



COMPTE RENDU

Chantier Intergénérationnel, Maison de Jourde

Séance d'inspiration du 17 décembre 2020

Projet Campus des innovations

SOMMAIRE

1 INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	3
1.1 Participants.....	3
1.2 Objectifs.....	3
2 RÉSUMÉ DE LA SÉANCE.....	3
2.1 Retour sur le précédent atelier.....	3
2.2 Présentation de la « Phase d'inspiration ».....	4
2.3 Les exemples pour inspiration.....	4
2.4 Réflexion / Brainstorming.....	5
2.5 Vers le choix d'un sujet, d'une thématique.....	7
3 LES PROCHAINES ÉTAPES.....	7

1 INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 Participants

La séance est animée par :

- Yamina JELASSI, Jérôme ADRAGNA (Médiateurs Numériques)
- et Emmanuel VERGES (L'Office)

6 personnes participent :

- Grégory Mariani / Médiathèque
- Valérie Lamy / Médiathèque
- Dominique Bauza / Service des Archives
- Laetitia Goeres / DEE Service Petite enfance
- Gautier Grégoire / CIAS Pôle Social de Martigues
- Christine Bataglia / Chef de service EPN

1.2 Objectifs

Pour cette séance d'inspiration, il s'agit de :

- Se doter d'une culture commune à partir de cas inspirants,
- Échanger pour arriver à définir ensemble ce qu'il nous paraît important d'expérimenter
- Faire un/des choix (*en identifiant les besoins du territoire*) en vue d'une immersion, d'un test, afin de voir si la solution envisagée est réalisable et viable

2 RÉSUMÉ DE LA SÉANCE

2.1 Retour sur le précédent atelier

Yamina souhaite la bienvenue aux participants et démarre l'atelier par un tour de table.
Emmanuel revient sur le précédent atelier.

Les étapes précédentes nous ont permis de travailler collectivement sur l'identification de projets innovants dont ce projet en lien avec l'intergénérationnel sur la maison de jourde.

Nous poursuivons le déroulement de la méthode de design de service, méthode d'**innovation publique** :

- une approche "**agile**" des processus de travail
- une approche des projets **centrée sur les usagers**
- une recherche de solutions en "**intelligence collective**"



Pour rappel, ce modèle de conception de projet, est un processus en 5 phases :

Centré sur l'utilisateur final, l'utilisateur.

Il garantit la désirabilité, la faisabilité et la viabilité du projet en 9 étapes clés du processus d'innovation.

2.2 Présentation de la « Phase d'inspiration »

On en est à la deuxième étape de cette méthodologie, la phase d'inspiration.

Cette séance est une séance où l'on va essayer de s'inspirer de projets déjà existants, afin d'associer rapidement les personnes les plus proches du projet. Cette phase d'inspiration, doit permettre d'identifier des points importants à travailler, pour ensuite, aller à la rencontre des usagers et/ou d'autres acteurs.

Cette méthode va nous permettre de poser des questions, de formuler des hypothèses auprès des personnes avec qui nous avons envie de travailler, et les associer à trouver des réponses/solutions.

Dans l'étape suivante, nous irons donc rencontrer des professionnels, des usagers et des personnes avec qui nous allons travailler et ainsi identifier les points importants pour l'après.

Pour préparer cette séance, nous avons recherché des exemples de projets inspirants à partir desquels nous allons nous questionner et ainsi définir ce que nous avons envie de développer.

A partir des cas présentés, il s'agit de répondre à 3 questions suivant la méthode de l'arpentage :

- qu'est ce qui est important pour vous ?
- qu'est ce qui vous interroge, vous a surpris ?
- qu'est ce qui raisonne avec votre pratique quotidienne ? On a envie de développer quoi ?

Ainsi nous pourrions dégager les points les plus importants à discuter et ensuite conduire le projet.

2.3 Les exemples pour inspiration

Présentation des cas inspirants par Yamina et Jérôme :

- **Présentation de SilvetGeek** qui concerne l'animation d'ateliers numériques ludiques hebdomadaires par des jeunes volontaires en service civique, et de montrer la capacité des seniors à s'adapter à cette modernité.

Ces seniors utilisent une Wii pour jouer au bowling, jeu auquel ils n'ont peut être jamais joué. Cette outil, objet de rencontre, d'union, de loisirs, qui leur permet de se rassembler et de rencontrer d'autres personnes, de bouger.

Vidéo « seniors hyper connectés » (reportage France 3 Atlantique) »

- Présentation **concours vidéo intergénérationnel**

Présentation d'une vidéo « raconte moi ta technologie »

Dans ce projet le numérique a été ré-unificateur entre deux générations, un projet commun

- Présentation de la **lumibox**, « ma fabrique à histoire », parents et enfants fabriquent une histoire que l'enfant pourra réécouter ensuite le soir avant de s'endormir.
Fabrication d'histoires comme ils en ont envie, quand ils en ont envie.
Application studio luni, « lunii.fr »

- Présentation « **jardin d'éveil numérique** », mapping pour les jeunes enfants, éveil des sens et numérique.
Le tapis enchanté pour les jeunes enfants de 1 à 4 ans.
Cas inspirant car la préparation des contenus à projeter pourrait être faite par des séniors.

2.4 Réflexion / Brainstorming

Emmanuel propose alors aux participants, à partir des cas inspirants proposés, de répondre aux 3 questions suivantes puis d'échanger sur ces 3 points.

Qu'est ce que je retiens, qu'est ce qui est important dans ce que je viens de voir ?

- Partages, échanges, connaissance, reconnaissance, apprentissage, étonnement, découverte.
- Bien vieillir, transmission,
- Bon partenariat séniors/enfants
- Liens intergénérationnels

Qu'est ce qui m'interroge, me surprend ?

Qu'est ce qui résonne avec pratique au quotidien ?

- le bien vieillir,
- le numérique doit rester à sa place d'outil, trop de numérique peut tuer le lien social
- l'outil numérique peut amener du lien social mais doit rester à sa place.
- l'outil impressionnant dans sa manière de permettre le lien social,
- le numérique outil de partage, du lien social et permet d'avancer sur autre chose
- pas surprenant mais intéressant de voir que les générations arrivent toujours à prendre du plaisir à partager et à faire partager, avec les personnes âgées c'est bon enfant, on n'est pas là pour gagner, c'est moins l'appât du gain que pour les jeunes générations. La notion de plaisir, bon transmetteur.
- Le plaisir reste le meilleur transmetteur.

Exemple du retrogaming

Tout ça ne peut exister que sur un lieu dédié et des outils adéquats.

Films : la pêche

Base du film : plaisir d'être avec le grand-père, le plaisir du partage, les limites du numérique, surprise : le grand-père accepte tout, il est cool le grand-père ! Personnes âgées patientes, prête à partager, à découvrir,

pub « orange »

le petit fils assis calmement sans savoir que son téléphone n'est pas chargé, dans la vraie vie ça n'existe pas. (invraisemblance)

dans le même lieu un endroit pour échanger et outils présents.

Les personnes âgées peuvent aussi nous faire découvrir des choses qu'on n'a plus tendance à utiliser par exemple les cartes routiers (à la place du GPS).

Endroit de déconnexion pour partager un regard différent.

Film : jardin éveil numérique.

Le service de la Petite enfance fait ça depuis quelques années,
la venue d'artistes valorisant pour les équipes,
Important : possibilité de faire créer le tapis par des groupes (parents...)
Il s'agit d'un tapis d'éveil des sens.

Film : La luni-box : fabriquer une histoire

Partage, création, familial,
pas d'écran dans ce cas,
créer des contenus inédits,
Interrogations, envies : être dans une pièce sombre, ça reste un moment exceptionnel, attention
de ne pas tomber dans un projet de consommation sans interaction.
Implication, et surtout pas de la simple consommation.

2.5 Vers le choix d'un sujet, d'une thématique

Emmanuel propose une synthèse des points abordés, et nous échangeons sur les idées principales à travailler pour le choix d'un sujet ou d'une thématique.

Regrouper les partages :

- les différentes formes de transmission, le jeu co apprentissage, savoir jouer, dans ces logiques de transmission, réapprendre différemment, ce qui peut être complémentaire, le faire faire, idée de partage des pratiques ;
 - réflexions que vous portez sur les outils, un univers quand travaillé avec des artistes, trouver des outils de partage, idée d'appartenance, quels sont les outils qui appartiennent à telle génération, transmission à distance, question de la présence, où l'objet peut être un lien, dans un lieu dédié,
 - l'implication, on veut que les gens soient impliqués, avec de la pratique partagée, l'outil n'est que le prétexte à la pratique partagée.
- La question du groupe, on va chercher le groupe, la présence, outils qui peuvent mettre à distance et ceux qui mettent en présence
- la notion d'univers, matérialiser un lieu, construire un univers autour de ça, artistes, bénévoles,
 - un lieu qui ne doit pas être figé, espace modulable, évolutif. Un lieu ouvert,
 - Un lieu qui peut être un lieu projet.
 - Faire une cartographie des acteurs (écoles, crèches,...)
 - Interroger les structures à proximité du lieu,
 - Petite enfance et seniors, mais aussi tous les enfants, temps scolaires avec des enseignants.

3 LES PROCHAINES ÉTAPES

- Préparer l'immersion (usagers et usages) → 25 janvier 2021
- Immersion → février et retransmission le 22 février
- Analyse et choix des prototypes à développer → 29 mars
- Prototypage : les séquences/ les actions/ répartition du travail (avril)

- Test ? (mai)