Smart Against Ageism

L'EXPÉRIENCE NE VIEILLIT JAMAIS

Le projet Erasmus+ "**Smart against Ageism" (SAA)** (janvier 2022 - juin 2024) vise à contribuer à une meilleure inclusion sociale des personnes âgées en développant un jeu éducatif qui présentera aux utilisateurs les perspectives des personnes âgées concernées par ou risquant d'être victimes de discrimination et de ségrégation, et contribuera ainsi à développer l'empathie, la tolérance de la diversité et les compétences de la société civile.

Pourquoi?

Les attitudes négatives à l'égard du vieillissement et de la vieillesse raccourcissent la vie de 7,5 ans en moyenne.

L'âgisme se définit comme un stéréotype, un préjugé et une discrimination fondés sur l'âge. Ce type de discrimination a un impact massif sur la société, influençant la façon dont nous nous percevons et la possibilité de considérer ce que d'autres personnes (plus jeunes ou plus âgées) peuvent apporter à la société, ce qui a un impact sur la santé, le bien-être, la longévité et a également des conséquences économiques considérables . Des études montrent que ce type d'attitude négative peut raccourcir la vie de 7,5 ans en moyenne.

Encourager les gens à réfléchir à leurs propres préjugés négatifs à l'égard de la vieillesse et se protéger des attitudes et pratiques condescendantes est l'objectif principal de notre projet.

Quoi?

Le projet **Smart Against Ageism (SAA)** fournira un jeu en ligne accessible pour sensibiliser à l'âgisme et faire comprendre aux joueurs les perspectives des personnes qui en sont victimes, afin de promouvoir l'empathie, la tolérance, le respect et les compétences civiques.

De cette manière, le projet "Smart Against Ageism" contribuera à restaurer l'image des personnes âgées en tant que citoyens à part entière et à supprimer les obstacles à leur participation sociale.

[1] Organisation mondiale de la santé. Vieillissement : L'âgisme. Publié le : 18 mars 2021.
Disponible sur: https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/ageing-ageism

Pour qui?

Le jeu éducatif de la SAA sera orienté vers les besoins des bénévoles, des soignants formels et informels, des assistants, du personnel ayant des antécédents professionnels divers (concierges, travailleurs sociaux, etc.) et des membres des familles des personnes âgées.

En outre, le projet s'adressera aux associations des secteurs social, éducatif, sanitaire et des soins, ainsi qu'aux organismes de recherche et aux décideurs politiques.

Résultats

Une plateforme d'apprentissage interactive, un jeu d'apprentissage de haute qualité et du matériel d'accompagnement seront mis à disposition pour l'apprentissage informel et non formel.

- Le compendium "**Répondre à l'âgisme**" rassemble des expériences personnelles de discrimination fondée sur l'âge et des stratégies pour y faire face.
- Une **plateforme d'apprentissage interactive** avec le **jeu SAA** au centre, qui sera accompagnée d'une bibliothèque et de matériel pour les éducateurs d'adultes.
- Une **boîte à outils pour les formateurs** comprenant un programme d'enseignement et un manuel du formateur avec des instructions sur la manière d'utiliser le jeu.
- **Des recommandations** sur la manière de promouvoir la diversité et l'empathie pour les victimes de l'âgisme et de faciliter l'utilisation du jeu et de la plateforme d'apprentissage.

Partenaires

Le projet implique sept organisations dans six pays européens:

Coordination européenne

ISIS Institut für Soziale Infrastruktur gGmbH (Allemagne)

Partenaires

SHINE 2Europe, LDA (Portugal)

AGE PLATFORM EUROPE (Belgique)

ASOCIACIJA SENJORU INICIATYVU CENTRAS (Lituanie)

Alzheimer Bulgaria Association (Bulgarie)

AFEdemy, Academy on Age-Friendly Environments in Europe BV (Pays-Bas)

EAEA, European Association for the Education of Adults (Belgique)

Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas uneapprobation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.