



Titre : Autonomiser les personnes âgées dans le monde numérique : Le projet DiSC

Il était une fois, ces dernières années, le monde a été témoin d'une augmentation considérable des menaces à la sécurité numérique, en particulier depuis l'apparition de la pandémie de Covid. La cybersécurité est devenue une question brûlante au sein de la Commission européenne, mais transformer les objectifs politiques en mesures concrètes au niveau local s'est avéré être une bataille difficile. Des difficultés sont apparues en raison d'une sensibilisation limitée à la sécurité numérique, de l'exclusion accrue de certains groupes et de l'évolution constante des tactiques des cybercriminels, le tout compliqué par la situation économique en Europe et la guerre en Ukraine.

Au milieu de cette tempête numérique, un consortium d'individus passionnés a vu une opportunité de faire la différence. Ils se sont réunis pour créer le projet Digital Security for Senior Citizens (DiSC), une noble initiative visant à promouvoir la sensibilisation à la sécurité numérique et à améliorer les compétences et les connaissances des seniors et des générations plus âgées aux niveaux local et régional.

Stimulé par une croissance frappante de l'utilisation des technologies chez les Européens âgés de 65 à 74 ans, dont près de 39 % utilisent désormais des smartphones, le projet DiSC s'est fixé des objectifs cruciaux :

1. Augmenter la représentation des seniors dans les projets européens.
2. Soutenir les seniors dans l'acquisition et le développement de compétences numériques clés liées à la sécurité numérique.
3. Encourager la conscience de soi en utilisant des outils d'apprentissage innovants.
4. Aider les seniors à préserver leur bien-être numérique.
5. Améliorer l'employabilité en améliorant les compétences numériques de base.
6. Fournir des compétences et des connaissances approfondies et ciblées en matière de sécurité numérique tout au long de la vie.
7. Créer des opportunités pour un développement éducatif et personnel innovant.

Le projet visait également à éduquer les seniors sur les types de dangers numériques et leurs conséquences, en renforçant leur capacité à reconnaître et à s'adapter aux menaces et aux escroqueries liées à la sécurité numérique. En outre, l'équipe DiSC était déterminée à jeter les bases de la mise en œuvre de politiques de sécurité numérique ciblées à des niveaux plus élevés, en encourageant la pensée critique des seniors en matière de sécurité numérique.

Le parcours de mise en œuvre du projet n'a été rien de moins que transformateur. L'équipe s'est lancée dans diverses activités pour atteindre ses objectifs ambitieux, en commençant par une recherche approfondie et un résumé complet des concepts et des compétences en matière de sécurité numérique chez les seniors dans toute l'Europe. Elle s'est également penchée sur les politiques européennes relatives à la sécurité numérique des seniors et du grand public.

Une étape importante a été franchie avec le développement de la méthodologie du cadre de compétences en sécurité numérique DiSC. Ce cadre a servi de guide pour doter les seniors d'aptitudes et de compétences numériques axées sur la sécurité. Dans sa quête d'excellence, l'équipe a également exploré et examiné les cadres de compétences européens existants liés à l'intégration des méthodologies de sécurité numérique.





L'un des points forts du projet a été le développement du jeu de société en ligne sur la sécurité numérique DiSC, une plateforme amusante et interactive conçue pour éduquer les seniors sur les menaces à la sécurité numérique et les mesures de protection. Le jeu a fait l'objet de trois phases de pilotage, testant son efficacité auprès des groupes cibles et recueillant un retour d'information précieux.

Afin de promouvoir les résultats du projet et d'en renforcer l'impact, le consortium a organisé cinq événements multiplicateurs, qui ont permis de toucher un public plus large. Parallèlement à ces événements, six réunions de projet transnationales ont apporté un soutien et facilité la collaboration entre les partenaires du projet, renforçant ainsi le processus de mise en œuvre.

Le projet DiSC a vu le jour en décembre 2020 et, dès le début, le consortium s'est attaché à jeter les bases de la gestion du projet, de la diffusion et des stratégies de qualité. Les partenaires ont formé des équipes de projet internes, établi les systèmes et les documents nécessaires, et même mis en place des médias sociaux, une image de marque du projet et un site web dédié au projet.

Le développement du jeu de société en ligne DiSC a été particulièrement passionnant. Il a commencé par une version prototype présentée lors de la troisième réunion de projet transnationale (TPM) à Valence. Les réactions des partenaires et des participants ont permis d'affiner le jeu et de s'assurer qu'il atteignait bien ses objectifs éducatifs. Une extension du projet a été décidée, démontrant ainsi l'engagement inébranlable du consortium en faveur de la réussite.

Au fil du temps, les résultats intellectuels du projet ont continué à évoluer. En novembre 2022, le développement de l'IO4 était en cours et progressait parallèlement au reste du projet. La version finale d'IO3, le jeu de société en ligne, est sortie de sa phase de pilotage, et IO4 a été achevée en mai 2023, juste à temps pour les événements à effet multiplicateur organisés dans divers pays partenaires.

Avec une détermination inébranlable et une vision partagée, le projet DiSC a apporté une vague de changement pour donner aux seniors les moyens d'agir dans le monde numérique. Grâce à des outils d'apprentissage innovants, des jeux attrayants et une éducation ciblée, ils ont non seulement acquis des compétences numériques vitales, mais aussi appris à naviguer dans le monde numérique avec confiance et esprit critique.

Le projet s'est achevé en laissant derrière lui un héritage de responsabilisation, créant un précédent pour les initiatives futures visant à protéger et à guider les seniors dans un paysage numérique en constante évolution. Le projet DiSC a montré qu'avec de l'unité, de la compassion et un objectif commun, nous pouvons créer un monde numérique plus sûr et plus inclusif pour toutes les générations.

