



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

## Rapport moral et d'activités 2014

### Sommaire

Introduction .....	2
Les activités .....	2
Cours en groupe .....	2
Assistance informatique à domicile .....	3
Offre d'activités « Retraite active » .....	4
Repair-Café .....	4
Projets européens.....	5
Projet GRUNDTVIG - « GEM » Mémoires européennes intergénérationnelles.....	5
Projet LDV - MCom Community Media Empowering Program.....	6
Projet Grundtvig - E-GAME - Un jeu électronique pour l'intégration européenne et le dialogue intergénérationnel .....	6
Projet Grundtvig - - FCIGL Promotion de la coopération et de l'apprentissage intergénérationnel.....	7
Projet LDV - ProEnt.....	7
Projet LDV - CASES .....	7
Projet Grundtvig - The Traditional Village for a Future Life .....	8
Projet Grundtvig - NEVER TOO LATE FOR EUROPEAN SYNERGY.....	9
Projet Grundtvig -MOTECH - Incitation à utiliser les nouvelles technologies pour la formation des adultes .....	9
Projet LDV - GAMES - Face à la crise: jeux, simulations et technologies de l'information et la communication (TICs) dans l'enseignement des langues .....	10
Projet LDV - SUC - Start-Up Communities .....	10
Projet LDV - CO-BUS-VET - Comparaison des politiques d'entreprise concernant l'enseignement et la formation professionnelle (EFP) dans les pays membres de l'UE et l'adaptation des bonnes pratiques aux écoles EFP et aux formateurs EFP .....	11
Projet Grundtvig - e-Chance - pour l'entreprenariat des femmes .....	11
Projet GRUNDTVIG Multilateral - SenApp - Seniors Learning with Apps .....	12
Projet ERASMUS+ EHLSSA - European Home Learning Service for seniors associations .....	12
Projet de type "EUROPE FOR CITIZENS" - Inter-cultural Dimension for European Active Citizenship - IDEA-C .....	13
Projet financé par le Fonds Social Européen - INTERNET HOME CARE .....	13
Projets de type AAL - ICT/PSP et H2020.....	13
Nacodeal - NATURAL COMMUNICATION DEVICE FOR ASSISTED LIVING .....	14
Projet AAL - ASSISTANT - aide à l'orientation dans les transports publics pour les seniors.....	14
Projet ICT/PSP - SEACW - ECOSYSTEME SOCIAL POUR L'ANTI VIEILLISSEMENT, LA FORMATION ET LE BIEN ÊTRE.....	14
Projet AAL - TOPIC .....	15



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

Projet AAL - SONOPA – Les Réseaux Sociaux pour les Seniors afin de promouvoir une Vie Active .....	15
Projet ICT/PSP - ALFRED - ASSISTANT PERSONNEL INTERACTIF qui permet de vivre sa retraite de manière autonome, active et à son domicile .....	16
Projet H2020 PHC-20 - ehcoBUTLER - Prolonger le vieillissement actif et en bonne santé grâce aux TIC - Les solutions numériques pour vivre de façon autonome avec un trouble cognitif .....	16
Groupes de discussion et rencontres européennes .....	17

## Introduction

Cette année, l'association E-SENIORS a poursuivi ses activités sur 3 axes majeurs :

- le combat pour l'e-inclusion
- les activités pour la retraite active
- l'amélioration de la communication intergénérationnelle

Ceci autant par ses actions au quotidien sur le « terrain », c'est-à-dire auprès des seniors que par le développement de projets de partenariat européen de réflexion, de bonnes pratiques et de lobbying en faveur du grand âge ou encore des projets plus axés sur le développement d'outils ou services utilisant les technologies numériques pour améliorer la santé ou l'autonomie des seniors.

Nous avons travaillé en partenariat avec l'Institut E-seniors pour la conceptualisation de nos actions et avec les associations E-juniors et M3-Mcube pour tout ce qui concerne les activités intergénérationnelles.

Cette année, nous avons fêté la semaine bleue à "Réunica Domicile" avec un programme centré sur la Silver Economie sous forme d'une rencontre entre des « start-ups » innovantes, des professionnels et des citoyens" dont le titre était "Les objets connectés pour la retraite active et la santé".

Nous avons également poursuivi notre partenariat avec la Mairie du 4<sup>ème</sup>, sous forme d'ateliers informatiques dans le pôle des Seniors actifs.

Notre newsletter s'est stabilisée à un rythme trimestriel (ou quelquefois même plus fréquent si des événements exceptionnels le justifient) et elle est diffusée régulièrement à tous les inscrits.

Nous assurons une permanence d'accueil dans un local situé au 13 rue du Cambodge dans le 20<sup>ème</sup>.

## Les activités

### Cours en groupe

Le nombre de personnes venant assister aux initiations de E-Seniors grandit d'année en année du fait de l'« ouverture » de nouveaux lieux pour les formations dans d'autres arrondissements de la capitale et du fait de la publicité (gratuite) faite d'une part, par le



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

« bouche à oreille », et, d'autre part, grâce aux supports de communication offerts par la ville de Paris et les mairies (affichage, sites, livrets et journaux).

Pour la plupart des cours en groupe, nous avons pu proposer 3 trimestres (débutant en janvier, avril et octobre) selon notre schéma de cours basé sur 2 heures par semaine pendant 8 semaines, hors vacances scolaires – toujours précédé par

- une réunion d'information avec test (écrit) d'accueil
- une réunion de bilan pendant laquelle les stagiaires remplissent un formulaire de satisfaction et qui est aussi une séance de questions/réponses sur de nombreux sujets liés aux sujets traités pendant les cours

Tel a été le cas pour :

- Centre d'animation MJC Mercœur - Paris 11 – 4 rue Mercœur
- Centre d'Animation Daviel – 24 rue Daviel – Paris 13
- Centre social CAF - Paris 20 - 4 rue d'Annam
- Centre social CAF - Paris 12 - 295 rue de Charenton
- MDA 15 - Paris 15 - Patronage Laïc - 72 avenue Felix Faure
- Maison des Seniors et de la Culture - 1ter rue Charles Baudelaire - Paris 12

Parmi les ateliers proposés, il y a plusieurs niveaux :

- L'initiation de base pour les vrais débutants (niveau 1)
- Le niveau 2 qui permet de réviser les acquis, d'approfondir les connaissances et d'initier à des activités plus thématiques (messagerie interactive, image et son numériques,...)
- Le niveau 3 qui propose d'approfondir des activités thématiques
- L'atelier photo numérique

Nous avons également proposé des activités « informatiques » pendant l'été, pour les seniors qui ne quittaient pas la capitale, au mois d'août, dans les locaux de Farband dans le 10ème

Enfin, nous avons réalisé 2 formations professionnelles pour l'apprentissage de Word et Excel pour des personnes en recherche d'emploi.

## *Assistance informatique à domicile*

Le domaine des initiations « individuelles », c'est-à-dire l'assistance informatique à domicile, continue à se développer avec

- d'une part l'assistance informatique telle que définie dans les normes des « services à la personne » proposées par les ministères (lois Borloo) avec des conditions financières de crédit d'impôt. Du fait que nous ne faisons aucune publicité « commerciale », il s'agit souvent d'anciens élèves de nos cours en groupe et, surtout, ceux qui ont décidé de s'équiper en matériel informatique à domicile
- d'autre part des interventions faites par nos bénévoles chez des personnes en situations financière et personnelle précaires, souffrant souvent de handicaps divers, entre autres celles qui sont redirigées vers nous par les PPE (points de coordination gérontologique de quartiers) ou par CASCAD (dispositif d'action territoriale conçu pour répondre aux



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

besoins des personnes handicapées et des personnes âgées en perte d'autonomie pour leur accès à la culture et aux loisirs)

## *Offre d'activités « Retraite active »*

Pour notre public plus varié, notre offre d'activités a évolué. L'association propose des formations de niveaux plus avancés ou plus orientées « pratique de l'Internet », des ateliers/clubs thématiques autour de la photo numérique et de la transmission intergénérationnelle de mémoires et surtout des activités de « jeux de stimulation cognitive et/ou physique » à base de technologies numériques, faisant plus généralement partie de ce qu'on appelle la « e-santé ».

L'association est partie prenante de nombreuses activités expérimentales, telles l'utilisation des IPADs pour les seniors, l'organisation de tournois intergénérationnels de jeux sur consoles, la transmission de mémoires – au travers de photos commentées sur le site HEURITAGE - pour les futures générations ou encore de karaokés musicaux avec support informatique.

Certaines de ces activités sont proposées, ensemble avec les associations partenaires M3(MCube) et E-JUNIORS, avec une dimension de communication intergénérationnelle. Ou encore, dans le cas de l'expérience de jeux sur consoles pour jeunes polyhandicapés, c'est une activité commune de E-SENIORS avec E-JUNIORS.

Une partie de plus en plus importante des activités de l'association concerne tout ce qui accompagne une « retraite active » (ou « vieillesse active » si l'on traduit le terme anglais « active aging »).

Il faut citer, entre autres :

les clubs image numérique :

- Photo : le mardi de 14 à 16h30 - 13 rue du Cambodge Paris 20
  - Photo : le vendredi à 10h au Centre Social de la CAF - 295 rue de Charenton Paris 12 la
- a conversation anglaise avec une méthode active t2 fois par mois les jeudis après-midi

## *Repair-Café*

E-seniors est, (<https://www.facebook.com/events/140281846138905/?fref=ts>), co-fondateur des "repair-café" parisiens.

REPAIR-CAFE = Réparer ensemble, c'est l'idée des Repair Cafés ; des rencontres ouvertes à tous ( toutes générations confondues) dont l'entrée est libre. Outils et matériel sont disponibles là où est organisé le Repair Café, pour faire toutes les réparations possibles et imaginables. Vêtements, meubles, appareils électriques, bicyclettes, vaisselle, objets utiles, jouets, et autres. Des experts en la matière sont aussi au rendez-vous, électriciens, couturières, menuisiers, réparateurs de bicyclettes.

On y apporte les choses en mauvais état qu'on a chez soi. Et on se met à l'ouvrage avec les gens du métier. Il y a toujours quelque chose à apprendre au Repair Café. Qui n'a rien à



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)  
[www.eseniors.eu](http://www.eseniors.eu)

réparer, prend un café ou un thé. Ou aide à réparer quelque chose appartenant à un autre. On peut toujours aussi y trouver des idées à la table de lecture, proposant des ouvrages sur la réparation et le bricolage.

Quelques liens :

<http://repaircafe.org/fr/a-propos-du-repair-cafe/>  
page facebook repaircafé

<https://www.facebook.com/pages/Repair-caf%C3%A9-Paris/340638079389211>

## Projets européens

Pourquoi le terme anglais « active aging » ?

Parce que l'association participe à un grand nombre de projets européens.

Nous avons toujours un certain nombre de projets de partenariats éducatifs, en cours depuis 2012, et certains nouveaux qui ont démarré en in 2013.

Puis un projet multilatéral Grundtvig (Senapp) qui a démarré en 2014, ainsi qu'un projet "Europe for Citizens" et un projet FSE.

Nous avons débuté un projet Erasmus+ (Ehlssa) en 2014.

Du côté des projets de type AAL ou ICT/PSP, certains projets ont continué (ASSISTANT, Nacodeal), d'autres ont démarré en fin 2013 (SeaCW, TOPIC, SONOPA, ALFRED) et un projet H21020 a démarré en fin 2014 (EhcoButler)

## *Projet GRUNDTVIG - « GEM » Mémoires européennes intergénérationnelles*

L'idée du projet "inter-Generational European Memories (GEM)" est d'essayer de rassembler des souvenirs, de seniors issus des pays partenaires au projet, sur des gens, lieux, événements ayant compté dans les communautés locales. Ces activités se concentreront autour de trois pôles ; l'élaboration systématique et la préservation des souvenirs des seniors (MEMORIES), la transmission de connaissances (cours sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) ou cours de langue – ACTIVE AGEING) et la planification de dialogues intergénérationnels (SOLIDARITY BETWEEN GENERATIONS). Deux méthodes de travail avec les seniors sont envisagées : une traditionnelle et une innovante. Les participants âgés, qui ne savent pas comment utiliser un ordinateur et qui ne parlent pas assez bien une langue étrangère pour communiquer, pourront se former sur ces deux plans, leur permettant ainsi de continuer leur apprentissage eux-mêmes abaissant ainsi les barrières psychologiques qui les avaient freinés jusqu'alors.

Nous voulons, lors des rencontres prévues, apprendre et mieux connaître les organisations qui nous accueillent, les cultures des pays hôtes et les villes que nous visiterons. Il sera demandé à



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

tous les partenaires de partager leurs expériences en anglais. Une plateforme wiki sera utilisée pour les présentations et pour mettre en commun les connaissances. Il sera possible de créer une encyclopédie contenant les descriptions et caractéristiques des lieux, personnes et événements importants pour les seniors et communautés locales en utilisant les outils des TIC. Les matériaux seront également mis à disposition sur la base European Shared Treasure afin que les résultats du projet soient intégrés à l'héritage culturel européen.

## *Projet LDV - MCom Community Media Empowering Program*

Les principaux objectifs du projet sont de :

(i) développer des approches éducatives dans un contexte axé sur la communauté et donner des moyens aux travailleurs et aux bénévoles dans les organisations de la société civile et associations de bienfaisance (OSC) à travers des connaissances des médias communautaires,

(ii) élaborer des programmes pour y inclure des cours pratiques (ou des ateliers d'expérimentation / des stages) en création de contenu multimédia, de nouvelles technologies TIC, d'éducation et de culture des médias sociaux et de formation aux médias,

(iii) créer un réseau thématique dédié à la formation en médias communautaires des travailleurs et futurs travailleurs des OSC.

## *Projet Grundtvig - E-GAME - Un jeu électronique pour l'intégration européenne et le dialogue intergénérationnel*

Le projet a pour objectif le développement d'un jeu vidéo sur l'intégration européenne en impliquant un groupe mixte de jeunes et d'adultes. L'intention de l'ensemble des participants est de créer une synergie au sein de ce groupe de travail pour favoriser et instaurer un véritable dialogue intergénérationnel, comme le demande l'année de l'Europe 2012.

### INNOVATION

Le projet est très innovant car il tente de développer et de faire partager des compétences et des expériences qui ont déjà été exploitées lors d'autres projets européens : ainsi, d'expériences déjà menées par le coordinateur, est née l'idée qu'un jeu vidéo sur l'intégration européenne pouvait être créé en partenariat.



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)  
[www.eseniors.eu](http://www.eseniors.eu)

## *Projet Grundtvig - - FCIGL Promotion de la coopération et de l'apprentissage intergénérationnel*

L'objectif du projet est d'encourager l'apprentissage intergénérationnel (IGL) en explorant par le croisement d'expériences culturelles, les meilleures pratiques et méthodologies en Europe et dans la communauté plus vaste de l'éducation permanente. Les Pays Européens portent une attention particulière à leur population vieillissante et 2012 a été déclarée année du vieillissement actif et de la solidarité intergénérationnelle. Quelques pays européens ont déjà développé des méthodes et des outils d'IGL mais il demeure un manque de connaissances et d'expertise qui doit être comblé. Le projet introduira les pratiques formelles et informelles d'IGL qui rapprochent les personnes âgées et les générations plus jeunes, telles que les techniques de formation, de communication et de coopération en tandem. Les partenaires concernés fourniront leurs connaissances pratiques en IGL et leur coopération dans divers aspects sociaux tels que l'environnement, les clubs et les réseaux sociaux.

## *Projet LDV - ProEnt*

L'entrepreneuriat n'a jamais été aussi important qu'aujourd'hui. Il est admis que les nouvelles compagnies et entrepreneurs sont importants pour l'innovation, la création d'emplois et le développement économique européen. Cependant, l'éducation traditionnelle et les systèmes de formation en Europe n'ont pas apporté suffisamment de soutien à l'entrepreneuriat. Comme les comportements, attitudes prennent forme à un jeune âge, les systèmes d'éducation devraient davantage contribuer au développement de compétences et de culture entrepreneuriales. Nous voulons mettre en oeuvre ce projet car aujourd'hui: la participation étudiante est limitée; les méthodes d'enseignement ne sont pas suffisamment efficaces; les éléments pratiques manquent; l'entrepreneuriat n'est pas lié à des formations ou professions spécifiques; les personnes faisant partie du monde des affaires ne sont pas suffisamment impliquées.

Le projet PRO-ENT a pour but de devenir un outil de soutien pour le développement de l'esprit d'entreprise au sein des jeunes générations. Nous espérons atteindre ce but par le suivi de projets spécifiques d'une durée de deux ans et impliquant les écoles ainsi que les représentants d'entreprise. L'objectif du projet est de motiver les élèves à développer une attitude créative, positive et innovante. Les activités du projet leur démontreront l'intérêt de l'éducation au sein d'un lieu de travail et les aider à développer un certain esprit d'entreprise et sens des responsabilités.

## *Projet LDV - CASES*

Dans une période de crise économique mondiale, le consumérisme couplée à la logique de profit à tout prix n'est pas durable, en particulier avec la diminution du niveau de vie pour une grande partie de la population et l'environnement.



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)  
[www.eseniors.eu](http://www.eseniors.eu)

La reconfiguration de l'économie est stimulée par de nouvelles approches comme développer la conscience du consommateur pour qu'il ait plus de choix, plus d'informations et plus de capacité pour guider ses choix.

Les entreprises modernes doivent tenir compte des aspects sociaux et d'entraide de la société et de l'économie - qui sont amplifiés grâce aux développements de l'internet.

Cette proposition est fondée sur la réponse aux besoins du marché du travail et anticipe les nouvelles compétences qui seront nécessaires dans ce nouvel environnement.

Le projet vise à:

- Examiner le monde de l'entreprise sociale et solidaire à travers l'Europe, la collecte des bonnes pratiques
- Construire des outils pédagogiques innovants, en différentes langues, telles que des guides informatisés pour des activités naissantes, fournissant des informations pertinentes, des conseils, des moyens
- Offrir des possibilités, à travers des visites d'étude et des stages sur site dans des entreprises sociales et solidaires
- Créer un site web.

## *Projet Grundtvig - The Traditional Village for a Future Life*

Le projet «Le Village traditionnel pour une vie future» s'adresse à des jeunes et à des personnes ayant atteint l'âge de 50 ans et plus, qui sont au chômage ou en risque d'exclusion.

Augmenter la motivation des groupes économiques, sociaux et culturels défavorisés et favoriser leur inclusion dans la vie ordinaire, surtout pour les personnes qui n'ont pas réussi à atteindre le niveau de base d'éducation.

Les apprenants / stagiaires auront l'occasion d'apprendre les coutumes, les métiers traditionnels, et de découvrir les manières de vivre dans un village traditionnel d'un pays européen.

À cet égard, un certain nombre d'ateliers nationaux et internationaux seront organisés ainsi que des foires sous la forme d'un vieux village traditionnel dans lequel les stagiaires apprendront à faire des céramiques, des articles ménagers, de l'artisanat en métal et bois, des costumes traditionnels, classiques et des boissons et aliments.

Le projet soutiendra également l'initiative et l'esprit d'entreprise pour aider les apprenants / stagiaires à commencer une petite entreprise familiale orientée vers l'artisanat traditionnel.



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)  
[www.eseniors.eu](http://www.eseniors.eu)

## *Projet Grundtvig - NEVER TOO LATE FOR EUROPEAN SYNERGY*

De nombreux adultes ne sont pas au courant du programme LLL (Life Long Learning – Apprentissage tout au long de la vie). Notre public cible est surtout constitué d'adultes qui ont quitté le système éducatif tôt ou qui n'ont jamais eu l'opportunité d'avoir un enseignement formel (comme c'est le cas pour les migrants, les réfugiés, les voyageurs, les personnes marginalisées et personnes handicapées), et de « seniors ou de personnes âgées ». Les opportunités pour les projets Life Long Learning et spécialement pour la synergie européenne devraient être facilitées.

L'idée principale du projet est de permettre aux adultes d'avoir la capacité d'analyse critique améliorant ainsi leur qualité de vie et leur mode de vie. Toutes les ressources accessibles aux partenaires du projet seront à envisager tout au long du projet afin de faciliter l'apprentissage pour le groupe cible. Cette étape sera en lien étroit avec l'enseignement de l'anglais oral qui permettra aux adultes d'améliorer leur confiance en eux. La sensibilité culturelle du groupe cible assurera une plus grande connexion à la plateforme de citoyenneté nationale par le biais d'une plateforme multidimensionnelle européenne. Afin d'achever ce projet, il faudra présenter tous les résultats attendus tels que les questionnaires N2L84ES, une présentation de poésie en ligne, un documentaire (combiner 4 courts montages audio-vidéo créés par les adultes) dans une salle de conférence d'une prison afin d'intégrer les adultes défavorisés dans les prisons dans les projets LLL, ou dans un autre lieu approprié tel qu'un centre communautaire local etc. De cette façon, le résultat final du projet présentera une poussée de la conscience européenne atteinte par une synergie européenne unique. Par conséquent, le nombre d'adultes qui présentera notre phrase cadre « N2L84ES ! » (Il n'est jamais trop tard pour la synergie européenne !) sera considéré comme un des critères de performance de notre projet.

## *Projet Grundtvig -MOTECH - Incitation à utiliser les nouvelles technologies pour la formation des adultes*

L'objectif de ce projet est d'encourager et de guider les élèves adultes de diverses parties d'Europe vers un apprentissage et des activités créatifs en utilisant les outils des nouvelles technologies. Le projet rassemble des adultes d'âges et d'origines différents et des experts des TIC dans le "e-learning" (l'apprentissage par l'informatique). Le but principal du projet est d'encourager la formation continue et la créativité des adultes. Le projet améliore également une pédagogie créative d'enseignement des langues, en particulier dans les zones périphériques.

L'objectif du projet est de donner des possibilités de développement personnel des adultes dans le langage des ordinateurs et les langues étrangères en utilisant des méthodes d'enseignement créatives, des méthodes de e-learning de telle sorte que les participants puissent adopter les connaissances acquises en pratique dans le cadre de leur communauté locale ou au travail. Tous les partenaires organiseront un groupe cible d'élèves adultes qui participeront à des ateliers internationaux et diffuseront les connaissances acquises aux niveau local en constituant leur propre cercle d'apprentissage. Les experts des ITC dans le « e-



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)  
[www.eseniors.eu](http://www.eseniors.eu)

learning » développeront le contenu des ateliers internationaux et les animeront pendant la durée du projet. En outre le projet se concentrera sur les compétences civiques et culturelles des élèves adultes au moyen d'activités culturelles et l'enseignement de la langue anglaise qui rejoint facilement différentes cultures et permet de riches échanges de culture.

## *Projet LDV - GAMES - Face à la crise: jeux, simulations et technologies de l'information et la communication (TICs) dans l'enseignement des langues*

L'objectif du projet est de définir et de comparer les méthodes les plus efficaces dans l'apprentissage des langues, pour les adultes. La première étape du projet va tenter de trouver des jeux et simulations (réelles et virtuelles), qui pourraient être utiles à l'enseignement des langues. Les partenaires du projet vont tester l'efficacité des jeux et simulations utilisés par les différentes organisations. Un livre sera élaboré sur le projet et les recherches menées. Pour ce projet, douze institutions européennes vont essayer de modifier la façon dont les professeurs enseignent des langues afin de rendre les sujets plus attrayants pour les apprenants adultes et ceci en utilisant des outils économiques et accessibles.

Par conséquent, le projet sera axé sur 2 domaines: trouver des jeux et simulations utiles dans l'enseignement des langues (JEUX ET SIMULATIONS) et l'utilisation des TICs comme outils d'apprentissage (OUTILS). Notre projet va mettre en relation les différentes compétences pédagogiques et stratégies d'enseignement par la mobilité du personnel dédié à l'apprentissage des adultes. Le partenariat va également essayer de développer une plateforme pour construire des ponts entre les instituts de formation et autres prestataires de l'éducation, comparer et ouvrir la voie à l'intégration de bons exemples dans le processus d'apprentissage.

## *Projet LDV - SUC - Start-Up Communities*

Start-Up Communities (SUC) est un large partenariat européen créé afin d'identifier les principales innovations en terme d'apprentissage et ce afin d'élaborer un programme, service ou communauté qui encouragera, inspirera, supportera et poussera les entrepreneurs et start-up. Cet objectif sera atteint à travers un apprentissage tout au long de la vie pertinent permettant d'accroître l'employabilité, d'améliorer l'entreprise et de valoriser la collaboration. Notre projet recherchera ces initiatives, sous l'œil avisé d'un expert, à travers les différents pays du partenariat. Il s'agira donc de recueillir les meilleures pratiques, les cas d'écoles et les leçons apprises ainsi qu'identifier les futures opportunités. Le partenariat élaborera ensuite une communauté de start-up basée sur les résultats des recherches menées.

SUC est un espace où l'entreprenariat est soutenu et promu par une équipe d'acteurs-clés qu'ils soient formateurs, modèles d'inspiration, mentors, possibles investisseurs ou spécialistes des réseaux. Tous seront connectés via la communauté et toutes les relations seront communes afin de créer des relations bénéfiques à toutes les parties. Dans cet environnement, et afin de favoriser l'entreprenariat, en particulier chez les jeunes, un certain nombre de processus d'apprentissage et de formation seront disponibles ainsi que des modèles et outils.



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

## *Projet LDV - CO-BUS-VET - Comparaison des politiques d'entreprise concernant l'enseignement et la formation professionnelle (EFP) dans les pays membres de l'UE et l'adaptation des bonnes pratiques aux écoles EFP et aux formateurs EFP*

Les objectifs et activités du projet CO-BUS-VET s'adressent aux professeurs et aux étudiants en économie des écoles EFP (ou VET en anglais) et aux formateurs et stagiaires provenant de l'enseignement EFP. Les apprenants provenant des écoles EFP et du marché du travail de l'UE développeront un esprit d'entreprise et une façon de penser qui leur permettra de trouver plus facilement leur place sur ce même marché du travail avec notamment la création de leur propre entreprise.

Le projet propose à la fois de créer et d'améliorer les compétences entrepreneuriales des employés des organismes EFP impliqués dans le projet, mais permet également d'échanger de bonnes pratiques et d'innover l'enseignement entrepreneurial traditionnel en le rendant plus créatif et en transformant les informations de l'entreprise en une méthode didactique intégrée au programme d'études.

À cet égard, le projet encouragera les apprenants à créer leur propre entreprise virtuelle tout en restant proche de la situation réelle du marché du travail. De plus, ces apprenants utiliseront activement les technologies de l'information et de la communication (TIC) afin de comprendre le fonctionnement d'une entreprise.

## *Projet Grundtvig - e-Chance - pour l'entrepreneuriat des femmes*

Le travail indépendant et l'esprit d'entreprise chez les femmes s'accroît dans le monde avec la diminution de la discrimination de genre et avec le développement de l'émancipation féminine et de la répartition des revenus du ménage dans la société.

« E-Chance » est un projet pilote qui soutient plus largement les nouveaux entrepreneurs. Les trois principaux objectifs sont :

1. L'aide à l'entrepreneuriat des femmes avec un enseignement scolaire complet ou un enseignement professionnel pour celles qui souhaitent travailler dans le domaine du réseau
2. La création de collaborations – les femmes pourraient également travailler dans les réseaux déjà existants des conseillers et des partenaires du projet ou initier ce genre de réseaux
3. L'échange d'informations entre les pays partenaires afin de renforcer les structures économiques régionales



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

## *Projet GRUNDTVIG Multilateral - SenApp - Seniors Learning with Apps*

Le but du projet SenApp est de développer une application, à destination des seniors, pouvant les initier à la navigation en ligne afin de les rendre compétents en matière de TICs. Le projet se déroule dans 4 pays (Allemagne, Espagne, France et Roumanie) et se concentre sur la problématique de l'e-Inclusion pour les seniors en Europe qui demeure encore méconnue en terme de compétence et d'autonomie dans l'utilisation des TICs. La fracture numérique concerne encore les aînés. Le but concret du projet est de développer une application motivante fondée sur les méthodes de formation afin d'engager les seniors dans la société numérique en leur offrant l'accès au monde numérique à moindre coût et avec des outils adaptés (tablettes, ordinateurs, systèmes d'exploitation notamment Android). Généralement, il s'agit donc d'inclure les seniors dans la société de l'information et de la connaissance et ce, en appliquant la formule (qui a déjà fait ses preuves) selon laquelle l'utilisation des TICs comme moyen d'apprentissage est une réussite. SenApp développera une application non-formelle, flexible et accessible dispensant des cours sur les TICs adaptés aux besoins des seniors. De la même manière, l'utilisation des méthodes de e-learning permettra davantage de souplesse et de flexibilité dans l'apprentissage, conditions nécessaires à la réussite de l'apprentissage pour cette population cible particulièrement diversifiée. A l'issue du projet, seront développés a) un environnement d'apprentissage mobile adapté aux tablettes et ordinateurs b) 25 unités d'apprentissage conçues spécialement pour les seniors issus des 4 pays participants. Afin de faire face aux différentes problématiques auxquelles les seniors sont confrontés, une place importante sera faite aux éléments didactiques multimedia : vidéos, screencast (vidéographie) et exercices interactifs. La segmentation des contenus sera adaptée au rythme des seniors. Le fait que les cours soient modulables rend possible la personnalisation de la formation (choix, nombre de cours, assiduité...).

## *Projet ERASMUS+ EHLSSA - European Home Learning Service for seniors associations*

Objectifs :

- 1) Mise en place d'une infrastructure d'apprentissage pour les personnes âgées en Europe
- 2) Programme de formation pour les personnes âgées et pour les formateurs
- 3) Dans 5 pays et dans 5 langues
- 4) Utilisation compétente et autonome des TICs

Public cible :

- Toutes les personnes âgées de l'Europe
- Avec un accès d'Internet
  - Avec les compétences de base d'Internet



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)  
[www.eseniors.eu](http://www.eseniors.eu)

## *Projet de type "EUROPE FOR CITIZENS" - Inter-cultural Dimension for European Active Citizenship - IDEA-C*

Le projet a pour objectif de restaurer la confiance entre les citoyens européens et le système électoral actuel. En effet, ce projet fait directement référence aux derniers résultats des élections européennes et au taux de participation extrêmement faible dû à la fois à un système de vote qui n'est pas obligatoire mais également à un déficit démocratique à travers l'Europe.

Le projet répond aux trois principales causes de cette faible participation aux élections européennes :

- Manque d'intérêt et de connaissance du fonctionnement démocratique de l'Union européenne
- Méfiance envers les institutions européennes
- Absence de sentiment d'appartenance à l'Europe

Le projet IDEA-C est basé sur la création de 13 ateliers locaux dans chaque pays membre partenaire du projet et sur la participation de chaque organisation partenaire à 4 réunions internationales.

## *Projet financé par le Fonds Social Européen - INTERNET HOME CARE*

Internet Home Care est un projet financé par le Fonds Social Européen visant à promouvoir l'échange de bonnes pratiques dans le domaine de l'innovation sociale et du vieillissement actif de la population.

Dans le cadre de ce projet, 3 meetings internationaux sont prévus afin de permettre aux partenaires d'approfondir leurs connaissances en matière de service à la personne et des différentes pratiques existantes au sein des trois pays concernés. Ces rencontres seront axées en particulier sur le développement de nouvelles méthodes d'intervention à domicile auprès des personnes âgées en situation d'isolement.

Le projet vise à :

- Partager des expériences entre les partenaires et échanger sur les pratiques, les utilisateurs concernés, les problématiques, les méthodologies et entre les principaux acteurs sociaux publics et privés;
- favoriser la coopération européenne entre les partenaires impliqués dans le cadre d'autres projets européens dans le domaine de l'innovation sociale.

## **Projets de type AAL - ICT/PSP et H2020**



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

## *Nacodeal - NATURAL COMMUNICATION DEVICE FOR ASSISTED LIVING*

L'idée de base est de fournir aux personnes âgées des outils numériques d'utilisation simple de manière à ce qu'ils profitent des avancées technologiques de notre Société de l'information actuelle ;

Il s'agit de modules d'assistance pour les activités quotidiennes au domicile , pour rendre les seniors plus autonomes malgré les effets de perte de mémoire et ceci grâce à la Réalité augmentée

## *Projet AAL - ASSISTANT - aide à l'orientation dans les transports publics pour les seniors*

L'objectif de « ASSISTANT » est de fournir une assistance facilement accessible pour l'utilisation des transports publics, la planification en ligne de voyages avec une interface simplifiée, l'organisation de guides pour des trajets à étapes multiples, même avec des transferts intermodaux et transnationaux, sans oublier les informations du « dernier kilomètre » (après avoir quitté les transports en commun) .Le groupe cible est celui de personnes âgées, en particulier celles qui voyagent dans des lieux inhabituels ou celles qui commencent à utiliser les transports en commun après avoir perdu la capacité de conduire elles –mêmes une voiture.

ASSISTANT construit sa technologie sur des interfaces familières, les PC et téléphone mobile, ne fournissant des informations pertinentes qu'au bon moment et de la manière la plus appropriée par des signaux auditifs, visuels ou tactiles.

ASSISTANT rassure car il détecte les situations problématiques et leur trouve des solutions .

En fournissant une application unique qui maîtrise toutes les fonctionnalités à la fois du PC et du smartphone, ASSISTANT est simple d'utilisation car le transfert des informations entre terminaux est transparent.

## *Projet ICT/PSP - SEACW - ECOSYSTEME SOCIAL POUR L'ANTI VIEILLISSEMENT, LA FORMATION ET LE BIEN ÊTRE.*

L'objectif du projet est de créer un Ecosystème pour la formation, l'information, la sensibilisation et la promotion d'outils en faveur des TIC et du vieillissement actif et en bonne santé.

Ce dernier a pour but de devenir un point de rencontre interactif pour les acteurs du monde de l'inclusion sociale, en utilisant internet dans le monde entier.

Le projet consiste en une combinaison de technologies déjà éprouvées, qui n'ont pas besoin de recherche supplémentaire, mais qui est unique et innovante dans son ensemble.



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)  
[www.eseniors.eu](http://www.eseniors.eu)

En plus, ce projet est destiné à deux autres groupes : les personnes âgées et la population en général.

La plateforme s'appuie sur des technologies ouvertes, flexibles, et durables. Elle se compose d'une formation et d'outils qui permettront la mise en pratique des connaissances acquises. Le contenu est constitué : d'une formation, d'information et d'outils concernant la culture numérique, la société de l'information, la promotion de la santé et le vieillissement actif et en bonne santé. Les outils suivants seront adaptés aux personnes âgées (interface, Smart TV, etc.) et permettront aux participants et visiteurs de mettre en application des connaissances qu'ils acquerront en même temps.

## *Projet AAL - TOPIC*

Le but du projet TOPIC est de procurer un soutien aux aidants informels à l'aide d'un « CarePortfolio » (portefeuille dédié aux soins). Il s'agit d'un ensemble d'espaces partagés, de services qui viennent soutenir les capacités physiques et mentales des aidants pour maintenir les soins à leur proche en leur permettant d'accéder à des informations relatives aux soins via une plateforme de coopération avec des aidants professionnels qui améliore, intègre et rend la communication multimodale (mobile) plus facile et plus accessible aux aidants informels, amis ou membres de la famille.

Dans ce projet, nous proclamons pouvoir aider les aidants informels afin d'alléger leur stress et d'augmenter leur autonomie et efficacité face aux soins quotidiens.

Nous pensons remédier à cela par l'apport d'un soutien social que Thoits (1986) a défini comme un «phénomène multidimensionnel qui peut être exprimé par un certain nombre de processus différents, tels que l'apport d'informations et de conseils, l'aide à la prestation de soins, ou l'expression d'inquiétude et de compassion envers l'aidant".

## *Projet AAL - SONOPA – Les Réseaux Sociaux pour les Seniors afin de promouvoir une Vie Active*

Le nombre des seniors ayant plus de 65 ans va augmenter d'une manière significative dans les années à venir, et ainsi il est nécessaire de développer des modèles de soins élargis. La valorisation des activités physiques est un des éléments clés permettant aux seniors prendre confiance en eux ainsi que de maintenir leur autonomie dans la vie quotidienne. Le projet SONOPA vise à encourager et à faciliter les activités autonomes et sociales.

SONOPA se focalise sur la création d'une application de réseau social ciblant les besoins des personnes âgées et ayant pour but de soutenir les activités quotidiennes de ces personnes le plus longtemps possible.

Les nouvelles technologies (TIC) peuvent avoir un rôle essentiel dans l'amélioration du bien-être ainsi que dans le soutien de la vie active des personnes âgées. Comme les seniors souhaitent vivre dans leur maison le plus longtemps possible, il est important d'être heureux et actif chez soi. Cependant, très souvent, une personne âgée qui vit seule souffre de dépression et de solitude, et ainsi elle rencontre des difficultés à rester active. Le réseautage social peut aider les seniors à garder contact avec leur famille et leurs amis, mais aussi cela



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)

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

peut être un outil pour obtenir de nouvelles connaissances, ce qui permet de combattre l'isolement social.

## ***Projet ICT/PSP - ALFRED - ASSISTANT PERSONNEL INTERACTIF qui permet de vivre sa retraite de manière autonome, active et à son domicile***

Dans une société optimisée, les personnes âgées seront en mesure de vivre à leur domicile avec la possibilité d'être indépendants et de participer activement à la société. Le projet ALFRED s'inscrit dans ce but en offrant la possibilité d'avoir un assistant personnel et interactif à disposition des personnes âgées. ALFRED accueillera des services interactifs promouvant un mode de vie indépendant et le vieillissement actif pour les seniors et les personnes prenant soin d'eux. ALFRED veut lutter contre les faiblesses physiques et cognitive dues au vieillissement grâce à une utilisation efficace des technologies de l'information et de la communication (TIC) ainsi que grâce à une meilleure coordination des processus de soin.

Afin d'atteindre ces objectifs, le projet va créer un assistant virtuel et interactifs pour les personnes âgées. Cet assistant prendra la forme d'un diapositive mobile. ALFRED sera entièrement contrôlé par la voix et combinera les derniers résultats produits par la recherche en matière d'innovation mobile, de données, reconnaissance vocale... Ces avancées technologies seront couplée à des activités issues de travaux en sciences sociales et comportementales.

## ***Projet H2020 PHC-20 - ehcoBUTLER - Prolonger le vieillissement actif et en bonne santé grâce aux TIC - Les solutions numériques pour vivre de façon autonome avec un trouble cognitif***

L'idée du projet ehcoBUTLER est née du constat qu'aujourd'hui l'Europe vieillit. Une caractéristique commune aux seniors est l'apparition fréquente soit de problèmes physiques, soit de légers troubles cognitifs. Cette situation amène de nouveaux défis et questionnements sur comment favoriser l'autonomie et améliorer la qualité de vie des seniors tout en promouvant plus efficacement une bonne santé par différents moyens.

Le projet ehcoBUTLER vise à répondre aux défis posés en développant une plateforme numérique regroupant à la fois des applications de loisirs et de santé.

L'objectif principal est de démontrer les bénéfices socio-économiques du déploiement de plusieurs projets pilotes innovants et orientés vers l'utilisateur, basés sur différents modèles afin d'être capable de mettre en pratique des résultats prometteurs à travers l'Europe.



# E-SENIORS

[www.e-seniors.asso.fr](http://www.e-seniors.asso.fr)  
[www.eseniors.eu](http://www.eseniors.eu)

## Groupes de discussion et rencontres européennes

Nous avons proposé à toutes les personnes qui côtoient l'association de participer à des groupes de discussion autour des nouvelles thématiques que nous développons en utilisant les technologies numériques comme appui pour maintenir la santé et l'autonomie des seniors.

Nous les informons ainsi des nouvelles avancées technologiques les concernant et recueillons leurs impressions et les utilisons pour améliorer les résultats.

Nous proposons même, pour certains projets, aux seniors de participer (gratuitement) aux rencontres dans les différents pays européens, à la fois pour le principe de l'ouverture à et la connaissance de l'Europe, et les personnes qui ont pu en profiter en sont ravies et ne demandent qu'à repartir vers d'autres destinations.