

# BOOMER

## Procvat digitalne pismenosti među starijom populacijom

Radni paket 5

### **BOOMER Smjernice za implementaciju: Priručnik za buduću uporabu u obrazovanju odraslih**

Konačna verzija

1. Pregled projekta BOOMER: važnost i ciljevi .....	2
2. Kratak uvod u BOOMER Smjernice za implementaciju .....	4
3. Ključni dokazi iz pregleda vještina i kompetencija diljem Europske unije.....	6
4. Kako se kretati BOOMER edukativnim sadržajem .....	9
5. Povratne informacije i nalazi iz faze provedbe i vrednovanja.....	13
6. Kako biti u interakciji s BOOMER Virtualnim kutkom.....	16
7. Prilagođena promocija i vrednovanje BOOMER rezultata .....	18
8. Ključni naglasci i preporuke za buduću upotrebu projekta BOOMER u obrazovanju odraslih .....	20

## 1. Pregled projekta BOOMER: važnost i ciljevi

Posljednjih je godina socijalna uključenost starijih osoba postala jedan od najhitnijih prioriteta kreatora politika EU-a. Negativni demografski trendovi i sve veća uporaba digitalnih tehnologija u gotovo svim područjima ljudskog života učinili su stariju populaciju jednom od najranjivijih i najnepovoljnijih društvenih skupina. U tom se kontekstu digitalna pismenost više ne može promatrati kao prednost, već kao nužnost za sve stariju populaciju.

Projekt BOOMER strateška je inicijativa sufinancirana od strane Erasmus+ programa Europske komisije, a usmjerena je na rješavanje rastuće zabrinutosti za digitalnu i društvenu isključenost među starijom populacijom. Kako digitalne tehnologije postaju sve raširenije, starije odrasle osobe često su zapostavljene i suočavaju se s izazovima koji ometaju njihovo aktivno sudjelovanje u društvu. Ovu isključenost pogoršava jaz u kompetencijama i vještinama, što BOOMER projekt čini ključnim za premošćivanje generacijskog jaza i promicanje društvene uključenosti. Temeljni cilj projekta BOOMER je osnažiti starije građane potrebnim digitalnim vještinama i znanjem za pouzdano snalaženje u digitalnom svijetu.

BOOMER konzorcij koordinira Sveučilište u Dubrovniku, a sastoji se od 8 predstavnika - udruge starijih osoba, visokih učilišta, malih i srednjih poduzeća i nevladinih organizacija iz 5 europskih zemalja (Hrvatska, Belgija, Njemačka, Italija i Španjolska). Partneri su razvili prilagođenu analizu, edukativne materijale, operativne smjernice i alate koji starijim osobama omogućuju obavljanje svakodnevnih aktivnosti u online okruženju. Konzorcij uključuje gotovo cijeli ekosustav relevantan za digitalno osnaživanje starije populacije.

Projekt BOOMER ima vrlo jasan i konkretan cilj: pomoći u premošćivanju generacijskog jaza, omogućiti aktivno sudjelovanje u svakodnevnom životu starijih osoba i promicati socijalnu uključenost digitalno ranjivih društvenih skupina. Ishodi projekta su inovativni i osiguravaju pružanje praktičnih znanja i vještina primjenjivih u stvarnom životu za digitalno izolirane starije osobe. Projekt osnažuje starije osobe u područjima informacijske i podatkovne pismenosti, e-zdravlja, komunikacije i suradnje, digitalne dobrobiti, kibernetičke sigurnosti i rješavanja problema.

Za razliku od mnogih narativnih projekata koji se fokusiraju na pojedinačne dimenzije digitalne uključenosti, BOOMER ima sveobuhvatan pristup koji pruža niz primjenjivih alata. To ciljnoj populaciji omogućuje da ostane informirana, pristupi širokom spektru usluga potrebnih za svakodnevni život, zaštiti se od sigurnosnih rizika u digitalnom okruženju i da može riješiti probleme koji se javljaju u svakodnevnoj interakciji s digitalnim tehnologijama bez ovisnosti o drugima. Ciljanjem na jedan od digitalno najosjetljivijih dijelova populacije, projekt smanjuje generacijski jaz i premošćuje društvene podjele. Također, omogućuje starijim osobama da imaju aktivnu ulogu u transformaciji društva, čak i u podmakloj dobi.

Inovativni pristup projekta BOOMER uključuje razvoj višenamjenskog [Virtualnog kutka](#), koji uglavnom predstavlja prostor za učenje koji nudi niz edukativnih materijala na pet različitih jezika (engleski, njemački, španjolski, hrvatski i talijanski). Starijoj populaciji omogućuje razvoj digitalnih vještina na otvoren i pristupačan način. Ovaj digitalni prostor ne samo da služi glavnim ciljnim skupinama, već je dizajniran da bude održiv, potičući razmjenu vijesti, znanja i iskustava među različitim dionicima (prostor digitalne zajednice). Na taj se način osigurava održivost i razvoj projekta dugo nakon njegovog završetka.

Ishodi projekta BOOMER relevantni su za smanjenje digitalnog jaza i osiguravaju da starije osobe mogu pridonijeti digitalnoj transformaciji društva i imati koristi od nje.

Ovaj pregled naglašava važnost projekta BOOMER u rješavanju kritičnog društvenog izazova i predstavlja detaljne smjernice koje se nalaze u ovim Smjernicama za implementaciju.



## 2. Kratak uvod u BOOMER Smjernice za implementaciju

BOOMER Smjernice za implementaciju, dio radnog paketa 5 (WP5) projekta BOOMER, ključni je ishod strateški dizajniran kao sveobuhvatan priručnik kako bi se osiguralo učinkovito korištenje projektnih rezultata među širokim nizom dionika unutar sektora obrazovanja odraslih.

Primarni cilj BOOMER Smjernica za implementaciju je olakšati široku integraciju projektnih rezultata, čime se rješava rastuća potreba za digitalnom pismenošću među starijim stanovništvom. Kako digitalne tehnologije nastavljaju prožimati svaki aspekt života, digitalni jaz postaje sve izraženiji, posebno pogađajući starije osobe kojima nedostaju potrebne vještine za snalaženje u ovom brzo mijenjajućem okruženju. Projekt BOOMER osmišljen je s ciljem osnaživanja starijih osoba pružajući im digitalne kompetencije potrebne za aktivno sudjelovanje u društvu.

Kako bi se to postiglo, BOOMER Smjernice za implementaciju ocrtavaju jasnu i djelotvornu strategiju koja je usklađena sa širim ciljevima agende digitalnog uključivanja Europske unije. Paket ne predstavlja samo alate i resurse razvijene tijekom projekta, već nudi i plan za njihovo usvajanje u različitim obrazovnim kontekstima. Ovo je osobito ključno za osiguranje da rezultati projekta nisu ograničeni na trajanje samog projekta, već da imaju trajan utjecaj na ekosustav obrazovanja odraslih.

Očekivane koristi od uključivanja BOOMER inicijativa su značajne. Integriranjem ovih alata i prakse programa obrazovanja odraslih diljem Europe, obrazovne institucije i organizacije mogu značajno unaprijediti digitalne vještine svojih starijih polaznika. To će zauzvrat pridonijeti smanjenju društvene izolacije, poboljšanju pristupa digitalnim uslugama i poticanju inkluzivnijeg društva. Očekuje se da će dugoročni učinci ove inicijative uključivati smanjenje digitalnog jaza i stvaranje digitalno kompetentnijeg starijeg stanovništva, osnaženog za korištenje modernih tehnologija.

Smjernice za implementaciju također uključuju praktične preporuke za preuzimanje i korištenje rezultata projekta BOOMER. Ove preporuke temelje se na iskustvima i povratnim informacijama prikupljenima tijekom pilot faze projekta i faza vrednovanja, osiguravajući da su predložene strategije učinkovite i prilagodljive različitim obrazovnim okruženjima. Dokument je strukturiran tako da vodi dionike kroz proces integracije BOOMER-ovih alata u njihove programe, s jasnim koracima kako prilagoditi te resurse kako bi zadovoljili specifične potrebe svojih polaznika.

Nadalje, BOOMER Smjernice za implementaciju naglašavaju važnost diseminacije projektnih postignuća sa širom publikom, putem interneta i izvan njega. Dokument pruža uvid u učinkovite diseminacijske prakse, potičući dionike da podijele svoja iskustva i uspjehe, čime se potiče zajednica praktičara koja može potaknuti daljnje inovacije u području digitalne pismenosti za starije osobe.

BOOMER Smjernice za implementaciju podijeljene su u nekoliko dijelova:

- **Pregled projekta BOOMER:** Ovo uvodno poglavlje pruža temeljno razumijevanje ciljeva i relevantnosti projekta. Ocrta izazove s kojima se susreće starija populacija u vezi s digitalnom i društvenom isključenošću i opisuje kako projekt BOOMER ima za cilj riješiti te probleme osnažujući starije osobe digitalnim vještinama
- **Uvod u BOOMER Smjernice za implementaciju:** Ovaj dio služi kao putokaz za diseminaciju i usvajanje rezultata projekta BOOMER među dionicima u obrazovanju odraslih. Naglašava važnost unaprjeđenja digitalnih vještina kod starije populacije i nudi sažetak konačnog dokumenta za usmjeravanje inicijativa projekta diljem Europske unije
- **Pregled vještina i kompetencija na razini EU:** Ovo poglavlje nudi detaljnu analizu metodologije projekta BOOMER za procjenu i vrednovanje vještina i kompetencija tijekom prvih koraka provedbe. Uključuje pojedinosti o pristupu analizi potreba, postupku za identifikaciju inovativnih modela i procesu vrednovanja koji se temelji na Okviru digitalnih kompetencija za građane (DigComp2.2)
- **Kretanje BOOMER obrazovnim sadržajem:** Ovdje sadržaj upućuje korisnike kako komunicirati i koristiti BOOMER edukativne materijale osiguravajući im učinkovito integriranje sadržaja u svoje obrazovne prakse
- **Povratne informacije i nalazi iz faza provedbe i vrednovanja:** Ovdje su predstavljeni nalazi iz faze vrednovanja projekta BOOMER, koji uključuju povratne informacije od raznih dionika i sudionika uključenih u pilot fazu projekta
- **Interakcija s BOOMER Virtualnim kutkom:** Ovaj dio pruža upute o tome kako koristiti BOOMER Virtualni kutak, digitalnu platformu dizajniranu za olakšani pristup resursima projekta i materijalima za podršku
- **Promocija i vrednovanje BOOMER rezultata:** Ovo poglavlje govori o strategijama za promicanje rezultata BOOMER projekta, osiguravajući diseminiranje rezultata i prihvaćanje unutar zajednice obrazovanja odraslih
- **Završne preporuke:** Smjernice završavaju preporukama za buduću upotrebu materijala i strategija projekta BOOMER s ciljem maksimiziranja utjecaja i održivosti projekta u sektoru obrazovanja odraslih.



### 3. Ključni dokazi iz pregleda vještina i kompetencija diljem Europske unije

BOOMER model utemeljen je na metodologiji koja uključuje kombinaciju kvalitativnih i kvantitativnih istraživačkih pristupa u analizi u više faza: primarnoj i sekundarnoj. Temeljne komponente obuhvaćaju pripremu izvješća (na razini države i na razini EU) i provođenje detaljnih prilagođenih intervjua. Izvješća za pojedine zemlje (Hrvatska, Belgija, Njemačka, Italija i Španjolska) i EU izvješće uključuju sveobuhvatne analize nacionalnih strategija, zakonodavstva i obrazovnih programa usmjerenih na povećanje digitalne pismenosti starijih osoba.

Dubinski intervjui uključuju kvalitativne ankete provedene s udrugama starijih osoba i dionicima povezanim s obrazovanjem odraslih kako bi se dobio uvid u njihova iskustva i potrebe u digitalnom obrazovanju odraslih. Model mapiranja sastoji se od nekoliko dinamičkih elemenata koji međusobno djeluju kako bi pružili sveobuhvatnu procjenu. Prikupljanje podataka uključuje prikupljanje informacija od javnih tijela, istraživačkih zajednica i nevladinih organizacija kako bi se osigurala široka i pouzdana baza podataka. Slijedi analiza podataka, utvrđivanje trendova, snaga, slabosti i jedinstvenih nacionalnih pristupa digitalnoj pismenosti. Ti se nalazi zatim sažimaju u detaljnim specifičnim izvješćima i tematskim analizama.

Kritični aspekt BOOMER modela je razumijevanje potreba za učenjem starijih osoba. To uključuje utvrđivanje ishoda učenja korištenjem DigComp2.2 – Europskog okvira digitalnih kompetencija za građane – kao okvira, koji se fokusira na ključne kompetencije kao što su informacijska i podatkovna pismenost, komunikacija i suradnja, sigurnost i rješavanje problema. Vrednovanje je također ključno jer osigurava da su identificirani ishodi usklađeni sa stvarnim potrebama i iskustvima starijih osoba, prikupljenim kroz intervjue i ankete.

Implementacija BOOMER modela procjene može naići na nekoliko izazova i prilika. Potencijalne prepreke uključuju otpor prema novim tehnologijama, ograničen pristup digitalnim uređajima i različite razine prethodnog digitalnog znanja među starijim osobama. S druge strane, prilike proizlaze iz povećanja svijesti i interesa za digitalnu pismenost, dostupnosti financiranja za obrazovne programe i potencijala za suradnju s različitim dionicima.

Nakon analiziranja različitih programa digitalnog opismenjavanja za starije osobe u analiziranim zemljama, izdvojeno je nekoliko ključnih zaključaka. Zajedničke teme uključuju važnost okvira politika, potrebu za prilagođenim i sveobuhvatnim osposobljavanjem digitalnih vještina i ulogu međunarodne suradnje. Njemačka ima dobro uspostavljen okvir politika koji naglašava međugeneracijsko učenje i uključuje više dionika. Italija koristi decentralizirani pristup integrirajući razvoj digitalnih vještina u cjeloživotno učenje i rješavajući specifične prepreke digitalnom uključivanju. Španjolski okvir politika uključuje inicijative usmjerene na starije osobe s naglaskom na neformalno obrazovanje i pristupe temeljene na zajednici. Hrvatski okvir politika je relativno slab, što naglašava potrebu za sveobuhvatnim analizama, proširenom



međunarodnom suradnjom i širim rasponom digitalnih vještina u obrazovnim programima.

Dubinski intervjui s pružateljima usluga obrazovanja odraslih u Španjolskoj, Italiji i Njemačkoj otkrivaju specifične izazove i prilike u pružanju učinkovite edukacije digitalnih vještina. U Njemačkoj je razvidan sve veći interes među starijim osobama za učenjem digitalnih vještina uz podršku raznih organizacija i inicijativa. Italija se suočava s izazovima kao što su neravnomjerna distribucija i razlike u pristupu tehnologiji, kojima se bave vladine inicijative. Intervjui u Španjolskoj pokazuju da nedostatak prethodnog znanja i resursa pridonosi poteškoćama u prilagodbi digitalnim tehnologijama, naglašavajući potrebu za prilagodljivim edukativnim programima i povećanom potporom digitalnoj pismenosti.

Hrvatsko istraživanje otkriva da su starije osobe česti korisnici interneta koji se osjećaju ugodno i sposobni samostalno koristiti internetske sadržaje, što ukazuje na njihovu spremnost da se prilagode digitalnom okruženju. Većina ispitanika izvijestila je o podržavajućim odnosima s rodbinom i prijateljima, što ukazuje na jaku podršku zajednice i međugeneracijsku podršku u prihvaćanju tehnologije. Mnoge starije osobe otvorene su za korištenje digitalnih medija i njihovo aktivno uključivanje u svoj svakodnevni život.

Iz kvalitativnih istraživanja i dubinskih intervjua identificirano je nekoliko ključnih ishoda učenja i digitalnih vještina za starije osobe. Osnovne digitalne vještine uključuju slanje e-pošte, korištenje softvera za obradu teksta i pregledavanje interneta, koji su neophodni za svakodnevnu komunikaciju i pristup informacijama. Napredne digitalne vještine, poput programiranja, rješavanja problema i korištenja naprednog softvera, ključne su za starije osobe koje se žele dublje baviti tehnologijom. Praktična digitalna pismenost obuhvaća internetsko bankarstvo, korištenje komunikacijskih platformi i upravljanje digitalnim identitetima, pomažući starijim osobama da obavljaju svakodnevne zadatke učinkovitije i sigurnije. Društveni mediji i komunikacijske vještine olakšavaju društvenu interakciju i pomažu starijim osobama da ostanu povezani s obitelji i prijateljima. Sigurnost i sigurnosne vještine ključne su za razumijevanje online sigurnosti, zaštitu osobnih podataka i prepoznavanje prijevara. Vještine rješavanja problema i kritičkog razmišljanja pomažu starijim osobama da samostalno rješavaju tehničke probleme.

Konačni rezultati i nalazi iz procesa procjene mogu se razmotriti u posebnom dijelu ([BOOMER pregled vještina](#)) BOOMER Virtualnog kutka.

Kako bi se osigurala točnost nalaza, proces vrednovanja koristi metode unakrsnog vrednovanja i promatranja iz više kutova. Unakrsno vrednovanje uključuje usporedbu nalaza iz različitih izvora podataka – intervjua, anketa i analize dokumenata – kako bi se potvrdila dosljednost i točnost. Promatranje iz više kutova dodatno povećava pouzdanost korištenjem više metoda ili izvora podataka za unakrsnu provjeru i potvrđivanje rezultata. Ovaj pristup smanjuje pristranosti i povećava robusnost



zaključaka. Procesom vrednovanja osigurano je da BOOMER model procjene rezultira pouzdanim i relevantnim nalazima pružajući čvrstu osnovu za razvoj učinkovitih programa digitalnog opismenjavanja za starije osobe.

Za učinkovitu implementaciju BOOMER procesa procjene u različitim okruženjima obrazovanja odraslih, bitno je razmotriti kontekstualnu prilagodbu, angažman dionika i kontinuirano poboljšanje. Kontekstualna prilagodba uključuje prilagođavanje modela procjene kako bi odgovarao specifičnim potrebama i kontekstima različitih okruženja za obrazovanje odraslih. Angažman dionika je ključan, uključujući relevantne dionike kao što su obrazovne institucije, kreatori politika i organizacije u zajednici u procesu prilagodbe. Kontinuirano poboljšanje zahtijeva redovito preispitivanje i ažuriranje modela procjene na temelju povratnih informacija i novih uvida. Osiguravanje relevantnosti sadržaja je od ključne važnosti, osiguravajući da se edukativni materijal bavi specifičnim potrebama ciljne populacije. Pristupačnost je još jedan ključni element koji osigurava da su obrazovni programi dostupni svim sudionicima, uključujući one s ograničenim digitalnim vještinama ili resursima. Osim toga, pružanje odgovarajućih mehanizama podrške, kao što je edukacija za predavače i tehnička pomoć za sudionike, ključno je za olakšavanje učinkovitog učenja.





## 4. Kako se kretati BOOMER edukativnim sadržajem

Projekt BOOMER razvio je sveobuhvatan edukativni kurikulum usmjeren na poboljšanje digitalne pismenosti među starijim stanovništvom, posebno prilagođen potrebama polaznika i praktičara u obrazovanju odraslih. Ovo poglavlje pruža detaljne smjernice o tome kako se kretati i integrirati BOOMER edukativni sadržaj u postojeće obrazovne prakse osiguravajući da se stečeno znanje može učinkovito koristiti za osnaživanje starijih osoba i premošćivanje digitalnog jaza.

Razvoj BOOMER edukativnog sadržaja – izravan pristup [ovdje](#) – temeljio se na uvidima i podacima prikupljenim višerazinskom analizom u WP3, kako iz nalaza istraživanja za stolom tako i iz povratnih informacija iz intervjua. Proces suradnje uključivao je opsežne rasprave među projektnim partnerima, što je dovelo do identifikacije ključnih područja edukacije i tema koje su u skladu sa specifičnim digitalnim kompetencijama koje zahtijevaju starije osobe na temelju službenih okvira EU-a. Te su teme dodatno razrađene na temelju nalaza analize potreba provedene u raznim europskim zemljama i kroz konzultacije s vanjskim stručnjacima, dionicima i povezanim partnerima, osiguravajući relevantnost i primjenjivost u različitim kontekstima.

Područja edukacije unaprijed su identificirana kao ključna za poboljšanje digitalne pismenosti među starijim osobama. To uključuje:

- **Komunikacija i suradnja:** Korištenje digitalnih alata za učinkovitu komunikaciju i suradnju
- **Informacijska i podatkovna pismenost:** Razumijevanje kako pretraživati, procjenjivati i upravljati digitalnim informacijama
- **Rješavanje problema:** Rješavanje tehničkih problema i kreativno korištenje digitalnih alata
- **Sigurnost:** Zaštita uređaja, sadržaja, osobnih podataka i privatnosti u digitalnom okruženju

Ta su područja prevedena u posebne edukacije i ciljeve učenja, koji su integrirani u edukativni kurikulum koji su razvili projektni partneri. Ovdje su sažeti naslovi i kratki opisi edukacija:

- **Sigurno i pametno na mreži: Upravljanje digitalnim identitetom i interakcijama**  
Naučite upravljati svojim digitalnim identitetom, odgovorno komunicirati i učinkovito surađivati u online svijetu
- **Dijeljenje sadržaja: Osnovne vještine u digitalnom dobu**  
Ovladajte umijećem sigurnog i učinkovitog online dijeljenja, koristeći popularne alate i izbjegavajući uobičajene rizike



- **Online upravljanje podacima (pronalaženje, pohranjivanje i dohvaćanje informacija)**  
Otkrijte kako učinkovito pronaći, pohraniti i organizirati digitalne informacije za jednostavno pronalaženje
- **Kretanje svijetom dezinformacija**  
Opremite se vještinama kritičkog razmišljanja i provjere činjenica kako biste identificirali i borili se protiv dezinformacija na internetu, pogrešnih informacija i lažnih vijesti
- **e-zdravstvena pismenost u promicanju i održavanju zdravlja**  
Poboljšajte svoju sposobnost pronalaženja i procjene online zdravstvenih informacija fokusirajući se na e-zdravstvenu pismenost
- **Osobne financije u digitalnom okruženju**  
Steknite znanje o digitalnim financijskim uslugama, upravljajte rizicima i zaštitite svoju online financijsku dobrobit
- **Internetska sigurnost: Što treba i što ne treba raditi**  
Naučite osnovne online sigurnosne prakse uključujući sigurne veze, upravljanje lozinkama i izbjegavanje prijevара
- **Cyber sigurnost za starije osobe: Alati za sigurnu navigaciju**  
Shvatite osnove cyber sigurnosti, prepoznajte prijetnje i zaštitite svoje osobne podatke na mrežnim stranicama.

Svaka edukacija/modul uključuje razne materijale s uputama osmišljene tako da budu privlačne i interaktivne. Ovi se materijali sastoje od PowerPoint prezentacija koje se mogu preuzeti (dostupne i u PDF formatu), audio verzije, uvodnih demo videa, kvizova za samoprocjenu i križaljki koje uključuju igrifikaciju kao metodu učenja. Osim toga, moduli predstavljaju jasne ciljeve i ishode učenja, zajedno s ključnim riječima, pojmovnicima i završnim odjeljkom s povratnim informacijama. Ovi su resursi osmišljeni kako bi pomogli starijim osobama da učinkovito upamte informacije i primijene ih u situacijama stvarnog života.

Kurikul također uključuje integrirane popise za provjeru koji pomažu predavačima da osiguraju pokrivenost svih potrebnih tema i da polaznici ispune definirane ciljeve učenja.

Ovaj europski okvir za digitalnu kompetenciju pružio je strukturirani pristup definiranju potrebnih vještina i kompetencija za starije osobe. Svaki ishod učenja pažljivo je mapiran u odnosu na DigComp2.2 kategorije, osiguravajući da se sadržaj edukacije bavi neposrednim potrebama digitalne pismenosti i da je usklađen sa širim europskim standardima.

Na primjer, moduli informacijske i podatkovne pismenosti osmišljeni su kako bi pomogli starijim osobama da kritički procijene online sadržaj, vještinu koja je izravno povezana s područjem kompetencije DigComp2.2. Slično tome, modul Sigurnost usmjeren je na upoznavanje starijih osoba sa zaštitom njihovih osobnih podataka pridržavajući se kompetencija navedenih u DigComp2.2.

Proces razvoja BOOMER edukativnog sadržaja bio je iterativan i participativan. Uključivao je formalne i neformalne povratne informacije i vrednovanja, kako od stručnjaka za obrazovanje odraslih tako i od samih starijih polaznika. Time je osigurano da sadržaj nije samo obrazovno prihvatljiv, već i jednostavan za korištenje te dostupan ciljnoj publici i praktičarima. Materijali za obuku kreirani su s obzirom na fleksibilnost omogućujući praktičarima u obrazovanju odraslih da ih prilagode specifičnim potrebama svojih polaznika. Ova prilagodljivost bila je ključno razmatranje tijekom faze razvoja jer osigurava da se sadržaj može lako integrirati u različita obrazovna okruženja, bez obzira na prethodno znanje ili iskustvo polaznika s digitalnim alatima.

Prilagodba je ključna značajka BOOMER edukativnog sadržaja. Prepoznajući različite potrebe starijih osoba, kurikulum dopušta značajnu fleksibilnost. Predavači se potiču da usvoje, koriste i prilagode sadržaj za rješavanje specifičnih izazova s kojima se suočavaju njihovi polaznici, bilo da se radi o prevladavanju nedostatka prethodnog digitalnog iskustva ili bavljenju određenim interesima kao što je internetsko bankarstvo ili korištenje društvenih medija.

Tijekom razvoja ovih sadržaja identificirana su vrijedna iskustva i najbolje prakse. Ključni zaključak je važnost pristupa usmjerenog na polaznika, koji stavlja potrebe i iskustva starijih osoba u prvi plan obrazovnog procesa. Uključivanjem starijih osoba u razvoj i provjeru sadržaja, projekt je osigurao da su edukativni materijali relevantni i dostupni.

Još jedna najbolja praksa je korištenje raznih alata i metoda za podučavanje, koji zadovoljavaju različite stilove učenja i sklonosti. Na primjer, video zapisi i interaktivni kvizovi bili su posebno učinkoviti u angažiranju polaznika i od pomoći u primjeni onoga što su naučili u praktičnim scenarijima.

Projekt BOOMER usvojio je agilni pristup razvoju sadržaja, gdje su povratne informacije iz pilot sesija korištene za kontinuirano usavršavanje, poboljšanje ili potvrđivanje materijala. Ovaj pristup ne samo da je poboljšao kvalitetu konačnog sadržaja edukacije, već je i osigurao da zadovoljava stvarne potrebe praktičara u obrazovanju odraslih i njihovih polaznika.

Zaključno, BOOMER edukativni sadržaj nudi praktičarima u obrazovanju odraslih sveobuhvatan i fleksibilan resurs za poboljšanje digitalne pismenosti među starijim osobama. Slijedeći smjernice navedene u ovom poglavlju, predavači mogu učinkovito

integrirati ove materijale u svoje obrazovne prakse pridonoseći tako širem cilju premošćivanja digitalnog jaza u kontekstu starijih osoba.

## 5. Povratne informacije i nalazi iz faze provedbe i vrednovanja

Ovo poglavlje analizira učinkovitost BOOMER edukativnog programa tijekom faze njegove praktične provedbe, fokusirajući se na ključne čimbenike koji su utjecali na njegov uspjeh i iskustva iz pilot sesija. Uvidi prikupljeni od predavača, polaznika i drugih dionika tijekom ove faze bili su ključni za razumijevanje kako optimizirati izvođenje edukativnih sadržaja i osigurati zadovoljavaju potrebe svih sudionika.

Vrednovanje BOOMER edukativnih materijala karakterizirala je mješavina interaktivnih i vizualnih materijala za učenje koji su značajno poboljšali angažman sudionika. Korištenje vizualno privlačnih PowerPoint prezentacija i popratnih dokumenata s mrežne stranice projekta odigralo je ključnu ulogu u održavanju interesa sudionika. Ovi materijali, u kombinaciji s naporima trenera da potaknu neformalnu i ugodnu atmosferu, bili su ključni u poticanju aktivnog sudjelovanja.

Komunikacijske strategije prilagođene su kako bi se osiguralo uključivanje svih sudionika, a posebice onih koji su možda manje upoznati s digitalnim tehnologijama. Rani komunikacijski naponi bili su usmjereni na izgradnju odnosa kroz izravan kontakt i aktivnosti probijanja leda, što je pomoglo da se polaznicima olakša ulazak u okruženje učenja. Ove su strategije bile posebno učinkovite u dosezanju starijih osoba, koje su bile primarna ciljna skupina. Važnost prilagođene komunikacije i angažmana ne može se precijeniti jer je izravno utjecala na motivaciju polaznika i razinu sudjelovanja. Predavači su naglasili potrebu za kontinuiranom komunikacijom tijekom treninga, što je pomoglo u održavanju visoke razine angažmana i osiguravanju da svi sudionici osjećaju podršku.

Motivacija polaznika održavana je kroz praktičnu relevantnost edukativnog sadržaja, koji je bio usko usklađen s njihovim dnevnim potrebama i interesima. Teme kao što su internetska sigurnost, dezinformacije i kibernetička sigurnost bile su posebno prihvaćene jer su se bavile izazovima iz stvarnog svijeta s kojima se suočavaju sudionici. Predavači su odigrali ključnu ulogu u održavanju motivacije polaznika stvaranjem poticajnog okruženja za učenje koje je poticalo pitanja i olakšavalo rasprave.

Strategije upravljanja učionicom prilagođene su različitim potrebama sudionika. Predavači su koristili kombinaciju individualnih i grupnih aktivnosti, što je pomoglo u učinkovitom upravljanju dinamikom u učionici. Aktivnosti probijanja leda na početku sesija bile su osobito korisne u stvaranju osjećaja zajedništva među sudionicima, što je zauzvrat omogućilo bolje rezultate učenja.

Uloga predavača proširila se izvan samog izlaganja sadržaja te su bili odgovorni osigurati da sudionici ostanu angažirani i motivirani tijekom cijele edukacije. To je uključivalo odgovaranje na potrebe sudionika, pružanje dodatne podrške gdje je to potrebno i prilagođavanje tempa edukacije kako bi odgovarao brzini učenja sudionika.

BOOMER edukativni program učinkovito je implementirao mješoviti pristup učenju, kombinirajući radionice licem u lice s online modulima učenja. Ovaj pristup bio je

osobito koristan za sudionike koji su u početku oklijevali oko online učenja. Početak s radionicama uživo omogućio je sudionicima da postupno ovladaju digitalnim alatima i platformama koje se koriste u online sesijama. Modeli učenja u virtualnom kutku osmišljeni su tako da što je moguće bliže preslikavaju iskustvo učenja licem u lice. Međutim, povratne informacije iz pilot sesija pokazale su da, iako su online komponente bile korisne, sudionici još uvijek više cijene interakciju licem u lice. Ovo sugerira da je, iako je kombinirano učenje učinkovito, važno održavati ravnotežu između online i offline sesija kako bi se zadovoljile preferencije svih sudionika, posebno u okruženju starijih osoba.

Tijekom pilot sesija kontinuirano su prikupljane povratne informacije i od predavača i od polaznika. Ove povratne informacije bile su ključne za usavršavanje i potvrđivanje edukativnog obuke i metoda provedbe. Predavači su primijetili da su polaznici pozitivno reagirali na praktične vježbe i praktična izlaganja, posebno uz kontinuirane usporedbe s analognim svijetom, što je pomoglo u učvršćivanju teorijskog znanja obuhvaćenog sesijama.

Polaznici su također pružili dragocjene uvide u aspekte edukacije koji su im bili najkorisniji. Na primjer, cijenili su fokus na praktične vještine koje su mogli odmah primijeniti u svakodnevnom životu. Ove povratne informacije korištene su za prilagodbu edukativnih materijala osiguravajući da ostanu relevantni i dostupni svim sudionicima.

Na temelju povratnih informacija i nalaza iz pilot sesija, dano je nekoliko preporuka za izvođenje BOOMER edukacija u različitim okruženjima. Jedan od ključnih prijedloga bio je osigurati da se edukacije mogu prilagoditi specifičnim potrebama ciljne skupine. Na primjer, u okruženjima gdje sudionici mogu imati ograničen pristup digitalnim alatima, može biti potrebno pružiti dodatnu podršku i resurse kako bi se olakšalo njihovo učenje. Druga je preporuka bila da se u edukacije uključi više praktičnih aktivnosti i praktičnih izlaganja. Ove aktivnosti ne samo da pomažu ojačati učenje, već edukaciju čine privlačnijom i ugodnijom za sudionike. Dodatno, predložena je ponuda naknadnih sesija i dodatnih materijala za podršku kontinuiranom učenju i zadržavanju vještina.

Procjena ishoda učenja provedena je kombinacijom samoprocjena, kvizova i neformalnih povratnih informacija. Rezultati su pokazali da je većina sudionika uspješno usvojila vještine i znanja ciljana edukacijom. Međutim, također je primijećeno da je nekim sudionicima potrebna dodatna podrška, posebno u područjima povezanim s digitalnom pismenošću. Na temelju tih procjena mogu se izvršiti prilagodbe edukativnog programa. Na primjer, mogu se razviti dodatni resursi za pomoć sudionicima koji imaju problema s određenim aspektima edukacije. Ti su resursi uključivali vodiče i video upute koje su sudionici mogli pogledati nakon edukacije. To ostavlja prostora za buduće inicijative za projekt BOOMER.

Zaključno, povratne informacije i nalazi iz faze provedbe i vrednovanja BOOMER programa pružili su vrijedan uvid u to kako učinkovito uključiti i osposobiti starije polaznike. Uspjeh programa uvelike je rezultat kombinacije interaktivnih materijala, prilagođenih komunikacijskih strategija i kombiniranog pristupa učenju koji je zadovoljio različite potrebe sudionika. Ovi se uvidi moraju uzeti u obzir kako bi se osigurala kontinuirana učinkovitost u različitim okruženjima.

## Sažetak važnih uvida:

- **Mješoviti pristupi:** Kombinacija online i formata licem u lice učinkovita je u ispunjavanju različitih preferencija i razina polaznika
- **Komunikacija s polaznicima:** Preporučljivo je koristiti pristup odozdo prema gore u komunikaciji i aktivnostima probijanja leda kako bi se polaznici aktivno uključili i stvorilo okruženje za učenje temeljeno na povjerenju
- **Motivacija i predanost ciljne skupine:** Što prije „prava“ tema dođe na „dnevni red“, veći je interes ciljne skupine. Odlučite o tom prioritetu zajedno sa sudionicima. Prilagodite edukaciju potrebama ciljne skupine i koristite elemente aktivacije i angažiranja
- **Praktična važnost:** Navedite što je moguće više stvarnih/praktičnih primjera i studija slučaja, s nekoliko primjera i referenci na analogni svijet. Povežite sadržaj edukacije sa svakodnevnim poslom/životom. Sudionici moraju biti sposobni odmah primijeniti ono što su naučili
- **Praktični alati:** Video zapisi, kvizovi, jasno strukturirane prezentacije i studije slučaja korisni su za vizualnu podršku i učinkovitiju provedbu edukacije
- **Korištenje platforme otvorenog obrazovnog sadržaja (OER platforma):** Platforma je vrijedno središte za dostupnost edukativnih materijala. Osigurajte unaprijed dobru edukaciju kako bi ciljna skupina mogla iskoristiti mogućnosti platforme.

## 6. Kako biti u interakciji s BOOMER Virtualnim kutkom

U kontekstu projekta kao što je BOOMER, usmjerenog na digitalno opismenjavanje starijih osoba kako bi se smanjio društveni i međugeneracijski jaz uzrokovan digitalnom transformacijom, prisutnost Platforme otvorenih obrazovnih resursa je neizostavan element. [BOOMER Virtualni kutak](#) predstavlja repozitorij projektnih rezultata i digitalni prostor za učenje i angažman zajednice s nizom funkcionalnosti i značajki posebno definiranih za podršku najvećem mogućem učinku projekta:

- **Rezultati stalno dostupni u otvorenom, besplatnom i višejezičnom formatu:** Korisnici mogu pristupiti projektnim rezultatima bez potrebe za registracijom i u bilo koje vrijeme, fleksibilno se prilagođavajući rasporedima svake osobe. Mogućnost objave rezultata u različitim formatima također omogućuje povećani učinak na jednostavan način jer im se može pristupiti s bilo kojeg mjesta u svijetu na engleskom, hrvatskom, španjolskom, talijanskom i njemačkom jeziku
- **Prikupljanje anonimnih statistika:** Kako bi se bolje razumio generirani učinak, platforma ima funkcionalnosti koje prikupljaju statistike, u skladu s GDPR-om. Zahvaljujući tome znamo da je platforma već prikupila više od 40.000 posjeta od svog otvaranja
- **Prostor online zajednice:** Platforma također služi kao digitalni prostor u kojem se okupljaju različiti suradnici koji se pridruže projektu omogućujući bilo kojoj organizaciji – ciljnim skupinama i dionicima – da pošalju svoju prijavu za suradnju u projektu i dobiju vidljivost i pristup materijalima i umrežavanje
- **Novosti:** Virtualni kutak nije samo repozitorij rezultata, već i informacijska točka gdje korisnici i dionici mogu dobiti najnovije vijesti, iskustva i ažuriranja o projektu
- **Edukacije:** Predstavljajući platformu za e-učenje, BOOMER Virtualni kutak nudi niz funkcionalnosti u smještanju edukativnih materijala koji omogućuju učinkovito stjecanje kompetencija. Ove funkcionalnosti predstavljaju jedno od najvažnijih sredstava za postizanje rezultata, kao što je opisano u nastavku. Zahvaljujući funkcionalnostima prikupljanja statistike, znamo da platforma već ima više od 900 korisnika u online edukaciji
- **Poslovna podrška:** Poslovna podrška je privatni dio platforme kojem partneri mogu pristupiti s korisničkim imenom i lozinkom, koji partnerima omogućuje jednostavno učitavanje i ažuriranje sadržaja na platformi odražavajući promjene u javnom dijelu. Predstavlja sredstvo za poboljšanje učinkovitosti radnih procesa smanjenjem potrebe za intervencijom nadležnih programera.

Sve te značajke rezultiraju platformom koju mogu koristiti različiti dionici i praktičari u obrazovanju odraslih budući da platforma ima širok potencijal za prilagodljivost.



Njegova dostupnost tijekom 24 mjeseca provedbe projekta, i najmanje 3 dodatne godine nakon njegovog završetka, olakšava dostupnost edukativnih materijala ciljnim skupinama na jednostavan način.

Iskustvo tijekom provedbe projekta rezultiralo je implementacijom niza funkcionalnosti e-učenja koje predstavljaju najbolju praksu koju trebaju slijediti stručnjaci u obrazovanju odraslih kako bi se povećala učinkovitost izloženog edukativnog sadržaja:

- **Formati:** BOOMER platforma podržava mnoštvo formata: tekst, pdf, ppt, doc, video itd. Važno je osigurati podršku za široki raspon digitalnih formata jer omogućuje širi raspon dostupnih resursa
- **Povratna informacija:** Osiguravanje slanja komentara korisnicima bit će pozitivno iz dva razloga: (1) učinit će da se osjećaju saslušanim odražavajući važnu ulogu koju igraju u provedbi projekta i (2) omogućit će implementatorima da generiraju poboljšanja u sadržaju i funkcionalnosti. U tu svrhu BOOMER platforma ima obrazac za povratne informacije povezan sa svakom edukacijom kao i kontakt e-mail adresu
- **Igrifikacija:** Igrifikacija u obrazovanju ima brojne dokazane prednosti, poboljšava pamćenje i olakšava proces stjecanja vještina. U tom smislu, projekt BOOMER koristi pojmovnik u svim edukativnim materijalima kako bi stvorio igru pogađanja riječi pomoću definicije, potičući korisnike da shvate najvažnije pojmove. Također, postoje i pitanja višestrukog izbora za samoocjenjivanje
- **Vrednovanje kompetencija:** Vrednovanje stečenih kompetencija neophodno je u svakom osposobljavanju, ali postoji mnogo načina da mu se pristupi. U slučaju projekta BOOMER ova se provjera kompetencija provodi putem potvrde o završetku modula koju generira sustav i koju automatski izdaje platforma nakon završetka testa određene edukacije s više od 75% točnih odgovora
- **Pristupačnost:** Pristupačnost je važna za sve dobne skupine, ali još više za starije segmente stanovništva jer su oni skloniji oštećenjima vida. Stoga je važno osigurati funkcionalnosti koje im olakšavaju pristup edukacijama. U slučaju projekta BOOMER, platforma ima funkcije promjene veličine teksta i izmjene kontrasta boja stranice, kao i funkciju pretvaranja teksta u govor u svakoj od edukacija.

Korištenjem gore navedenih funkcionalnosti i dobrih praksi za e-učenja bit će moguće olakšati pristup edukacijama, kao i poboljšati njezinu isporuku ciljnoj skupini iskorištavanjem punog potencijala koji pružaju digitalni resursi i alati poboljšavajući ponudu obrazovanja odraslih dostupnu u zemljama konzorcija i EU.

## 7. Prilagođena promocija i vrednovanje BOOMER rezultata

Projekt BOOMER, usmjeren na poboljšanje digitalne pismenosti među starijim osobama, koristi nekoliko učinkovitih promotivnih strategija i alata za dopiranje do ciljane publike i dionika. Projekt je koristio sve dostupne promotivne i diseminacijske alate za doprijeti do najšire moguće ciljane skupine. Za početne najave pokretanja projekta korišteni su najposjećeniji portali s novostima u Hrvatskoj, što je omogućilo da projekt dosegne veliku publiku (milijune ljudi) u ranoj fazi. Okrugli stol u Zagrebu privukao je više od 200 sudionika iz ciljane skupine, ali i lokalnih i europskih kreatora politika, što je pomoglo projektu da dosegne višu razinu. Ista vijest naknadno je prenijeta u drugim zemljama putem mrežnih stranica i društvenih mreža pojedinačnih partnerskih organizacija uključenih u projekt, a na europskoj razini, objedinjeno u smislu konzorcija, putem mrežne stranice projekta – BOOMER Virtualni kutak.

### Promotivne strategije i alati:

- **Radionice i aktivnosti testiranja i vrednovanja:** Projekt organizira radionice, diseminacijske događaje i pilot edukativne sesije u svim zemljama uključenim u projekt i u raznim regijama. Na primjer, u hrvatskim su županijama održane radionice koje su pokrivale ključne teme kao što su sigurnost na internetu, prepoznavanje dezinformacija i upravljanje osobnim financijama u digitalnom okruženju. Isto je organizirano i u drugim zemljama projekta (Belgija, Njemačka, Italija i Španjolska) koristeći iste materijale koji su izloženi u različitim kulturama i kontekstima, a zatim prilagođeni specifičnim potrebama ciljane publike i ekosustava. Ove interaktivne sesije osmišljene su kako bi odgovorile na specifične potrebe starijih osoba pružajući teoretsko znanje i praktične vještine za svakodnevnu primjenu. Oni također uključuju aktere obrazovanja odraslih i dionike kako bi se upotrijebili rezultati BOOMER projekta te podigla svijest o međusobno povezanim problemima i prilikama
- **Diseminacijski načini multiplikativnih događaja:** Okrugli stol održan u Zagrebu "Digitalne vještine u trećoj životnoj dobi" okupio je širu publiku, a prezentacija rezultata projekta održana je na Ekonomskom fakultetu Zagreb. Na okruglom stolu sudjelovali su predstavnici Europske komisije, Ministarstva rada, mirovinskog sustava, obitelji i socijalne politike i Agencije za mobilnost i programe EU. Dana 28. lipnja 2023. Matica umirovljenika Hrvatske, najveća udruga starijih osoba u Hrvatskoj, održala je događanje u sklopu aktivnosti projekta SENIOR 2030. Predstavnici projekta BOOMER bili su pozvani da predstave postignuća projekta i buduće planove. Prezentacija rezultata istraživanja projekta BOOMER izazvala je značajan interes među starijim sudionicima. Ove sesije istaknule su ciljeve projekta, uloge konzorcija i prednosti projektne internetske platforme. Najširi domet postignut je gostovanjem naše predstavnice Nikoline Pejović na državnoj televiziji u studenom 2023. u jutarnjem programu Dobro jutro Hrvatska – emisiji "Treća dob" posvećenoj starijoj populaciji. Nakon emitiranja, počeli su pristizati pozivi od starijih osoba koje su nestrpljivo iščekivale najavljene radionice uživo u svim hrvatskim

županijama. U svibnju i lipnju, uz pomoć Matice umirovljenika Hrvatske, koja je pozvala lokalne čelnike udruga umirovljenika na okupljanje umirovljenika, hrvatski partneri obavili su posjete uživo u hrvatskim županijama i educirali zainteresirane umirovljenike o projektu BOOMER i bitnim digitalnim vještinama potrebnim za snalaženje u današnjem svijetu

- **Partnerstvo i suradnja:** Projekt surađuje s raznim institucijama i organizacijama diljem Europe, uključujući sveučilišta, telekom tvrtke te klubove i udruge umirovljenika. Ova partnerstva pomažu u proširenju dosega i utjecaja projekta kroz zajedničke resurse i stručnost zahvaljujući mreži neformalnih predstavnika.

## Komunikacijski kanali i platforme

Projekt BOOMER koristi kombinaciju komunikacijskih kanala i platformi za maksimiziranje učinka:

- **Online platforme:** BOOMER Virtualni kutak dostupan je online i offline putem preuzimanja materijala, ne zahtijeva registraciju, što osigurava jednostavan pristup starijim osobama. Ova platforma služi kao repozitorij za obrazovne sadržaje, koji su besplatno stalno dostupni
- **Televizijski i medijski nastupi:** Promotivne kampanje prilagođene starijim osobama uključuju prezentacije na nacionalnoj televiziji kako bi se doprlo do šire publike, osobito onih koji su manje upoznati s internetskim resursima. Gostovanjem na nacionalnoj televiziji u jutarnjem programu BOOMER je došao do široke domaće publike.

## Mjerila učinkovitosti i povratne informacije

Učinkovitost promotivnih aktivnosti mjeri se kroz:

- **Stope sudjelovanja:** Preko 600 korisnika iz Hrvatske i svih ostalih zemalja sudjelovalo je u edukativnom sadržaju razvijenom u okviru projekta, online i fizički
- **Doseg publike:** Dosegnuta publika: Putem TV i portala s vijestima BOOMER Virtualnog kutka i institucionalnih mrežnih stranica partnera, najšira publika dosegla je milijunske brojeve
- **Povratne informacije s radionica i aktivnosti testiranja i vrednovanja:** Ove povratne informacije pomažu u procjeni praktične primjene poučavanih vještina i identificiranju područja za poboljšanje. Ovo je ključno za konačnu prilagodbu obrazovnog sadržaja i metoda provedbe kako bi se bolje zadovoljile potrebe starijih osoba.

## 8. Ključni naglasci i preporuke za buduću upotrebu projekta BOOMER u obrazovanju odraslih

Projekt BOOMER pružio je neprocjenjiv uvid u izazove i mogućnosti povezane s poboljšanjem digitalne pismenosti među starijim osobama kroz obrazovanje odraslih. Ovo poglavlje ističe ključne nalaze, najbolje prakse i strateške preporuke za usvajanje rezultata projekta i budućih inicijativa osiguravajući održivost i širu primjenu BOOMER smjernica za implementaciju.

### Sažetak glavnih rezultata i iskustava stečenih tijekom projekta:

- **Prilagođeni sadržaj digitalne pismenosti:** Projekt BOOMER ukazao je na važnost razvoja sadržaja digitalne pismenosti koji je posebno prilagođen potrebama starijih osoba. Usredotočujući se na relevantne i praktične vještine, kao što su online sigurnost, pismenost o e-zdravlju i upravljanje digitalnim identitetom, projekt je uspješno uključio starije osobe i bavio se njihovim specifičnim problemima i izazovima
- **Interaktivno učenje i učenje kroz igru:** Uključivanje interaktivnih elemenata, kao što su kvizovi, križaljke i demo videozapisi, pokazalo se vrlo učinkovitim za angažman i pamćenja polaznika. Korištenje igrifikacije posebno se pokazalo kao vrijedan alat koji proces učenja čini ugodnijim i motivirajućim za starije sudionike
- **Kombinirani pristup učenju:** Kombinacija radionica licem u lice i online modula učenja bila je ključna u prilagođavanju različitih preferencija učenja i razina među starijim osobama. Fleksibilnost koju nudi ovaj mješoviti pristup omogućuje polaznicima da napreduju vlastitim tempom koristeći prednosti osobne interakcije i podrške
- **Važnost pristupa usmjerenog na polaznike:** Projekt BOOMER osnažio je važnost stavljanja polaznika u središte obrazovnog procesa. Uključivanjem starijih osoba i praktičara u obrazovanju odraslih u razvoj i provjeru sadržaja, projekt je osigurao da su edukativni materijali relevantni, pristupačni i prilagođeni korisniku, što je rezultiralo većim angažmanom i boljim ishodima učenja
- **Održivost i fleksibilnost edukativnih sadržaja:** Prilagodljivost BOOMER edukativnih sadržaja omogućuje njihovu integraciju u različite obrazovne kontekste, što ga čini svestranim resursom za praktičare u obrazovanju odraslih. Ova fleksibilnost osigurava da se sadržaj može kontinuirano ažurirati i prilagoditi kako bi zadovoljio rastuće potrebe starijih osoba

## Strateške preporuke za buduće inicijative:

- **Promicati međusektorske suradnje:** Poticati suradnju između praktičara u obrazovanju odraslih, pružatelja zdravstvenih usluga, tehnoloških tvrtki, visokih učilišta i drugih organizacija u društvu kako bi se stvorila sveobuhvatna mreža podrške za starije osobe. Ova suradnja može pomoći u rješavanju višestrukih potreba starijih osoba i osigurati održivost inicijativa za digitalno opismenjavanje
- **Proširiti i diversificirati ponudu sadržaja:** Buduće inicijative trebale bi razmotriti proširenje raspona tema u edukacijama digitalne pismenosti kako bi se uključile nove tehnologije, kao što su umjetna inteligencija i telemedicina te dublji uvid u područja poput internetskog bankarstva i korištenja društvenih medija. To će osigurati da edukacija ostane relevantna i da je u skladu s digitalnim okruženjem koje se brzo mijenja
- **Iskoristiti tehnologiju za kontinuiranu uključenost:** Koristiti digitalne platforme i alate za održavanje kontinuiranog angažmana s polaznicima čak i nakon završetka formalne edukacije. To može uključivati razvoj online zajednica, povremene edukacije kako bi se osvježilo znanje i pristup repozitoriju ažuriranih resursa za podršku kontinuiranom učenju i razvoju vještina

## Šire implikacije i utjecaj:

- **Jačanje ekosustava obrazovanja odraslih:** Usvajanje i integriranje BOOMER strategije može značajno poboljšati kapacitet ekosustava obrazovanja odraslih za ublažavanje digitalnog jaza među starijim osobama. Omogućujući praktičarima u obrazovanju odraslih dobro strukturiran, fleksibilan edukativni sadržaj usmjeren na učenike, BOOMER je postavio nove materijale i mogućnosti za obrazovanje o digitalnoj pismenosti za starije osobe
- **Širenje utjecaja izvan obrazovanja odraslih:** Uvidi i metodologije razvijene kroz projekt BOOMER mogu se proširiti izvan ekosustava obrazovanja odraslih kako bi koristili drugim poljima, kao što su zdravstvena skrb, javne usluge, visoko obrazovanje, strukovno obrazovanje i razvoj zajednice. Naglasak na praktičnim vještinama i korištenju igrifikacije i kombiniranog učenja može se prilagoditi različitim kontekstima kako bi se osnažile različite ciljne skupine i premostili drugi oblici digitalne nejednakosti
- **Poticanje inovacija u praksama odraslih:** Uspjeh projekta BOOMER naglašava potrebu za stalnim inovacijama u praksama obrazovanja odraslih. Prihvatanje novih tehnologija, pedagoških pristupa i okvira suradnje bit će ključno u osiguravanju da obrazovanje o digitalnoj pismenosti ostane učinkovito i uključivo za sve polaznike, posebno za najosjetljivije skupine u digitalnom dobu.

Projekt BOOMER osigurao je čvrste temelje za unapređenje digitalne pismenosti među starijim osobama, nudeći vrijedne uvide i praktične preporuke koje mogu voditi buduće napore u obrazovanju odraslih i šire. Nadograđujući se na ove uspjehe i kontinuirano prilagođavajući se potrebama polaznika, praktičari u obrazovanju odraslih i dionici mogu odigrati ključnu ulogu u premošćivanju digitalnog jaza i poticanju inkluzivnijeg digitalnog društva.