

Intergener@tions



Veille de projets

éducatifs innovants

Intergener@tions est un projet d'accompagnement et de formation de personnes âgées au numérique par des collégiens en décrochage scolaire. Initié en 2003 par Monique Argoulac'h, il se déroule à Brest.

Dans le cadre d'un dispositif relais chaque année, 10 à 15 jeunes reçoivent une formation sur les usages d'internet pour être à leur tour formateur auprès de personnes âgées. Ensuite, deux fois par semaine, ils se rendent à la résidence afin d'initier les personnes âgées à l'usage d'Internet. Chaque élève se met dans la peau du sachant et aide les personnes âgées à effectuer une recherche, écrire sur un blog, s'inscrire et utiliser un outil de réseau social, etc.

A la suite de cette initiation, des projets permettent de prolonger les échanges entre jeunes et seniors.

Intergener@tions a récemment initié le projet "Nao & Louise" avec des étudiants de l'Ecole de Design de Nantes et de Télécom-Bretagne, qui vise à proposer des solutions pour l'accompagnement et l'aide d'un robot humanoïde aux personnes en perte d'autonomie. Ce projet s'est déroulé sur quatre phases. Les élèves ont d'abord recherché des informations sur le robot Nao et créer des discussions autour de lui via la création d'une page Facebook et d'un compte Twitter. Ils ont ensuite produit divers scénarios avec les étudiants de l'Ecole de Design de Nantes, grâce au recueil des besoins et désirs des personnes âgées de la résidence. Le scénario choisi a ensuite été développé par les étudiants de Télécom-Bretagne en permettant aux collégiens de suivre toutes les phases du projet. Le projet "Nao relationnel" a ensuite été testé à la résidence.

En quoi ce projet est-il particulièrement innovant ?
L'innovation réside dans la valorisation des compétences numériques des jeunes auprès d'autres usagers. Les jeunes et leurs pratiques numériques sont mis en avant, d'autant plus car ils sont mis dans une posture de délivrance du savoir. Cette action intergénérationnelle permet aussi aux jeunes en décrochage scolaire de s'investir dans un projet porté par l'action et permet aux personnes âgées de se familiariser avec l'usage d'Internet qui leur est méconnu. Intergener@tions inscrit les outils numériques dans une démarche sociale.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue des élèves ?
Intergener@tions, en permettant aux élèves en décrochage scolaire de devenir des formateurs d'autres personnes, met les élèves en position de sachant et non plus en position d'échec vis-à-vis des savoirs. Le projet permet également de suivre toutes les phases d'un projet (de sa conception à l'expérimentation).

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue des enseignants ?
Ce projet permet aux enseignants d'ancrer l'enseignement de l'usage d'Internet dans un contexte et de d'assurer la coordination entre le jeunes et les personnes âgées de la résidence.

Qu'est-ce que le projet change dans l'expérience vécue

Sources :

site web : <http://www.intergenerations.infini.fr/>

<http://www.a-brest.net/article6148.html>

<http://www.infini.fr/>

<http://drivedroite.infini.fr/>

d'autres acteurs (lesquels) ?

Les communautés locales sont mobilisées et intégrées aux projets éducatifs. Les établissements scolaires et centres de formation pourraient mettre en place des partenariats avec des entreprises et des acteurs locaux afin d'ancrer les projets éducatifs dans des projets concrets et contextualisés.