurs précis) ou des critères subjectifs (chaque sujet évaluant alors sa propre vie). Tous ces critères peuvent évaluer les différentes dimensions qui peuvent composer la qualité de vie (santé, finances, éducation, vie matérielle...).

Il n'existe pas de gold standard, ni de critères précis pour déterminer ce qu'est une « bonne » qualité de vie. De plus, il existe également des différences culturelles ou générationnelles rendant difficile l'utilisation d'un outil standardisé.

Les résultats sont présentés selon les modalités d'évaluation.

Score globale de qualité de vie : L'étude P5 a évaluée la qualité de vie en utilisant le WHOQOL-BREF. Seule la dimension psychologique était significativement plus améliorée chez les utilisateurs de Wii que chez les contrôle ($p=0,012$). Les dimensions physique, sociale et environnementale n'étaient pas différentes entre les deux groupes. L'étude P6 a étudié la qualité de vie en utilisant le score SF-8. Seule la dimension mentale était significativement meilleure chez les utilisateurs de Wii que chez les contrôle ($p=0,02$). La dimension physique n'était pas différente ($p=0,92$). L'étude P14 a étudié la qualité de vie en utilisant le score SPF-IL. Après 3 mois, les dimensions « affective » et « confiance en soi » étaient significativement meilleures dans le groupe des jeux PC. Les dimensions du statut (être traité avec respect), du confort et de la stimulation n'étaient pas différentes entre les deux groupes.

Pris globalement, les scores de qualité de vie n'ont pas été améliorés de façon plus efficace par les TIC. Cependant, en étudiant les dimensions psychologique ou mentale, il semble que les TIC puissent être plus bénéfiques que les interventions classiques sur ces aspects de la qualité de vie.

Plaisir immédiat : certaines études ont étudié le plaisir ressenti lors de l'utilisation des TIC. L'étude P2 a étudié le ressenti des joueurs de Kinect en utilisant le Player Experience of Need Satisfaction. Il en ressort que les patients se sentaient autonomes lors des sessions de jeu et étaient plutôt motivé par ces sessions (note moyenne de 7,7/10). L'étude P5 a évalué le ressenti des sujets âgés jouant à la Wii grâce à une série de question. Il ressortait de ces questions que les sujets âgés souhaitaient poursuivre l'utilisation de la Wii même après l'étude et qu'ils avaient ressentis du plaisir lors des sessions. Aucune comparaison n'était cependant effectuée avec le groupe contrôle pour ces deux premières études. L'étude P10 a étudiée les différences en terme de plaisir et d'excitation ressentie lors du jeu grâce à un Self Assessment Mannequin. Elle a mis en évidence une plus grande excitation provoquée par la

Nintendo DS que par un jeu classique chez les sujets âgés ($p < 0,001$). Aucune différence n'était constatée sur le plaisir.

L'utilisation des TIC entraîne un sentiment de plaisir et de bien être chez les sujets âgés. Il est cependant difficile de déterminer si ces sentiments sont plus importants que lors d'un jeu classique. La seule étude ayant comparée la notion de plaisir et d'excitation entre les 2 groupes (P10) a obtenu des résultats contradictoires puisque seule l'excitation était améliorée par la Nintendo DS alors que le plaisir était identique à celui ressenti lors d'un jeu classique.

Le bénéfice des TIC sur la qualité de vie (du moins les dimensions psychologiques ou mentale) semble être supérieur à la prise en charge classique. De plus, même si elle ne peut pas être considérée comme supérieure, l'utilisation de TIC est accompagnée d'une sensation de plaisir et de motivation. Il apparaît donc que l'utilisation de TIC soit une alternative intéressante aux prises en charges classiques pour améliorer la qualité de vie des sujets âgés.

Ressenti psychologique

Certaines études ont évalué l'impact des TIC sur le sentiment de solitude ou de dépression chez les sujets âgés. Ces résultats sont détaillés séparément de la qualité de vie car aucun score global n'était utilisé dans ces études.

Solitude : Le bénéfice des TIC sur la solitude a été évalué par les études G1 et S1. Dans l'étude G1, la solitude était mesurée par l'échelle UCLA Loneliness Scale. L'utilisation de la Wii était associée à une diminution plus importante du sentiment de solitude ($p < 0,01$). L'étude S1 a utilisé l'échelle UCLA Loneliness Scale Short-Form. L'utilisation d'internet était également associée à un sentiment de solitude moins important que chez les non-utilisateur ($p = 0,001$).

L'utilisation des TIC pourrait être une solution efficace pour réduire le sentiment de solitude chez les sujets âgés.

Dépression, estime de soi : Les études P6 et G1 ont évalué les sentiments de dépression et d'estime de soi. L'étude P6 a comparé la dépression, évaluée par l'échelle GDS-15 entre les utilisateurs de Wii et des contrôles. Les utilisateurs de Wii progressaient de façon plus importante que les contrôles, mais aucune différence n'était mise en évidence entre les deux groupes ($p = 0,12$). L'étude G1 a évalué l'estime de soi par l'échelle Rosenberg Self-Esteem Scale ainsi que la présence d'affects positifs ou négatifs par l'échelle Bradburn Affect Balance Scale. Seul l'estime de soi était significativement mieux améliorée chez les utilisateurs de Wii par rapport aux contrôles ($p < 0,001$).

Relations sociales

L'étude P11 a étudié la fréquence d'utilisation d'internet (pour des motifs médicaux) et les déterminants de cette utilisation chez des sujets âgés polonais. Il apparaît que près d'un sujet sur trois (32%) a déjà utilisé internet. Parmi eux, 81% des sujets l'ont déjà utilisé pour chercher des informations médicales. Cette étude a également montré que les sujets âgés accordaient plus d'importance au contact direct avec les professionnels de santé ou leurs proches lorsqu'il s'agit de sujets relatifs à leur santé.

L'étude S2 a étudié l'impact de l'utilisation de la Wii sur le ressenti intergénérationnel. Il ressort de cette étude que la Wii pourrait être utilisée pour faciliter les relations entre générations puisqu'elle améliore ces relations lorsque les jeux sont pratiqués ensemble. Il apparaît en revanche difficile d'attribuer la causalité du phénomène à la seule utilisation de la Wii.

Conclusion

À la lumière des résultats retrouvés dans les différentes études, plusieurs constats peuvent être posés. Tout d'abord, la qualité méthodologique des études est un facteur limitant réel puisqu'elle limite l'interprétation des résultats et leur extrapolabilité. Ensuite, l'absence de gold standard pour la mesure des différentes fonctions et capacités ne permet pas d'interpréter de manière claire les résultats notamment au sens clinique du terme et génère de probables biais de mesure sur le terrain. Enfin, les résultats contradictoires montrent qu'il est nécessaire de conduire des essais plus importants et avec des designs adaptés pour démontrer l'intérêt des TIC sur le terrain.

TABLEAU ARTICLES ANALYSE BIBLIOGRAPHIQUE

Article	TIC	Activité physique	Capacité physique/neuro	Cognitif	QDV Bien vieillir	Plaisir immédiat	Trouble psychologique	Social
P1	Wii							
P2	Kinect					X		
P3								
P4								
P5	Wii	X	X		X	X		
P6	Wii	X	X		X		X	
P7								
P9	Vélo virtuel	X	X	X				
P10	Nintendo DS					X		
P11	Internet	X						X
P12	Kinect			X				
P13 (revue)	Kinect							
P14	Jeu PC			X				
C1	NA				X			
G1	Wii						X	
G2	Kinect	X						
G3								
G4	Exergame+jeu vidéo							
S1	Internet						X	
S2	Wii							X



SilverGEEK

CONTACT

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



Collectif Silver Geek



SilverGeek PC



silver-geek.org