

VR Theatre

"Sensibilisation des personnes âgées et e-Engagement culturel"

Programme de la formation

Diesis Network



VR THEATRE

Table des matières

Table des matières	2
Introduction	3
Module 1 : Quel est ce programme de formation et comment est-il structuré ?	3
Module 2: Bref historique et aperçu des résultats de la recherche	6
Module 3: Brise-glace et renforcement de l'esprit d'équipe	8
Partie I. L'inclusion numérique des personnes âgées.....	11
Module 1. Développement de l'audience à l'ère du Covid-19.....	11
Analyse, recherche et expansion de l'audience à l'âge d'argent	13
Module 2. " Une culture socialement distante "	18
Module 3. Une sensibilisation efficace des personnes âgées à l'ère du Covid-19.....	21
Module 4. Compétences en marketing pour les CCI innovantes à l'ère du Covid -19	23
Partie III. Inclusion des personnes âgées par le biais d'activités culturelles numériques....	24
Module 1: RV créative	24
Module 2: RV créative pour les seniors	25
Partie III. Arts du spectacle et activités culturelles pour l'inclusion des personnes âgées ..	26
Module 1: Vieillesse créative	26
Introduction	26
Le concept de vieillissement créatif.....	27
L'engagement numérique à un âge avancé	36
Dimensions de l'engagement numérique	36
Résumé	37
Annexes.....	37
Module 2: Vieillesse créative et engagement culturel à l'ère de Covid-19	46
Atelier 1 : démêler les histoires intérieures	46
Atelier deux : les lettres vivantes	47
Module 3: Le désengagement culturel des personnes âgées	48
Vue d'ensemble	48
Solutions possibles pour l'engagement culturel des seniors	48
Ta silhouette est la mienne - activité pratique	50
Partie IV. Travail sur le projet : Planification d'une campagne de sensibilisation et structure des ateliers locaux.....	51
Module 1. Planification de la campagne de sensibilisation.....	51
Module 2. Planifier et développer la structure et le format des ateliers locaux.....	52
Part V. Evaluation.....	53
Évaluation à mi-parcours	53
Évaluation finale	53
Évaluation du travail du projet	53

Introduction

Module 1 : Quel est ce programme de formation et comment est-il structuré ?

Le format de formation "Sensibilisation et engagement culturel" a été développé dans le cadre du projet VR Theatre.

Le projet VR Theatre

Le VR Theatre est un projet cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Le projet vise à fournir aux professionnels adultes des ICC des outils innovants et créatifs pour engager un public plus large dans leurs activités, en ciblant la bande de population des 65+ qui risque d'être ou de se sentir exclue grâce à l'utilisation de la numérisation, en particulier la Réalité Virtuelle.

Les objectifs spécifiques du projet sont les suivants :

- Activer les réseaux locaux et transnationaux pour stimuler la coopération transnationale.
- Former les professionnels et les opérateurs des CCI au développement du public, à la sensibilisation et aux stratégies d'engagement des personnes âgées dans le sillage de Covid-19.
- Concevoir une méthodologie innovante destinée aux praticiens des arts performatifs et expressifs pour l'engagement et la construction de la communauté par les arts, en combinant le théâtre participatif et l'utilisation de la réalité virtuelle (RV).

Les partenaires du projet sont :

- Chicken Shed Theatre Trust (Royaume-Uni) - le coordinateur
- Diesis Network (Belgique)
- S.A.F.E. Projects (Pays-Bas)
- Nara Egitim Teknolojileri Anonim Sirketi (Turquie)
- Consorzio MateraHub (Italie)
- NGO Nest Berlin (Allemagne)
- Drustvo Bodi svetloba (Slovénie)

Objectifs et groupe cible de la formation

Objectifs

Le format de formation aborde les aptitudes et les compétences nécessaires à une stratégie efficace de sensibilisation et d'engagement que les opérateurs des ICC qui travaillent avec des technologies telles que la RV peuvent utiliser pour élargir leur portée et leur public, en particulier dans le contexte de la reprise après une crise Covid-19, et avec un accent particulier sur les personnes âgées.

Cela aura pour objectif à long terme de contribuer à rendre la transition numérique des ICC inclusive et accessible à tous.

Groupe cible

Les participants doivent être des professionnels et des opérateurs adultes appartenant aux catégories suivantes : travailleurs et professionnels des ICC, adultes membres d'organisations culturelles, artistiques, de compagnies de théâtre et d'autres institutions culturelles/à but non lucratif/bénévoles

travaillant dans le domaine de l'inclusion sociale par le biais de compétences et d'outils numériques, intéressés par l'amélioration de leur capacité de sensibilisation et engagés à impliquer les seniors dans leurs activités.

Structure de la formation

The training will be structured into five main parts:

Partie 1 : L'inclusion numérique des personnes âgées

- **Module 1** : Développement de l'audience à l'ère du Covid-19 : comment analyser, rechercher et élargir votre audience dans un contexte de distanciation et d'isolement physique.
- **Module 2** : "Culture socialement distante" : à quoi peuvent ressembler (ou ressembleront) les activités créatives et culturelles socialement distantes ? Comment pouvons-nous les rendre inclusives et/ou accessibles aux seniors ?
- **Module 3** : Sensibilisation efficace des seniors à l'ère du Covid-19 : stratégies de marketing, ressources de mise en réseau et services pour atteindre les seniors.
- **Module 4** : Compétences marketing pour les ICC innovantes à l'ère de Covid-19 : comment rendre les activités/contenus culturels innovants et numériques attrayants pour les seniors.

Partie 2 : Inclusion des personnes âgées via des activités culturelles numériques

- **Module 1** : RV créative : de quoi s'agit-il et que peut-elle faire ?
- **Module 2** : RV créative pour les personnes âgées : comment la RV peut être utilisée pour faire participer les personnes âgées à des activités créatives (y compris la narration d'histoires, la peinture en RV).

Partie 3 : Arts du spectacle et activités culturelles pour l'inclusion des personnes âgées

- **Module 1** : Qu'est-ce que le vieillissement créatif ?
- **Module 2** : Vieillesse créative et engagement culturel à l'ère du Covid-19 : pourquoi il est important de maintenir l'engagement des seniors dans des activités culturelles et créatives, et comment le faire dans une situation d'éloignement physique.
- **Module 3** : Désengagement culturel des seniors : quelles sont les raisons (identifiées par les chercheurs lors du Focus group) et quelles sont les solutions possibles ?

Partie 4 : Travail de projet - Planification d'une campagne de sensibilisation et structure des ateliers locaux

- **Module 1** : Planification d'une campagne de sensibilisation. Comment planifier une campagne de sensibilisation efficace ciblant les seniors ?
- **Module 2** : Planification et développement de la structure/du format des ateliers locaux d'IO3.

Partie 5 : Evaluation

- Évaluation à mi-parcours
- Évaluation finale
- Évaluation du travail du projet

Lors de la mise en œuvre de ce format de formation, il est suggéré de coupler ces activités avec des visites d'étude, des entretiens avec des experts et des récits et expériences de première main.

La formation est un mélange d'activités théoriques et pratiques :

Activité	Format
Partie 1 : L'inclusion numérique des personnes âgées	
Module 1	Théorique
Module 2	Théorique
Module 3	Pratique
Partie 2 : Inclusion des personnes âgées via les activités culturelles numériques	
Module 1	Théorique
Module 2	Pratique
Module 3	Pratique
Module 4	Pratique
Partie 3 : Arts du spectacle et activités culturelles pour l'inclusion des personnes âgées	
Module 1	Théorique
Module 2	Pratique
Module 3	Pratique
Partie 4 : Travail de projet - Planification d'une campagne de sensibilisation et structure des ateliers locaux	
Module 1	Pratique
Module 2	Pratique
Partie 5: Evaluation	
Évaluation à mi-parcours	N/A
Évaluation finale	N/A
Évaluation du travail de projet	N/A

Module 2: Bref historique et aperçu des résultats de la recherche

Contexte

Les secteurs culturels et créatifs (ICC) ont été durement touchés par la crise du Covid-19. Dans toute l'UE, les cinémas, théâtres et lieux culturels ont été les premiers à être fermés par les mesures gouvernementales. Pour assurer la continuité de leur activité, beaucoup se sont mis en ligne avec des versions numériques de leurs offres. Cependant, une grande partie de la population risque d'être exclue de cette opportunité numérique. Les seniors de plus de 65 ans sont généralement plus lents à passer aux outils et options numériques (Eurostat, 2018).

L'isolement social est une autre préoccupation. Des études ont montré que les seniors sont réticents à remplacer les activités physiques "traditionnelles" par des activités en ligne, comme le shopping, car ils craignent que cela ne remplace les interactions en face à face et n'entraîne la solitude (Université de Lancaster, 2018).

Les seniors sont généralement plus lents à adopter des solutions technologiques et numériques pour entreprendre des activités "traditionnelles", et cela est également vrai pour les activités culturelles comme aller au théâtre ou assister à un concert. Cela est dû en partie à leur propre manque d'information et de culture numérique. En outre, les ICC et les organisations culturelles elles-mêmes ont du mal à intéresser un public âgé à des offres culturelles innovantes telles que le théâtre VR ou le streaming VR. Cette question est d'autant plus pertinente qu'en raison des mesures de distanciation sociale et physique, de plus en plus d'entités culturelles et créatives se tournent vers la technologie comme principal véhicule de consommation de biens culturels.

Aperçu des résultats de la recherche⁵

La transition numérique est l'une des questions les plus discutées dans les sociétés actuelles. Elle a fait son entrée dans le monde de l'art : la téléprésence, la virtualité, la mobilité numérique et les outils en ligne font désormais partie intégrante de la vie. Les nouvelles technologies offrent au secteur culturel des opportunités privilégiées pour atteindre différents publics en développant de nouveaux processus de sensibilisation, de transmission et d'éducation artistique et culturelle de plus en plus adaptés au public visé.

Le processus de numérisation des arts, en plus de créer de nouveaux produits et de nouvelles collaborations interdisciplinaires, a permis et permet d'évoluer vers un bien-être culturel et social.

Des études ont montré que l'implication des seniors dans les ICC est liée à l'autonomisation et au sentiment de vieillissement réussi. Un vieillissement réussi signifie pour le senior en général une vie sociale, un épanouissement personnel, l'acceptation de soi, l'autonomie et la santé. La créativité artistique contribue également à un vieillissement réussi en favorisant le développement de la capacité à résoudre des problèmes, de la motivation et des perceptions, autant d'éléments qui se transforment en créativité pratique dans la gestion de la vie quotidienne.

En Europe, nous observons différentes approches et tendances à cet égard. La participation culturelle joue un rôle important dans le vieillissement actif et utile. De nombreuses personnes aiment participer à l'art et à la culture avec d'autres, y compris les personnes âgées, mais avec l'âge, cela devient de plus en plus difficile. La moitié des personnes de plus de 60 ans participent à la culture ; l'autre moitié ne le fait pas. Seul un tiers se rend dans un centre culturel plus de deux fois par an. Pour concevoir et mettre en œuvre des activités d'engagement culturel orientées vers le numérique à l'intention des seniors, il est important de rechercher les activités culturelles auxquelles la plupart des seniors s'intéressent et les canaux par lesquels faire connaître les nouvelles initiatives. Le National Knowledge Institute for Cultural Education and Amateur Arts Netherlands s'est engagé à mettre davantage

l'accent sur l'éducation culturelle, la participation culturelle et l'accessibilité culturelle. Parmi les structures qui répondent à ces besoins, les plus actives sont : les associations de musique, les chorales, les clubs de peinture, de photographie et de cinéma, et les associations de théâtre et de danse. La plupart des associations ont des membres âgés de 50 à 64 ans (88 % des associations) et de 65 à 80 ans (85 %).

Ce n'est que récemment que des recherches ont montré les possibilités offertes par les technologies modernes de l'information pour l'avenir du vieillissement. Les TIC peuvent être assez coûteuses, et le développement rapide dans ce domaine entraîne également un renouvellement rapide des appareils et des logiciels, ce qui désavantage les personnes moins fortunées dans ce domaine. Au sein de ce groupe de personnes âgées, les répondants de plus de 70 ans déclarent utiliser moins fréquemment le courrier électronique et le téléphone cellulaire que les répondants plus jeunes. Les variables démographiques, sociales et économiques de la population actuelle doivent être prises en considération lors du développement et de la mise en œuvre de technologies destinées à ce groupe d'utilisateurs. La RV/RA est une technologie assez récente, avec seulement (selon les données de la 2021 Audience Agency) 7 % de la population qui l'utilise, la plupart à Londres et des résidents de la catégorie des 16-34 ans, et seulement 3 % des plus de 65 ans qui utilisent ce logiciel. La RV peut agir positivement sur la démence et conduire à des modes de vie plus sains en général.

Aujourd'hui, l'appartenance au monde numérique dépend de plus en plus de la capacité à créer et à utiliser des technologies Internet courantes. La pandémie de COVID-19 a introduit une tendance supplémentaire aux emplois numériques, et de nouveaux emplois décents sont devenus nécessaires pour tous, indépendamment de l'âge, du sexe, de la race, du lieu, du handicap, etc.

Les études montrent que les personnes âgées sont parmi les plus défavorisées. Ce qu'il faut essayer de faire, c'est de créer de nouveaux espaces en ligne plutôt que d'utiliser des plateformes préexistantes pour transformer une entreprise. Il faut expérimenter et construire de nouveaux environnements de travail, en définissant de nouveaux types de pratiques au sein de nouveaux espaces numériques, avec différents niveaux d'accès, même pour les plus de 65 ans.

Nous devons prendre la responsabilité d'inclure les personnes âgées. La société dans son ensemble doit agir pour rendre le monde plus inclusif pour les personnes âgées. Cela signifie que la participation culturelle doit être simplifiée pour elles grâce aux nouvelles technologies. Les acteurs du domaine des nouvelles technologies, des événements culturels et de la communication doivent travailler ensemble pour créer des possibilités d'inclusion basées sur la transformation de notre société.

Pour parvenir à l'inclusion sociale, il est nécessaire d'utiliser un nombre vaste et diversifié d'outils marketing qui reflètent leurs publics. L'inclusion matérielle peut également être obtenue par la collaboration avec des organisations caritatives. En termes simples, la participation sociale des personnes âgées favorise la création de liens qui préviennent l'isolement.

Le thème et la problématique sont reconnus, mais il y a encore peu de projets qui travaillent avec le groupe cible pour l'inclure dans les activités culturelles.

L'avenir de l'ICC numérique est passionnant en raison des galeries numériques, et nous pouvons fusionner les pratiques grâce à la transformation numérique. Nous devons nous tourner vers le monde numérique, la RV et la RA, et comprendre que nous ne pouvons pas nous contenter de télécharger des documents, mais que c'est en faisant participer les gens au projet en ligne que l'on obtient les meilleurs résultats et avantages pour les plus de 65 ans. En explorant différentes voies, en repoussant les limites de chaque plateforme et en créant des espaces sûrs, nous changerons lentement l'attitude de ce groupe démographique à mesure que le nombre de personnes âgées de plus de 65 ans capables de comprendre l'internet augmentera. Il s'agit de l'un des segments les plus importants de notre société : "On prévoit que d'ici 2050, un cinquième de la population mondiale aura plus de 60 ans." (Digital Technologies and Social Inclusion Group (DTSI), 2015). Avec l'allongement de l'espérance de

vie et l'amélioration du niveau de vie, nous ne voulons pas exclure un large segment du secteur économique parce que nous pensons qu'il a peu à donner aux ICC.

Module 3: Brise-glace et renforcement de l'esprit d'équipe

Plus d'une histoire - jeux

More Than One Story est un jeu de cartes unique et puissant qui jette des ponts entre des personnes de tous âges, de tous milieux et de toutes cultures.

Il commence par une courte présentation de chaque joueur. Le participant le plus âgé commence par appuyer sur "nouvelle question" et lit la question à voix haute. Le joueur raconte ensuite une histoire. Les autres écoutent activement et peuvent encourager le conteur en posant des questions. Lorsque le conteur a terminé, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Objectifs d'apprentissage

Aider les participants à comprendre et à apprécier les perspectives des personnes âgées à travers leurs expériences et établir des liens entre des personnes d'âges, de milieux et de cultures différents.

Permettre aux participants d'interagir avec leurs pairs en reconnaissant la diversité des expériences, des émotions positives et négatives, des moments particuliers, etc. et en les présentant au sein du groupe.

En particulier, le jeu souhaite

- pouvoir aborder ses propres peurs ou préjugés qui nous maintiennent isolés de ceux qui semblent différents.
- contribuer à faciliter le processus d'intégration et d'inclusion, l'ouverture des cœurs et des esprits.
- éveiller l'empathie et l'appréciation des expériences uniques de chaque personne et approfondir la communication entre la famille et les amis.
- pour présenter des expériences personnelles et les sentiments qui y sont liés
- pour trouver des idées pour la pièce de théâtre VR

Resources

Un jeu de cartes, des chaises formant le cercle, une musique de relaxation.

Durée : 90 min circa

Instructions

Placez les participants sur des chaises, qui forment le cercle. Demandez à chacun d'entre eux de choisir deux cartes au hasard. Dites-leur qu'ils peuvent remplacer jusqu'à une carte par une autre carte du jeu de cartes. Expliquez-leur que chacune des cartes a des tâches différentes à accomplir.

Demandez à chacun des joueurs de se présenter brièvement. Choisissez le premier joueur pour qu'il explique sa tâche.

Les tâches des cartes sont les suivantes :

- Raconter quelque chose de nouveau que vous aimeriez faire.
- Racontez une histoire de votre choix tirée d'une expérience de votre vie.
- Racontez une histoire sur un objet que vous possédez et qui est spécial pour vous.
- Racontez l'histoire d'un voyage que vous avez fait.
- Racontez l'histoire d'une personne qui a eu un impact sur votre vie.
- Racontez comment un film ou un livre vous a influencé.

Toutes les tâches sont liées à des histoires de vie diverses, par exemple sur un moment où vous vous êtes énervé, où vous avez été généreux, sur une personne qui vous manque encore, sur une période de votre vie dont vous vous souviendrez toujours, etc. Vous pouvez également obtenir une carte lorsque vous posez une question de votre choix à un autre joueur.

Chaque participant devient un conteur d'histoire en fonction de la carte qu'il a obtenue. Les autres écoutent activement et encouragent le conteur en lui posant des questions.

Lorsque le premier conteur a terminé, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre avec un autre conteur. Il se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque participant ait été deux fois conteur.

Lorsque tout le monde a terminé cette tâche, demandez aux participants de partager et de décrire leurs pensées, leurs sentiments, leurs émotions ou leurs commentaires sur l'ouverture d'eux-mêmes à l'aide de cartes.

Méthodes utilisées

- Visuel (spatial) : utilisation de cartes
- Verbale (linguistique) : utilisation de mots dans le discours
- Emotionnel (émotionnel) : partager des expériences personnelles et les sentiments qui y sont liés à travers des histoires de vie
- Social (interpersonnel) : apprendre en groupe ou avec d'autres personnes.

Débriefing

Une fois qu'ils ont partagé ce qu'ils ont écrit sur leurs cartes, dites aux participants de fermer les yeux et d'imaginer une histoire qu'ils ont entendue ou leur propre histoire qui n'a pas été racontée. Vous pouvez mettre de la musique relaxante et lancer le moment de réflexion en demandant aux participants si le jeu Plus d'une histoire a éveillé l'empathie, la compassion, la compréhension et l'appréciation des expériences uniques de chaque participant. Vous pouvez leur expliquer que les

cartes ne sont pas destinées à demander des opinions mais des expériences personnelles et les sentiments qui y sont liés, des sentiments que nous avons tous en commun.

À la fin, accordez-vous cinq minutes de réflexion personnelle sur ce que signifie se mettre à la place de l'autre. Vous pouvez terminer l'activité en demandant aux participants de s'embrasser en signe de compréhension mutuelle.

Partie I. L'inclusion numérique des personnes âgées

Module 1. Développement de l'audience à l'ère du Covid-19

Comment analyser, rechercher et élargir votre public dans un contexte de distanciation et d'isolement physique ?

Cadre contextuel

Selon la plateforme AGE, début 2018, 101,1 millions de personnes âgées (65 ans ou plus) vivaient dans les 28 pays de l'UE, soit près d'un cinquième (19,7 %) de la population totale. Au cours des trois prochaines décennies, ce chiffre devrait passer à 149,2 millions d'habitants en 2050 (28,5 % de la population totale). Toutefois, l'impact est réparti de manière hétérogène ; les femmes âgées étant généralement plus susceptibles (que les hommes âgés) d'être confrontées à de graves difficultés pour pouvoir payer les biens et services de base, tandis que le nombre croissant de personnes âgées (femmes âgées) vivant seules est particulièrement inquiétant.

Bien qu'il n'existe actuellement aucune estimation mondiale de la proportion de personnes âgées de la communauté qui souffrent de solitude et d'isolement social, des estimations sont disponibles pour certaines régions et certains pays. Par exemple, 20 à 34 % des personnes âgées dans 25 pays européens.¹

D'autres études menées par l'OMS établissent un lien entre l'isolement social et les dommages causés à la santé mentale et physique, augmentant les risques de maladies cardiovasculaires, d'accidents vasculaires cérébraux, de diabète, de déclin cognitif, de démence, de dépression, d'anxiété et de suicide, entre autres.² En outre, de nombreuses intersectionnalités coexistent et exposent les personnes à un risque accru d'isolement social et de solitude, notamment les minorités ethniques, les lesbiennes, les gays, les bisexuels et les transgenres, les personnes souffrant de handicaps physiques et d'apprentissage et de problèmes de santé à long terme, les soignants et les personnes âgées en établissement ou en maison de retraite. Le fait d'être immigré est également un facteur de risque, car les immigrés ont tendance à avoir moins de liens sociaux - surtout de longue date - et à être moins intégrés socialement, et ils sont souvent confrontés à des barrières linguistiques et de communication.³

De nombreuses stratégies d'intervention coexistent pour lutter contre l'isolement et la solitude, mais le cadre suivant, utilisé par l'oms, permet d'appréhender l'impact et le rôle des solutions numériques dans ce domaine:

¹ Yang K, Victor C. Age and loneliness in 25 European nations. Ageing Society. 2011;31:1368 (<http://dx.doi.org/doi:10.1017/S0144686X1000139X>)

² Social isolation and loneliness among older people: advocacy brief. Geneva: World Health Organization; 2021. Licence: CC BY-NC-SA 3.0 IGO.

³ Jopling K. Promising approaches revisited: effective action on loneliness in later life. London: Campaign to End Loneliness; 2020 (https://www.campaigntoendloneliness.org/wp-content/uploads/Promising_Approaches_Revisited_FULL_REPORT.pdf).



Source : *L'isolement social et la solitude chez les personnes âgées*

Les interventions numériques présentent un intérêt particulier en raison à la fois de l'augmentation de leur utilisation pendant la pandémie de COVID-19 et du rôle rapidement croissant de la technologie au cours des 10 à 15 dernières années - en particulier Internet, les smartphones et les médias sociaux - dans la médiation des relations sociales. Les interventions numériques comprennent la formation à l'utilisation d'Internet et des ordinateurs, l'aide à la communication vidéo, les services de messagerie, les groupes de discussion et les forums en ligne, l'assistance téléphonique, les sites de réseaux sociaux, les chatbots et les "compagnons" virtuels d'intelligence artificielle.⁴

Ces interventions en ligne sont associées à plusieurs préoccupations éthiques, telles que l'atteinte potentielle à la vie privée, au consentement éclairé et à l'autonomie et les disparités d'accès. En outre, il existe la possibilité que les relations en ligne complètent les interactions en face à face comme un effet néfaste potentiel des interventions numériques, ayant notamment un impact sur le risque d'isoler davantage les personnes âgées. Il est important de protéger le droit de rester hors ligne et de développer des alternatives pour ceux qui ne peuvent ou ne souhaitent pas se connecter numériquement.

Enfin, l'Union européenne s'intéresse à la promotion d'un vieillissement actif et sain, ce qui nécessite la mise en place d'environnements numériques inclusifs dans lesquels les directives en matière d'accessibilité doivent être prises en compte lors de la conception de nouveaux produits et services⁵, comprendre les difficultés que pose l'augmentation de la fracture numérique chez les personnes âgées en Europe (en 2020, 88 % des personnes âgées de 16 à 74 ans dans l'UE ont déclaré avoir utilisé l'internet au cours des trois derniers mois, ce chiffre variant de 70 % en Bulgarie à 99 % au Danemark).⁶ Ces statistiques ne tiennent toutefois pas compte des utilisations spécifiques de la technologie, qui

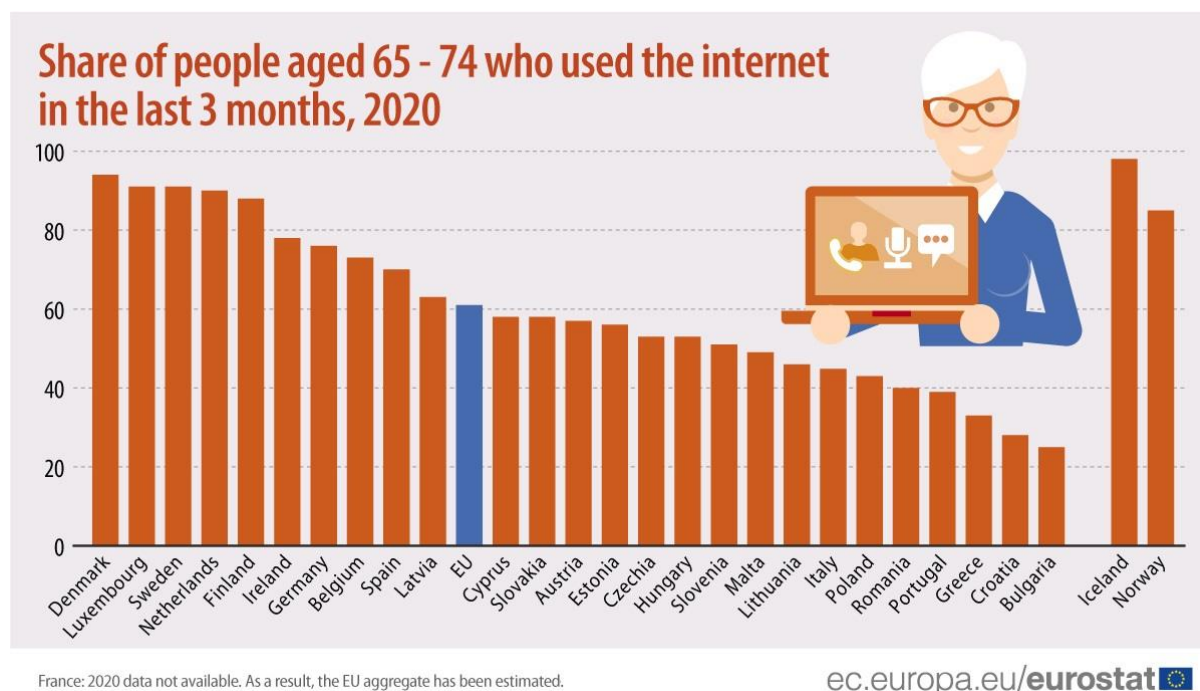
⁴ Boulton E, Kneale D, Stansfield C, Heron P, Hanratty B, McMillan D et al. Rapid review of reviews: What remotely delivered interventions can reduce social isolation and loneliness among older adults. London: EPPI Centre, University College London; National Institute for Health Research Older People and Frailty Policy Research Unit; 2020

<https://eppi.ioe.ac.uk/CMS/Portals/0/Rapid%20Review%20Remotely%20Delivered%20Interventions%20to%20Reduce%20Loneliness%20and%20S...pdf>

⁵ Ageing in a digital world – from vulnerable to valuable. Geneva: International Telecommunication Union; 2021, https://www.itu.int/hub/publication/d-phcb-dig_age-2021/

⁶ Eurostat: How popular is internet use among older people?; 2021, <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/edn-20210517-1>

commencent la plupart du temps par un usage médical et financier, alors que les activités culturelles en ligne viennent ensuite et que les gens n'y sont pas encore très familiarisés.



Analyse, recherche et expansion de l'audience à l'âge d'argent

Les premiers cadres proposés sont basés sur l'indice de vieillissement actif (AAI), un outil lancé par les Nations unies pour mesurer le potentiel inexploité des personnes âgées pour un vieillissement actif et sain dans les différents pays. Il mesure le degré d'autonomie des personnes âgées, leur participation à un emploi rémunéré et à des activités sociales, ainsi que leur capacité à vieillir activement. En outre, il tient compte des facteurs environnementaux qui leur permettent d'être plus actifs (comme, par exemple, les systèmes d'éducation et de soins, ou les différentes infrastructures favorisant le bien-être, la cohésion sociale et la numérisation).⁷

⁷ 2018 Active Ageing Index Analytical Report: United Nations, Geneva; 2019, https://unece.org/DAM/pau/age/Active_Ageing_Index/ECE-WG-33.pdf

 Active Ageing Index <small>The Active Ageing Index (AAI) is a tool to measure the untapped potential of older people for active and healthy ageing across countries. It measures the level to which older people live independent lives, participate in paid employment and social activities as well as their capacity for active ageing.</small>			
Employment	Participation in Society	Independent, Healthy and Secure Living	Capacity and Enabling Environment for Active Ageing
Employment rate 55-59	Voluntary activities	Physical exercise	Remaining life expectancy at age 55
Employment rate 60-64	Care to children and grandchildren	Access to health services	Share of healthy life expectancy at age 55
Employment rate 65-69	Care to infirm and disabled	Independent living	Mental well-being
Employment rate 70-74	Political participation	Financial security (three indicators)	Use of ICT
		Physical safety	Social connectedness
		Lifelong learning	Educational attainment

Source: AAI Leaflet

Il est recommandé d'utiliser l'AAI au niveau individuel et collectif pour évaluer l'impact des différentes variables qui façonnent le public vieillissant, et ainsi identifier les principales barrières qui interagissent avec l'utilisation des appareils numériques et des services offerts.

En outre, la plateforme "Digital Skills & Jobs" a lancé un nouvel outil européen d'auto-évaluation en ligne des compétences numériques qui peut être utilisé directement par les utilisateurs des programmes d'orientation professionnelle afin d'obtenir une bonne compréhension des compétences numériques actuelles sur la base du cadre européen de compétences numériques établi - DigComp 2.0, qui est le point de départ pour identifier et planifier des activités basées sur les compétences numériques du public. Le test prend environ 20 minutes et, une fois terminé, un rapport de synthèse est émis en fonction du niveau de compétences numériques.

Il est extrêmement important de comprendre les particularités de notre public cible afin de concevoir les meilleurs services numériques adaptés à ses besoins et de surmonter l'effort d'adoption de la technologie en donnant une utilité spécifique au service fourni. Afin de rechercher la meilleure utilité et de comprendre les profils uniques sur lesquels il faut se concentrer, différentes méthodes de recherche coexistent afin de développer un savoir-faire sur le profilage spécifique des seniors. Il est important de souligner la nécessité de créer des processus de conception centrés sur l'utilisateur, garantissant la participation de l'aîné dans la co-conception, la mise en œuvre et l'évaluation des services et des programmes.

Ci-dessous, nous pouvons trouver une analyse menée par le gouvernement d'Australie du Sud encadrant différentes techniques de recherche et d'engagement avec les personnes âgées.⁸

⁸ Better Together: A Practical Guide to Effective Engagement with Older People: Government of South Australia; 2021, <https://www.sahealth.sa.gov.au/wps/wcm/connect/efc56a004efc69f1b7ccf79ea2e2f365/Better+Together+-+A+Practical+Guide+to+Effective+Engagement+with+Older+People.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=ROOTWORKSPACE-efc56a004efc69f1b7ccf79ea2e2f365-nwLmRMW>

Focus Groups

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Useful for a detailed analysis of a particular issue • Can involve training and the use of peer facilitators • Can trigger further discussion and group interaction.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • May not be statistically representative of all older people • May not be a suitable forum for older people to discuss personal issues.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Focus groups should be used as a part of a larger engagement process to analyse and comment on particular issues. • To increase representativeness, peak, community sector organisations and schools can run focus groups.

Forums

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can involve a large representative sample of older people • Allows older people the opportunity to interact with other people • Can develop the communication skills of older people • Can be empowering for older people if they are able to influence the forum's agenda and contribute to the outcomes.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • May not be a suitable forum for older people to discuss personal issues • Forums need substantial planning • Not everyone feels comfortable speaking in front of a large group.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Ensure older people are adequately prepared to discuss the issues • Creative presentations can be part of the forum and inspire discussions • Break into smaller groups.

Interviews

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can provide participants with opportunities to talk about issues that may be difficult in large groups • Can be a comfortable and relaxed process that inspires a rapport with the interviewer and participant.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Will not be representative of all older people • Can be intimidating to some older people who have little to no experience with being interviewed and older people with limited English skills. • No group interaction or ability to talk or brainstorm ideas with other people • Unsuitable if a large sample is needed • Unsuitable if the participant or government has limited time • Can be difficult to recruit interviewees.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreters or bilingual interviewers can be used for Aboriginal and CALD participants where required • Provide some skill development for the participant particularly if they have never been interviewed before.

Sondages

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • A useful and quick method of gaining the views of a large cross section of older people • Can be physical (on paper or by telephone) or can be electronic via an email link or posted on a website • Can allow for anonymity • Useful to include people who are geographically isolated • Surveys can often be completed at the convenience of the participant • Answers are usually easily collated and analysed.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Difficult to determine the seriousness of responses • Literacy abilities and clarity of instructions will determine the quality and accuracy of responses • Older people who are from non-English speaking backgrounds, may not find surveys accessible • No group interaction or ability to talk or brainstorm ideas with other people.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Ensure surveys are short • Ensure clarity of instructions and expectations • Ensure clarity of purpose • Provide language support or translate survey • Ensure adequate options and include opportunities for comments.

Conversations entre pairs

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Can be useful to engage older people who feel more comfortable engaging with their peers • Can involve skill development such as communication skills, research, facilitation and interviewing skills • Builds capacity in the community • Provides a mechanism to better engage with marginalised groups through the potential to train peers from inside harder to reach communities.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • Time may be needed to train peer consultants.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Peer consultants can either be employed for the consultation or reimbursed in other ways (out of pocket expenses etc.).

Groupes de référence

Advantages	<ul style="list-style-type: none"> • Enables government to have an easy and ongoing access to a group of older people • Can be a starting point for other engagement processes for government • Effectively enables older people to provide direct feedback and input to government policies and programs on a regular basis • Can provide a forum in which older people can develop skills, experience and confidence.
Disadvantages	<ul style="list-style-type: none"> • The formal committee approach may exclude some older people • May not be representative of all older people • Can limit participation from marginalised and diverse groups or those who may not have been involved with committees previously • Requires resources to support the group • Formal meetings require a regular, ongoing commitment by older people to the committee (this may be difficult for participants with other commitments).
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • The group may be more effective and older people will feel greater ownership if they assist in establishing the group including the terms of reference and purpose • Consider a variety of ways for people to participate, other than formal meetings of a reference group – a less formal network can also be effective.

De plus, une conception numérique inclusive est essentielle pour garantir l'accès et l'adoption des services numériques. Pour ce faire, sept principes accompagnés de directives spécifiques ont été identifiés pour permettre la conception de produits et d'environnements :

- 1- Utilisation équitable : La conception est utile et commercialisable pour les personnes ayant des capacités diverses.
- 2- Flexibilité d'utilisation : La conception s'adapte à un large éventail de préférences et de capacités individuelles.
- 3- Utilisation simple et intuitive : L'utilisation de la conception est facile à comprendre, quels que soient l'expérience, les connaissances, les compétences linguistiques ou le niveau de concentration de l'utilisateur.
- 4- Informations perceptibles : La conception communique efficacement les informations nécessaires à l'utilisateur, quelles que soient les conditions ambiantes ou les capacités sensorielles de l'utilisateur.
- 5- Tolérance d'erreur : La conception minimise les dangers et les conséquences négatives des actions accidentelles ou non intentionnelles.
- 6- Faible erreur physique : La conception peut être utilisée efficacement et confortablement, avec un minimum de fatigue.
- 7- Taille et espace pour l'approche et l'utilisation : La taille et l'espace appropriés sont fournis pour l'approche, la portée, la manipulation et l'utilisation, indépendamment de la taille, de la posture ou de la mobilité de l'utilisateur.

Enfin, le travail sur l'expansion des pratiques numériques en ligne dans la population âgée devrait prendre en compte la facilité d'utilisation des plateformes technologiques tout en comprenant leur complémentarité avec la participation hors ligne, en construisant des services autour des liens territoriaux et culturels du public cible et en comprenant également les avantages des interventions intergénérationnelles.

Module 2. " Une culture socialement distante "

À quoi ressembleront les activités créatives et culturelles éloignées socialement ? Comment pouvons-nous les rendre inclusives et/ou accessibles aux personnes âgées ?

Ce module est destiné à encadrer la conversation autour de la relation entre les arts et la technologie et plus spécifiquement entre les pratiques performatives et les nouvelles technologies des médias, en essayant de comprendre comment ils interagissent et s'influencent mutuellement au cours des dernières décennies. Le module est principalement divisé en deux moments déterminés : le premier a été conçu afin d'étudier comment les principaux auteurs ont étudié la relation susmentionnée au cours des 40 dernières années ; le second est principalement consacré à l'analyse d'études de cas contemporaines qui peuvent enrichir la conversation globale.

Le potentiel transformateur des arts est depuis longtemps un sujet de contestation féroce, de spéculation philosophique et de mesure scientifique (Belfiore et Bennett 2007). Les philosophes, les psychologues, les sociologues et les neuroscientifiques ont tous été intrigués par les questions liées à l'action des arts. Que font les arts ? Quelle est l'influence des arts sur la vie des gens ? Comment les arts affectent-ils la société ? Quel est l'impact social des arts ? Les réponses à ces questions sont toujours ouvertes : les preuves de l'action des arts ne sont pas concluantes et l'efficacité des arts pour provoquer des changements est toujours débattue. Avec cette revue, nous faisons le point sur les façons multiples, hétérogènes et interdisciplinaires dont les effets transformateurs des arts, y compris leurs influences agentives, actives et dynamiques, ont été théorisés, discutés, mesurés et évalués.

La transformation numérique actuelle constitue un changement social, culturel et économique majeur déclenché par des avancées technologiques telles que les réalités virtuelles, les technologies intelligentes, l'intelligence artificielle (IA), l'Internet des objets (IoT) et les processus d'automatisation reliant les réseaux numériques et les outils et algorithmes de suivi des données (Park et Humphry 2019). Au milieu de cette profonde transformation numérique, les gens sont plus susceptibles de chercher à donner un sens à leur propre position et à chercher des conseils et une consolation, notamment dans et par les arts (Swidler, 2001). Dans le même temps, les artistes exploitent la puissance des technologies numériques, telles que les réalités virtuelles, en tant que moyens d'expression afin d'expérimenter de nouveaux genres et de nouvelles techniques d'engagement ou d'étudier des questions critiques sur l'avenir de l'humanité face à des mécanismes d'exploitation logiciels souvent en boîte noire, impénétrables et impensables (par exemple, Hito Steyerl, Holly Herdon, Krestoffer Ørum, et bien d'autres).

Alors qu'un certain nombre d'artistes et d'institutions pionniers sont devenus (ou ont été amenés à devenir) des ambassadeurs de la culture numérique et technologique depuis des décennies déjà, les institutions culturelles traditionnelles continuent de montrer une certaine résistance aux nouvelles esthétiques et aux nouveaux modèles d'organisation et de production qui découlent des technologies numériques. Les sources de cette distanciation pourraient être la crainte (ou du moins l'anxiété) de la disparition du direct, de l'éphémère et de la singularité du spectacle vivant ; de l'expérience collective ; de la désintégration de la scène en tant qu'espace d'humanité, de lien social et de forum politique, tant organisé que spontané.

Tout cela pourrait être remplacé par une société de plus en plus malade, avide de consommation sans éthique, automatisée et robotisée, régie par la loi du marché et du Big Data, ce qui entraînerait bientôt la perte de l'humain, de ses actions et de ses compétences. L'idée qui sous-tend ces craintes est que, fondamentalement, la culture et la technologie s'opposent l'une à l'autre.

Cette idée même se cache en arrière-plan d'un certain discours, répandu dans le secteur culturel, avertissant que l'excellence esthétique et une certaine idée de l'art ne sont pas possibles dans les formes d'art vivant qui intègrent les technologies numériques. Trop expérimental et difficile à médiatiser pour le public ; trop axé sur des composantes techniques ou technologiques et donc

dépourvu d'une réelle pertinence artistique, voire d'imagination ; nécessitant une expertise spécifique ; désocialisant puisque le public peut finalement rester chez lui à regarder un écran ; provoquant la paralysie plutôt qu'une réelle émotion : ce type de spectacle ne remplit pas le contrat social et cathartique attribué au spectacle vivant depuis plus de 2 000 ans. Sans oublier l'aspect très pratique des défis techniques que de tels spectacles posent aux équipements "classiques" de nos lieux de culture, qui rendraient impossible - ou du moins très difficile - leur mise en scène, si jamais ils devaient être programmés.

D'autre part, au cours des cinquante dernières années, l'introduction du numérique dans les arts visuels contemporains, l'esthétique performative et la musique, a progressivement fait tomber les barrières des différentes catégories artistiques, tant dans le travail des artistes que dans les lieux et institutions qui les accueillent.

Les arts numériques et leurs résultats sur scène sont conçus comme des environnements réels intégrant la participation physique et la perception sensorielle et critique du public. Les arts numériques mettent en avant le rôle de la technique dans les arts, ils traitent de la réalité de certaines parties du monde contemporain, de ses progrès techniques et de ses changements esthétiques, sociaux et économiques. Pourtant, il semble qu'ils ne bénéficient pas de la reconnaissance attendue et méritée par le monde du spectacle vivant.

Nous sommes donc confrontés à l'émergence d'une sorte de monde parallèle, un réseau d'institutions spécialisées - rejointes par quelques rares institutions pluridisciplinaires - attirant d'autres professionnels, d'autres artistes, d'autres publics, et se revendiquant paradoxalement comme une discipline autonome. Paradoxalement, parce que le monde du spectacle vivant va effectivement dans la direction opposée, vers l'abolition des frontières entre les disciplines - des barrières, ne l'oublions pas, qui sont aussi idéologiques, comme l'a récemment affirmé l'historien de l'art, critique et commissaire d'exposition Christophe Wavelet dans son article " Malaise dans le performatif " du Cahier de l'Onda (juillet 2013) " Les Nouvelles Formes de la scène " ; et comme Theodor Adorno (et d'autres avant lui) l'avait déjà affirmé dans son célèbre essai L'art et les arts (1967).

Dans un contexte de changements structurels et de conflits idéologiques, il est utile de se référer à des concepts plus larges proposés par certains chercheurs et intellectuels contemporains. Nous pourrions par exemple penser à la "troisième révolution industrielle" décrite par l'économiste américain Jeremy Rifkin, ou au "World Wide Lab" mentionné par le philosophe et anthropologue français Bruno Latour. Le philosophe français Bernard Stiegler (ancien directeur de l'IRCAM3, fondateur d'Ars Industrialis4 et initiateur de l'IRI - Institut de recherche et d'innovation au Centre Pompidou - France), est particulièrement actif dans les débats qui agitent le monde culturel français. Il considère la double nature de la technique et de ses outils - reflétée dans le débat autour de la technologie et du numérique - et se réfère au terme grec ancien pharmakon, qui est "à la fois ce qui nous permet de prendre soin {de quelque chose} et ce dont nous devons prendre soin, dans le sens de faire attention : c'est un pouvoir de guérison dans la mesure et l'excès où c'est un pouvoir de destruction".

Nous vivons dans un contexte où les "mondes", et notamment le monde du spectacle vivant - que ce soit du point de vue des institutions, des artistes ou des intellectuels - s'interrogent et tentent de comprendre et d'affirmer leur rôle face au raz-de-marée des (nouvelles) technologies et du tout numérique, souvent au centre du débat public, qui "pénètre" et influence tous les domaines de nos sociétés et tous les aspects de la vie. Les occasions de discussion se multiplient, de nouvelles possibilités de formation professionnelle apparaissent, de nouvelles pratiques fleurissent au sein des organisations culturelles, les institutions publiques proposent des cadres et mettent en place des politiques de soutien sous la forme de financements, d'agendas ou de stratégies numériques au niveau national ou plus largement (voir par exemple l'Agenda numérique pour l'Europe au niveau de l'UE). Il est en effet crucial de s'engager auprès des publics, dont les comportements, les relations et les processus cognitifs ont changé - et continuent de changer - au contact des technologies numériques,

de l'internet et de l'accessibilité et de la circulation d'un énorme volume de contenu sur le web. Ces nouveaux outils offrent au secteur culturel dans son ensemble des opportunités privilégiées pour atteindre ses publics existants, en développer de nouveaux, élaborer de nouveaux processus de sensibilisation, de transmission, d'éducation artistique et culturelle plus adaptés aux publics contemporains. Toutes ces questions doivent être abordées comme un écosystème. Par exemple, la mise à disposition d'un enregistrement vidéo en streaming nécessite d'abord sa numérisation, puis le développement d'une plateforme numérique - qui nécessite à son tour de lever des fonds ou de créer des partenariats, peut-être de travailler avec certains chercheurs et/ou une société commerciale, et un certain nombre de nouvelles activités pour donner du sens à la plateforme en ligne. Tout cela conduit à de nouvelles questions, notamment : pourquoi décidons-nous d'offrir une nouvelle approche (numérique) d'une œuvre ou de la culture ? Comment créer de nouveaux partenariats avec le monde de la recherche ou de l'entreprise alors que nous ne sommes pas des spécialistes de la numérisation, du développement numérique ou de la sociologie numérique ? Comment collaborer avec ces nouveaux partenaires ? Comment financer le travail ? Comment gérer le projet de manière cohérente au sein de mon organisation culturelle ? Dois-je réorganiser les départements et les ressources humaines ? Le personnel a-t-il besoin d'une formation spécifique ? Comment communiquer avec les publics ? Qui sont mes publics et comment sont-ils concernés ?

Ce mapping donne un aperçu athématique de l'état de l'art du spectacle vivant à ce moment précis de l'ère numérique. Ce mapping aborde la question du numérique comme un écosystème et considère l'ensemble de la chaîne de valeur - création, recherche/production, documentation, diffusion/médiation. Elle met en évidence les nouvelles tendances qui se dessinent, les objectifs multiples et la nature éminemment transversale (ou du moins multidisciplinaire) des activités artistiques et culturelles qui font tomber les barrières entre les différentes disciplines.

Module 3. Une sensibilisation efficace des personnes âgées à l'ère du Covid-19

Stratégies de marketing, ressources de mise en réseau et services permettant d'atteindre les seniors

Les tendances démographiques mondiales montrent que la structure d'âge dans le monde évolue plus rapidement que jamais. Les Nations unies définissent les personnes âgées comme étant celles qui ont 65 ans ou plus, sur la base de l'âge chronologique des personnes. On compte actuellement plus de 703 millions de personnes âgées, et ce chiffre devrait atteindre 2,1 milliards d'ici 2050. Selon les projections démographiques, c'est en Europe et en Amérique du Nord que la population vieillissante connaît la croissance la plus rapide. D'ici 2050, le pourcentage de personnes âgées devrait atteindre 34 % en Europe et 28 % en Amérique du Nord.

Il existe un discours négatif sur le vieillissement selon lequel les changements liés à l'âge, l'invalidité et la dépendance des personnes âgées dont l'état de santé est mauvais et se détériore, impliquent une augmentation des dépenses de santé et de leur charge sur les aspects socio-économiques de la société. En outre, la pandémie de COVID-19 a également souligné la manière dont les personnes âgées sont généralement perçues et valorisées dans notre société contemporaine. Cette crise a exacerbé des inégalités existantes et profondément ancrées, telles que le sous-financement du secteur des soins et la pénurie chronique de soignants (tant dans le secteur sanitaire que social). Cependant, contrairement à ce que l'on pourrait croire, une longévité accrue et une bonne santé permettent aux personnes âgées de contribuer utilement à la vie sociale et économique, et de maximiser leur bien-être à un âge avancé. Pour faciliter un vieillissement sain et réussi, la technologie numérique en plein essor, avec tous ses inconvénients, ses obstacles et ses défis, offre une promesse et une opportunité stupéfiantes.

Malgré des résultats mitigés et peu concluants, plusieurs études et examens ont démontré l'impact positif des technologies numériques sur différentes dimensions de la vie d'une personne âgée, notamment la santé, le logement, les services et les transactions, la mobilité et le transport, l'accès à l'information, la communication et le travail, les loisirs et l'épanouissement personnel. En outre, les technologies numériques jouent un rôle important dans l'amélioration de la qualité de vie et de l'indépendance des personnes âgées. Toutefois, une étude a fait état d'une ambivalence à l'égard des technologies numériques en raison d'effets négatifs tels que le sentiment d'atteinte à la vie privée et à la sécurité personnelle. En revanche, la sécurité personnelle en cas d'urgence est considérée comme un effet positif de la possession d'un téléphone portable.

Au cours des dernières décennies, l'utilisation des technologies numériques parmi les populations âgées a connu une croissance exponentielle, tant dans la vie courante (vie quotidienne) que dans les soins assistés (santé et aide sociale). L'évolution du lieu de travail et la stratégie "numérique par défaut" pour la fourniture de services publics font partie des facteurs qui obligent les personnes âgées à s'engager numériquement. L'engagement numérique dans la promotion de la santé et le soutien social par le biais d'informations sur la santé est également en augmentation. Toutefois, l'ampleur et la portée de l'utilisation des technologies numériques par les personnes âgées restent limitées à des communications telles que l'envoi ou la réception d'e-mails, la messagerie instantanée, les appels vidéo (Skype) et les appels vocaux. Un manque d'intérêt perçu ou réel, des lacunes dans les compétences et des facteurs socio-économiques ont été mentionnés comme des raisons possibles de l'utilisation limitée des technologies numériques [14]. En outre, le déclin de la vision, de l'audition, de la cognition et de la dextérité lié à l'âge contribue également à l'utilisation limitée des technologies numériques.

Comparativement, il existe un écart dans l'implication, l'accès et la connectivité numériques entre les populations plus jeunes et plus âgées. Par exemple, au Royaume-Uni, entre 2014 et 2019, une proportion importante de la population âgée ne s'est jamais connectée numériquement ou n'a pas utilisé internet au cours des trois derniers mois. L'enquête de 2019 de l'Office for National Statistics (ONS) a montré que 13,5 % des personnes âgées de 65 à 74 ans et 47 % de celles de 75 ans et plus

n'ont jamais utilisé internet. Une étude similaire basée sur la population dans 7 pays européens a rapporté seulement 12% d'utilisation d'internet chez les personnes âgées (60 ans et plus), dont 64% pour des questions liées à la santé. Aux États-Unis, la possession d'un smartphone chez les personnes âgées de 65 ans et plus est nettement inférieure à la moyenne nationale (81 % ; autrement dit, 59 % des personnes âgées de 65 à 74 ans possèdent un smartphone, mais ce chiffre tombe à 40 % chez les personnes âgées de 75 ans et plus).

Pour créer un monde numériquement inclusif et accessible, l'Organisation internationale de normalisation recommande des conceptions centrées sur l'humain et accessibles (ISO 9241-11:2018). Les directives d'adaptation telles que la taille de la police du texte, le réglage de l'écran, le contraste et les ajustements de couleurs font partie des normes recommandées. Ces modalités permettent aux personnes âgées souffrant de handicaps physiques de s'engager dans le numérique. Cependant, les conceptions technologiques sont principalement guidées par des facteurs de poussée technologique plutôt que par des facteurs d'attraction de la demande des utilisateurs. En outre, l'évolution rapide de la technologie numérique fait qu'il est difficile pour les personnes âgées de rattraper leur retard et de s'engager durablement dans les directives d'adaptation.

Module 4. Compétences en marketing pour les CCI innovantes à l'ère du Covid - 19

Comment rendre les activités/contenus culturels innovants et numériques attrayants pour les seniors ?

Activité de groupe ou individuelle	Group Activity
Durée	1.5 hours
Matériel nécessaire	Pour le moment, tout outil imprimable est nécessaire. Au cas où nous les fournirions directement
Objectif de l'exercice	Understanding how digital engagement works.
Étapes à suivre et description de chaque étape	En suivant les trois étapes d'un processus d'engagement numérique dans l'approche marketing, nous commencerons à tester quelques outils numériques d'engagement, comment traiter l'évaluation de la culture numérique des participants et commencer à analyser ensemble quelques études de cas.

Partie III. Inclusion des personnes âgées par le biais d'activités culturelles numériques

Module 1: RV créative

Qu'est-ce que c'est et que peut-elle faire?

La RV ou réalité virtuelle est l'une des nouvelles technologies de notre vie quotidienne. La réalité virtuelle (RV) et la réalité augmentée (RA) sont des technologies qui ont le potentiel de transformer notre façon de travailler, de communiquer et de vivre les choses. Non seulement elles auront un impact sur notre vie quotidienne, mais elles devraient également créer une industrie de plusieurs milliards d'euros. Tant les jeunes entreprises que les grandes sociétés pourraient bénéficier de la RV et de la RA. Ces technologies ont le potentiel de s'appuyer sur la créativité, les compétences et la diversité culturelle de l'Europe, et ont un impact sur divers domaines - de la fabrication, l'ingénierie et l'architecture à l'éducation, la santé, les arts, le divertissement et la culture.

La réalité virtuelle est un environnement tridimensionnel artificiel créé par modélisation informatique. Cet environnement peut prendre la forme de jeux ou de salles de classe artificielles. En fait, l'éducation est l'un des principaux domaines d'application de la RV. En fournissant une expérience plus immersive et interactive, la RV offre une éducation plus mémorable, plus inspirante et plus engageante.

Les applications de RV plongent les utilisateurs dans cet environnement grâce à l'utilisation de dispositifs interactifs tels que des casques et des gants. Oculus a été l'une des premières entreprises à développer des casques de RV et Oculus Quest est l'un des casques les plus vendus sur le marché. Les casques Oculus disposent de magasins d'applications (collectivement appelés Oculus Store) où les utilisateurs peuvent acheter ou télécharger librement des applications RV.

La réalité virtuelle (RV) est une technologie puissante avec le potentiel d'un impact social et psychologique de grande envergure. La psychologie disciplinaire et les autres sciences sociales devraient adopter une position proactive concernant la RV et mener des recherches pour aider à déterminer les contours de cet impact potentiel afin d'en affecter la direction. Les professionnels de l'ingénierie et des sciences sociales devraient coopérer dans la recherche concernant les effets sociétaux potentiels de la RV.

Module 2: RV créative pour les seniors

Comment la RV peut être utilisée pour faire participer les personnes âgées à des activités créatives (y compris la narration d'histoires, la peinture en RV, etc.)?

We plan to play a game or show an application by wearing VR glasses.

Activité de groupe ou individuelle	Activité individuelle
Durée	5 minutes par utilisateur
Matériel nécessaire	Lunettes VR Oculus Quest
Objectif de l'exercice	Apprendre à connaître le monde de la RV et être témoin de ses commodités.
Étapes à suivre et description de chaque étape	Les lunettes sont mises en place et l'application est lancée.

Partie III. Arts du spectacle et activités culturelles pour l'inclusion des personnes âgées

Module 1: Vieillessement créatif

Qu'est-ce que le vieillissement créatif et quels en sont les avantages ?

Introduction

Les secteurs culturels et créatifs (ICC) ont été durement touchés par la crise du Covid-19. Dans toute l'UE, les cinémas, théâtres et lieux culturels ont été les premiers à être fermés par les mesures gouvernementales. Afin d'assurer la continuité de leur activité, beaucoup se sont mis en ligne avec des versions numériques de leurs offres. La diffusion en direct de concerts et de pièces de théâtre a été l'option la plus courante ; la salle de RV de la Biennale du cinéma de Venise a offert une expérience immersive à ses spectateurs ; les musées ont proposé des visites en ligne à 360° de leurs contenus numérisés ; les bibliothèques ont ouvert leurs archives numériques.

On peut s'attendre à ce que ce type de solutions se multiplie à l'avenir, pour permettre aux gens de s'engager dans des activités culturelles dans des situations de distanciation ou d'isolement physique. En fait, Covid-19 a peut-être accéléré un processus qui était déjà en cours.

Cependant, une grande partie de la population risque d'être exclue de l'opportunité numérique. Les seniors de plus de 65 ans sont généralement plus lents à passer aux outils et options numériques (Eurostat, 2018).

Le Théâtre DISCoVeR vise à fournir aux professionnels adultes des ICC des outils innovants et créatifs pour engager un public plus large dans leurs activités, en ciblant la bande de population de 65+ qui risque d'être ou de se sentir exclue. Une grande partie de ce projet est le concept de vieillissement créatif, qui est un moyen formidable et innovant d'interagir avec les personnes âgées.

Les objectifs de ces modules sont les suivants

- Présenter le concept de vieillissement créatif
- Mettre en évidence les meilleures pratiques en matière de vieillissement créatif et d'engagement des personnes âgées par le biais des technologies numériques.

Définitions

Le vieillissement⁹ est le processus de vieillissement des signes de l'âge. Au cours des dernières décennies, l'espérance de vie dans le monde a augmenté - civilisation, qualité de vie et soins de santé bien développés.¹⁰ Le vieillissement est un processus physique normal. Processus de la vie, processus de notre chemin... Certaines théories suggèrent que les cellules ont une durée de vie prédéterminée, tandis que d'autres affirment qu'elle est causée par des erreurs et des dommages. D'autres théories disent que le vieillissement est dû à des réactions génétiques, évolutives ou biochimiques. Certaines habitudes de vie saines peuvent réduire votre risque de maladie, prolonger votre vie et améliorer votre qualité de vie.¹¹

⁹ https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/ageing_1

¹⁰ <https://www.healthline.com/health/why-do-we-age#life-expectancies>

¹¹ <https://www.healthline.com/health/why-do-we-age#life-expectancies>

Vieillir activement¹² c'est aider les gens à rester maîtres de leur vie le plus longtemps possible en vieillissant et, si possible, à contribuer à l'économie et à la société. Le vieillissement actif promeut la vision de tous les individus - quel que soit leur âge, leur statut socio-économique ou leur état de santé - s'engageant dans la vie dans les sept dimensions du bien-être : émotionnel, environnemental, intellectuel/cognitif, physique, professionnel/professionnel, social et spirituel (Conseil international sur le vieillissement actif).¹³

Remuez vos méninges avec des questions

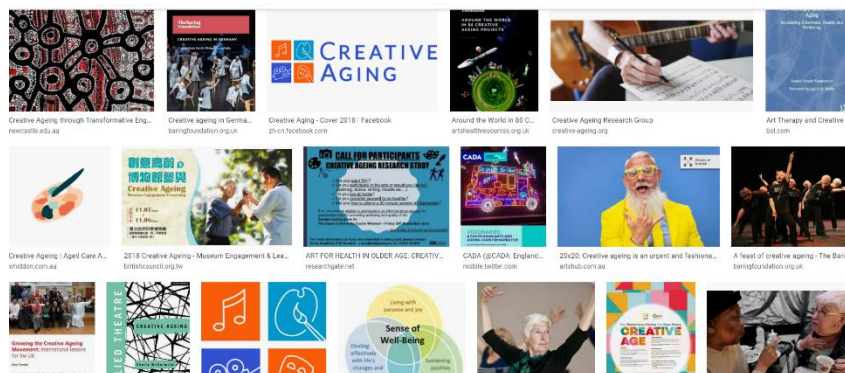
- L'art ? avec qui manger et comment l'utiliser ?
- Qu'est-ce que l'art ?
- Qu'est-ce que l'imagination ?
- Qu'est-ce que l'habileté ?
- Qu'est-ce que le plaisir ?
- Qu'est-ce que la créativité ?
- Pourquoi l'art peut-il être utile pour vieillir en bonne santé ?
- Les besoins des personnes âgées

Le concept de vieillissement créatif

Les personnes âgées sont impliquées par le biais de l'éducation artistique pour les adultes de 55 ans et plus ; la promotion de l'inclusion de programmes artistiques professionnels dans les organisations qui servent les personnes âgées ; la préparation des artistes enseignants à travailler avec les personnes âgées, et la promotion de l'apprentissage tout au long de la vie dans nos communautés.

Vieillir de manière créative - par le biais des arts (musique, théâtre, danse, peinture, etc.) - offre la promesse de profiter d'un processus de temps libre mérité.

L'idée principale du concept de vieillissement créatif - comment améliorer la vie de milliers de personnes âgées. Le vieillissement créatif, sous ses nombreuses formes, est porteur d'espoir, souvent transformateur et généralement amusant.¹⁴



Dans la publication "The Creativity and Aging Study : The Impact of Professionally Conducted Cultural Programs on Older Adults", l'accent est mis sur la participation à des activités qui favorisent un engagement créatif et positif. Cet engagement a des effets positifs sur la santé psychologique, physique et émotionnelle des personnes âgées.¹⁵

¹² <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=1062>

¹³ <https://www.icaa.cc/activeagingandwellness/what-is-active-aging.htm>

¹⁴ <https://www.lifetimearts.org/creative-aging/>

¹⁵ <https://www.lifetimearts.org/creative-aging/>

Les personnes âgées ont une contribution essentielle à apporter à la société en tant que créateurs et membres de la communauté. D'après l'article de lifetimearts.org, "la participation aux arts améliore le bien-être émotionnel des personnes âgées, favorise la santé, renforce les liens sociaux et apporte une expérience accrue de la finalité et de la joie dans nos vies à mesure que nous vieillissons". Les effets de l'âgisme - solitude, isolement, dépression, accès limité aux activités créatives. Le vieillissement créatif aide à rester en bonne santé et positif, à voir les avantages de l'avenir, à profiter de chaque jour de la vie. La qualité de vie et le bien-être sont importants à chaque étape de la vie, mais le bien-être par la créativité aide à rester en forme et à profiter des expériences de la vie. D'après les recherches de la National Assembly of State Arts Agencies, "les études montrent que, pour les personnes de plus de 65 ans, les personnes participant à des programmes artistiques hebdomadaires ont moins de visites chez le médecin et prennent moins de médicaments que celles qui n'ont pas d'activités créatives". Différentes recherches confirment que l'art peut stimuler l'activité mentale et aider à développer des compétences.¹⁶

Les thérapies non pharmacologiques ont un impact considérable sur les symptômes neuropsychiatriques et la qualité de vie. Les interventions artistiques semblent particulièrement adaptées à la réadaptation des personnes âgées car elles agissent à la fois sur les fonctions cognitives et la qualité de vie. En conclusion, l'Assemblée nationale des agences artistiques d'État souligne qu'"il existe des preuves irréfutables des bienfaits des arts sur la santé et le bien-être, en particulier pour les populations âgées".¹⁷

Apprentissage créatif lié à l'engagement social, vieillissement créatif, assurance du bien-être mental et physique. Comment apprendre de nouvelles choses quand on est âgé, comment profiter des activités d'apprentissage non formelles. Pour la qualité de vie, il est important d'avoir de bonnes émotions. La musique relie les émotions des personnes, les sentiments, les chorales créées s'engagent dans une activité commune, le chant est une activité physique utile qui favorise le bien-être des personnes âgées. Chanter, écouter, accompagner aide à développer différentes compétences qui permettent aux personnes âgées d'être occupées et de ne pas penser aux problèmes de santé.¹⁸

D'après le National Assembly of State Arts Agencies, "la musique peut également aider les personnes âgées à surmonter le chagrin lié à la perte d'un être cher, tandis que la pratique de toute forme d'art peut permettre d'exprimer des expériences, comme le diagnostic d'un cancer, qui sont difficiles à exprimer autrement. Les personnes âgées qui chantent avec une chorale déclarent moins de visites chez le médecin, moins de consommation de médicaments, moins d'hypertension et une meilleure santé physique générale que celles qui ne le font pas. Il est également prouvé que la musique peut réduire les problèmes chroniques tels que les douleurs articulaires et l'emphysème, tandis que jouer d'un instrument de musique peut contribuer à atténuer les difficultés d'audition".



¹⁶ https://nasaa-arts.org/nasaa_research/creative-aging/

¹⁷ <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01467/full>

¹⁸ <https://nasaa-arts.org/wp-content/uploads/2019/03/creative-aging-strategy-sampler.pdf>



E L'expression des émotions par le mouvement (danse) peut être une forme similaire à celle du chant. Cependant, combinée à la musique, la danse aide à maintenir les capacités motrices en ordre. La danse est utile à tous, quel que soit l'âge. L'assemblée nationale des agences artistiques d'État souligne que la danse, en tant qu'agent de santé physique, peut soulager les symptômes de la maladie de Parkinson. "En outre, les personnes âgées qui participent à des cours de ballet déclarent se sentir plus animées et avoir une meilleure posture, une plus grande souplesse, un meilleur contrôle corporel et un sentiment général de bien-être physique. Les personnes âgées qui créent des œuvres d'art et participent à des activités artistiques déclarent avoir une meilleure mémoire et un meilleur fonctionnement cognitif que celles qui ne font rien.

La recherche suggère que les adultes de plus de 75 ans qui jouent fréquemment d'un instrument sont moins susceptibles de développer une démence que ceux qui ne le font pas".

Selon l'Assemblée nationale des agences artistiques d'État, la musicothérapie a démontré sa capacité à gérer la perte de mémoire et à améliorer la qualité de vie. "Les soins de fin de vie sont une réalité difficile du vieillissement, mais une réalité que les arts peuvent faciliter. Les arts peuvent effectivement améliorer le confort physique et émotionnel des patients qui reçoivent des soins de fin de vie, en réduisant l'anxiété et la fatigue. En particulier, la recherche indique que la musicothérapie est un outil efficace pour renforcer le bien-être émotionnel et spirituel des patients en hospice ainsi que des patients hospitalisés recevant des soins palliatifs. De manière plus générale, mais néanmoins importante pour les patients et leurs familles, les programmes artistiques en milieu hospitalier peuvent personnaliser l'expérience des patients en matière de soins de fin de vie et réduire le sentiment d'institutionnalisation."

Avantages du vieillissement créatif définis dans un tableau 1. Description des principaux avantages pour la santé, le bien-être et le bonheur. Les activités artistiques offrent un large éventail d'avantages (aide à la relaxation, sentiment de contrôle, réduction de la dépression et de l'anxiété, aide à la socialisation, encouragement du jeu et du sens de l'humour, amélioration de la cognition, stimulation sensorielle, renforcement du sentiment d'identité, augmentation de l'estime de soi, développement de la spiritualité et réduction de l'ennui). Les exercices d'art expressif constituent des interventions innovantes pour promouvoir l'expression de soi et améliorer la communication avec les autres". Les recherches de Peishan Yang montrent que "les participants présentaient des taux plus faibles de solitude et de dépression, un meilleur moral et une meilleure dextérité des mains. En outre, les participants ont constaté que le fait d'avoir de nouveaux rôles sociaux grâce aux programmes a conduit à une amélioration de l'humeur et de la confiance, à de meilleures relations familiales et, dans certains cas, à une augmentation des revenus".^{19, 20}

¹⁹

https://www.todaysgeriatricmedicine.com/news/ex_082809_03.shtml#:~:text=Therapeutic%20art%20experiences%20can%20supply,path ways%20and%20thicker%2C%20stronger%20dendrites.

²⁰ <https://www.forbes.com/sites/nextavenue/2016/10/03/the-arts-and-aging-5-surprising-insights-on-creativity/?sh=278369797be0>

Pour la santé	Réduire la solitude et améliorer la cognition	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter l'engagement mental - Réduire la dépression et l'anxiété
Pour le bien-être	Réduire l'ennui	<ul style="list-style-type: none"> - Augmentation de l'activité physique - Aider les personnes à se détendre
Pour le bonheur	Participation sociale	Engagé activement dans la vie

Table 1. Les avantages du vieillissement créatif (Ž.Navikienė, 2022)

La participation aux arts crée des voies vers un vieillissement sain . Les efforts de vieillissement créatif combinent diversement l'expertise et les pratiques des secteurs des arts, des sciences humaines, de l'éducation, de la santé et du vieillissement. Étant donné sa nature interdisciplinaire, les organismes artistiques de l'État ont de nombreuses options pour permettre les activités de vieillissement créatif.

Les gens ont des goûts et des points de référence culturels différents, mais ils bénéficient tous de l'exploitation de leur capacité créative et ils s'amuse en le faisant.

L'augmentation de la longévité n'est qu'une partie des changements bio-démographiques qui affectent la vie sociale et économique. Le vieillissement créatif est "la pratique consistant à engager les adultes âgés (55+) dans des programmes artistiques participatifs, gérés par des professionnels et axés sur l'engagement social et la maîtrise des compétences. Ces programmes sont conçus pour offrir des possibilités d'expression créative significative par le biais d'ateliers d'arts visuels, littéraires et du spectacle. Avec une approche positive du fait que nous vieillissons tous, il n'est pas surprenant que le vieillissement créatif soit devenu une force majeure avec laquelle il faut compter.

La participation sociale et le bénévolat sont importants pour le vieillissement actif (tableau n° 2). La participation à des activités de bénévolat axées sur l'utilisation des arts crée pour le vieillissement des activités possibles (théâtre, musique, danse, peinture, etc.).

VIEILLISSEMENT ACTIF		
Participation sociale et bénévolat	Théâtre	Poésie, littérature,
	Musique	Chœurs, chants, contes
	Dance	Expression
	Peinture	Arts visuels

Table 2. Activités possibles pour un vieillissement créatif (Ž.Navikienė, 2022)

"Reminiscence Arts" est l'approche unique d'Age Exchange pour travailler de manière créative. En d'autres termes, il s'agit de l'exploration créative des souvenirs : ²¹

- L'exploration de la mémoire vivante et des expériences de vie partagées à travers l'art.
- Dévoiler le passé par le biais de récits et de déclencheurs de mémoire à partir de nos archives d'objets historiques.

²¹ <https://www.age-exchange.org.uk/who-we-are/what-is-reminiscence-arts/>

- créer des ponts entre le passé, le présent et l'avenir, ce qui a un impact direct sur la santé et le bien-être.

Nous donnons vie à nos histoires et à nos expériences, à notre patrimoine commun ou même à l'histoire de nos espaces partagés. C'est pourquoi notre travail peut être un linéaire narratif ou, lorsque nous travaillons avec des personnes ayant des difficultés de mémoire, un souvenir qui est rappelé par une action.

Par exemple, retrouver l'odeur de Chanel sur la coiffeuse de votre mère, la sensation des chaussettes en laine par une journée froide, c'est comme faire du vélo, quelque chose qu'on n'oublie jamais.

Les arts de la réminiscence sont la pratique et l'exploration de l'expérience vécue à travers les arts.

Les arts de la réminiscence peuvent être narratifs, linéaires, vécus à travers la mémoire corporelle et en tant que mémoire sensorielle. Lorsqu'il est efficace, il a une résonance et une valeur où l'objectif est d'explorer l'expérience de vie passée pour influencer les relations, l'apprentissage, les soins et la créativité dans le présent.

Au cœur de l'art de la réminiscence, l'accent est mis sur l'autonomisation de l'individu, en lui permettant de partager sa réminiscence par le biais d'une gamme de moyens artistiques et d'interagir de manière créative et positive avec les autres.

L'art de la réminiscence est pertinent à travers les cultures et les générations. Il est pratiqué par des professionnels issus de milieux artistiques pluridisciplinaires auxquels une formation ciblée sur la réminiscence, l'éthique et l'activité, enrichit leur potentiel d'autonomisation des personnes âgées en déclenchant des connexions avec l'expérience vécue.

Elle est très efficace dans le travail avec les personnes âgées vulnérables, en particulier les personnes âgées atteintes de démence. Dans ces contextes de soins et de communauté, les professionnels travaillent avec une approche hautement centrée sur la personne et empathique. La réminiscence est explorée de manière organique à travers un large éventail de stimuli, le professionnel cherchant à trouver le déclencheur qui permet au participant de s'engager, de communiquer et de créer. Il peut s'agir d'encourager la mémoire sensorielle, l'odorat, le toucher, le goût ou l'utilisation de la musique, ou encore, lorsque le langage et la mémoire formelle semblent perdus, la mémoire incarnée. Il s'agit de voir comment un mouvement professionnel, une corvée domestique, une danse, peuvent être reconnectés et appréciés dans le présent. Dans ce domaine de travail, les arts de la réminiscence sont très appréciés pour utiliser l'histoire de la vie d'une personne afin d'influencer la qualité de vie et le bien-être dans le présent.

L'art de la réminiscence est utilisé pour former le personnel soignant, afin de lui fournir des compétences pertinentes lui permettant d'utiliser l'histoire de vie des résidents ou des patients et de proposer des activités significatives centrées sur la personne. De cette façon, la réminiscence n'est pas utilisée dans le seul but de faire appel à la mémoire à long terme, mais afin d'utiliser la connaissance de l'histoire de vie d'une personne pour influencer la qualité des soins qu'elle reçoit au quotidien".

Formes de vieillissement creatives

Les formes et les méthodes du vieillissement créatif peuvent être différentes et il existe de nombreuses possibilités de mise en œuvre du vieillissement créatif. L'engagement et la participation des personnes âgées sont des facteurs importants qui devraient exister dans les ONG, les municipalités et les organisations publiques responsables des activités culturelles et créatives. Le tableau 3 présente

plusieurs formes différentes de vieillissement créatif (art thérapeutique, art communautaire, art expressif, art de la réminiscence, art performatif, modèle de programme d'art vital). Les organisations participantes ont élargi leur capacité - y compris leurs connaissances, leurs compétences, leurs structures et leurs réseaux - à planifier, mettre en œuvre, évaluer et soutenir les programmes de vitalité artistique. Beaucoup ont changé d'identité en devenant plus connus pour leur offre d'apprentissage des arts participatifs pour les personnes âgées. Plusieurs ont rapporté que le fait d'être témoin de la croissance et de l'enthousiasme des participants aux arts de la vitalité a dynamisé leur personnel et a renforcé leur sens de la mission. À la fin de leurs deux années de programmes financés par Aroha, 27 des 28 organismes ont dit qu'ils avaient l'intention de continuer à offrir les programmes Vitality Arts. Ces programmes et leurs événements publics culminants semblent avoir un certain impact sur les attitudes de la communauté à l'égard des personnes âgées : plus des deux tiers des répondants au sondage sur les événements culminants ont convenu que l'événement avait élargi leur vision des capacités des personnes âgées. C'était particulièrement vrai pour les spectateurs de moins de 55 ans, dont 79 % étaient d'accord avec cette affirmation.²²

Formes de vieillissement créatives	Description
Art thérapeutique	Les troubles cognitifs et comportementaux, y compris la toxicomanie, les maladies mentales, et en particulier les démences
Arts communautaires	Encourager les organisations qui s'occupent des personnes âgées à développer des programmes d'éducation artistique.
Modèle de programme artistique Vitalité	Démontrer le pouvoir et l'impact des programmes de vieillissement créatifs à un public national. Encourager les organisations artistiques et culturelles à développer des programmes d'éducation artistique participatifs pour les personnes âgées
Arts expressifs	Fournir un lien vers l'engagement social
Arts de la réminiscence	Expérience de vie et souvenirs
Art performatif	Une forme d'art qui combine l'art visuel et la performance dramatique

Table 3. Formes de vieillissement créatives (Ž.Navikienė, 2022)

²² <https://bbe.037.myftpupload.com/wp-content/uploads/2020/06/SVA-MN-final-report-final-DS.pdf>

Les expériences artistiques thérapeutiques peuvent donner un sens et un objectif à la vie des personnes âgées, sans les menacer. La recherche neurologique montre que la pratique de l'art peut améliorer les fonctions cognitives en produisant à la fois de nouvelles voies neuronales et des dendrites plus épaisses et plus fortes". L'art-thérapie - "est une profession intégrative de santé mentale et de services humains qui enrichit la vie des individus, des familles et des communautés par la



création artistique active, le processus créatif, la théorie psychologique appliquée et l'expérience humaine dans le cadre d'une relation psychothérapeutique. L'art-thérapie, facilitée par un art-thérapeute professionnel, soutient efficacement les objectifs de traitement personnels et relationnels ainsi que les préoccupations communautaires. L'art-thérapie est utilisée pour améliorer les fonctions cognitives et sensorimotrices, favoriser l'estime de soi et la conscience de soi, cultiver la résilience émotionnelle, promouvoir la perspicacité, améliorer les compétences sociales, réduire et résoudre les conflits et la détresse, et faire progresser le changement sociétal et écologique".^{23, 24}

"L'art-thérapie a été longuement étudiée et il a été prouvé qu'elle aidait à traiter de nombreuses conditions cognitives et comportementales, y compris la dépendance, la maladie mentale, et en particulier les démences. Il a été démontré que les activités de coloriage, de dessin et de peinture fournissent aux individus une stimulation significative qui améliore l'estime de soi et, par conséquent, accroît l'interaction sociale.<...> Les arts expressifs fournissent une plateforme d'engagement où les personnes âgées peuvent faire l'expérience de la maîtrise individuelle. Cela n'a de sens que si l'on s'arrête pour réfléchir à la nature même de l'être humain depuis sa naissance. Nous nous efforçons constamment de maîtriser quelque chose, de nos premiers pas à notre éducation, en passant par notre carrière, l'éducation des enfants et la retraite. S'il n'y a plus rien à rechercher ou à attendre avec impatience, les gens ont tendance à décliner. Créer quelque chose ralentit ce déclin. En plus de la maîtrise individuelle, l'autre aspect des arts expressifs qui en fait une option non pharmaceutique viable est la possibilité de s'engager socialement avec les autres. De nombreuses recherches sont menées sur la nature de la démence et sur la nécessité d'étendre les soins aux personnes atteintes de démence. On s'efforce davantage de considérer la qualité de vie comme une expérience individuelle plutôt que comme un traitement généralisé d'une maladie. L'interaction sociale avec les autres et l'art-thérapie expressive font ressortir ce point de manière très pertinente".²⁵

Le parcours de vie nous amène à différentes étapes de la vie. Les programmes Vitality Arts se sont avérés très efficaces pour aider les personnes âgées à se développer artistiquement, mentalement et socialement. Le modèle de programme qui donne ces résultats exceptionnels est enseigné par Lifetime Arts et présente ces caractéristiques principales : - Un programme d'apprentissage séquentiel - Enseigné par un artiste enseignant professionnel préparé à travailler avec ce groupe d'âge - Engagement social intentionnel ainsi que le développement artistique - Minimum de 8 sessions d'au moins 90 minutes, avec un événement public de clôture Les caractéristiques secondaires importantes

²³

https://www.todaysgeriaticmedicine.com/news/ex_082809_03.shtml#:~:text=Therapeutic%20art%20experiences%20can%20supply,path ways%20and%20thicker%2C%20stronger%20dendrites.

²⁴ <https://arttherapy.org/about-art-therapy/>

²⁵ <https://www.seniorsmatter.com/expressive-arts-for-the-elderly/2491906/>

comprennent : des matériaux et des fournitures de qualité (par exemple, des fournitures et des équipements d'arts visuels et textiles, et des instruments de musique) ; un espace / une installation appropriée pour l'apprentissage et pour les événements de clôture, adaptés si nécessaire aux limitations physiques des adultes âgés participants ; et offerts gratuitement ou à un prix abordable pour l'ensemble des adultes âgés locaux. Les programmes artistiques sont essentiels pour aider les personnes âgées à rester des membres dynamiques de la société et un élément important de leur communauté. Les programmes artistiques communautaires offrent également aux jeunes générations des modèles positifs qui les encouragent à donner un sens et un but à leur vie. Le vieillissement créatif est une bonne chose pour tous, tant au niveau local que national. Les activités intergénérationnelles se déroulent dans des communautés urbaines, suburbaines et rurales, dans des cadres variés tels que des centres communautaires, des centres pour personnes âgées, des résidences assistées, des centres de jour pour adultes, des institutions artistiques et des bibliothèques.²⁶

*Dans le livre "Applied Theatre : Creative Ageing" définit que le théâtre "répond aux besoins des personnes âgées pour encourager des résultats tels que le bien-être et l'inclusion sociale". Dans le livre, on discute de la façon dont les pratiques de théâtre appliqué peuvent nous aider à le faire d'une manière à la fois positive et inclusive.*²⁷

Art de la scène. Les Pays-Bas sont riches de grandes organisations artistiques dans toutes les disciplines, par exemple le Concertgebouw et le Nederlands Dans Theater. La force des Pays-Bas dans le domaine des arts visuels est particulièrement bien connue, depuis l'âge d'or de Rembrandt jusqu'à van Gogh et Mondrian, en passant par les arts numériques d'avant-garde d'aujourd'hui, exposés dans une série de musées célèbres tels que le Rijksmuseum, ainsi que dans des musées et galeries disséminés dans tout le pays.²⁸

Il est bien établi que les ressources sociales, telles que les liens familiaux et la présence de voisins, ont un impact profond sur le développement du bien-être social à un âge avancé. Les personnes âgées considèrent que les liens sociaux sont l'un des principaux déterminants d'un vieillissement réussi. Les capacités d'autogestion, c'est-à-dire les capacités comportementales et cognitives permettant de maintenir le bien-être à un âge avancé, sont fonctionnelles pour la satisfaction des besoins sociaux fondamentaux, à savoir le statut, la confirmation du comportement et l'affection. Le renforcement des capacités d'autogestion essentielles au bien-être peut contribuer à la prévention des problèmes sociaux liés à l'âge chez les personnes âgées.²⁹

L'accès aux technologies de l'information et de la communication (TIC), telles que les ordinateurs, les tablettes ou les téléphones portables, est associé à une plus grande satisfaction dans la vie, à une diminution de la dépression et à un moindre sentiment de solitude. À ce jour, la majorité des personnes âgées a obtenu l'accès aux services de communication par internet aux Pays-Bas. Bien que la participation numérique ne remplace pas tous les types d'activités en face à face, l'internet peut être un instrument utile pour soutenir les capacités d'autogestion lorsque les ressources sociales diminuent. On sait peu de choses sur la relation entre la participation numérique à des fins sociales et les capacités d'autogestion des personnes. Par conséquent, cette recherche transversale a examiné les associations entre les capacités d'autogestion et l'utilisation sociale de l'internet, comme la visite

²⁶ <https://bbe.037.myftpupload.com/wp-content/uploads/2020/06/SVA-MN-final-report-final-DS.pdf>

²⁷ <https://www.abebooks.com/9781474233828/Applied-Theatre-Creative-Ageing-Sheila-1474233821/plp>

²⁸ Cutler D. Dutch old master and mistresses. Creative ageing in the Netherlands. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

²⁹ Scheffer, M.M., Menting, J. & Boeije, H.R. Self-management of social well-being in a cross-sectional study among community-dwelling older adults: The added value of digital participation. *BMC Geriatr* **21**, 539 (2021). <https://doi.org/10.1186/s12877-021-02482-6>
<https://bmgeriatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12877-021-02482-6>

de sites de réseautage social et les appels numériques, chez les adultes âgés vivant dans la communauté.³⁰

Participation culturelle. Toepoel V. (2011) conclut que "les personnes âgées participent moins fréquemment à des rassemblements sociaux et ont moins de contacts étroits que la population adulte en général. Elles éprouvent également un sentiment accru de solitude. En revanche, les adultes néerlandais âgés se sentent mieux intégrés socialement, ce qui suggère que les sentiments d'intégration sociale et de solitude sont indépendants les uns des autres. Les adultes plus âgés affichent des taux de participation plus élevés aux activités de haut niveau par rapport à la population adulte dans son ensemble. Cette étude montre toutefois que les comportements peu intellectuels ou non discriminatoires peuvent accroître l'intégration sociale et la satisfaction à l'égard de la vie. Par conséquent, il peut être judicieux d'inciter les personnes âgées à participer fréquemment à des activités peu intellectuelles telles que les événements musicaux populaires, les cabarets et le cinéma. Les décideurs publics peuvent donc envisager de changer d'orientation et de passer des activités à forte notoriété aux activités à faible notoriété afin de relever les défis sociaux associés à la vieillesse."³¹

Mieras M. analyse la participation culturelle comme un élément important de la vie. "Une série d'études scientifiques solides est unanime sur l'influence de la participation active à la danse, au théâtre, à la musique et aux arts visuels. Des effets positifs apparaissent à la suite d'une stimulation plurielle par des activités artistiques et de la fascination que les arts peuvent provoquer. La fascination stimule l'attention focalisée et les processus d'apprentissage dans le cerveau. Les programmes artistiques sont plus efficaces lorsque les participants font quelque chose qui leur convient personnellement. Une personne qui aime le théâtre, la comédie, le cabaret ou la danse tirera le plus grand profit de cette activité particulière[43]. L'effet le plus important a lieu lorsque les programmes artistiques ont l'ambition d'apprendre et de repousser les limites, et lorsqu'ils sont enseignés par des professionnels de l'art, du théâtre, de la musique et de la danse. L'attention doit se concentrer sur le mérite artistique et non sur les obstacles techniques. Le contexte social des activités culturelles est également important. La cohésion des activités de groupe hebdomadaires peut réduire, voire éliminer, la solitude. La solitude a une forte influence négative sur le corps et l'esprit". Ruut Veenhoven conclut que la participation culturelle mène au bonheur.^{32,33}

L'Institut national de la connaissance pour l'éducation culturelle et l'art amateur aux Pays-Bas s'engage à accroître l'attention portée à l'éducation culturelle, à la participation culturelle et à l'accessibilité de la culture. Les associations de musique, les chorales, les clubs de peinture, de photo et de cinéma, les associations de théâtre et de danse constituent une structure importante pour une grande partie des praticiens de l'art aux Pays-Bas. La plupart des associations ont des membres âgés de 50 à 64 ans (88% des associations) et de 65 à 80 ans (85%). Ces catégories d'âge sont également celles qui comptent le plus grand nombre de membres en moyenne. 14% ont des membres âgés de 11 ans ou moins et 22% de 12 à 19 ans, où il ne s'agit en fait que des associations de musique, de danse et de théâtre.³⁴

Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin, 2021 soulignent que "les technologies numériques jouent un rôle substantiel dans l'amélioration de la qualité de vie et de l'indépendance des personnes âgées". Au cours des dernières décennies, l'utilisation des technologies

³⁰ <https://bmcgeriatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12877-021-02482-6>

[Toepoel](#)

[International Journal on Disability and Human Development](#)

DOI: [10.1515/ijhd.2011.027](#)

³² Older, culturally active and full of life How arts participation contributes to health, welfare and independence. In opdracht van: [Fonds voor Cultuurparticipatie](#)

³³ Veenhoven, R. Healthy happiness: effects of happiness on physical health and the consequences for preventive health care. Journal of Happiness Studies 9, 449–469 (2008)

³⁴ <https://www.lkca.nl/kennis/>

numériques parmi les populations âgées a connu une croissance exponentielle, tant dans le domaine de la vie courante (vie quotidienne) que dans celui des soins assistés (santé et aide sociale) [19,20]. L'engagement numérique dans la promotion de la santé et le soutien social par le biais d'informations sur la santé est également en augmentation. En outre, le déclin de la vision, de l'audition, de la cognition et de la dextérité, lié à l'âge, contribue également à l'utilisation limitée des technologies numériques.^{35, 36}

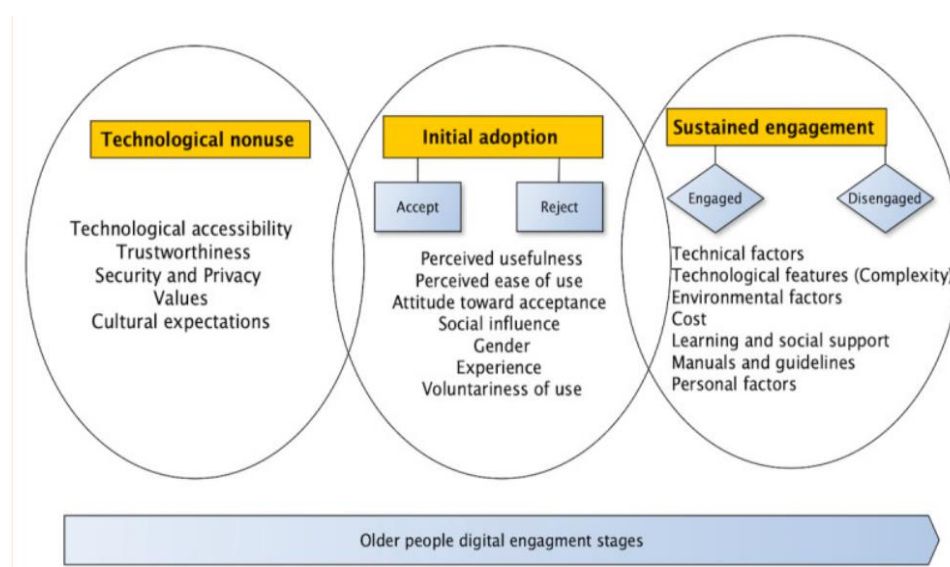
L'engagement numérique à un âge avancé

L'engagement numérique après deux ans de pandémie de Covid19 a montré une augmentation des compétences numériques et de l'utilisation des technologies de l'information. L'engagement numérique est important pour les groupes vulnérables (en particulier les utilisateurs numériques non natifs, qui sont nés avant que les ordinateurs et Internet ne soient utilisés).

Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin (2021) "proposent de comprendre l'état actuel des connaissances sur l'engagement numérique des personnes âgées à travers les étapes de l'engagement numérique (non-utilisation, adoption initiale et engagement soutenu). Cela facilitera un effort continu pour réduire l'inégalité numérique et, ce faisant, fournira de nouvelles compréhensions pour promouvoir le bien-être des personnes âgées. Elle contribuera également à identifier des alternatives potentielles pour les personnes âgées qui restent non utilisatrices de la technologie numérique". De nos jours, les divertissements culturels peuvent être trouvés sur différentes plateformes numériques, des plateformes sociales, qui peuvent être atteintes librement.

Dimensions de l'engagement numérique

Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin (2021) définit l'engagement et le désengagement numérique des personnes âgées (figure 1). L'approche en trois étapes présentée ci-dessous implique le non-usage de la technologie, l'adoption ou l'acceptation initiale et l'engagement numérique soutenu.



³⁵ Ageing in place *Technology In Our Life Today And How It Has Changed*. 2019. <https://www.aginginplace.org/technology-in-our-life-today-and-how-it-has-changed/>

³⁶ Vaportzis E, Clausen Maria Giatsi, Gow AJ. Older adults perceptions of technology and barriers to interacting with tablet computers: a focus group study. *Front Psychol*. 2017 Oct 04;8:1687. doi: 10.3389/fpsyg.2017.01687. doi: 10.3389/fpsyg.2017.01687. [PMC free article] [PubMed] [CrossRef] [CrossRef] [Google Scholar]

Figure 1. Dimensions et étapes de l'engagement numérique des personnes âgées à un stade avancé de leur vie ³⁷ (Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin, 2021)

Toutes les catégories mentionnées (accessibilité technologique, fiabilité, valeurs, attentes culturelles, utilité perçue, facteurs techniques, etc.) sont importantes pour créer du contenu permettant aux personnes âgées de participer numériquement à des activités créatives.

Résumé

- Vieillir de manière créative grâce aux arts (musique, théâtre, danse, peinture, etc.) est un processus important pour profiter de la vie avec un temps libre bien utilisé et mérité. L'idée principale du concept de vieillissement créatif est d'améliorer la vie des personnes âgées. Pour une participation réussie aux événements créatifs numériques, plusieurs facteurs importants (accessibilité technologique, fiabilité, valeurs, attentes culturelles, utilité perçue, facteurs techniques, etc.) doivent être mis en œuvre pour créer du contenu permettant aux personnes âgées de participer numériquement à des activités créatives. Les avantages du vieillissement créatif pour la santé, le bien-être et le bonheur sont convaincus de l'importance des activités artistiques.
- L'engagement numérique après deux ans de pandémie Covid19 a montré une augmentation des compétences numériques et de l'utilisation des technologies de l'information. L'engagement numérique est important pour les groupes vulnérables (en particulier les utilisateurs numériques non natifs, qui sont nés avant que les ordinateurs et l'internet ne soient utilisés).
- Les associations musicales, les chorales, les clubs de peinture, de photographie et de cinéma, les associations de théâtre et de danse constituent un outil important pour une grande partie des praticiens de l'art qui travaillent avec des personnes âgées.
- Les formes et les méthodes de vieillissement créatif peuvent être différentes (art thérapeutique, art communautaire, art expressif, art de la réminiscence, art performatif, modèle de programme d'art vital) et il existe de nombreuses possibilités de mise en œuvre du vieillissement créatif. L'engagement et la participation des personnes âgées en tant que facteur important devraient exister dans les ONG, les municipalités, les organisations publiques responsables des activités culturelles et créatives.

Annexes

Bonne pratique aux Pays-Bas

L'innovation néerlandaise qui a attiré beaucoup d'attention est celle du groupe de maisons de soins Humanitas, qui offre un logement gratuit à six étudiants d'âge universitaire dans sa maison de soins de Deventer. Chaque étudiant vit dans une unité avec 26 personnes âgées. Les étudiants jouent le rôle de voisin des résidents pendant au moins 30 heures par mois, en échange de la nourriture et du logement. Leur contribution comprend le transfert de compétences telles que l'utilisation des médias sociaux et de skype ou même l'art du graffiti. En général, les étudiants semblent avoir un effet vivifiant sur la communauté et ils ont une relation différente avec les résidents que le personnel soignant.

Engagement du public. Le musée Van Gogh stimule la participation des personnes âgées à des "ateliers créatifs sur place" et le musée développe également de nouvelles activités spécifiquement destinées aux plus de 70 ans. En janvier 2018, le musée a commencé à organiser des après-midis spéciaux pour les visiteurs âgés. Le programme répond aux besoins et désirs spécifiques du groupe

³⁷ Abraham Sahilemichael Kebede, Lise-Lotte Ozolins, Hanna Holst, Kathleen Galvin. Originally published in JMIR Research Protocols (https://www.researchprotocols.org), 05.07.2021 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8406116/>

cible et soutient les participants chaque fois que cela est nécessaire. Réseau des musées amis des aînés. Le Musée Van Gogh tient à partager son expertise et son expérience avec d'autres institutions. Le musée est continuellement à la recherche de moyens nouveaux et innovants pour activer les personnes âgées. Une réunion d'experts a été organisée début 2018 pour lancer l'échange de connaissances dans ce domaine. Dans les années à venir, le musée travaillera à la création d'un réseau de musées amis des aînés : un réseau de musées partageant les mêmes idées et dédiés à rendre leurs institutions accessibles aux personnes âgées. "

Les municipalités néerlandaises de La Haye et de Zoetermeer et la question de savoir si l'âgisme se manifeste de manière explicite ou implicite. Une étude qualitative de photoproduction basée sur la liste de contrôle des caractéristiques essentielles des villes amies des aînés a été menée dans cinq quartiers. Les deux municipalités présentent un grand nombre de caractéristiques visuelles amies des aînés, qui se manifestent dans cinq domaines du modèle de l'OMS, à savoir la communication et l'information, le logement, les transports, le soutien communautaire et les services de santé, et les espaces extérieurs et les bâtiments. Les stéréotypes liés à l'âge, tant positifs que négatifs, peuvent être observés dans le domaine de la communication et de l'information, notamment dans la représentation des personnes du troisième âge comme des gagnants. Dans le même temps, les personnes âgées et les caractéristiques adaptées aux personnes âgées sont très visibles dans les paysages urbains des deux municipalités, ce qui est une expression positive de l'évolution démographique.

Les municipalités de La Haye et de Zoetermeer ont intégré un large éventail de caractéristiques adaptées aux personnes âgées dans leurs quartiers respectifs afin de rendre leur société plus inclusive pour les groupes d'âge plus âgés. La ville de La Haye est membre du consortium du guide mondial des villes amies des aînés de l'OMS. Les deux municipalités présentent un grand nombre de caractéristiques visuelles, à la fois facilitatrices et entravantes, que l'on peut observer dans les rues des deux villes. Ces caractéristiques se manifestent en particulier dans cinq domaines du modèle des villes-amies des aînés, à savoir la communication et l'information, le logement, les transports, le soutien communautaire et les services de santé, et les espaces extérieurs et les bâtiments. Tant les municipalités que les entrepreneurs (commerces) ont déployé de gros efforts pour rendre les villes accessibles à tous les groupes d'âge, et un large éventail de services et d'activités est proposé aux personnes âgées. Les recherches futures devraient porter sur les solutions proposées par les entrepreneurs pour rendre leurs entreprises plus conviviales pour les personnes âgées. Les stéréotypes liés à l'âge, tant positifs que négatifs, peuvent être observés dans le domaine de la communication et de l'information, notamment dans la représentation des personnes du troisième âge comme des gagnants. En même temps, les personnes âgées sont très visibles dans le paysage urbain des deux municipalités, et c'est une expression de l'évolution démographique que les signes et les publicités ciblant les personnes âgées apparaissent dans nos sociétés. D'autres villes des Pays-Bas pourraient utiliser les résultats de cette étude pour rendre leurs propres villes plus adaptées aux personnes âgées, par exemple en examinant les meilleures pratiques qui peuvent être mises en œuvre dans leur propre planification urbaine ou dans la conception des services publics, comme la disponibilité de places de stationnement pour les scooters de mobilité, car ces modèles sont très similaires dans tout le pays. Les villes étrangères pourraient tirer profit de l'observation des meilleures pratiques et de la traduction de ces résultats dans le contexte urbain local et au niveau de la prestation de services.

L'excursion est la preuve d'une reconnaissance nationale croissante du fait que les activités culturelles telles que les beaux-arts, le théâtre, la musique et la danse ne sont pas seulement des distractions agréables pour une élite de la population. Elles sont un.

Les quelques dizaines de personnes âgées présentes ce jour-là au musée Cobra le sont grâce à Museum Plus Bus, une organisation basée à Amsterdam qui organise des visites gratuites pour les personnes âgées dans 14 musées des Pays-Bas - des institutions bien connues comme le Rijksmuseum et le musée Van Gogh, à des joyaux moins connus comme Kröller-Müller et Cobra. Au cours de la

dernière décennie, Museum Plus Bus a réussi à donner à des milliers de personnes âgées néerlandaises un accès à l'art et à la culture. Avec leurs deux énormes bus touristiques, ils transportent des groupes vers et depuis les musées environ 300 fois par an.

Une multitude de programmes et d'initiatives comme Plus Bus conçoivent des moyens novateurs pour faire profiter la population néerlandaise, qui vieillit rapidement, des bienfaits de l'art. Ce n'est pas surprenant, étant donné qu'il s'agit d'un pays doté d'un riche héritage artistique (dont Rembrandt, Vermeer et Van Gogh, pour ne citer que quelques icônes néerlandaises) et d'un réseau impressionnant d'organisations artistiques. Les Pays-Bas ont le quatrième taux de participation culturelle le plus élevé d'Europe, avec 58 % des citoyens participant activement à des activités culturelles. Museum Plus Bus est entièrement financé par BankGiro Loterij, une loterie nationale qui se consacre au soutien de causes artistiques. S'il y a une indication de la profonde appréciation des arts et de la culture dans ce pays, c'est celle-ci : imaginez acheter un billet de loterie et voir la moitié des recettes servir à financer des efforts d'appréciation culturelle. Et comme il s'agit des Pays-Bas, tout cela est bien sûr étayé par des recherches. De nombreuses études menées par des universitaires néerlandais de renom confirment la théorie selon laquelle la participation culturelle a un effet positif sur le bien-être des personnes de tous âges.

En 2013, l'initiative nationale Long Live Arts (Lang Leve Kunst) a été lancée dans le but spécifique de donner aux personnes âgées un accès accru aux activités culturelles. En s'appuyant sur divers partenariats public-privé, Long Live Arts a pu, en trois ans, verser environ 10 millions d'euros dans 950 projets culturels qui ont touché quelque 400 000 personnes âgées.

Le programme Long Live Arts a débuté en 2013 sous la forme d'un partenariat public-privé entre Stichting RCOAK, le Fonds Sluyterman van Loo, le Centre national d'expertise pour l'éducation culturelle et les arts amateurs (LKCA), VSB Fonds et le PCF. Il est né d'une étude publiée l'année précédente, intitulée Kunstbeoefening met ambitie (Pratiquer les arts avec ambition). Cette étude concluait que les personnes âgées qui cultivent leurs talents artistiques sont en meilleure santé et plus heureuses. Un accord visant à obtenir un soutien politique a été signé entre le ministre néerlandais de l'éducation, de la culture et des sciences, Jet Bussemaker, le secrétaire d'État à la santé, au bien-être et aux sports, Martin van Rijn, et l'association des organisations néerlandaises d'action bénévole. Les partenaires de Long Live Arts ont mis en place un programme de subventions ainsi que des conférences internationales, nationales et régionales. Deux rapports ont été publiés et le manifeste européen qui en a résulté a été signé par 150 organisations culturelles européennes.³⁸

Photos

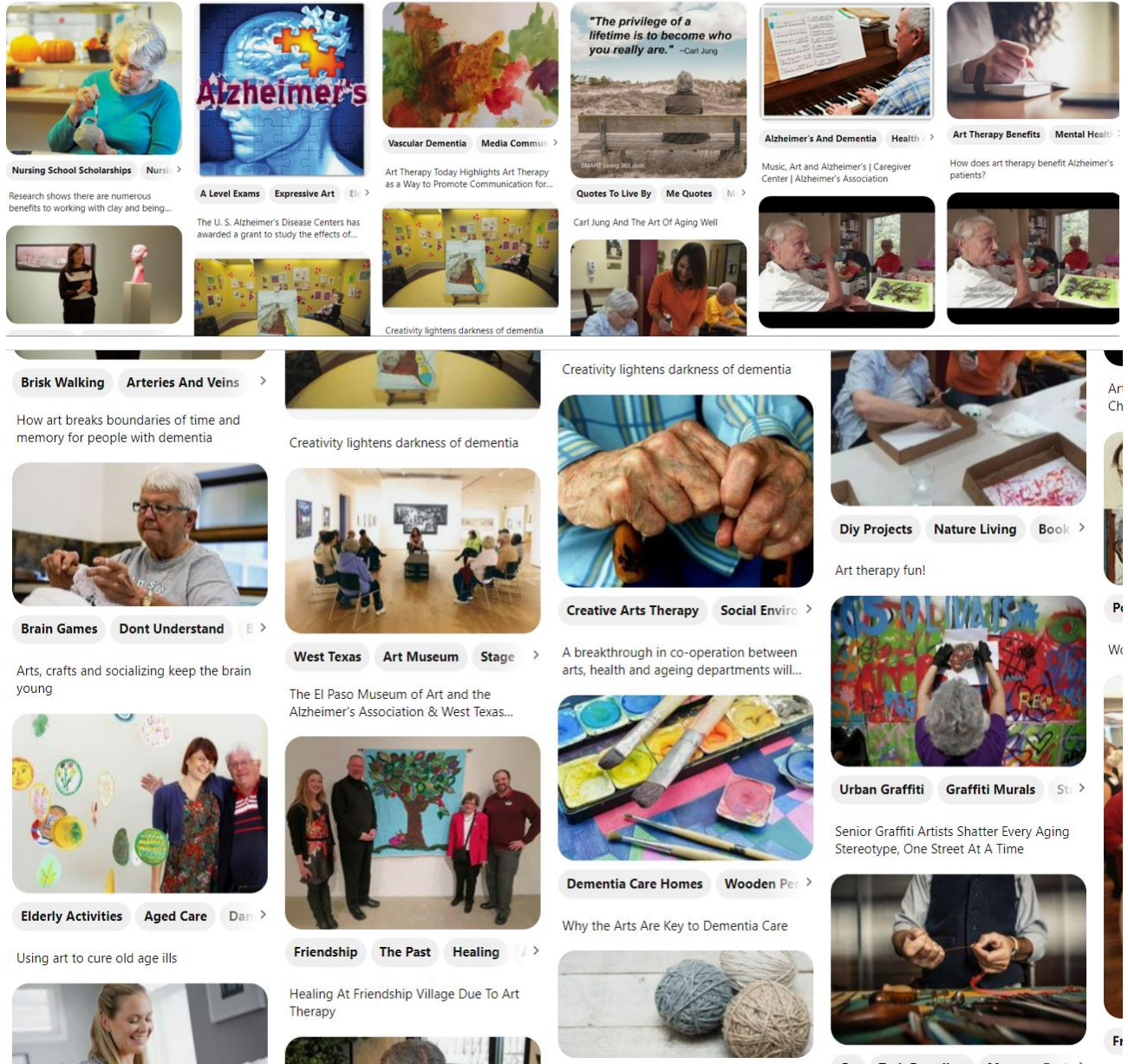
³⁸Cutler D. Dutch old master and mistresses. Creative ageing in the Netherlands. <https://baringfoundation.org.uk/wp-content/uploads/2017/11/Dutch-Old-Masters-Final.pdf>

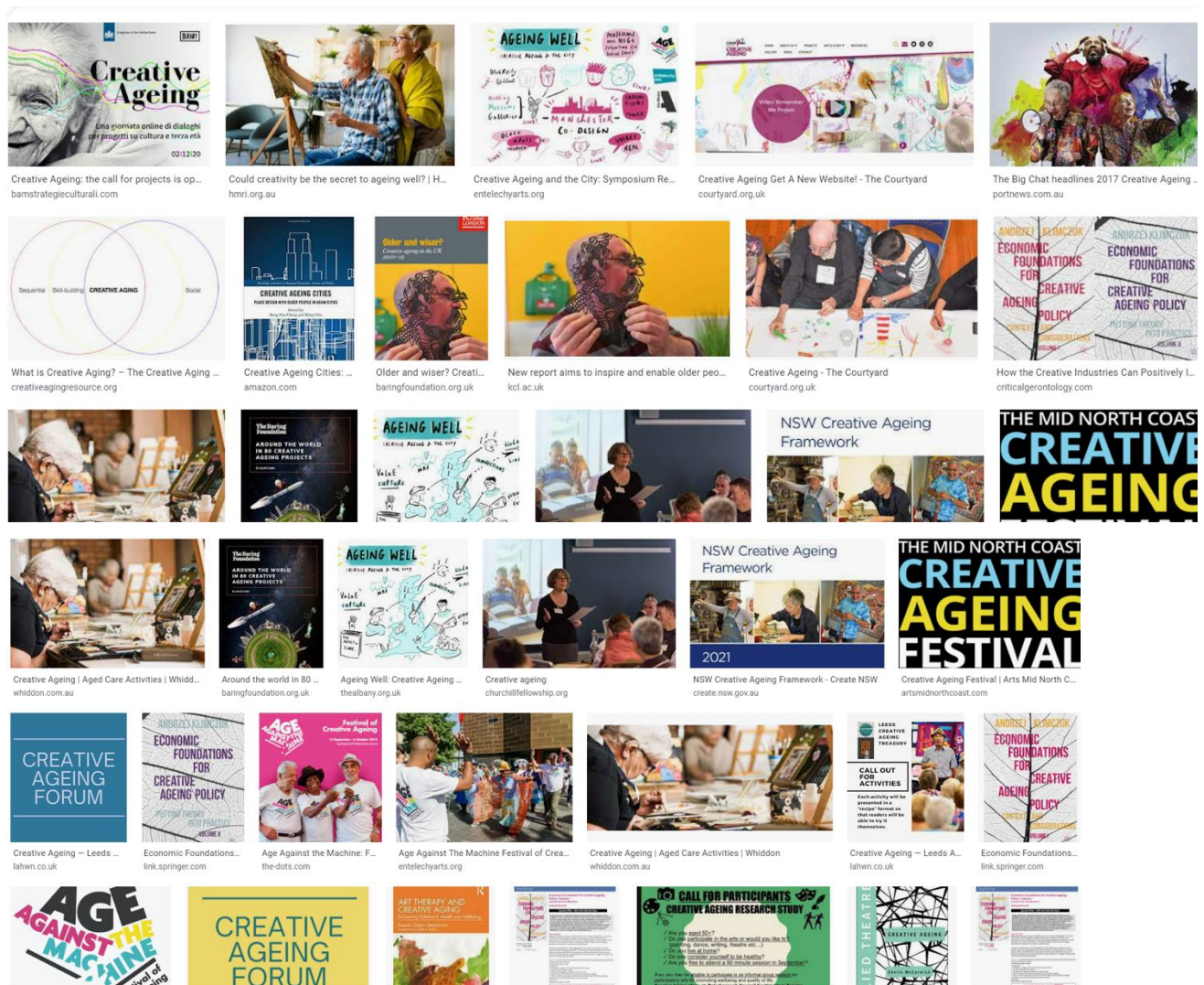
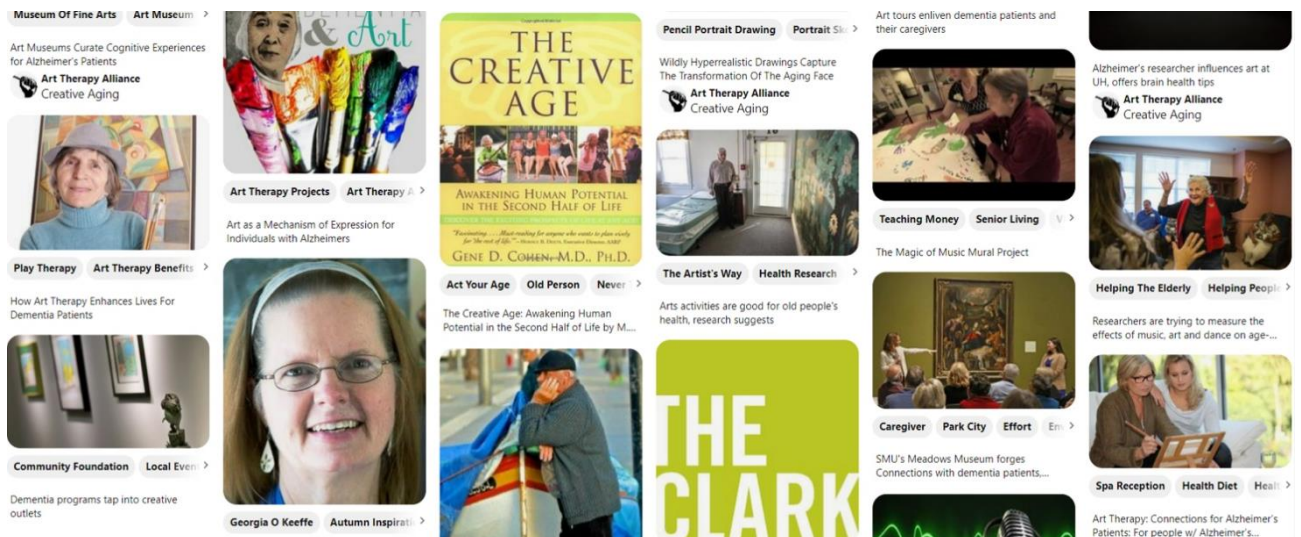
Creative Aging

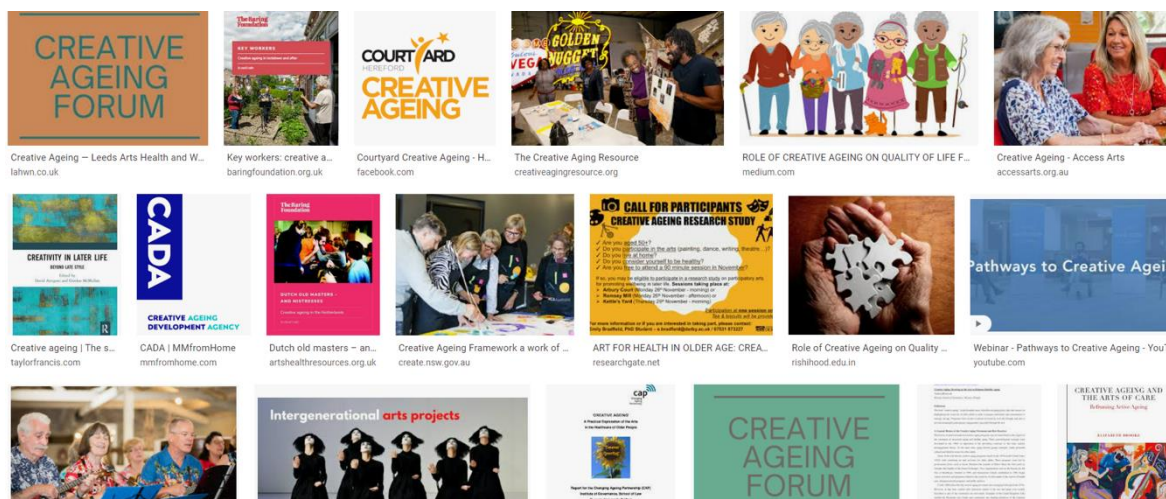
News, images, and resources related to the arts and older adults
· 280 Pins 6y



Collection by **Art Therapy Alliance**







Quiz ³⁹

- Pourquoi les adultes ne sont-ils pas aussi créatifs ?

En tant qu'adultes, j'ai découvert deux obstacles à notre capacité à penser de manière créative : 1) le besoin de bien paraître et 2) le savoir et l'expertise. L'expertise est l'ennemi de la créativité, comme je le dis souvent. À mesure que nos connaissances augmentent, il nous est plus difficile de voir les choses différemment, car nous nous habituons à penser de la même façon.

- Comment la créativité évolue-t-elle avec l'âge ?

La production créative n'augmente pas avec l'âge, du moins pas si elle est mesurée par la productivité ou par les contributions précieuses à des domaines tels que la science et l'art. Selon cette mesure, la production augmente avec l'âge, atteint un pic vers la fin de la trentaine ou le début de la quarantaine, puis décline.

- Comment l'âge affecte-t-il l'art ?

On a observé que les jeunes artistes avaient tendance à penser que les artistes plus âgés étaient plus originaux, plus mûrs, plus disposés à prendre des risques et mieux informés sur le monde de l'art, tandis que les artistes plus âgés avaient tendance à penser que les jeunes artistes avaient plus d'inspiration.

- L'intelligence et la créativité déclinent-elles avec l'âge ?

De nombreuses études montrent que l'intelligence fluide des personnes âgées décline à un jeune âge. Si l'intelligence cristallisée diminue effectivement avec l'âge en raison de l'expérience et de l'apprentissage de nouvelles compétences, elle augmente en fait avec l'âge.

- Pourquoi la créativité diminue-t-elle avec l'âge ?

Dans de nombreux cas, ils ont passé des décennies à faire des travaux peu inspirants avant de découvrir leur véritable vocation. L'une des implications les plus frappantes de ces résultats est qu'ils ne confirment pas l'idée que le vieillissement contribue au déclin de la créativité. Étant donné que les personnes à floraison tardive atteignent leur apogée à un moment où les personnes à floraison précoce ont dépassé leur apogée, il est logique qu'elles soient douées pour la créativité.

³⁹ <https://artradarijournal.com/art-education/why-are-old-people-less-artistic/>

- Votre imagination diminue-t-elle avec l'âge ?

En vieillissant, nous pouvons aussi avoir une imagination moins vive en raison du déclin de la mémoire. En vieillissant, nous ne perdons pas seulement les souvenirs que nous chérissons, nous perdons aussi la capacité d'imaginer.

- Les gens perdent-ils leur créativité ?

Au cours des dernières décennies, des recherches menées par le psychologue Dean Keith Simonton ont suggéré qu'une créativité accrue est associée à une croissance rapide au milieu de la vingtaine, à un pic entre la fin de la trentaine et le début de la quarantaine, puis à un lent déclin.

- Pourquoi perdons-nous notre imagination en vieillissant ?

Un adulte mûr réfléchirait, quant à lui, à ses expériences et connaissances passées pour créer un plan viable. Les idées ne sont pas moins créatives, mais pas aussi enfantines que celles d'un enfant. L'imagination se perd avec le temps, à mesure que l'on acquiert plus de connaissances.

- Pourquoi les adultes cessent-ils d'être créatifs ?

"Les capacités sous-jacentes des gens ne sont pas mises au défi, ce qui entraîne un déclin de la créativité. Ils sont coincés dans des emplois ou des situations ennuyeuses. Si nous devons subvenir aux besoins d'une famille à l'âge adulte, nous pouvons être amenés à accepter des emplois qui entravent considérablement notre créativité.

- À quel âge une personne est-elle le plus créative ?

Pour les psychologues qui étudient la créativité tout au long des cycles de vie, les efforts créatifs culminent généralement à la fin de la trentaine ou au début de la quarantaine. Plutôt que de considérer la créativité sous l'angle de l'accomplissement individuel, ils ont tendance à la voir sous l'angle des disciplines créatives et innovantes.

- Comment l'âge affecte-t-il la créativité ?

Des chercheurs de l'UC Berkeley ont constaté que la créativité y psychologues suggèrent que la créativité a généralement tendance à diminuer avec l'âge. Selon des expériences, les adultes font preuve de processus de pensée moins créatifs que les enfants. Il est possible d'être aussi créatif que les enfants en comprenant nos tendances d'adulte.

- Comment l'art aide-t-il les personnes âgées ?

L'utilisation de petits mouvements volontaires pour créer une œuvre d'art peut améliorer la coordination, ce qui entraîne une réduction de la douleur et même une amélioration de la fonction immunitaire. L'art pour les personnes âgées permet d'atténuer la focalisation sur les douleurs et les maux. En se concentrant sur le processus créatif, les seniors peuvent se concentrer sur ce qu'ils font le mieux.

- Les adultes peuvent-ils être créatifs ?

D'après des expériences, les adultes présentent des processus de pensée moins créatifs que les enfants. Il est possible d'être aussi créatif que les enfants en comprenant nos tendances d'adulte.

- Les adultes sont-ils moins créatifs ?

Des chercheurs de l'université de Berkeley ont découvert que la créativité y psychologues suggèrent que la créativité a généralement tendance à diminuer avec l'âge. Selon des expériences, les adultes font preuve de processus de pensée moins créatifs que les enfants.

- Est-il normal de ne pas être créatif ?

Malheureusement, les données de notre enquête indiquent qu'il est peu probable que vous soyez créatif, même si vous pensez l'être. Mais il n'y a pas que des mauvaises nouvelles ; vous pouvez en fait devenir plus créatif si vous adoptez un état d'esprit différent. Il est possible pour quiconque d'innover, s'il le souhaite. Les entrepreneurs qui bouleversent le statu quo le font consciemment, et non par accident.

- Pourquoi les personnes âgées sont-elles moins artistiques ?

Les personnes qui se retrouvent enfermées dans des situations répétitives ou ennuyeuses commencent à avoir l'impression qu'elles n'ont plus autant de créativité qu'avant. Le résultat final du vieillissement est à la fois des responsabilités, la fausse nécessité de "s'enfermer dans des routines" et le sentiment d'être moins créatif.

- Pourquoi perdons-nous notre imagination en vieillissant ?

En outre, à mesure que les gens vieillissent et acquièrent des connaissances, leur perception du monde devient plus ancrée et, par conséquent, leur imagination s'estompe. Le poids du travail, des responsabilités, de la famille et des émotions laisse peu de place au temps libre ou à l'expression créative.

- Pourquoi les adultes ne sont-ils pas créatifs ?

"Les capacités sous-jacentes des gens ne sont pas mises au défi, ce qui entraîne un déclin de la créativité. Ils sont coincés dans des emplois ou des situations ennuyeuses. Le fait de devoir subvenir aux besoins d'une famille nous oblige souvent à nous enfermer dans un travail moins créatif que nous le souhaiterions.

- Pourquoi les gens pensent-ils qu'ils ne sont pas créatifs ?

Ils l'écartent. Ils n'acceptent que ce qu'ils savent être possible. Les personnes qui ne se croient pas créatives le font parce qu'elles sont hantées par cette peur.

- Pourquoi devient-on moins créatif avec l'âge ?

"Les capacités sous-jacentes des gens ne sont pas mises au défi, ce qui entraîne un déclin de la créativité. Ils sont coincés dans des emplois ou des situations ennuyeuses. Le résultat final du vieillissement, ce sont des responsabilités, la fausse nécessité de "s'enfermer dans des routines", et le fait de se sentir moins créatif tout à la fois.

- À quel âge la créativité commence-t-elle ?

Les enfants d'âge préscolaire vivent dans un monde magique rempli d'imagination. Avant l'âge de six ans, les capacités créatives de la plupart des enfants atteignent leur apogée. Ensuite, avec le début de la scolarité formelle et l'évolution vers la conformité, la créativité va décliner.

- Qu'est-ce que cela signifie de ne pas être créatif ?

Les exemples suivants ne sont pas créatifs. Les personnes non créatives peuvent faire des observations intéressantes si on les laisse faire, même si elles n'ont pas la capacité ou le pouvoir de créer.

- Pourquoi les gens perdent-ils leur créativité en vieillissant ?

Lorsque nous devenons adultes, nous perdons notre créativité, mais pas de la manière à laquelle on pourrait s'attendre. Il est plus probable que nous perdions nos capacités créatives en tombant dans des pièges cognitifs qu'en raison du vieillissement.

- Comment l'art peut-il aider les personnes âgées ?

Les patients atteints d'Alzheimer ou de démence peuvent bénéficier de l'utilisation des arts créatifs. Même les souvenirs oubliés de l'enfance et des temps anciens peuvent être retrouvés grâce à la peinture ou à la musique. En outre, l'art peut apporter de la clarté à ceux qui sont confrontés à des pertes de mémoire, améliorant ainsi leur capacité à fonctionner au mieux.

Videos

- Créativité <https://www.youtube.com/watch?v=D4jsGBIp8wY&t=105s>
- Arts de la réminiscence https://www.youtube.com/watch?v=dfgyr8_vl0&t=8s

Module 2: Vieillesse créative et engagement culturel à l'ère de Covid-19

Pourquoi il est important de maintenir les seniors engagés dans des activités culturelles et créatives, et comment le faire dans une situation d'éloignement physique?

Atelier 1 : démêler les histoires intérieures

L'équipe du programme THESPACE BETWEEN US de Chickenshed présentera ses outils de pratique intergénérationnelle lors de ce premier atelier.

" Le SBU est un programme établi et nuancé. Il rassemble des cohortes de personnes dans le but de créer des communautés, des liens interpersonnels, et de développer la confiance dans les domaines relationnels et créatifs de leurs vies individuelles et partagées. Sa forme précise est réflexive, malléable et façonnée par la collaboration entre les participants et les animateurs d'une manière véritablement centrée sur les participants et dirigée par eux." Rapport BUPA 2021

En utilisant Ces Mains comme point de départ, l'équipe emmènera les participants à travers une série de tâches créatives pour développer un contenu artistique à partir des expériences vécues dans la pièce.

Type d'activité

Activité de groupe

Matériel nécessaire

- Matériel de bricolage : papier, stylos, crayons de couleur, matériel de collage.
- Matériel d'enregistrement - Dave et Tiia le fourniront.
- Grandes feuilles de papier A1

Objectif de l'activité

Pour explorer ces questions :

- Comment apprendre à connaître les participants rapidement et efficacement ?
- Comment établir rapidement des liens humains dans le cadre d'un atelier ?
- Comment enregistrer tout cela de manière significative, afin d'approfondir les liens entre les participants et de créer du matériel pour la performance ?

Développement de l'activité

Première étape

Introductions - un processus pour créer des conversations rapides et immédiates qui brisent la glace et créent des liens.

Deuxième étape

Les participants commencent cet atelier en partageant ce que leurs mains ont fait au cours de leur vie. Par exemple, "ces mains ont changé trop de couches", "ces mains ont construit beaucoup de maisons".

Troisième étape

Cette tâche ouvre la voie à des expériences partagées, en donnant à la salle une conscience douce des individus dans le groupe, les gens commencent à se connecter par la reconnaissance des similitudes, cette tâche donne aux gens une introduction rapide et accessible pour d'autres conversations en

dehors de la session, les gens ont tendance à vouloir en savoir plus et des amitiés se créent lorsque les gens utilisent cette tâche pour créer des liens.

Quatrième étape

Cette tâche est suivie d'une session animée utilisant le mouvement comme forme artistique principale. La musique est accompagnée de certains des mots de "These hands have task".

Cinquième étape

La section de réflexion de la session est centrée sur les arts visuels, les participants utilisant leurs mains comme point de départ pour créer une carte de vie.

Pendant cette partie, les participants sont enregistrés en train de parler de ce qu'ils créent.

Atelier deux : les lettres vivantes

Il s'agit d'un atelier qui examine de nouvelles façons d'approfondir les liens à travers les âges - en dissipant la solitude et l'isolement.

"La SBU offre aux participants une expérience expressive divergente qui leur permet d'approfondir leur connexion avec eux-mêmes et avec les autres, renforçant ainsi la sécurité relationnelle qui est considérée comme le meilleur tampon pour le bien-être tout au long de la vie". RAPPORT BUPA

Cet atelier explore la façon dont nous pouvons donner vie à des histoires par le biais de différents médias - film, son, installation et théâtre en direct.

L'équipe de Chickenshed présentera des films et des partitions sonores inspirés par les personnes avec lesquelles elle a travaillé. L'équipe guidera ensuite les participants à travers une série de tâches créatives afin de décortiquer le processus.

Type de workshop

Un atelier de groupe

Matériel nécessaire

- Écran nécessaire à la projection de films
- Papier, stylos
- Grand papier A1
- Haut-parleurs

Objectif

Ouvrir un dialogue créatif sur la façon dont nous pouvons donner vie à des histoires par le biais de différents médias - film, son, installation et théâtre en direct.

Développement de l'activité

Première étape

Pour visionner une sélection de matériel filmé de Chickenshed

Deuxième étape

Décortiquer le processus de création - discussion et exemples sur le film et l'enregistrement.

Troisième étape

Se diviser en groupes et créer un concept créatif pour donner vie à un morceau de mémoire.
Comment pouvons-nous développer le matériel d'une interview en moments théâtraux ?

Module 3: Le désengagement culturel des personnes âgées

Quelles sont les raisons (identifiées par les chercheurs lors du Focus group) et quelles sont les solutions possibles ?

Vue d'ensemble

Les raisons du désengagement culturel des seniors sont diverses, du moins en Slovénie.

Le nombre de retraités slovènes était de 624 800 sur une population de 2 108 977 au 1er janvier 2021. Avant le 1er octobre 2020, date de la Journée internationale des personnes âgées, la Slovénie comptait 424 000 personnes âgées (65 ans ou plus), soit environ 20 % de sa population. Elle a donc déjà franchi le seuil de la "société vieillissante" défini par les Nations unies. Une réforme complète des retraites est nécessaire pour garantir un système de retraite durable, car chaque année, le fonds de pension public couvre le déficit dû à l'insuffisance des recettes par des fonds provenant du budget de l'État (en 2021, 718,7 millions d'euros ont servi à couvrir le déficit). À l'avenir, davantage de fonds pour les personnes âgées proviendront du fonds démographique national prévu, qui gère des actifs de l'État d'une valeur de près de 8,6 milliards d'euros.

La première raison du désengagement culturel des personnes âgées est la pauvreté de ces dernières. En Slovénie, 254 000 personnes vivent sous le seuil de pauvreté, la plupart d'entre elles étant des personnes âgées (97 000 personnes, dont deux tiers de femmes).

La deuxième raison est liée à la santé. Selon les chiffres officiels, 130 000 adultes en Slovénie n'ont actuellement pas de médecin de famille choisi, parmi lesquels de nombreuses personnes âgées. Les problèmes de santé dus à l'âge contribuent également au désengagement culturel des personnes âgées.

La troisième raison du désengagement culturel est la pandémie de covidés et les mesures prises pour la combattre. Depuis la pandémie du début de l'année 2020, de nombreuses personnes âgées se sont isolées de leur cercle d'amis, tandis que les soignants ont dû assumer des responsabilités accrues. Les personnes âgées étant moins actives dans la communauté et passant plus de temps à la maison au milieu de l'épidémie du virus corona, davantage de cas de négligence et d'auto-négligence ont eu lieu. De nombreuses personnes ont travaillé et se sont occupées de leurs parents âgés depuis leur domicile, ce qui a entraîné une souffrance des liens en raison du stress et des frictions dus à la promiscuité pendant de longues périodes. On a également constaté un taux élevé de cas de décès liés au covidé chez les personnes âgées en Slovénie.

D'autre part, l'utilisation de la technologie numérique a non seulement amélioré la qualité de vie des personnes âgées, mais leur a également permis de maintenir des liens sociaux et d'introduire de nouveaux apprentissages et sujets dans leur vie. La plupart des restrictions coviduelles étant désormais levées, les personnes âgées peuvent à nouveau s'adonner à des activités culturelles. Certains d'entre eux se sont d'ailleurs déjà adaptés aux activités en ligne.

Solutions possibles pour l'engagement culturel des seniors

Le théâtre VR pour les personnes âgées est pratiquement inconnu en Slovénie, mais il présente de nombreux avantages : les personnes âgées peuvent être complètement immergées dans un monde différent grâce à un grand casque. Par exemple, dans une pièce de théâtre en RV, les interprètes peuvent être de la taille des personnes âgées, et non de minuscules personnages sur un écran, et ils peuvent s'approcher très près et s'engager avec les personnes âgées à un niveau personnel. Vous faites partie du décor et le spectateur passif qui s'asseyait et observait se transforme en joueur actif qui co-crée la scène. La RV rétablit l'incarnation numériquement, car ses capteurs et ses technologies visent à nous conduire, nous et nos corps, dans des mondes virtuels. Les casques de réalité virtuelle vont au-delà des contrôleurs et suivent le mouvement des mains elles-mêmes. La capture et le

mappage d'objets physiques dans les mondes virtuels permettent de toucher et de déplacer les objets virtuels avec les mains de l'utilisateur. Tous ces développements indiquent que nous pourrions faire l'expérience de mondes virtuels de plus en plus intenses dans un avenir proche.

Le théâtre VR peut aider les personnes âgées en matière de santé. Les représentations avec un casque de réalité virtuelle aident les gens à surmonter leur anxiété (éviter les situations de la vie réelle - agoraphobie), à prendre confiance en eux et à accomplir les tâches de la vie quotidienne. La RV permet aux personnes âgées de se sentir capables d'essayer quelque chose de nouveau ou d'aborder la situation différemment. S'ils surmontent quelque chose dans la RV, ils le feront dans le monde réel. Les casques de RV peuvent être une grande source de plaisir qui a un impact bénéfique sur la santé.

Il faut construire un système de coopération et de partage qui mènerait à un échange entre l'expérience et la connaissance de la culture et de la technologie numérique et aboutirait à une interaction intergénérationnelle et à un apprentissage de la communication. Les facteurs clés sont que la pièce soit attrayante pour les seniors, que le texte soit simplifié et que la pièce donne un sentiment d'accomplissement, ce qui peut améliorer la fracture numérique des seniors. Le thème de la pièce ne doit pas être compétitif, de sorte que les participants doivent discuter et s'entraider concernant le contenu de l'histoire ou de la représentation. Ils ont besoin de plus de temps pour s'adapter et apprendre le fonctionnement de la pièce du théâtre en réalité virtuelle. Bien que la pièce de théâtre en réalité virtuelle mette l'accent sur la réalité construite par l'environnement virtuel, le fonctionnement de la pièce repose toujours sur les instructions. Les personnes âgées s'attendent à un processus plus lent du jeu afin de recevoir correctement différents types d'informations. Cela pourrait également influencer positivement les relations et la communication intergénérationnelles. En raison du contenu et des thèmes de la pièce de théâtre VR, les personnes âgées pourraient développer de nouveaux thèmes, ce qui améliorerait considérablement leur interaction sociale. Cela renforcera leur coopération dans la pièce de théâtre VR interactive.

En raison de la pandémie toujours en cours, des difficultés peuvent être rencontrées dans la sélection et la volonté des participants à jouer dans la pièce de théâtre VR. Bien que toutes les personnes âgées ne puissent pas jouer avec succès, elles peuvent néanmoins développer des sujets et des interactions intéressants et ainsi apprendre les uns des autres et se comprendre. La combinaison d'un sujet familier aux personnes âgées dans la pièce de théâtre VR peut aider les personnes âgées à s'adapter plus rapidement au contenu et au fonctionnement de la pièce. Le facteur clé réside dans la conception du jeu, qui doit renforcer la confiance en soi des personnes âgées.

Bien qu'il existe des fonctions interactives telles que la communication vocale, la communication vidéo et les jeux, les réseaux sociaux virtuels ne peuvent remplacer les relations interpersonnelles réalistes. Cependant, pour de nombreuses personnes, la technologie numérique maintient ces relations et réduit la distance, devenant ainsi indispensable dans la vie et le travail. L'interaction virtuelle est certainement l'option actuelle pour maintenir les relations et échanger des affections.

À l'avenir, la pièce de théâtre en RV pourra être combinée avec des techniques de pleine conscience afin de tirer parti des souvenirs et des expériences des personnes âgées pour atteindre les objectifs, ce qui peut être bénéfique pour se connecter à la société et améliorer la qualité de vie.

Ta silhouette est la mienne - activité pratique

Objectifs d'apprentissage

Aider les participants à comprendre et à apprécier le point de vue des autres en utilisant des silhouettes.

Permettre aux participants d'interagir avec leurs pairs en reconnaissant la diversité des besoins, des pensées, des sentiments, en les présentant au sein du groupe.

Resources

Grandes feuilles de papier (utilisez quelques feuilles de tableau de conférence, le dos d'une feuille de papier peint ou quelque chose de similaire), crayons de couleur ou marqueurs, musique apaisante.

Durée : 30 minutes

Instructions

Répartissez les participants en binômes, en leur expliquant qu'ils travailleront en partenariat pendant ces activités. Donnez à chaque participant une feuille de papier (de la taille d'un être humain). Demandez-leur de poser la feuille sur le sol et d'y dessiner à tour de rôle la silhouette de leur partenaire.

Lorsqu'ils ont terminé la silhouette, demandez à chaque participant d'écrire les informations suivantes sur sa propre silhouette :

- sur la tête : une pensée, sur la poitrine/le cœur : un sentiment, sur l'estomac : un besoin,
- sur les mains : un désir de faire quelque chose, sur les pieds : une activité qu'il/elle aime.

Lorsque tout le monde a accompli cette tâche, demandez aux participants de partager les informations avec leur partenaire et de décrire chaque pensée, sentiment, besoin ou désir - activité qui les rend heureux, sans expliquer pourquoi.

Méthodes utilisées

- Visuel (spatial) : utilisation d'images et compréhension de l'espace.
- Verbal (linguistique) : utilisation de mots, à l'oral comme à l'écrit.
- Physique (kinesthésique) : utilisation du corps, des mains et du sens du toucher.
- Social (interpersonnel) : apprendre en groupe ou avec d'autres personnes.

Débriefing

Une fois qu'ils ont partagé ce qu'ils ont écrit sur leurs silhouettes, dites aux participants de s'étirer sur les silhouettes des autres, de fermer les yeux et d'imaginer qu'ils sont l'autre personne. Vous pouvez mettre de la musique relaxante et lancer le moment de réflexion en suggérant aux participants de "sortir de leur propre esprit et d'entrer dans l'esprit de leur partenaire", d'essayer de penser aux pensées de l'autre. De ressentir les besoins de l'autre, de vouloir ce que l'autre veut et d'imaginer qu'il fait les activités que son partenaire aime.

À la fin, accordez-vous cinq minutes de réflexion personnelle sur ce que cela a signifié pour chacun de se mettre à la place de l'autre. Vous pouvez terminer l'activité en demandant aux participants de s'embrasser en signe de compréhension mutuelle.

Partie IV. Travail sur le projet : Planification d'une campagne de sensibilisation et structure des ateliers locaux

Module 1. Planification de la campagne de sensibilisation.

Comment planifier une campagne de sensibilisation efficace à l'intention des personnes âgées, afin de les faire participer à des activités culturelles comportant une composante technologique telle que la RV ??

Activité de groupe ou individuelle	Activité de groupe
Longueur	2 heures
Matériel nécessaire	Il est nécessaire d'imprimer les outils insérés dans la présentation. En outre, d'autres outils imprimables pourraient être intégrés. Il est également nécessaire de disposer d'un PC et d'un projecteur.
Objectif de l'exercice	Comprendre comment concevoir un processus d'engagement auprès des personnes âgées.
Étapes à suivre et description de chaque étape	<p>Nous concevons ensemble une activité spécifique d'engagement des seniors, en suivant les phases décrites dans la présentation, afin d'approfondir la connaissance des outils et méthodologies présentés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conception de l'activité <ul style="list-style-type: none"> o Première conception de l'activité que l'on souhaite développer avec la cible (cette ébauche sera confirmée après la partie recherche). - Recherche <ul style="list-style-type: none"> o Recherche documentaire : en se basant sur l'expérience de chaque partenaire/partie prenante, comprendre les besoins, les objectifs et les sentiments de la cible du projet. o Sur le terrain : confirmer les informations rapportées lors de la recherche documentaire par une collecte de données sur le terrain. - Mise en œuvre <ul style="list-style-type: none"> o Analyse de quelques études de cas sur l'engagement des seniors numériques. - Evaluation <ul style="list-style-type: none"> o Comprendre comment gérer l'évaluation de notre travail, comment créer des indicateurs et des proxies pertinents.

Module 2. Planifier et développer la structure et le format des ateliers locaux

Activité de groupe ou individuelle	Activité de groupe
Longueur	3 heures
Matériel nécessaire	Les directives pour les ateliers locaux peuvent être imprimées et distribuées. PC et projecteur pour présenter certaines parties des lignes directrices et montrer quelques exemples.
Objectif de l'exercice	Comprendre les directives pour mettre en œuvre les ateliers locaux et analyser les principaux résultats et phases.
Étapes à suivre et description de chaque étape	<p>Phase 1 (avant l'activité) : Demandez aux participants de lire les lignes directrices pour les ateliers locaux et de dresser une liste des questions et/ou des points qui ne sont pas clairs pour eux.</p> <p>Phase 2 (30 min) : Présentez les principaux objectifs des ateliers locaux, ainsi que les éléments fondamentaux qui devraient être inclus dans les ateliers. Expliquez que la structure de l'atelier peut être flexible et s'adapter aux besoins des organisations et des participants.</p> <p>Phase 3 (1 heure) : Laissez les participants réfléchir en petits groupes sur les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont, selon eux, les activités clés de ces ateliers ? - Quelle pourrait être la meilleure structure - Comment insérer cette activité dans les activités existantes de leur organisation ? - Comment impliquer et attirer les participants et les autres organisations sur le terrain ? <p>Phase 4 (30 min) : demandez aux participants de rédiger individuellement la structure de leurs ateliers en y incluant toutes les activités clés.</p> <p>Phase 5 (1 heure) : demandez à tous les participants de présenter leur structure et aux animateurs et aux autres participants de donner leur avis sur celle-ci.</p>

Part V. Evaluation

Évaluation à mi-parcours

Veillez trouver un exemple d'évaluation à mi-parcours [ICI](#).

Évaluation finale

Veillez trouver un exemple d'évaluation à mi-parcours [ICI](#).

Évaluation du travail du projet

Pour cette activité, il est suggéré de suivre les étapes suivantes :

- En équipes organisationnelles, faites un brainstorming/discutez d'un élément du projet qui a vraiment résonné dans votre équipe. Comment allez-vous l'adapter/développer pour votre groupe cible ? Quels changements (le cas échéant) devrez-vous apporter à votre organisation ? Quelles difficultés pouvez-vous rencontrer avec cette activité ? (15 minutes)
- Planifiez une courte session pratique en utilisant cette activité/méthode/approche (15 minutes).
- Faites une présentation à l'ensemble du groupe, soit en organisant une courte activité que l'équipe a développée, soit en parlant du processus. (10 minutes par organisation)
- Une discussion entre les organisations sur les éléments qui ont fonctionné, les difficultés rencontrées et les autres idées qui pourraient aider à développer le projet (30 minutes).