



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DISK: “Digital skills for an Aging Europe”
2020-1-FR-01-KA204-07982

Recommandations à l’usage des politiques publiques dans le cadre du projet DISK

- Résumé des principales conclusions -





Le projet DISK est un projet Erasmus+ financé par la Commission européenne, et est mis en œuvre dans 6 pays différents : France, Italie, Belgique, Espagne, Grèce, et Macédoine du Nord, par huit partenaires.

L'objectif principal du projet est d'aborder les problèmes des seniors par la promotion du vieillissement actif, en les encourageant à adopter une série de bonnes pratiques pour préserver leur santé mentale grâce aux technologies numériques.

Ce document de recommandations politiques publiques compose la quatrième partie du projet, intitulé "Guide et plaidoyer" - qui présente la version finale de celui-ci - et comprend une recommandation politique et des propositions de lignes directrices sur l'utilisation future de solutions créées spécifiquement pour les personnes âgées.

L'objectif de cette recommandation politique est également d'évaluer les besoins et les activités déjà existantes en matière de compétences numériques dans les pays du consortium DISK, et de contribuer au développement d'une stratégie d'apprentissage de compétences numériques qui répondra aux besoins des citoyens adultes et contribuera à la poursuite de la croissance de l'économie et de la société numériques. Son objectif est de proposer un ensemble de recommandations explicites et applicables, afin de permettre aux pouvoirs publics de mieux comprendre les problèmes et besoins des personnes âgées en matière de vieillissement actif. Ainsi, le projet DISK a pour but d'aider les personnes âgées en les encourageant à utiliser les nouvelles technologies pour adopter une variété de bonnes pratiques afin de préserver leur santé et d'avoir une vieillesse épanouie.

Qu'est-ce que le projet DISK ?

Les formations créées dans le cadre de DISK sont le cœur de notre projet. Les résultats et le contenu ont été soigneusement sélectionnés sur la base des besoins clés du groupe cible du projet.

Suite à l'analyse des lacunes en matière de capacités numériques, et suivant les modèles, outils et moyens définis, tous les partenaires ont développé le contenu de 10 formations et jeux en ligne dans les quatre principaux domaines des capacités cognitives: Mémoire, Fonctions exécutives, Attention et Perception. Les jeux accompagnant chaque cours DISK sont très importants pour favoriser l'assimilation des connaissances. Ils constituent un très bon moyen d'apprentissage et leur utilisation doit être encouragée pour leur valeur en termes d'éducation, car il s'agit d'un moyen stimulant d'acquérir de nouvelles compétences.

Les ressources de formation du projet DISK sont accessibles depuis la plateforme DISK, au moyen d'un ordinateur, d'un smartphone ou d'une tablette Cette plateforme comprend tout le matériel développé par les différents partenaires dans le cadre du projet, organisé en parties et sous-parties, structurés dans différents modules et unités, à partir desquelles vous pouvez accéder au contenu, matériel téléchargeable, aux liens vers des ressources électroniques, aux questionnaires, au contenu multimédia et à tout autre matériel pertinent pour l'accomplissement du projet DISK.

Pour accéder au site des formations DISK : <https://diskproject.eu/>



L'importance du numérique dans un monde post-COVID

Les compétences numériques sont aujourd'hui considérées comme un facteur clé dans la transition numérique des pays, et nécessaire à leurs succès. Depuis la pandémie de COVID-19, le développement numérique et sa transformation sont devenus de plus en plus importants. L'amélioration de la disponibilité des produits et services et l'autonomisation des citoyens, des travailleurs et des étudiants dans leurs affaires et besoins quotidiens durant le confinement est devenue une priorité claire pour l'ensemble des pays, de même que la capacité de tirer parti des progrès réalisés dans le domaine numérique est devenue un facteur important dans la détermination de sa durabilité.

Pour ce qui concerne spécifiquement la dimension politique, nous souhaitons souligner trois références qui recoupent les trois axes politiques du projet : l'éducation numérique, l'apprentissage des adultes et le vieillissement actif. Ces trois axes ont contribué à définir le paysage passé, actuel et futur de l'éducation des adultes sous toutes ses formes et manifestations, tant du point de vue des politiques que des pratiques.

L'accélération de la numérisation durant la pandémie de COVID-19 a davantage montré les inégalités existantes dans ce domaine, alors que de nombreuses personnes âgées ont eu des difficultés à accéder aux biens et services essentiels, qu'il s'agisse de l'inscription en ligne aux rendez-vous pour se faire vacciner, ou bien de l'accès aux pensions, nourriture ou médicaments pendant les confinements, auxquelles ils ne pouvaient avoir accès, étant donné que dans de nombreux cas, la demande se faisait en ligne.

Il est nécessaire d'accroître les interventions et actions visant à combler la fracture numérique entre les personnes âgées et accroître l'importance du rôle du vieillissement actif par l'utilisation des technologies numériques en tant qu'outil pour améliorer l'indépendance et la qualité de vie des personnes âgées.

La pandémie de COVID-19 a exacerbé l'entrée de la technologie dans la vie et l'environnement physique de la population à l'échelle mondiale, tout en mettant en évidence les disparités et les inégalités numériques au sein de notre société.

Les compétences numériques permettent aux gens de générer et de partager du contenu informatique, de se connecter, de coopérer et de relever efficacement et de façon créative les défis auxquels ils font face dans leur vie privée et professionnelle.

Le renforcement des compétences numériques est donc partie intégrante des stratégies nationales de transformations numériques.

L'avenir exige un certain nombre de compétences numériques, indispensables au développement économique et à la prospérité de la société dans tous les pays. Par conséquent, toute lacune ou déficit dans ces compétences peut être considéré comme un frein à une progression continue.

Selon l'UNESCO, les compétences numériques sont définies comme une gamme de capacités à utiliser des appareils numériques, des applications de communication et réseaux pour accéder à l'information et la gérer. Les seniors et personnes âgées sont particulièrement exposés à certains risques ou situations pouvant présenter des difficultés particulières, qui pourraient affecter leur utilisation de la technologie numérique. Plus d'un tiers d'entre eux se disent inquiets de devoir exécuter leur procédures administratives en ligne, certains sont même obligés d'utiliser des services spécifiques, dans les mairies par exemple, pour avoir accès à des services d'assistance dédiés à l'e-administration.

Par conséquent, un soutien devrait être coordonné sur ces sujets, qu'il s'agisse de cybergouvernement, de la sécurité en ligne, de la désinformation et de la lutte contre les fake news, ou de la sécurité et de la protection



des données. Des formations spécifiques existent, mais elles ne sont pas encore suffisantes pour permettre aux aînés d'utiliser les outils numériques avec facilité et sans crainte.

Un ensemble spécifique de compétences numériques sera nécessaire pour assurer le succès des sociétés et le progrès économique de toutes les nations. En conséquence, toute lacune dans ces capacités peut être considérée comme un obstacle à un développement ultérieur.

Par conséquent, les actions à mettre d'urgence en place sont les suivantes :

- Renforcer et diffuser toutes les initiatives impliquant activement les seniors en tant que pairs tuteurs dans l'alphabétisation numérique et pratique de leurs pairs ;
- Développer des contenus de formation pour les plus de 60 ans qui veulent devenir des facilitateurs numériques pour les autres personnes âgées et les seniors, en utilisant également des plateformes de collaboration à distance ;
- Etudier les besoins des personnes âgées les moins autonomes pour offrir des réponses technologiques personnalisées et qui les impliquent concrètement dans le processus ;
- Cartographier et partager les expériences d'utilisation de différentes technologies, y compris avancées (telles la réalité immersive, l'intelligence artificielle, la robotique, etc.), pour le bien-être et les soins des personnes âgées.
- Développer un corpus de formations pour permettre aux seniors et aux adultes de se former de manière autonome, ou pour faciliter le travail des groupes de soutien à l'apprentissage numérique.
- Offrir davantage de formation numérique dans des domaines spécifiques, qui ont été identifiés en tant qu'obstacles ou de barrières à l'apprentissage numérique.
- Garantir l'accès de tous aux outils informatiques, développer la sensibilisation au numérique et encourager les adultes à se former aux enjeux du numérique.
- Continuer à agir de manière proactive, en aidant les employés à acquérir davantage de compétences numériques, et aider les entreprises à effectuer leur transition numérique. Cela aura pour conséquence d'aider les seniors à conserver leur indépendance le plus longtemps possible.

Il faut ainsi noter, en lien avec tous ces éléments, qu'il existe une forte demande de la part des seniors pour rester chez eux le plus longtemps possible, de manière autonome. Cela pourrait être rendu possible par l'apprentissage et l'utilisation d'outils technologiques pour aider les seniors à rester indépendants, par exemple grâce à des outils de communication à distance, des appareils connectés pour l'aide à domicile, et qui seraient capables d'alerter rapidement en cas de problème, ou encore des solutions pour le vieillissement actif. Avec la dématérialisation de certaines parties des services publics, pouvoir effectuer des démarches administratives en ligne pourrait faciliter la vie des seniors, notamment ceux qui vivent en milieu rural ou qui ont des difficultés à se déplacer.



Recommandations supplémentaires, en soutien des actions nationales déjà existantes:

- I. Définition d'une loi-cadre nationale sur la promotion du vieillissement actif qui traite de la définition de divers paramètres, notamment un niveau de connaissance technologique minimum que toutes les régions devraient garantir, et de la garantie de la pleine intégration et de la participation des personnes âgées dans la société.
- II. Approbation et mise en œuvre de lois régionales sur la promotion interne du vieillissement actif dans ses différents domaines, ou de réglementations similaires.
- III. Développement du concept de vieillissement actif dans les politiques de services sociaux, pour qu'il atteigne un niveau d'intégration similaire à celui existant dans les lois et politiques régionales à destination des personnes âgées.
- IV. Création d'une synergie entre le secteur de l'éducation et le secteur des services sociaux pour le soutien aux personnes âgées.
- V. Mise en valeur du concept de "vieillissement actif" dans l'aide numérique apportée aux personnes âgées, et non pas uniquement du concept de "soins et d'aide à la personne".
- VI. Promotion des interventions menées dans le domaine des compétences numériques par l'augmentation des ressources mises à disposition.
- VII. Inclusion nécessaire par tous les instruments à long terme d'analyse, de planification, de mise en œuvre et de suivi dans le domaine du vieillissement actif, à envisager tant au niveau national que régional/local (observatoires, tables, groupes ou conseils) ainsi que des représentants des organes gouvernementaux chargés de l'élaboration des politiques, de tous les acteurs concernés (du secteur tertiaire et de la société civile, du monde universitaire et scientifique, des réseaux/partenariats déjà mis en œuvre par le gouvernement central, etc.) à tous les stades, aux fins de la co-planification et de la co-décision, afin de garantir des mécanismes de participation ascendants (bottom-up).
- VIII. Renforcement du rôle des organisations du secteur tertiaire pour assurer l'intégration et la participation des personnes âgées dans la société et promouvoir des initiatives visant à faciliter l'inclusion numérique des seniors pour leur permettre de disposer de compétences et d'outils compatibles avec les besoins de la vie quotidienne.
- IX. Conception et mise en place d'un grand plan d'alphabétisation numérique de la population senior pour aider à l'éducation numérique des personnes âgées, avec l'implication des jeunes par le biais d'un accord intergénérationnel renouvelé.

More about project DISK
www.disk.eu