

Silver Geek est un projet d'animations ludiques pour les seniors autour du numérique (jeux de Wii/Xbox, recherches et contenus internet, communication numérique par Skype et emails), réalisés par de jeunes volontaires en Service Civique. Ce projet a été expérimenté entre septembre 2014 et juin 2015. Ce bilan présente les principales conclusions de l'évaluation de l'expérimentation. Cette évaluation qualitative a mobilisé des seniors participants, des responsables et personnels des établissements qui les accueillent, et des jeunes en service civique qui les ont accompagnés tout au long du dispositif. Au total, 126 personnes ont donné leur avis via des questionnaires ou entretiens approfondis.

Les organisations membres du collectif organisateur sont : les Ateliers du Bocage, MACIF, Orange, l'URIOPSS Poitou-Charentes, Unis-Cité, la Poste, La CRESS, Les associations des CSC des 3 Cités, Futuroplan, Passerelles & Compétences, le SPN, le Conseil Général des Deux-Sèvres.

CHIFFRES CLES

- **516 seniors** participants pendant **10 mois**
- Parmi eux, **165 joueurs réguliers** (au moins 3 animations)
- Un âge moyen de **82 ans**
- **Un taux de satisfaction de 92% chez les seniors participants**
- **18 structures d'accueil** participantes (accueil de jour, EHPAD, etc.) **dans 4 départements** du Poitou- Charentes
- **72 jeunes en Service Civique**, d'en moyenne **20 ans**
- **12 organisations** (associations, fondations, entreprises et collectivités) membres du collectif organisateur

QUELS IMPACTS SUR LES SENIORS ?

BIEN-ÊTRE, PLAISIR ET DYNAMISME

Les activités proposées par Silver Geek sont avant tout des « *moments de plaisir* », qui permettent de « *retrouver le sourire* ». Elles sont ludiques et dynamiques, changent du quotidien et procurent du bien-être et de la joie de vivre. Selon les équipes des structures, **92% des participants s'impliquent davantage dans la vie de leur structure grâce à Silver Geek.**

« Les participants retrouvent confiance en eux-mêmes et en leur capacité à apprendre de nouvelles choses. » - Un membre d'une équipe soignante

UNE CREATION OU UN RENFORCEMENT DE LIEN SOCIAL

Les ateliers sont des moments collectifs, partagés avec des seniors, des jeunes en Service Civique et des membres des équipes des établissements d'accueil. Par le jeu et l'objet numérique, ils ont permis de changer les regards et de **créer de nouvelles relations** entre les uns et les autres.

ENTRE SENIORS

« J'ai aimé partager des moments de jeux avec les autres. » « On a d'autres relations avec les résidents. » - Des participants

AVEC LES EQUIPES SOIGNANTES

« 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 directeur de structure

AVEC LES JEUNES

« J'ai aimé les moments de détente avec les jeunes. Ils sont si dynamiques ! » « Les jeunes sont si gentils et si serviables, on apprend à jouer pour leur faire plaisir ! » - Des participants

UNE AMELIORATION DE LA SANTE

Associés à l'évaluation, des représentants du corps médical voient en Silver Geek **une réelle opportunité d'aider les seniors à renforcer leur motricité et leurs fonctions cognitives**. En effet, des études le démontrent, le jeu et notamment les outils numériques comme la Wii, encouragent l'activité physique et mentale, et dynamisent des seniors dans leur quotidien. Dans le cadre de l'expérimentation, ils ont pu les aider à surmonter certaines difficultés motrices et psychologiques, comme le notent les jeunes en Service Civique et le personnel des structures. Pour 70% d'entre eux, Silver Geek permet notamment de baisser les troubles comportementaux.

« Monsieur G., qui a des difficultés pour marcher et pour parler, oublie tout lors des ateliers Silver GEEK avec les volontaires. » - Un membre d'une équipe soignante

UN GRAND INTERÊT POUR LES OUTILS NUMERIQUES

Traditionnellement exclus du numérique du fait de leur âge et de leur manque d'équipement, les seniors **ont découvert les outils numériques** grâce à Silver Geek et souhaitent continuer.

POUR JOUER

« Jouer, lancer la boule, gagner, c'est devenu ma plus grande passion ! » - Un participant

POUR APPRENDRE

« La tablette sert à apprendre plein de choses », « On peut poser des questions, apprendre, trouver des réponses » « A 94 ans j'arrive à faire de la recherche sur internet ! » - Des participants

POUR COMMUNIQUER

« A mon âge, j'arrive à écrire un mail à mon fils qui est en Afrique ! » « Avec une tablette, on peut communiquer avec des petits enfants qui sont loin ! » - Des participants

80% des personnels interrogés notent une demande accrue des participants pour communiquer par voie numérique.

QUELS IMPACTS SUR LES JEUNES ?

Les jeunes sont **très intéressés** par les animations Silver Geek, qu'ils considèrent également très intéressantes pour les seniors et les structures.

UN CHANGEMENT DE REGARD SUR L'UNIVERS DES SENIORS

LES STRUCTURES D'ACCUEIL

50% des jeunes interrogés n'étaient jamais rentrés dans une structure d'accueil pour personnes âgées – et leur image de ces lieux était très négative : *« des lieux tristes, ennuyeux »*...Alors qu'aujourd'hui ils pensent à des *« lieux de vie », « animés », voire « joyeux. »*

LES SENIORS EUX-MÊMES

Avant Silver GEEK, 61% jeunes volontaires interrogés éprouvaient des difficultés pour échanger avec les seniors, et 8% n'avaient aucun échange avec eux. Aujourd'hui, ils ne sont plus que 18% à éprouver ces difficultés.

UNE ACQUISITION DE COMPETENCES

Les jeunes se sentent **mieux outillés** après l'expérimentation. Ils ont notamment acquis des compétences en animation de groupe, en communication, et en organisation.

« N'étant pas animateur, il a fallu apprendre, c'est avec le temps que je me suis senti beaucoup plus à l'aise et confiant. Il a vraiment fallu être à l'écoute, faire de la qualité. » - Un jeune volontaire

QUELS IMPACTS SUR LES STRUCTURES ?

UNE AMELIORATION DE L'AMBIANCE DES STRUCTURES

Plus de 70% des responsables de structures interrogés pensent que Silver GEEK a conduit à une **amélioration de l'ambiance**, une plus grande dynamique du personnel, etc.

UN MEILLEUR USAGE DU NUMERIQUE DANS L'ACCOMPAGNEMENT DES SENIORS

Dans plus de 70% des structures, le projet Silver Geek a fait **évoluer les modes d'actions** : le numérique a été intégré dans d'autres activités (revue de presse, karaoké, atelier mémoire, réalisation de films, chant, etc.)

DES LIENS RENFORCES AVEC LE TERRITOIRE

DES PARTENARIATS LOCAUX

Plus de la moitié des structures ont **développé ou renforcé des partenariats avec des structures extérieures**, et en particulier avec d'autres maisons de retraite, mais aussi des associations, des écoles, des collèges, des Maisons des Jeunes et de la Culture, des centres de loisirs, etc.

« L'EHPAD a reçu les enfants d'une école proche. 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. » - Un directeur de structure

UN RAYONNEMENT LOCAL

Les directeurs de structures soulignent une meilleure image des établissements et des **retombées médiatiques** dans plus de 70% des cas (dans la presse, à la télévision et à la radio).

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



SILVER GEEK – QUELS IMPACTS ?

Bilan d'expérimentation - Octobre 2015

QUELS IMPACTS POUR LE TERRITOIRE ?

UNE IMAGE DE LA REGION

Plusieurs générations qui se retrouvent avec bonheur pour chaque finale départementale, et le 4 avril 2015 à la Gamers Assembly, sous le regard de multiples média, locaux et nationaux.

UNE DYNAMIQUE TRES FORTE ENTRE ENTREPRISES ET ASSOCIATIONS QUI PERMET UNE BELLE INNOVATION

12 organisations très différentes ont travaillé sur ce projet ambitieux dans la durée, avec un apport de compétences complémentaires et une confiance partagée pour faire grandir cette innovation sociétale.

« *Nous avons tous tissés des liens très forts* » un membre du collectif

QUELLES PERSPECTIVES ?

2015 : Modélisation de l'innovation Silver Geek

2016 : « Reconduction » réalisable avec une vingtaine de structures, grâce au collectif. Ceci devrait permettre d'aller plus loin sur l'évaluation de l'impact de Silver Geek sur la santé des seniors

ET APRES ?

- Comment permettre à tous les seniors de Poitou-Charentes d'avoir accès à Silver Geek ? Les collectivités territoriales veulent-elles s'engager dans ce sens ?
- Comment permettre d'aller au-delà de la Région Poitou-Charentes ? Les acteurs de la *Silver Economie* veulent-ils s'engager dans ce sens ?

CONTACT

E-mail : collectif.silvergeek@gmail.com

Tél: 06 71 90 60 92

Blog: silver-geek.org

Facebook: Collectif Silver Geek - **Twitter:** SilverGeekPC

Cette synthèse a été réalisée avec le soutien du cabinet EEXISTE et de l'association Le RAMEAU