

BOOMER

Boomende digitale Kompetenz in der älteren Bevölkerung

Arbeitspaket 5

BOOMER Adoption Suite: Ein praktisches Handbuch für den Einsatz in der Erwachsenenbildung

INHALT

1. Überblick über das BOOMER-Projekt: Relevanz und Ziele	2
2. Eine kurze Einführung in die BOOMER-Adoption Suite	4
3. Wichtige Erkenntnisse aus einem EU-weiten Audit der Fähigkeiten und Kompetenzen	7
4. So navigieren Sie durch die BOOMER-Schulungsinhalte	10
5. Feedback und Erkenntnisse aus der Validierungsphase	14
6. Wie man mit der virtuellen BOOMER-Ecke interagiert.....	18
7. Maßgeschneiderte Förderung und Valorisierung der BOOMER-Ergebnisse	21
8. Wichtigste Highlights und abschließende Empfehlungen für den künftigen Einsatz von BOOMER in der Bildungspolitik.....	24

1. Überblick über das BOOMER-Projekt: Relevanz und Ziele

In den letzten Jahren ist die soziale Eingliederung von Senior*innen zu einer der dringlichsten Prioritäten der EU-Politiker*innen geworden. Negative demografische Trends und die zunehmende Nutzung digitaler Technologien in fast allen Bereichen des menschlichen Lebens haben die ältere Bevölkerung (Senior*innen) zu einer der am meisten gefährdeten und benachteiligten sozialen Gruppen gemacht. In diesem Zusammenhang kann die digitale Kompetenz nicht mehr als Vorteil, sondern als Notwendigkeit für die alternde Bevölkerung angesehen werden.

Das BOOMER-Projekt ist eine strategische Initiative, die vom Erasmus+-Programm der Europäischen Kommission kofinanziert wird und darauf abzielt, die wachsende Sorge um die digitale und soziale Ausgrenzung der älteren Bevölkerung zu bekämpfen. Mit der zunehmenden Verbreitung digitaler Technologien bleiben ältere Erwachsene oft zurück und sehen sich mit Herausforderungen konfrontiert, die ihre aktive Teilnahme an der Gesellschaft behindern. Diese Ausgrenzung wird durch Kompetenz- und Qualifikationsdefizite noch verschärft, so dass BOOMER entscheidend dazu beiträgt, die Kluft zwischen den Generationen zu überbrücken und die soziale Eingliederung zu fördern. Das Hauptziel von BOOMER besteht darin, ältere Bürger*innen zu befähigen, indem sie mit den notwendigen digitalen Fähigkeiten und Kenntnissen ausgestattet werden, um sich in der digitalen Welt sicher zu bewegen.

Das BOOMER-Konsortium wird von der Universität Dubrovnik koordiniert und besteht aus 8 Vertreter*innen von Seniorenverbänden, Hochschulen, KMUs und NROs aus 5 verschiedenen europäischen Ländern (Kroatien, Belgien, Deutschland, Italien und Spanien). Die Partner*innen entwickelten maßgeschneiderte Analysen, Schulungsmaterialien, operative Leitlinien und Werkzeuge, die es Senior*innen ermöglichen, alltägliche Aktivitäten in einer Online-Umgebung durchzuführen.

Das BOOMER-Projekt hat ein sehr klares und konkretes Ziel: Es soll dazu beitragen, die Kluft zwischen den Generationen zu überbrücken, die aktive Teilnahme am täglichen Leben älterer Bürger*innen zu ermöglichen und die soziale Eingliederung digital gefährdeter sozialer Gruppen zu fördern. Die Ergebnisse des Projekts sind innovativ und gewährleisten die Vermittlung von praktischen, im wirklichen Leben anwendbaren Kenntnissen und Fähigkeiten für digital isolierte ältere Menschen. Es befähigt ältere Menschen in den Bereichen Informations-, Daten- und E-Health-Kompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, digitales Wohlbefinden, Cybersicherheit und Problemlösung.

Im Gegensatz zu vielen Projekten, die sich auf einzelne Dimensionen der digitalen Inklusion konzentrieren, verfolgt BOOMER einen umfassenden Ansatz, der eine Reihe von anwendbaren Werkzeugen bereitstellt. Dies ermöglicht es der Zielbevölkerung, informiert zu bleiben, auf eine breite Palette von Diensten zuzugreifen, die für das tägliche Leben notwendig sind, sich vor Sicherheitsrisiken im digitalen Umfeld zu schützen und vor allem in der Lage zu sein, Probleme zu lösen, die in ihrer täglichen Interaktion mit digitalen Technologien auftreten, ohne von anderen abhängig zu sein.

Indem das Projekt auf einen der digital empfindlichsten Teile der Bevölkerung abzielt, verringert es die Kluft zwischen den Generationen und überbrückt soziale Gräben. Außerdem ermöglicht es älteren Menschen, auch im fortgeschrittenen Alter eine integrierte und aktive Rolle bei der Umgestaltung der Gesellschaft zu spielen.

Der innovative Ansatz von BOOMER umfasst die Entwicklung eines multifunktionalen **virtuellen Raums**, der vor allem einen Lernraum darstellt, der eine Reihe von Trainingsmodule in fünf verschiedenen Sprachen (Englisch, Deutsch, Spanisch, Kroatisch und Italienisch) bietet. Sie ermöglicht es der älteren Bevölkerung, ihre digitalen Fähigkeiten auf eine offene und zugängliche Weise zu entwickeln. Dieser digitale Raum dient nicht nur den Hauptzielgruppen, sondern ist auch so konzipiert, dass er nachhaltig ist und den Austausch von Nachrichten, Wissen und Erfahrungen zwischen verschiedenen Interessengruppen fördert (digitaler Gemeinschaftsraum). Auf diese Weise wird die Nachhaltigkeit und Entwicklung des Projekts auch lange nach seinem Abschluss gewährleistet.

Die Ergebnisse von BOOMER sind wichtig, um die digitale Kluft zu verringern und sicherzustellen, dass Senior*innen zum digitalen Wandel der Gesellschaft beitragen und davon profitieren können.

Dieser Überblick verdeutlicht die Relevanz des BOOMER-Projekts für die Bewältigung einer wichtigen gesellschaftlichen Herausforderung und bildet die Grundlage für die detaillierten Leitlinien in dieser Adoption Suite.

2. Eine kurze Einführung in die BOOMER-Adoption Suite

Die BOOMER Adoption Suite, Teil des Arbeitspakets 5 (WP5) des BOOMER-Projekts, ist ein Schlüsselprodukt, das strategisch als umfassender Leitfaden entwickelt wurde, um die effektive Nutzung der Projektergebnisse durch ein breites Spektrum von Interessenvertreter*innen im Bereich der Erwachsenenbildung zu gewährleisten.

Das Hauptziel der BOOMER Adoption Suite ist es, die weitreichende Integration der Projektergebnisse zu erleichtern und damit den wachsenden Bedarf an digitalen Kompetenzen in der älteren Bevölkerung zu decken. Da digitale Technologien weiterhin jeden Aspekt des Lebens durchdringen, wird die digitale Kluft immer ausgeprägter und betrifft vor allem ältere Menschen, denen möglicherweise die notwendigen Fähigkeiten fehlen, um sich in dieser sich schnell verändernden Landschaft zurechtzufinden. Das BOOMER-Projekt wurde mit Blick auf diese Herausforderung entwickelt und soll Senior*innen die digitalen Kompetenzen vermitteln, die sie zur aktiven Teilnahme an der Gesellschaft benötigen.

Um dies zu erreichen, skizziert die BOOMER Adoption Suite eine klare und umsetzbare Strategie, die mit den allgemeinen Zielen der Agenda der Europäischen Union zur digitalen Integration übereinstimmt. Die Suite stellt nicht nur die im Rahmen des Projekts entwickelten Tools und Ressourcen vor, sondern bietet auch einen Fahrplan für deren Einsatz in verschiedenen Bildungskontexten. Dies ist besonders wichtig, um sicherzustellen, dass die Projektergebnisse nicht auf die Dauer des Projekts selbst beschränkt sind, sondern einen dauerhaften Einfluss auf das System der Erwachsenenbildung haben.

Die zu erwartenden Vorteile des Mainstreaming der BOOMER-Initiativen sind erheblich. Durch die Integration dieser Tools und Praktiken in Erwachsenenbildungs-Programme in ganz Europa können Bildungseinrichtungen und Organisationen die digitalen Fähigkeiten ihrer älteren Lernenden erheblich verbessern. Dies wiederum wird dazu beitragen, die soziale Isolation zu verringern, den Zugang zu digitalen Diensten zu verbessern und eine integrativere Gesellschaft zu fördern. Langfristig soll diese Initiative dazu beitragen, die digitale Kluft zu verringern und eine digital kompetentere ältere Bevölkerung zu schaffen, die besser für den Umgang mit modernen Technologien gerüstet ist.

Die Adoption Suite enthält auch praktische Empfehlungen für die Übernahme und Nutzung der Ergebnisse des BOOMER-Projekts. Diese Empfehlungen basieren auf den Erfahrungen und Rückmeldungen, die während der Pilot- und Validierungsphase des Projekts gesammelt wurden, um sicherzustellen, dass die vorgeschlagenen Strategien sowohl effektiv als auch an verschiedene Bildungsumgebungen anpassbar sind. Das Dokument ist so aufgebaut, dass es die Beteiligten durch den Prozess der Integration der BOOMER-Tools in ihre Programme führt und klare Schritte zur Anpassung dieser Ressourcen an die spezifischen Bedürfnisse ihrer Lernenden enthält.

Darüber hinaus unterstreicht die BOOMER Adoption Suite, wie wichtig es ist, die Projektergebnisse mit einem breiteren Publikum zu teilen und zu verbreiten, sowohl online als auch offline. Das Dokument bietet Einblicke in wirksame Verbreitungspraktiken und ermutigt die Beteiligten, ihre Erfahrungen und Erfolge zu teilen, um so eine Praxisgemeinschaft zu fördern, die weitere Innovationen im Bereich der digitalen Kompetenz für Senior*innen vorantreiben kann.

Die BOOMER Adoption Suite ist in mehrere Schlüsselbereiche unterteilt:

- **Überblick über das BOOMER-Projekt:** Dieser einleitende Abschnitt vermittelt ein grundlegendes Verständnis für die Ziele und die Bedeutung des Projekts. Er umreißt die Herausforderungen, denen sich die ältere Bevölkerung in Bezug auf digitale und soziale Ausgrenzung gegenüber sieht und beschreibt, wie das BOOMER-Projekt diese Probleme angehen will, indem es Senior*innen mit digitalen Fähigkeiten ausstattet
- **Einführung in die BOOMER Adoption Suite:** Dieser Teil dient als Fahrplan für die Verbreitung und Übernahme der Ergebnisse des BOOMER-Projekts unter den Akteur*innen der Erwachsenenbildung. Er unterstreicht die Bedeutung der Verbesserung der digitalen Fähigkeiten in der älteren Bevölkerung und bietet eine Zusammenfassung des abschließenden Nutzungsdokuments für das Mainstreaming der Projektinitiativen in der gesamten Europäischen Union
- **EU-weites Audit der Fähigkeiten und Kompetenzen:** Dieser Abschnitt bietet eine eingehende Analyse der Methodik des BOOMER-Projekts zur Bewertung und Validierung von Fähigkeiten und Kompetenzen während der ersten Schritte der Umsetzung. Er enthält Details über den Ansatz der Bedarfsanalyse, den Prozess zur Identifizierung innovativer Modelle und den Validierungsprozess auf der Grundlage des Digital Competence Framework for Citizens (DigComp2.2)
- **Navigation durch die BOOMER-Schulungsinhalte:** Hier werden die Nutzer*innen angeleitet, wie sie mit den BOOMER-Schulungsmaterialien interagieren und diese nutzen können, um sicherzustellen, dass sie die Inhalte effektiv in ihre Bildungspraxis integrieren können.
- **Feedback und Erkenntnisse aus der Liefer- und Validierungsphase:** Hier werden die Ergebnisse der Validierungsphase des BOOMER-Projekts vorgestellt, einschließlich des Feedbacks von verschiedenen Interessengruppen und Teilnehmer*innen, die an der Pilotphase des Projekts beteiligt waren
- **Interaktion mit der BOOMER Virtual Corner:** Dieser Teil enthält Anweisungen zur Nutzung der BOOMER Virtual Corner, einer digitalen Plattform, die den Zugang zu den Ressourcen und Hilfsmaterialien des Projekts erleichtern soll

- **Förderung und Valorisierung der BOOMER-Ergebnisse:** In diesem Abschnitt werden Strategien zur Förderung der Ergebnisse des BOOMER-Projekts erörtert, um sicherzustellen, dass die Ergebnisse weit verbreitet und in der Bildungsgesellschaft übernommen werden.
- **Abschließende Empfehlungen:** Die Suite schließt mit Empfehlungen für die künftige Nutzung der Materialien und Strategien des BOOMER-Projekts, die darauf abzielen, die Wirkung und Nachhaltigkeit des Projekts im Bildungssektor zu maximieren

3. Wichtige Erkenntnisse aus einem EU-weiten Audit der Fähigkeiten und Kompetenzen

Das BOOMER-Modell stützt sich auf eine robuste Methodik, die eine Kombination aus qualitativen und quantitativen Forschungsansätzen in einer mehrstufigen Analyse umfasst: sowohl primär als auch sekundär. Die Kernkomponenten umfassen die Erstellung von Berichten (sowohl auf Länder- als auch auf EU-Ebene) und die Durchführung von ausführlichen, maßgeschneiderten Interviews. Die länderspezifischen Berichte (Kroatien, Belgien, Deutschland, Italien und Spanien) und der EU-Bericht beinhalten umfassende Analysen der nationalen Strategien, Rechtsvorschriften und Bildungsprogramme zur Verbesserung der digitalen Kompetenz älterer Menschen.

Zu den Tiefeninterviews gehören qualitative Erhebungen, die mit Seniorenverbänden und Akteur*innen der Erwachsenenbildung durchgeführt wurden, um Einblicke in ihre Erfahrungen und Bedürfnisse im Bereich der digitalen Erwachsenenbildung zu gewinnen. Das Mapping-Modell besteht aus mehreren dynamischen Elementen, die zusammenwirken, um eine umfassende Bewertung zu ermöglichen. Die Datenerhebung umfasst die Sammlung von Informationen bei Behörden, Forschungsgemeinschaften und NRO, um eine breite und zuverlässige Informationsbasis zu gewährleisten. Es folgt eine Datenanalyse, bei der Trends, Stärken, Schwächen und einzigartige nationale Ansätze zur digitalen Kompetenz ermittelt werden. Diese Ergebnisse werden dann in detaillierten spezifischen Berichten und thematischen Analysen zusammengefasst.

Ein wichtiger Aspekt des BOOMER-Modells ist das Verständnis der Lernbedürfnisse älterer Menschen. Dazu gehört die Ermittlung von Lernergebnissen unter Verwendung des DigComp2.2 - des Europäischen Rahmens für digitale Kompetenz der/die Bürger*in - als Rahmen, der sich auf Schlüsselkompetenzen wie Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, Sicherheit und Problemlösung konzentriert. Entscheidend ist auch die Validierung, die sicherstellt, dass die ermittelten Ergebnisse mit den tatsächlichen Bedürfnissen und Erfahrungen der älteren Menschen übereinstimmen, die durch Interviews und Umfragen ermittelt wurden.

Die Umsetzung des BOOMER-Bewertungsmodells kann auf verschiedene Herausforderungen und Chancen stoßen. Zu den potenziellen Hindernissen gehören der Widerstand gegen neue Technologien, der begrenzte Zugang zu digitalen Geräten und die unterschiedlichen Vorkenntnisse der älteren Menschen im Umgang mit digitalen Medien. Andererseits ergeben sich Chancen aus dem zunehmenden Bewusstsein und Interesse an digitaler Kompetenz, der Verfügbarkeit von Finanzmitteln für Bildungsprogramme und dem Potenzial für die Zusammenarbeit mit verschiedenen Interessengruppen.

Nach der Untersuchung verschiedener Programme zur Förderung der digitalen Kompetenz älterer Erwachsener in den beteiligten Ländern haben sich einige wichtige

Erkenntnisse ergeben. Zu den gemeinsamen Themen gehören die Bedeutung politischer Rahmenbedingungen, die Notwendigkeit maßgeschneiderter und umfassender Schulungen für digitale Kompetenzen und die Rolle der internationalen Zusammenarbeit. Deutschland verfügt über einen gut etablierten politischen Rahmen, der den Schwerpunkt auf generationenübergreifendes Lernen legt und mehrere Akteur*innen einbezieht. Italien verfolgt einen dezentralen Ansatz, der die Entwicklung digitaler Kompetenzen in das lebenslange Lernen integriert und spezifische Hindernisse für die digitale Eingliederung angeht. Spaniens politischer Rahmen umfasst Initiativen, die sich an ältere Erwachsene richten und den Schwerpunkt auf nicht-formale Bildung und gemeinschaftsbasierte Ansätze legen. Der politische Rahmen Kroatiens ist relativ schwach, was die Notwendigkeit umfassender Erhebungen, erweiterter internationaler Kooperationen und eines breiteren Spektrums an Programmen zur Förderung digitaler Kompetenzen im Rahmen des lebenslangen Lernens unterstreicht.

Ausführliche Interviews mit Anbieter*innen von Erwachsenenbildung in Spanien, Italien und Deutschland zeigen die besonderen Herausforderungen und Chancen auf, die sich bei der Vermittlung von digitalen Kompetenzen ergeben. In Deutschland zeigt sich ein wachsendes Interesse älterer Menschen am Erwerb digitaler Kompetenzen, das von verschiedenen Organisationen und Initiativen unterstützt wird. Italien steht vor Herausforderungen wie der ungleichen Verteilung und dem ungleichen Zugang zur Technologie, die durch Regierungsinitiativen angegangen werden. Aus Interviews in Spanien geht hervor, dass fehlende Vorkenntnisse und Ressourcen zu Schwierigkeiten bei der Anpassung an digitale Technologien beitragen, was den Bedarf an anpassungsfähigen Schulungsprogrammen und verstärkter Unterstützung für digitale Kompetenzen unterstreicht.

Die kroatische Umfrage zeigt, dass Senior*innen häufig das Internet nutzen, sich wohl fühlen und in der Lage sind, Internetinhalte unabhängig zu nutzen, was auf ihre Bereitschaft hinweist, sich an die digitale Landschaft anzupassen. Die meisten Befragten berichteten über unterstützende Beziehungen zu Verwandten und Freunden, was auf eine starke gemeinschaftliche und generationenübergreifende Unterstützung bei der Einführung von Technologie hindeutet. Viele Senior*innen sind offen für die Nutzung digitaler Medien und binden sie aktiv in ihr tägliches Leben ein.

Aus den qualitativen Erhebungen und Tiefeninterviews wurden mehrere wichtige Lernergebnisse und digitale Fähigkeiten für ältere Menschen ermittelt. Zu den grundlegenden digitalen Fähigkeiten gehören das Versenden von E-Mails, die Nutzung von Textverarbeitungsprogrammen und das Surfen im Internet, die für die tägliche Kommunikation und den Zugang zu Informationen unerlässlich sind. Fortgeschrittene digitale Fertigkeiten wie Programmieren, Fehlerbehebung und die Verwendung fortgeschrittener Software sind für Senior*innen, die sich intensiver mit der Technologie beschäftigen wollen, von entscheidender Bedeutung. Praktische digitale Kompetenzen umfassen Online-Banking, die Nutzung von Kommunikationsplattformen und die Verwaltung digitaler Identitäten und helfen Senior*innen, ihre täglichen Aufgaben effizienter und sicherer zu erledigen. Soziale Medien und

Kommunikationsfähigkeiten erleichtern die soziale Interaktion und helfen den Senior*innen, mit Familie und Freunden in Kontakt zu bleiben. Sicherheitskompetenz ist wichtig, um die Online-Sicherheit zu verstehen, persönliche Daten zu schützen und Betrug zu erkennen. Fähigkeiten zur Problemlösung und zum kritischen Denken helfen Senior*innen, technische Probleme selbstständig zu lösen.

Die endgültigen Ergebnisse und Resultate des Bewertungsprozesses sind in diesem speziellen Bereich ([BOOMER Skills Audit](#)) der BOOMER Virtual Corner frei einsehbar.

Um die Genauigkeit der Ergebnisse zu gewährleisten, werden im Rahmen des Validierungsprozesses Methoden der Kreuzvalidierung und der Triangulation eingesetzt. Bei der Kreuzvalidierung werden die Ergebnisse aus verschiedenen Datenquellen - Interviews, Umfragen und Dokumentenanalyse - verglichen, um die Konsistenz und Genauigkeit zu bestätigen. Die Triangulation erhöht die Zuverlässigkeit weiter, indem mehrere Methoden oder Datenquellen zur Gegenprüfung und Bestätigung der Ergebnisse herangezogen werden. Dieser Ansatz minimiert Verzerrungen und erhöht die Robustheit der Schlussfolgerungen. Durch den Validierungsprozess wurde sichergestellt, dass das BOOMER-Bewertungsmodell zuverlässige und relevante Ergebnisse liefert, die eine solide Grundlage für die Entwicklung wirksamer Programme zur Förderung der digitalen Kompetenz älterer Menschen bilden.

Um den BOOMER-Bewertungsprozess in verschiedenen Bildungsumgebungen effektiv zu replizieren, ist es wichtig, die kontextuelle Anpassung, die Einbeziehung der Interessengruppen und die kontinuierliche Verbesserung zu berücksichtigen. Die kontextuelle Anpassung beinhaltet die Anpassung des Bewertungsmodells an die spezifischen Bedürfnisse und Kontexte der verschiedenen Erwachsenenbildungsumgebungen. Die Einbindung von Interessengruppen ist von entscheidender Bedeutung, wobei relevante Interessengruppen wie Bildungseinrichtungen, politische Entscheidungsträger*innen und Gemeinschaftsorganisationen in den Anpassungsprozess einbezogen werden. Die kontinuierliche Verbesserung erfordert eine regelmäßige Überprüfung und Aktualisierung des Bewertungsmodells auf der Grundlage von Feedback und neuen Erkenntnissen. Die Gewährleistung der Relevanz der Inhalte ist von entscheidender Bedeutung, da sichergestellt werden muss, dass das Bildungsmaterial den spezifischen Bedürfnissen der Zielbevölkerung entspricht. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Zugänglichkeit: Es muss sichergestellt werden, dass die Bildungsprogramme für alle Teilnehmer*innen zugänglich sind, auch für diejenigen, die nur über begrenzte digitale Fähigkeiten oder Ressourcen verfügen. Darüber hinaus ist die Bereitstellung angemessener Unterstützungsmechanismen, wie etwa Schulungen für Lehrkräfte und technische Unterstützung für die Teilnehmer*innen, von entscheidender Bedeutung, um effektives Lernen zu ermöglichen.

4. So navigieren Sie durch die BOOMER-Schulungsinhalte

Im Rahmen des BOOMER-Projekts wurde ein umfassender Lehrplan entwickelt, der auf die Förderung der digitalen Kompetenz älterer Menschen abzielt und speziell auf die Bedürfnisse von Lernenden und Fachkräften in der Erwachsenenbildung zugeschnitten ist. Dieser Abschnitt bietet eine detaillierte Anleitung zur Navigation und Integration der BOOMER-Schulungsinhalte in bestehende Bildungspraktiken, um sicherzustellen, dass das erworbene Wissen effektiv genutzt werden kann, um Senior*innen zu stärken und die digitale Kluft zu überbrücken.

Die Entwicklung des BOOMER-Schulungsinhalts - direkter Zugang [hier](#) - wurde durch die Erkenntnisse und Daten aus der Mehrebenenanalyse in WP3, sowohl durch die Ergebnisse der Sekundärforschung als auch durch das Feedback aus den Interviews, tiefgreifend beeinflusst. Der kollaborative Prozess beinhaltete ausführliche Diskussionen zwischen den Projektpartner*innen, die zur Identifizierung von Schlüsselbereichen und -themen führten, die mit den spezifischen digitalen Kompetenzen übereinstimmen, die von Senior*innen benötigt werden, basierend auf den offiziellen EU-Rahmenwerken. Diese Themen wurden auf der Grundlage der Ergebnisse der in verschiedenen europäischen Ländern durchgeführten Bedarfsanalyse und durch Konsultationen mit externen Expert*innen, Interessengruppen und assoziierten Partner*innen weiter verfeinert, um die Relevanz und Anwendbarkeit in verschiedenen Kontexten zu gewährleisten.

Die wichtigsten Schulungsbereiche wurden im Vorfeld als entscheidend für die Verbesserung der digitalen Kompetenz älterer Menschen identifiziert. Dazu gehören:

- **Kommunikation und Kollaboration:** Nutzung digitaler Tools zur effektiven Kommunikation und Kollaboration
- **Informations- und Datenkompetenz:** Verstehen, wie man digitale Informationen sucht, bewertet und verwaltet
- **Problemlösung:** Technische Probleme angehen und digitale Werkzeuge kreativ nutzen
- **Sicherheit:** Schutz von Geräten, Inhalten, persönlichen Daten und der Privatsphäre in digitalen Umgebungen

Diese Bereiche wurden in spezifische Kurse und Lernziele umgesetzt, die in den von den Projektpartner*innen entwickelten Lehrplan integriert wurden. Im Folgenden finden Sie die zusammengefassten Titel und Kurzbeschreibungen der Schulungskurse:

- **Sicher und intelligent online: Verwaltung Ihrer digitalen Identität und Interaktionen**

Lernen Sie, Ihre digitale Identität zu verwalten, verantwortungsvoll zu kommunizieren und effektiv in der Online-Welt zusammenzuarbeiten.

- **Teilen leicht gemacht: Grundlegende Fertigkeiten im digitalen Zeitalter**
Beherrschen Sie die Kunst des sicheren und effektiven Online-Austauschs, indem Sie gängige Tools nutzen und gleichzeitig die üblichen Risiken vermeiden
- **Online-Datenverwaltung (Finden, Speichern und Abrufen von Informationen)**
Entdecken Sie, wie Sie digitale Informationen effizient finden, speichern und organisieren können, um sie leicht wiederzufinden.
- **Navigieren in der Welt der Desinformation**
Rüsten Sie sich mit Fähigkeiten zum kritischen Denken und zur Überprüfung von Fakten, um Desinformationen, Fehlinformationen und Fake News im Internet zu erkennen und zu bekämpfen.
- **Elektronische Gesundheitskompetenz für die Förderung und Erhaltung der Gesundheit**
Verbesserung Ihrer Fähigkeit, Online-Gesundheitsinformationen zu finden und zu bewerten, mit Schwerpunkt auf der E-Health-Kompetenz
- **Persönliche Finanzen in der digitalen Welt**
Erwerben Sie Kenntnisse über digitale Finanzdienstleistungen, verwalten Sie Risiken und schützen Sie Ihr finanzielles Wohlergehen online
- **Sicherheit im Internet: Do's und Don'ts**
Lernen Sie wichtige Online-Sicherheitspraktiken, einschließlich sicherer Verbindungen, Passwortverwaltung und Vermeidung von Betrug
- **Cybersicherheit für Senior*innen: Tools für eine sichere Navigation**
Verstehen Sie die Grundlagen der Cybersicherheit, erkennen Sie Bedrohungen und schützen Sie Ihre persönlichen Daten beim Surfen im Internet

Jeder Kurs/jedes Modul enthält eine Vielzahl von Lehrmaterialien, die so gestaltet sind, dass sie sowohl ansprechend als auch interaktiv sind. Diese Materialien bestehen aus herunterladbaren PowerPoint-Präsentationen (auch im PDF-Format), einer Audioversion, einführenden Demo-Videos, Quizfragen zur Selbsteinschätzung und Kreuzworträtseln, die Gamification als Lernmethode einbeziehen. Darüber hinaus enthalten die Module klare Ziele und Lernergebnisse sowie Schlüsselwörter, Glossare und einen abschließenden Feedback-Teil. Diese Ressourcen sind so konzipiert, dass sie Senior*innen dabei helfen, Informationen effektiv zu behalten und sie in realen Situationen anzuwenden.

Der Lehrplan enthält außerdem integrierte Checklisten, mit deren Hilfe die Ausbilder*innen sicherstellen können, dass alle erforderlichen Themen behandelt werden und die Lernenden die festgelegten Lernziele erreichen.

Eine der zentralen Strategien des BOOMER-Projekts war die erfolgreiche Einbettung des DigComp2.2-Rahmens in den Ausbildungslehrplan. Dieser europäische Rahmen für digitale Kompetenz bot einen strukturierten Ansatz für die Definition der notwendigen Fähigkeiten und Kompetenzen für Senior*innen. Jedes Lernergebnis wurde sorgfältig mit den DigComp2.2-Kategorien abgeglichen, um sicherzustellen, dass die Schulungsinhalte nicht nur den unmittelbaren Bedarf an digitaler Kompetenz abdecken, sondern auch mit den umfassenderen europäischen Standards übereinstimmen.

Zum Beispiel wurden die Module Informations- und Datenkompetenz entwickelt, um den Senior*innen zu helfen, Online-Inhalte kritisch zu bewerten, eine Fähigkeit, die direkt mit dem Kompetenzbereich DigComp2.2 verbunden ist. In ähnlicher Weise konzentrierte sich das Sicherheitsmodul darauf, Senior*innen mit dem Wissen auszustatten, wie sie ihre persönlichen Daten schützen können, was den in DigComp2.2 dargelegten Kompetenzen entspricht.

Der Prozess der Entwicklung des BOOMER-Schulungsinhalts war iterativ und partizipativ. Er umfasste formelle und informelle Feedback- und Validierungsrunden, sowohl von Expert*innen der Erwachsenenbildung als auch von den älteren Lernenden selbst. Dadurch wurde sichergestellt, dass der Inhalt nicht nur pädagogisch fundiert, sondern auch benutzerfreundlich und für die Zielgruppe und die Praktiker zugänglich war. Bei der Erstellung der Schulungsmaterialien wurde auf Flexibilität geachtet, damit die Bildungsexpert*innen sie an die spezifischen Bedürfnisse ihrer Lernenden anpassen können. Diese Anpassungsfähigkeit war ein wichtiger Aspekt während der Entwicklungsphase, da sie sicherstellt, dass die Inhalte leicht in verschiedene Bildungsumgebungen integriert werden können, unabhängig von den Vorkenntnissen oder Erfahrungen der Lernenden mit digitalen Werkzeugen.

Die individuelle Anpassung ist ein zentrales Merkmal der BOOMER-Schulungsinhalte. In Anbetracht der unterschiedlichen Bedürfnisse der Senior*innen ermöglicht der Lehrplan eine große Flexibilität. Die Ausbilder*innen werden ermutigt, die Inhalte zu übernehmen, zu nutzen und anzupassen, um spezifische Herausforderungen ihrer Lernenden zu bewältigen, sei es die Überwindung mangelnder digitaler Vorerfahrungen oder das Eingehen auf besondere Interessen wie Online-Banking oder die Nutzung sozialer Medien.

Während der Entwicklung dieser Inhalte wurden wertvolle Lehren und bewährte Verfahren ermittelt. Eine der wichtigsten Erkenntnisse ist die Bedeutung eines lernerzentrierten Ansatzes, der die Bedürfnisse und Erfahrungen der Senior*innen in den Vordergrund des Bildungsprozesses stellt. Durch die Einbeziehung der Senior*innen in die Entwicklung und Validierung der Inhalte wurde sichergestellt, dass die Schulungsmaterialien sowohl relevant als auch zugänglich sind.

Eine weitere bewährte Praxis ist der Einsatz einer Vielzahl von Lehrmitteln und -methoden, die auf unterschiedliche Lernstile und -präferenzen eingehen. So waren beispielsweise Videos und interaktive Quizfragen besonders effektiv, um die Lernenden zu fesseln und ihnen zu helfen, das Gelernte in praktischen Szenarien anzuwenden.

Das BOOMER-Projekt verfolgte bei der Entwicklung der Inhalte einen agilen Ansatz, bei dem das Feedback aus den Pilotsitzungen genutzt wurde, um die Materialien kontinuierlich zu verfeinern, zu verbessern oder zu bestätigen. Dieser Ansatz verbesserte nicht nur die Qualität der endgültigen Schulungsinhalte, sondern stellte auch sicher, dass sie den realen Bedürfnissen der Bildungsexpert*innen und ihrer Lernenden entsprechen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die BOOMER-Schulungsinhalte Bildungsexpert*innen eine umfassende und flexible Ressource zur Förderung der digitalen Kompetenz von Senior*innen bieten. Indem sie die in diesem Abschnitt gegebenen Hinweise befolgen, können Ausbilder*innen diese Materialien effektiv in ihre Bildungspraxis integrieren und so zu dem übergeordneten Ziel beitragen, die digitale Kluft für die ältere Bevölkerung zu überbrücken.

5. Feedback und Erkenntnisse aus der Validierungsphase

In diesem Abschnitt wird die Wirksamkeit des BOOMER-Schulungsprogramms während der praktischen Umsetzungsphase untersucht, wobei der Schwerpunkt auf den Schlüsselfaktoren liegt, die den Erfolg des Programms beeinflusst haben, sowie auf den Erkenntnissen aus den Pilotsitzungen. Die Erkenntnisse, die in dieser Phase von Ausbilder*innen, Lernenden und anderen Stakeholdern gesammelt wurden, waren entscheidend für das Verständnis, wie die Durchführung des Trainings optimiert werden kann und wie sichergestellt werden kann, dass es die Bedürfnisse aller Teilnehmer*innen erfüllt.

Die BOOMER-Schulungsvalidierung zeichnete sich durch eine Mischung aus interaktiven und visuellen Lernmaterialien aus, die das Engagement der Teilnehmer*innen erheblich steigerten. Die Verwendung von visuell ansprechenden PowerPoint-Präsentationen und unterstützenden Dokumenten von der Projektwebsite spielte eine entscheidende Rolle, um das Interesse der Teilnehmer*innen aufrechtzuerhalten. Diese Materialien in Verbindung mit den Bemühungen der Ausbilder*innen, eine informelle und einladende Atmosphäre zu schaffen, trugen wesentlich zur aktiven Teilnahme bei.

Die Kommunikationsstrategien wurden angepasst, um die Einbeziehung aller Teilnehmer*innen zu gewährleisten, insbesondere derjenigen, die mit digitalen Technologien weniger vertraut sind. Die ersten Kommunikationsbemühungen konzentrierten sich auf den Aufbau von Beziehungen durch direkten Kontakt und Aktivitäten, die das Eis brechen sollten, um den Teilnehmer*innen den Einstieg in die Lernumgebung zu erleichtern. Diese Strategien waren besonders effektiv, um ältere Menschen zu erreichen, die die Hauptzielgruppe für die Schulung waren. Die Bedeutung der maßgeschneiderten Kommunikation und des Engagements kann gar nicht hoch genug eingeschätzt werden, da sie sich direkt auf die Motivation und die Teilnahme der Lernenden auswirkte. Die Ausbilder*innen betonten die Notwendigkeit einer kontinuierlichen Kommunikation während der Trainingseinheiten, was dazu beitrug, ein hohes Maß an Engagement aufrechtzuerhalten und sicherzustellen, dass sich alle Teilnehmer*innen unterstützt fühlten.

Die Motivation der Lernenden wurde durch die praktische Relevanz der Schulungsinhalte aufrechterhalten, die sich eng an ihren täglichen Bedürfnissen und Interessen orientierten. Themen wie Internetsicherheit, Fehlinformationen und Cybersicherheit kamen besonders gut an, da sie sich mit den realen Herausforderungen der Teilnehmer*innen befassen. Die Ausbilder*innen spielten eine entscheidende Rolle bei der Motivation der Lernenden, indem sie eine unterstützende Lernumgebung schufen, die Fragen und Diskussionen förderte.

Die Strategien für das Klassenraummanagement wurden an die unterschiedlichen Bedürfnisse der Teilnehmer*innen angepasst. Die Ausbilder*innen setzten eine Mischung aus Einzel- und Gruppenaktivitäten ein, die dazu beitrugen, die Dynamik im Klassenzimmer effektiv zu steuern. Eisbrecher-Aktivitäten zu Beginn der Sitzungen

waren besonders nützlich, um ein Gemeinschaftsgefühl unter den Teilnehmer*innen zu schaffen, was wiederum zu besseren Lernergebnissen führte.

Die Rolle der Ausbilder*in ging über die reine Vermittlung von Inhalten hinaus; sie waren auch dafür verantwortlich, dass die Teilnehmer*innen während der gesamten Schulung engagiert und motiviert blieben. Dazu gehörte es, auf die Bedürfnisse der Lernenden einzugehen, bei Bedarf zusätzliche Unterstützung anzubieten und das Tempo der Schulung an das Lerntempo der Teilnehmer*innen anzupassen.

Im Rahmen des BOOMER-Schulungsprogramms wurde ein Blended-Learning-Ansatz wirksam umgesetzt, bei dem persönliche Workshops mit Online-Lernmodulen kombiniert wurden. Dieser Ansatz war besonders vorteilhaft für Teilnehmer*innen, die dem Online-Lernen zunächst skeptisch gegenüberstanden. Indem sie mit Offline-Workshops begannen, konnten sie sich allmählich mit den digitalen Tools und Plattformen vertraut machen, die in den Online-Sitzungen verwendet wurden. Die Virtual-Corner-Lernmodelle wurden so konzipiert, dass sie die persönliche Lernerfahrung so genau wie möglich wiedergeben. Die Rückmeldungen aus den Pilotsitzungen zeigten jedoch, dass die Online-Komponenten zwar nützlich waren, die Teilnehmer*innen jedoch die persönliche Interaktion höher schätzten. Dies deutet darauf hin, dass gemischtes Lernen zwar effektiv ist, es aber wichtig ist, ein Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Sitzungen zu wahren, um den Präferenzen aller Lernenden gerecht zu werden, insbesondere im Seniorenbereich.

Während der Pilotsitzungen wurden kontinuierlich Rückmeldungen von Ausbilder*innen und Lernenden gesammelt. Diese Rückmeldungen trugen maßgeblich zur Verfeinerung und Bestätigung der Schulungsinhalte und -methoden bei. Die Ausbilder*innen stellten fest, dass die Lernenden positiv auf die praktischen Übungen und Vorführungen reagierten, insbesondere auf die ständigen Vergleiche mit der analogen Welt, die dazu beitrugen, das in den Sitzungen behandelte theoretische Wissen zu vertiefen.

Die Lernenden gaben auch wertvolle Einblicke in die Aspekte der Schulung, die für sie am nützlichsten waren. Sie schätzten zum Beispiel den Fokus auf praktische Fähigkeiten, die sie sofort in ihrem Alltag anwenden konnten. Dieses Feedback wurde genutzt, um das Schulungsmaterial anzupassen und sicherzustellen, dass es für alle Teilnehmer*innen relevant und zugänglich bleibt.

Auf der Grundlage des Feedbacks und der Erkenntnisse aus den Pilotsitzungen wurden mehrere Empfehlungen für die Durchführung der BOOMER-Schulung in verschiedenen Einsatzsituationen ausgesprochen. Ein wichtiger Vorschlag war, sicherzustellen, dass die Schulungen an die spezifischen Bedürfnisse der Zielgruppe angepasst werden können. So kann es beispielsweise in Situationen, in denen die Teilnehmer*innen nur begrenzten Zugang zu digitalen Werkzeugen haben, notwendig sein, zusätzliche Unterstützung und Ressourcen bereitzustellen, um das Lernen zu erleichtern. Eine weitere Empfehlung lautete, mehr praktische Aktivitäten und Demonstrationen in die

Schulungen einzubauen. Diese Aktivitäten tragen nicht nur zur Vertiefung des Gelernten bei, sondern machen die Schulung auch für die Teilnehmer*innen interessanter und angenehmer. Außerdem wurde vorgeschlagen, Folgesitzungen und zusätzliche Materialien anzubieten, um das kontinuierliche Lernen und die Beibehaltung der Fähigkeiten zu unterstützen.

Die Bewertung der Lernergebnisse erfolgte durch eine Kombination aus Selbsteinschätzungen, Quizfragen und informellen Feedbackgesprächen. Die Ergebnisse zeigten, dass die meisten Teilnehmer*innen die mit der Schulung angestrebten Fähigkeiten und Kenntnisse erfolgreich erworben hatten. Es wurde jedoch auch festgestellt, dass einige Teilnehmer*innen zusätzliche Unterstützung benötigten, insbesondere in Bereichen, die mit der digitalen Kompetenz zusammenhängen. Auf der Grundlage dieser Bewertungen konnten Anpassungen am Schulungsprogramm vorgenommen werden. So konnten beispielsweise zusätzliche Ressourcen entwickelt werden, um Teilnehmer*innen zu helfen, die mit bestimmten Aspekten der Schulung Schwierigkeiten hatten. Zu diesen Ressourcen gehörten Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Video-Tutorials, auf die die Teilnehmer*innen nach den Schulungssitzungen zurückgreifen konnten. Dies lässt Raum für zukünftige Initiativen für das BOOMER-Projekt

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Rückmeldungen und Erkenntnisse aus der Durchführungs- und Validierungsphase des BOOMER-Schulungsprogramms wertvolle Erkenntnisse darüber geliefert haben, wie ältere Lernende effektiv angesprochen und geschult werden können. Der Erfolg des Programms war größtenteils auf die Kombination aus interaktiven Materialien, maßgeschneiderten Kommunikationsstrategien und einem Blended-Learning-Ansatz zurückzuführen, der auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Teilnehmer*innen einging. In Zukunft müssen diese Erkenntnisse berücksichtigt werden, um eine kontinuierliche Effektivität in verschiedenen Einsatzbereichen zu gewährleisten.

Zusammenfassung der wertvollen Erkenntnisse:

- **Gemischte Ansätze:** Die Kombination von Online- und Face-to-Face-Formaten ist effektiv, um die unterschiedlichen Präferenzen und Niveaus der Lernenden zu berücksichtigen
- **Kommunikation mit den Lernenden:** Es ist ratsam, einen "Bottom-up"-Ansatz in der Kommunikation und bei "Eisbrecher"-Aktivitäten zu verwenden, um die Lernenden aktiv einzubinden und eine vertrauensvolle Lernumgebung zu schaffen
- **Motivation und Engagement der Zielgruppe:** Je früher das "richtige" Thema auf der "Tagesordnung" steht, desto größer ist das Interesse der Zielgruppe. Entscheiden Sie gemeinsam mit den Teilnehmer*innen über die

jeweilige Priorität. Schneiden Sie das Training auf die Bedürfnisse der Zielgruppe zu und nutzen Sie aktivierende und verbindliche Elemente

- **Praktische Relevanz:** Bieten Sie so viele reale / praktische Beispiele und Fallstudien wie möglich, mit mehreren Beispielen und Bezügen zur analogen Welt. Verbinden Sie die Schulungsinhalte mit dem Arbeits-/Lebensalltag. Die Teilnehmer*innen müssen in der Lage sein, das Gelernte sofort anzuwenden
- **Praktische Hilfsmittel:** Videos, Quizfragen, klar strukturierte Präsentationen und Fallstudien sind hilfreich, um visuelle Unterstützung zu erhalten und so eine effektivere Schulung durchführen zu können.
- **Nutzung der OER-Plattform:** Die Plattform ist eine wertvolle Drehscheibe, um die Schulungsmaterialien zugänglich zu machen. Stellen Sie sicher, dass Sie im Vorfeld eine gute Schulung anbieten, damit die Zielgruppe die Möglichkeiten der Plattform nutzen kann

6. Wie man mit der virtuellen BOOMER-Ecke interagiert

Im Zusammenhang mit einem Projekt wie BOOMER, das sich mit der digitalen Kompetenz älterer Menschen befasst, um die durch den digitalen Wandel verursachte soziale und generationsübergreifende Kluft zu verringern, ist das Vorhandensein einer Plattform für offene Bildungsressourcen ein praktisch unverzichtbares Element. Der so genannte **virtuelle BOOMER-Raum** ist ein Repository der Projektergebnisse und ein digitaler Raum für das Lernen und das Engagement der Gemeinschaft, mit einer Reihe von Funktionen und Merkmalen, die speziell definiert wurden, um die größtmögliche Wirkung des Projekts zu unterstützen:

- **Die Ergebnisse sind rund um die Uhr in einem offenen, kostenlosen und mehrsprachigen Format verfügbar:** Die Nutzer*innen können die Projektergebnisse ohne Anmeldung und jederzeit abrufen, wobei sie sich flexibel an die Zeitpläne der einzelnen Personen anpassen können. Die Möglichkeit, die Ergebnisse in verschiedenen Formaten zu veröffentlichen, ermöglicht es auch, die Wirkung auf einfache Weise zu erhöhen, da sie von überall auf der Welt in Englisch, Kroatisch, Spanisch, Italienisch und Deutsch abgerufen werden können
- **Sammlung von anonymen Statistiken:** Um die Auswirkungen besser verstehen zu können, verfügt die Plattform über Funktionen zur Sammlung von Statistiken, immer in Übereinstimmung mit der Allgemeinen Datenschutz-Verordnung (General Data Protection Regulation GDPR). Dank dieser Funktion wissen wir, dass die Plattform seit ihrer Eröffnung bereits mehr als 40.000 Besuche verzeichnet hat
- **Online-Gemeinschaftsraum:** Die Plattform dient auch als digitaler Raum, in dem die verschiedenen Partner*innen, die am Projekt teilnehmen, zusammengebracht werden. Sie ermöglicht es jeder Organisation - Zielgruppen und Stakeholdern -, sich für eine Zusammenarbeit im Projekt zu bewerben und Sichtbarkeit, Zugang zu Materialien und Networking zu erhalten.
- **Nachrichten:** Der virtuelle Raum ist nicht nur eine Fundgrube für Ergebnisse, sondern auch ein Informationspunkt, an dem Nutzer*innen und Interessenvertreter*innen die neuesten Nachrichten, Erfahrungen und Aktualisierungen zum Projekt erhalten können
- **Ausbildung:** Als E-Learning-Plattform bietet die BOOMER Virtual Corner eine Vielzahl von Funktionen für die Bereitstellung des Schulungsmaterials, die einen reibungslosen und effektiven Erwerb von Kompetenzen ermöglichen. Diese Funktionalitäten stellen eines der wichtigsten Mittel zur Nutzung der Ergebnisse dar, wie unten beschrieben. Dank der statistischen Erfassungsfunktionen wissen wir, dass die Plattform bereits mehr als 900 Nutzer*innen in der Online-Schulung hat

- **Backoffice:** Das Backoffice ist ein privater Teil der Plattform, auf den die Partner*innen mit einem Benutzernamen und einem Passwort zugreifen können und der es ihnen ermöglicht, auf einfache Weise Inhalte auf die Plattform hochzuladen und zu aktualisieren, die die Änderungen im öffentlichen Teil widerspiegeln. Es stellt ein Mittel zur Verbesserung der Effizienz der Arbeitsabläufe dar, indem es die Notwendigkeit des Eingreifens der zuständigen Programmierer verringert

All diese Merkmale führen zu einer Plattform, die von den verschiedenen Interessengruppen und Fachleuten der Erwachsenenbildung genutzt werden kann, da die Plattform ein großes Potenzial für Skalierbarkeit hat. Ihre Verfügbarkeit während der 24 Monate der Projektdurchführung und mindestens drei weitere Jahre nach Abschluss des Projekts macht es einfach, den Zielgruppen auf benutzerfreundliche und ansprechende Weise Schulungen anzubieten.

Die während der Projektdurchführung gesammelten Erfahrungen haben zur Einführung einer Reihe von E-Learning-Funktionen geführt, die die besten Praktiken darstellen, die von den Fachleuten der Erwachsenenbildung befolgt werden sollten, um die Wirksamkeit der Schulungsmaßnahmen zu maximieren:

- **Formate:** Die BOOMER-Plattform unterstützt eine Vielzahl von Formaten: Text, pdf, ppt, doc, Videoeinbettung, etc. Es ist wichtig, die Unterstützung einer Vielzahl von digitalen Formaten zu gewährleisten, da dadurch eine größere Bandbreite an Ressourcen zur Verfügung steht
- **Rückmeldung:** Es ist aus zwei Gründen positiv, dass die Nutzer*innen ihre Kommentare abgeben können: (1) sie fühlen sich gehört, was die wichtige Rolle widerspiegelt, die sie bei der Umsetzung des Projekts spielen, und (2) es ermöglicht uns als Umsetzer*innen, den Inhalt und die Funktionalitäten zu verbessern. Zu diesem Zweck verfügt die BOOMER-Plattform über ein Feedback-Formular, das mit jedem Kurs verknüpft ist, sowie über eine Kontakt-E-Mail-Adresse
- **Gamifizierung:** Gamification in der Bildung hat eine Reihe von erwiesenen Vorteilen, da sie dazu beiträgt, das Behalten von Wissen zu verbessern und den Prozess der Aneignung von Fähigkeiten zu erleichtern. In diesem Sinne nutzt das BOOMER-Projekt die Glossarbegriffe eines jeden Kurses, um ein Spiel zu entwickeln, bei dem das Wort anhand einer Definition erraten werden muss, um die Nutzer*innen zu ermutigen, die wichtigsten Konzepte zu erfassen. Außerdem gibt es Multiple-Choice-Fragen zur Selbsteinschätzung
- **Validierung der Kompetenzen:** Die Validierung der erworbenen Kompetenzen ist in jeder Ausbildung notwendig, aber es gibt viele Wege, dies zu erreichen. Im Fall von BOOMER erfolgt diese Validierung der Kompetenzen durch ein vom System generiertes Zertifikat über den Abschluss des Moduls,

das automatisch von der Plattform nach Abschluss eines Kurstests mit mehr als 75 % richtigen Antworten ausgestellt wird

- **Barrierefreiheit:** Barrierefreiheit ist für alle Altersgruppen wichtig, aber noch mehr für ältere Bevölkerungsgruppen, da sie eher zu Sehbehinderungen neigen. Daher ist es wichtig, Funktionalitäten zu gewährleisten, die ihnen den Zugang zur Ausbildung erleichtern. Im Fall von BOOMER verfügt die Plattform über Funktionen zur Größenanpassung des Textes und zur Änderung des Farbkontrasts der Seiten sowie über eine Text-to-Speech-Funktion in jedem Schulungskurs

Durch die Nutzung der oben genannten Funktionen und bewährten Praktiken für E-Learning-Schulungen wird es möglich sein, den Zugang zu Schulungen zu erleichtern und das Angebot für die Zielgruppe zu verbessern, indem das volle Potenzial digitaler Ressourcen und Werkzeuge ausgeschöpft und das Angebot an Bildung in den Ländern des Konsortiums und der EU verbessert wird.

7. Maßgeschneiderte Förderung und Valorisierung der BOOMER-Ergebnisse

Das BOOMER-Projekt, das die digitale Kompetenz älterer Menschen fördern soll, setzt mehrere wirksame Werbestrategien und -instrumente ein, um die Zielgruppe und die Beteiligten zu erreichen. Das Projekt nutzte alle verfügbaren Werbemittel und Verbreitungsmöglichkeiten, um die größtmögliche Zielgruppe zu erreichen. Für die ersten Ankündigungen des Projektstarts wurden die meistbesuchten Nachrichtenportale in Kroatien genutzt, wodurch das Projekt in der Anfangsphase ein großes Publikum (Millionen von Menschen) erreichen konnte. Ein runder Tisch in Zagreb zog über 200 Teilnehmer*innen aus der Zielgruppe sowie lokale und europäische politische Entscheidungsträger*innen an, wodurch das Projekt eine höhere Ebene erreichte. Die gleichen Nachrichten wurden anschließend in anderen Ländern über die Websites und Social-Media-Seiten der einzelnen am Projekt beteiligten Partnerorganisationen und auf europäischer Ebene, vereint im Rahmen des Konsortiums, über die Projektwebsite - die BOOMER Virtual Corner - verbreitet.

Werbestrategien und -instrumente:

- **Workshops und T&V-Sitzungen:** Das Projekt organisiert Workshops, Verbreitungsveranstaltungen und Pilotschulungen in allen am Projekt beteiligten Ländern und in verschiedenen Regionen. So wurden beispielsweise in Kroatien in mehreren Ländern Workshops zu wichtigen Themen wie Internetsicherheit, Erkennung von Fehlinformationen und Umgang mit persönlichen Finanzen in einem digitalen Umfeld abgehalten. Dasselbe wurde in den anderen Projektländern (Belgien, Deutschland, Italien und Spanien) organisiert, wobei dieselben Materialien verwendet wurden, die in verschiedene Kulturen und Kontexte gebracht und dann an die spezifischen Bedürfnisse des Zielpublikums angepasst wurden. Diese interaktiven Sitzungen wurden so konzipiert, dass sie auf die spezifischen Bedürfnisse älterer Menschen eingehen und sowohl theoretisches Wissen als auch praktische Fähigkeiten für die tägliche Anwendung vermitteln. Sie beziehen auch die Akteur*innen und Interessengruppen der Erwachsenenbildung ein, um die Ergebnisse, Leistungen und Mittel von BOOMER zu nutzen und das Bewusstsein für die miteinander verbundenen Themen und Möglichkeiten zu schärfen
- **Multiplikator-Verbreitungswege:** Der runde Tisch in Zagreb "Digitale Fähigkeiten im dritten Zeitalter" versammelte ein breiteres Publikum und präsentierte die Projektergebnisse an der Fakultät für Wirtschaft und Business Zagreb. Am Runden Tisch selbst nahmen Vertreter*innen der Europäischen Kommission, des Ministeriums für Arbeit, Rentensystem, Familie und Sozialpolitik sowie der Agentur für Mobilität und EU-Programme teil. Am 28. Juni 2023 veranstaltete die Matica umirovljenika Hrvatske, die größte Vereinigung älterer Menschen in Kroatien, eine Versammlung im Rahmen ihrer SENIOR 2030-Projektaktivitäten. BOOMER-Vertreter*innen waren eingeladen, um die Errungenschaften und Zukunftspläne des Projekts vorzustellen. Die Präsentation der Ergebnisse der BOOMER-Umfrage stieß bei den älteren



Teilnehmer*innen auf großes Interesse. In diesen Sitzungen wurden die Ziele des Projekts, die Aufgaben des Konsortiums und die Vorteile der Online-Plattform des Projekts hervorgehoben. Die größte Reichweite wurde durch den Auftritt unserer Vertreterin Nikolina Pejović im November 2023 in der Morgensendung "Good Morning Croatia" erzielt, die der älteren Bevölkerung gewidmet ist und den Titel "Third age" trägt. Nach der Sendung erhielt BOOMER Anrufe von dieser Gruppe, die gespannt auf die angekündigten Live-Workshops in allen kroatischen Bezirken wartete. Im Mai und Juni haben die kroatischen Partner*innen mit Hilfe der Matica Hrvatske, die die Leiter der lokalen Rentnerverbände eingeladen hat, Rentner*innen zu versammeln, in den meisten Bezirken Live-Besuche durchgeführt. Der Plan ist, alle kroatischen Bezirke mit Live-Workshops zu besuchen, in denen wir interessierte Rentner*innen über BOOMER und die wesentlichen digitalen Fähigkeiten, die man braucht, um sich in der heutigen Welt zurechtzufinden, aufklären.

- **Partnerschaften und Kooperationen:** Das Projekt arbeitet mit verschiedenen Einrichtungen und Organisationen in ganz Europa zusammen, darunter Universitäten, Telekommunikationsunternehmen sowie Rentnervereine und -verbände. Diese Partnerschaften tragen dazu bei, die Reichweite und Wirkung des Projekts durch die gemeinsame Nutzung von Ressourcen und Fachwissen dank eines Netzwerks von informellen Botschaftern zu vergrößern

Kommunikationskanäle und -plattformen

Das BOOMER-Projekt nutzt eine Mischung aus Kommunikationskanälen und -plattformen, um die Wirkung zu maximieren:

- **Online-Plattformen:** Die virtuelle BOOMER-Ecke ist online und offline über das Herunterladen von Materialien zugänglich und erfordert keine Registrierung, was den Zugang für ältere Menschen erleichtert. Diese Plattform dient als Repository für Bildungsinhalte, die rund um die Uhr frei zugänglich sind.
- **Fernseh- und Medienauftritte:** Zu den auf ältere Menschen zugeschnittenen Werbekampagnen gehören Präsentationen im nationalen Fernsehen, um ein breiteres Publikum zu erreichen, insbesondere diejenigen, die mit Online-Ressourcen weniger vertraut sind. Durch die Moderation im lokalen Hauptfernsehen im Morgenprogramm erreichte BOOMER ein breites nationales Publikum

Wirksamkeitskennzahlen und Feedback

Die Wirksamkeit der Werbemaßnahmen wird durch folgende Faktoren gemessen:

- **Teilnahmequoten:** Mehr als 600 Nutzer*innen aus Kroatien und allen anderen Ländern haben an den im Rahmen des Projekts entwickelten Bildungsinhalten teilgenommen, sowohl online als auch vor Ort
- **Erreichtes Publikum:** Durch die Fernseh- und Nachrichtenportale der BOOMER Virtual Corner und die institutionellen Websites der Partner*innen wurde ein Millionenpublikum erreicht
- **Feedback aus Workshops und T&V-Sitzungen:** Diese Rückmeldungen helfen dabei, die praktische Anwendung der vermittelten Fähigkeiten zu bewerten und verbesserungswürdige Bereiche zu ermitteln. Dies ist von entscheidender Bedeutung für die Feinabstimmung der Bildungsinhalte und der Vermittlungsmethoden, um den Bedürfnissen der älteren Menschen besser gerecht zu werden

8. Wichtigste Highlights und abschließende Empfehlungen für den künftigen Einsatz von BOOMER in der Bildungspolitik

Das BOOMER-Projekt hat unschätzbare Einblicke in die Herausforderungen und Möglichkeiten geliefert, die mit der Verbesserung der digitalen Kompetenz älterer Menschen durch Erwachsenenbildung verbunden sind. In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Erkenntnisse, Best Practices und strategischen Empfehlungen für die Übernahme der Projektergebnisse und künftige Initiativen hervorgehoben, um die Nachhaltigkeit und breitere Anwendung der BOOMER Adoption Suite zu gewährleisten.

Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse und Erkenntnisse:

- **Maßgeschneiderte Inhalte für die digitale Kompetenz:** Das BOOMER-Projekt hat gezeigt, wie wichtig es ist, Inhalte für die digitale Kompetenz zu entwickeln, die speziell auf die Bedürfnisse älterer Lernender zugeschnitten sind. Durch die Fokussierung auf relevante und praktische Fähigkeiten, wie Online-Sicherheit, E-Health-Kompetenz und digitales Identitätsmanagement, hat das Projekt erfolgreich Senior*innen angesprochen und ihre spezifischen Anliegen und Herausforderungen berücksichtigt
- **Interaktives und spielerisches Lernen:** Die Einbeziehung interaktiver Elemente wie Quiz, Kreuzworträtsel und Demovideos erwies sich als äußerst wirksam, um das Engagement der Lernenden aufrechtzuerhalten und das Behalten der Informationen zu verbessern. Insbesondere der Einsatz von Spielen hat sich als wertvolles Instrument erwiesen, um den Lernprozess für ältere Teilnehmer*innen angenehmer und motivierender zu gestalten
- **Blended Learning-Ansatz:** Die Kombination von persönlichen Workshops und Online-Lernmodulen hat sich als wesentlich erwiesen, um den unterschiedlichen Lernpräferenzen und -niveaus der Senior*innen gerecht zu werden. Die Flexibilität, die dieser gemischte Ansatz bietet, ermöglicht es den Lernenden, in ihrem eigenen Tempo voranzukommen und dennoch von persönlicher Interaktion und Unterstützung zu profitieren.
- **Die Bedeutung eines auf den Lernenden ausgerichteten Ansatzes:** Das BOOMER-Projekt hat gezeigt, wie wichtig es ist, die Lernenden in den Mittelpunkt des Bildungsprozesses zu stellen. Durch die Einbeziehung von Senior*innen und Erwachsenenbildungsexpert*innen in die Entwicklung und Validierung der Inhalte stellte das Projekt sicher, dass die Schulungsmaterialien relevant, zugänglich und benutzerfreundlich waren, was zu einem höheren Engagement und besseren Lernergebnissen führte
- **Nachhaltigkeit und Flexibilität der Schulungsinhalte:** Die Anpassungsfähigkeit der BOOMER-Schulungsinhalte ermöglicht die Integration in verschiedene Bildungssettings und macht sie zu einer vielseitigen Ressource für Bildungsexpert*innen. Diese Flexibilität stellt sicher, dass die Inhalte

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung [Mitteilung] trägt allein der/die Verfasser*in; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



kontinuierlich aktualisiert und an die sich verändernden Bedürfnisse der älteren Lernenden angepasst werden können

Strategische Empfehlungen für künftige Initiativen:

- **Förderung der sektorübergreifenden Zusammenarbeit:** Förderung der Zusammenarbeit zwischen Erwachsenenbildungsexpert*innen, Gesundheitsdienstleister*innen, Technologieunternehmen, Hochschulen und Gemeinschaftsorganisationen, um ein umfassendes Unterstützungsnetz für Senior*innen zu schaffen. Diese Zusammenarbeit kann dazu beitragen, die vielfältigen Bedürfnisse älterer Lernender zu erfüllen und die Nachhaltigkeit von Initiativen zur Förderung der digitalen Kompetenz zu gewährleisten
- **Ausweitung und Diversifizierung des Inhaltsangebots:** Künftige Initiativen sollten in Erwägung ziehen, das Themenspektrum der Schulungen zur digitalen Kompetenz zu erweitern, um neue Technologien wie künstliche Intelligenz und Telemedizin einzubeziehen und tiefer in Bereiche wie Online-Banking und die Nutzung sozialer Medien einzutauchen. So wird sichergestellt, dass die Schulungen relevant bleiben und auf die sich schnell verändernde digitale Landschaft reagieren.
- **Nutzen Sie die Technologie für ein kontinuierliches Engagement:** Nutzen Sie digitale Plattformen und Tools, um die Lernenden auch nach Abschluss der formalen Ausbildung weiter zu beschäftigen. Dies könnte die Entwicklung von Online-Communities, regelmäßige Auffrischkurse und den Zugang zu einem Repository mit aktualisierten Ressourcen zur Unterstützung des kontinuierlichen Lernens und der Kompetenzentwicklung umfassen.

Weiterreichende Auswirkungen und Folgen:

- **Stärkung des Systems der Erwachsenenbildung:** Die Übernahme und Vervielfältigung der BOOMER-Strategie kann die Fähigkeit des Systems der Erwachsenenbildung, die digitale Kluft unter Senior*innen zu überwinden, erheblich verbessern. Durch die Bereitstellung gut strukturierter, flexibler und lernerzentrierter Schulungsinhalte für Erwachsenenbildungsexpert*innen hat BOOMER neue Materialien und Möglichkeiten für die Vermittlung digitaler Kompetenzen für ältere Menschen geschaffen
- **Ausweitung der Wirkung über die Erwachsenenbildung hinaus:** Die Erkenntnisse und Methoden, die im Rahmen des BOOMER-Projekts entwickelt wurden, können über das System der Erwachsenenbildung hinaus auf andere Bereiche wie das Gesundheitswesen, den öffentlichen Dienst, die Hochschulbildung, das Berufsbildungssystem und die Gemeindeentwicklung ausgeweitet werden. Der Fokus auf praktische Fähigkeiten und der Einsatz von Gamification und Blended Learning kann an verschiedene Kontexte angepasst

werden, um verschiedene Bevölkerungsgruppen zu stärken und andere Formen digitaler Ungleichheit zu überbrücken

- **Förderung der Innovation in der Erwachsenenbildung:** Der Erfolg des BOOMER-Projekts unterstreicht die Notwendigkeit einer kontinuierlichen Innovation in der Praxis der digitalen Bildung. Der Einsatz neuer Technologien, pädagogischer Ansätze und kollaborativer Rahmenbedingungen wird entscheidend dafür sein, dass die Vermittlung digitaler Kompetenzen für alle Lernenden effektiv und integrativ bleibt, insbesondere für diejenigen, die im digitalen Zeitalter am stärksten gefährdet sind, zurückgelassen zu werden.

Das BOOMER-Projekt hat eine solide Grundlage für die Förderung der digitalen Kompetenz von Senior*innen geschaffen und bietet wertvolle Einblicke und praktische Empfehlungen, die für künftige Bemühungen in der Erwachsenenbildung und darüber hinaus hilfreich sein können. Indem sie auf diesen Erfolgen aufbauen und sich kontinuierlich an die Bedürfnisse der Lernenden anpassen, können Erwachsenenbildungsexpert*innen und Interessenvertreter*innen eine entscheidende Rolle bei der Überbrückung der digitalen Kluft und der Förderung einer integrativeren digitalen Gesellschaft spielen.