



NUMERIC'ÂGE

Fiche de
capitalisations**Former et informer**

(42)

Ville de Néronde et le Lycée Professionnel Pierre Coton

La Loire est un département à dominante rurale. Dans cet environnement, les personnes les plus âgées (séniors) ont souvent peu accès aux outils numériques, lesquels sont pourtant utiles si ce n'est indispensables pour accéder à de nombreux services et démarches administratives, ainsi qu'à l'information et aux réseaux sociaux. Mais des problématiques liées au numérique ont également été constatées parmi d'autres populations du territoire, notamment les jeunes du lycée professionnel de la commune. L'équipe éducative du lycée avait en effet exprimé, dès 2014, des préoccupations quant à l'usage des écrans de la part de certains jeunes. Ce double constat ainsi que la volonté de recréer des liens sur le territoire ont poussé un élu de la ville de Néronde à imaginer un projet intergénérationnel autour du numérique.

Objectifs du projet —

- ✓ Promouvoir les liens sociaux entre personnes âgées et jeunes via un outil médiateur :
- ✓ Le numérique,
- ✓ Développer la confiance et l'estime de soi chez les jeunes à travers la formation,
- ✓ Réanimer les bassins de vie (nouvelles sociabilités autour du numérique).

Durée du projet

- ✓ 1 an

Publics concernés

- ✓ Les jeunes du lycée,
- ✓ Les personnes âgées.

Déroulement du projet —

Phase 1 : Analyse du contexte et des besoins

- ✓ Recueil des besoins auprès de personnes référentes des structures impliquées dans le projet (Lycée Pierre Coton, association de séniors "Club du Bon Temps" et Mairie de Néronde).
- ✓ Passation d'enquêtes auprès des jeunes et des séniors séparément pour recueillir les représentations de chaque groupe sur l'autre.

Phase 2 : Mise en oeuvre - Intervention auprès des publics

- ✓ Une première série d'ateliers autour des compétences numériques des jeunes volontaires du lycée Pierre Coton.

Phase 3 : Production par les publics

- ✓ Réalisation d'une production numérique par les jeunes et les séniors, laquelle a ensuite été diffusée à l'ensemble des habitants de la commune, soit environ 450 personnes.

Source d'inspiration

du projet

- ✓ Le jeu Perd pas le net de l'ADES du Rhône qui a été utilisé pour réfléchir avec les jeunes publics sur les risques liés à la sécurité des données personnelles.

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

Impliquer des acteurs proches des publics

► Pourquoi ?

L'implication des acteurs de proximité et d'un élu de la ville favorise la mobilisation des lycéens et des seniors, ainsi que l'accès à des locaux et du matériel.

Astuce

Associer les élus et communiquer sur cet engagement de la ville pour donner plus d'ampleur à l'action.

► Comment ?

✓ L'infirmier du lycée et l'élu de la ville ont été associés à l'élaboration du projet et à sa réalisation. L'infirmier a ensuite coanimé toutes les sessions avec la chargée de projet de l'IREPS.

✓ Des enquêtes pour évaluer les représentations qu'une génération a de l'autre génération ont été réalisées auprès des jeunes et des seniors, séparément, avec l'aide de l'infirmier et de l'élu qui était aussi référent pour le "Club du bon vieux temps".

✓ Enfin, une réunion de présentation du projet et de recueil des besoins et attentes s'est déroulée au lycée Pierre Cotton en présence de l'infirmier, de la proviseur et de deux élèves délégués de l'internat.

Intégrer les publics destinataires - les jeunes et les seniors

► Pourquoi ?

Renforcer la pérennité du projet et l'interaction entre les deux publics. Créer des conditions favorables pour que d'autres actions puissent se mettre en place.

Posture

Faire en sorte que les temps proposés aux participants soient les plus conviviaux possible.

Astuce

S'autoriser à recueillir les besoins autres que ceux concernant l'arrivée du numérique dans nos vies pour renouveler les ateliers et renforcer les liens intergénérationnels.

► Comment ?

✓ Deux réunions de présentation du projet :

- A l'ensemble des élèves internes du lycée afin de recruter des volontaires ;
- Aux personnes âgées de la ville de Néronde dont les membres de l'association "Club du bon vieux temps".

✓ Les jeunes lycéens ont été formés à identifier des risques potentiels liés aux usages du numérique (fake news, identité digitale, se protéger du phishing...) dans la perspective d'intervenir auprès de seniors pour les aider à appréhender plus sereinement leur utilisation future des écrans.

✓ Des rappels fréquents à destination des seniors inscrits aux ateliers pour qu'ils n'oublient pas les rendez-vous.

✓ Élaboration d'un programme soutenu avec des sessions rapprochées dans le temps pour ne pas perdre les participants en cours de route.



Conseil

✓ **Ne pas être freiné par la méfiance que l'on associe aux seniors à l'égard des jeunes. Cette idée préconçue est loin de refléter la réalité. De nombreuses enquêtes ont étudié les perceptions entre générations, qui permettent de relativiser ces fractures imaginaires et d'inscrire le renforcement des liens intergénérationnels comme un enjeu d'éducation et de promotion de la santé. Cela est aussi une opportunité pour développer le sentiment d'efficacité personnelle des deux générations dans leurs usages des écrans.**

Contact porteur du projet

Clémentine Berthelot
Chargée de projet de l'IREPS 42
26, avenue de Verdun
42000 Saint-Etienne
04 77 32 59 48



CAPACITY SAINTÉ

Direction Sports, Jeunesse et Vie Associative —
Ville de Saint-Etienne

Fiche de
capitalisations

Former et informer

(42)

La Capacity Sainté est une expérimentation menée par la ville de Saint-Etienne en collaboration (CIFRE) avec le laboratoire [ELICO](#) de l'université de LYON 2. Afin d'accompagner les citoyens dans leurs usages du numérique au quotidien, des Espaces de Pratiques Numériques (EPN) ont été développés partout sur le territoire stéphanois depuis les années 2000 par des acteurs associatifs de l'Éducation Populaire et la collectivité stéphanoise. Équipés et gérés par un réseau de professionnel-le-s de la médiation numérique, ces EPN ont pour mission

de favoriser l'inclusion numérique des citoyens dans leurs structures de proximité. Cependant, l'évolution frénétique du numérique, la diversité des publics et des besoins (évolutifs) d'accompagnement de ces derniers, obligent :

- ✓ les 15 EPN stéphanois à s'adapter aux nouveaux enjeux sociaux du numérique, à repenser et adapter leurs services d'accompagnement de ces publics ;
- ✓ la Ville de Saint-Etienne à réviser sa politique territoriale de médiation sociale et numérique.

Objectifs du projet —

✓ Expérimenter des espaces capacitant de médiation numérique coconstruits avec les usagers, les milieux associatifs et les pouvoirs publics, afin de faire du numérique un véritable levier d'empowerment pour les citoyen.ne.s.

Durée du projet

✓ En cours depuis 2018
(pré-phase en 2016)

Déroulement du projet —

Phase 1 : Recherche/action

✓ Rencontres réflexives avec les acteurs de terrain et les usagers afin d'identifier les problématiques d'accompagnement des publics sur leur territoire et de formuler des propositions d'actions concrètes, par le biais d'ateliers de design participatifs.

Phase 2 : Acculturation

✓ Mise en place d'ateliers et de temps de sensibilisation à destination des publics, pour identifier leurs difficultés et leurs besoins en terme d'accompagnement, pour découvrir et s'inspirer de pratiques émancipatrices du numérique qui se déploient ailleurs.

Phase 3 : Expérimentation

✓ Conception, réalisation et expérimentation collective de nouvelles pratiques et de nouveaux services de l'EPN.

Phase 4 : Formalisation

✓ Traduction des différentes étapes en une démarche générale pour rendre possible la reproductibilité et la "transférabilité" de l'expérimentation chez l'ensemble des EPN.

Phase 5 : Évaluation

✓ Mesure et analyse de la portée du nouveau projet d'EPN mis en oeuvre sur un quartier donné, dans un soucis d'amélioration des services proposés.

Phase 6 : Publicisation

✓ Organisation de communications scientifiques et grand public afin de restituer la démarche à la société civile.

Publics concernés

- ✓ Habitants des quartiers stéphanois, associations et centres sociaux, travailleurs sociaux.
- ✓ Professionnel(le)s de la médiation numérique.

Source d'inspiration du projet

✓ Le projet de recherche [ANR Capacity](#) - co-porté par la FING (Fondation Internet nouvelle génération), le CREAD (Université de Rennes 2) et Télécom- Bretagne — questionne le potentiel de la société numérique à distribuer plus également les capacités d'agir, ("empowerment").