

BOOMER

Boom delle competenze di alfabetizzazione digitale tra la popolazione anziana

Unità di lavoro 5

Suite di adozione BOOMER: Un manuale pratico per un uso futuro nell'istruzione degli adulti

Versione finale

CONTENUTO

1. Panoramica del progetto BOOMER: rilevanza e obiettivi	2
2. Una breve introduzione alla suite di adozione BOOMER	4
3. Elementi principali emersi da un audit delle capacità e delle competenze a livello dell'UE	7
4. Come navigare tra i contenuti della formazione BOOMER	10
5. Feedback e risultati della fase di test e convalida	14
6. Come interagire con il BOOMER Virtual Corner	17
7. Promozione e valorizzazione dei risultati del progetto BOOMER	20
8. Punti salienti e raccomandazioni finali per l'uso futuro di BOOMER nell'AE	23

1. Panoramica del progetto BOOMER: rilevanza e obiettivi

Negli ultimi anni, l'inclusione sociale degli anziani è diventata una delle priorità più urgenti per i responsabili politici dell'UE. Le tendenze demografiche negative e il crescente utilizzo delle tecnologie digitali in quasi tutti gli ambiti della vita umana hanno reso la popolazione anziana uno dei gruppi sociali più vulnerabili e svantaggiati. In questo contesto, l'alfabetizzazione digitale non può più essere vista come un vantaggio, ma come una necessità per l'invecchiamento della popolazione.

Il progetto BOOMER è un'iniziativa strategica co-finanziata dal programma Erasmus+ della Commissione Europea e volta ad affrontare la crescente preoccupazione dell'esclusione digitale e sociale tra la popolazione anziana. Con la crescente diffusione delle tecnologie digitali, gli anziani vengono spesso lasciati indietro, affrontando sfide che ostacolano la loro partecipazione attiva alla società. Questa esclusione è aggravata dal divario di competenze e abilità, rendendo BOOMER fondamentale per colmare il divario generazionale e promuovere l'inclusione sociale. L'obiettivo principale di BOOMER è quello di responsabilizzare i cittadini più anziani dotandoli delle competenze e delle conoscenze digitali necessarie per navigare con sicurezza nel mondo digitale.

Il consorzio BOOMER è coordinato dall'Università di Dubrovnik ed è composto da 8 rappresentanti di associazioni di anziani, istituti di istruzione superiore, PMI e ONG di 5 diversi paesi europei (Croazia, Belgio, Germania, Italia e Spagna). I partner hanno sviluppato analisi su misura, materiali di formazione, linee guida operative e strumenti che consentono agli anziani di svolgere le attività quotidiane in un ambiente online. Il consorzio comprende la quasi totalità dell'ecosistema di quelli rilevante per l'empowerment digitale della popolazione anziana.

Il progetto BOOMER ha un obiettivo molto chiaro e concreto: contribuire a colmare il divario generazionale, consentire la partecipazione attiva alla vita quotidiana dei cittadini più anziani e promuovere l'inclusione sociale dei gruppi sociali digitalmente vulnerabili. I risultati del progetto sono innovativi e garantiscono la fornitura di conoscenze e competenze pratiche e applicabili nella vita reale per le persone anziane isolate digitalmente. Fornisce maggiore potere agli anziani nei settori dell'informazione e dei dati, dell'alfabetizzazione in materia di sanità elettronica, comunicazione e collaborazione, benessere digitale, sicurezza informatica e risoluzione dei problemi.

A differenza di molti progetti narrativi che si concentrano sulle dimensioni individuali dell'inclusione digitale, BOOMER adotta un approccio globale che fornisce una serie di strumenti applicabili. Ciò consente alla popolazione target di rimanere informata, di accedere a un'ampia gamma di servizi necessari per la vita quotidiana, di proteggersi dai rischi per la sicurezza nell'ambiente digitale e, soprattutto, di essere in grado di risolvere i problemi che sorgono nella loro interazione quotidiana con le tecnologie digitali senza dipendere da altri. Concentrandosi su una delle fasce della popolazione più sensibili dal punto di vista digitale, il progetto riduce il divario generazionale e colma i divari sociali. Consente inoltre agli anziani di svolgere un ruolo integrato e attivo nella trasformazione della società, anche in età avanzata.

L'approccio innovativo di BOOMER include lo sviluppo di un [Virtual Corner multifunzionale](#), che rappresenta principalmente uno spazio di apprendimento che offre una serie di schede di micro-formazione in cinque lingue diverse (inglese, tedesco, spagnolo, croato e italiano). Consente alla popolazione anziana di sviluppare le proprie competenze digitali in modo aperto e accessibile. Questo spazio digitale non serve solo i gruppi target principali, ma è progettato per essere sostenibile, favorendo lo scambio di notizie, conoscenze ed esperienze tra le varie parti interessate (spazio della comunità digitale). In questo modo, la sostenibilità e lo sviluppo del progetto sono garantiti anche molto tempo dopo il suo completamento.

I risultati di BOOMER sono rilevanti per ridurre il divario digitale, garantendo che gli anziani possano contribuire e beneficiare della trasformazione digitale della società.

Questa panoramica evidenzia l'importanza del progetto BOOMER nell'affrontare una sfida sociale fondamentale e pone le basi per le linee guida dettagliate fornite in questa suite di adozioni.

2. Una breve introduzione alla suite di adozione BOOMER

La suite di adozione BOOMER, parte del Work Package 5 (WP5) del progetto BOOMER, è un prodotto chiave strategicamente progettato come una guida completa per garantire l'efficace sfruttamento dei risultati del progetto tra un'ampia gamma di parti interessate nel settore dell'istruzione degli adulti (AE).

L'obiettivo principale della suite di adozione BOOMER è quello di facilitare l'ampia integrazione dei risultati del progetto, rispondendo così al crescente bisogno di alfabetizzazione digitale tra la popolazione anziana. Poiché le tecnologie digitali continuano a permeare ogni aspetto della vita, il divario digitale diventa più pronunciato, in particolare per le persone anziane che potrebbero non avere le competenze necessarie per navigare in questo panorama in rapida evoluzione. Il progetto BOOMER è stato ideato con questa sfida in mente, con l'obiettivo di responsabilizzare gli anziani fornendo loro le competenze digitali necessarie per partecipare attivamente alla società.

Per raggiungere questo obiettivo, la suite di adozione BOOMER delinea una strategia chiara e attuabile in linea con gli obiettivi più ampi dell'agenda di inclusione digitale dell'Unione Europea. La suite non solo presenta gli strumenti e le risorse sviluppate durante il progetto, ma offre anche una tabella di marcia per la loro adozione in vari contesti educativi. Ciò è particolarmente importante per garantire che i risultati del progetto non siano limitati alla durata del progetto stesso, ma abbiano un impatto duraturo sull'ecosistema AE.

I benefici attesi dall'integrazione delle iniziative BOOMER sono sostanziali. Integrando questi strumenti e pratiche nei programmi di AE in tutta Europa, le istituzioni e le organizzazioni educative possono migliorare significativamente le competenze digitali dei loro studenti anziani. Ciò, a sua volta, contribuirà a ridurre l'isolamento sociale, a migliorare l'accesso ai servizi digitali e a promuovere una società più inclusiva. Si prevede che gli effetti a lungo termine di questa iniziativa includeranno una riduzione del divario digitale e la creazione di una popolazione anziana più competente dal punto di vista digitale, meglio attrezzata per interagire con le moderne tecnologie.

La suite di adozione include anche raccomandazioni pratiche per l'adozione e l'utilizzo dei risultati del progetto BOOMER. Queste raccomandazioni si basano sulle esperienze e sui feedback raccolti durante le fasi pilota e di convalida del progetto, garantendo che le strategie proposte siano efficaci e adattabili ai vari contesti educativi. Il documento è strutturato in modo da guidare le parti interessate attraverso il processo di integrazione degli strumenti di BOOMER nei loro programmi, con passaggi chiari su come adattare queste risorse per soddisfare le esigenze specifiche dei loro studenti.

Inoltre, la suite di adozione BOOMER sottolinea l'importanza di condividere e diffondere i risultati del progetto con un pubblico più ampio, sia online che offline. Il documento fornisce approfondimenti su pratiche di divulgazione efficaci, incoraggiando le parti interessate a condividere le loro esperienze e i loro successi, promuovendo così una

comunità di pratica che può guidare ulteriormente l'innovazione nel campo dell'alfabetizzazione digitale per gli anziani.

La suite di adozione BOOMER è suddivisa in diverse sezioni chiave:

- **Panoramica del progetto BOOMER:** questa sezione introduttiva fornisce una comprensione fondamentale degli obiettivi e della rilevanza del progetto. Delinea le sfide affrontate dalla popolazione anziana in merito all'esclusione digitale e sociale e descrive come il progetto BOOMER mira ad affrontare questi problemi fornendo agli anziani competenze digitali
- **Introduzione alla suite di adozione BOOMER:** questa parte funge da tabella di marcia per la diffusione e l'adozione dei risultati del progetto BOOMER tra le parti interessate dell'AE. Sottolinea l'importanza di migliorare le competenze digitali nella popolazione anziana e offre un riepilogo del documento finale di valorizzazione per l'integrazione delle iniziative del progetto in tutta l'Unione Europea
- **Audit delle abilità e delle competenze a livello europeo:** questa sezione offre un'analisi approfondita della metodologia del progetto BOOMER per valutare e convalidare le abilità e le competenze durante le prime fasi di attuazione. Include dettagli sull'approccio all'analisi dei bisogni, sul processo di identificazione di modelli innovativi e sul processo di convalida basato sul Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp2.2)
- **Navigazione tra i contenuti della formazione BOOMER:** qui, il contenuto guida gli utenti su come interagire e utilizzare i materiali di formazione BOOMER, assicurando che possano integrare efficacemente il contenuto nelle loro pratiche educative
- **Feedback e risultati della fase di consegna e convalida:** qui vengono presentati i risultati della fase di convalida del progetto BOOMER, che includono il feedback di varie parti interessate e partecipanti coinvolti nella fase pilota del progetto
- **Interazione con il BOOMER Virtual Corner:** questa parte fornisce istruzioni su come utilizzare il BOOMER Virtual Corner, una piattaforma digitale progettata per facilitare l'accesso alle risorse e ai materiali di supporto del progetto
- **Promozione e valorizzazione dei risultati di BOOMER:** questa sezione discute le strategie per promuovere i risultati del progetto BOOMER, garantendo che i risultati siano ampiamente diffusi e adottati all'interno della comunità AE

- **Raccomandazioni finali:** La suite si conclude con raccomandazioni per l'uso futuro dei materiali e delle strategie del progetto BOOMER, con l'obiettivo di massimizzare l'impatto e la sostenibilità del progetto nel settore dell'AE

3. Elementi principali emersi da un audit delle capacità e delle competenze a livello dell'UE

Il modello BOOMER si basa su una solida metodologia che include una combinazione di approcci di ricerca qualitativi e quantitativi in un'analisi a più fasi: primaria e secondaria. Le componenti principali comprendono la preparazione di relazioni (sia a livello nazionale che dell'UE) e la conduzione di interviste approfondite su misura per le persone. Le relazioni specifiche per paese (Croazia, Belgio, Germania, Italia e Spagna) e la relazione dell'UE comprendono un'analisi completa delle strategie, della legislazione e dei programmi educativi nazionali volti ad aumentare l'alfabetizzazione digitale tra gli anziani.

Le interviste approfondite includono sondaggi qualitativi condotti con associazioni di anziani e parti interessate collegate all'AE per raccogliere approfondimenti sulle loro esperienze e esigenze sull'educazione digitale degli adulti. Il modello di mappatura è costituito da diversi elementi dinamici che interagiscono per fornire una valutazione completa. La raccolta dei dati comporta la raccolta di informazioni dalle autorità pubbliche, dalle comunità di ricerca e dalle ONG per garantire una base di informazioni ampia e affidabile. Segue l'analisi dei dati, che identifica tendenze, punti di forza, debolezze e approcci nazionali unici all'alfabetizzazione digitale. Questi risultati vengono poi riassunti in rapporti specifici dettagliati e analisi tematiche.

Un aspetto critico del modello BOOMER è la comprensione delle esigenze di apprendimento degli anziani. Ciò comporta l'identificazione dei risultati dell'apprendimento utilizzando il DigComp2.2 – The European Digital Competence Framework for Citizens – come quadro di riferimento, che si concentra su competenze chiave come l'alfabetizzazione informatica e dei dati, la comunicazione e la collaborazione, la sicurezza e la risoluzione dei problemi. Anche la convalida è fondamentale, per garantire che i risultati identificati siano in linea con le esigenze e le esperienze reali degli anziani, raccolte attraverso interviste e sondaggi.

L'implementazione del modello di valutazione BOOMER può incontrare diverse sfide e opportunità. I potenziali ostacoli includono la resistenza alle nuove tecnologie, l'accesso limitato ai dispositivi digitali e i diversi livelli di conoscenze digitali pregresse tra gli anziani. D'altro canto, le opportunità derivano dall'aumento della consapevolezza e dell'interesse per l'alfabetizzazione digitale, dalla disponibilità di finanziamenti per i programmi educativi e dal potenziale di collaborazione con le varie parti interessate.

Dopo aver esaminato vari programmi di alfabetizzazione digitale per gli anziani nei paesi coinvolti, sono emersi diversi punti chiave. I temi comuni includono l'importanza dei quadri politici, la necessità di una formazione personalizzata e completa sulle competenze digitali e il ruolo della collaborazione internazionale. La Germania ha un quadro politico consolidato che enfatizza l'apprendimento intergenerazionale e coinvolge più parti interessate. L'Italia utilizza un approccio decentralizzato, integrando lo sviluppo delle competenze digitali nell'apprendimento permanente e affrontando gli ostacoli specifici all'inclusione digitale. Il quadro politico spagnolo comprende iniziative

L'autore è il solo responsabile della presente pubblicazione e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



rivolte agli anziani, ponendo l'accento sull'educazione non formale e sugli approcci basati sulla comunità. Il quadro politico della Croazia è relativamente debole, il che evidenzia la necessità di indagini approfondite, di maggiori collaborazioni internazionali e di una gamma più ampia di competenze digitali nei programmi di istruzione.

Interviste approfondite con fornitori di servizi di istruzione per adulti in Spagna, Italia e Germania rivelano sfide e opportunità specifiche nell'offerta di una formazione efficace sulle competenze digitali. La Germania mostra un crescente interesse tra gli anziani per l'apprendimento delle competenze digitali, con il sostegno di varie organizzazioni e iniziative. L'Italia deve affrontare sfide come la distribuzione disomogenea e le disparità nell'accesso alla tecnologia, affrontate da iniziative governative. Le interviste in Spagna indicano che la mancanza di conoscenze e risorse pregresse contribuisce alle difficoltà di adattamento alle tecnologie digitali, sottolineando la necessità di programmi di formazione adattabili e di un maggiore sostegno all'alfabetizzazione digitale.

L'indagine croata rivela che gli anziani sono utenti abituali di Internet che si sentono a proprio agio e in grado di utilizzare i contenuti Internet in modo indipendente, indicando la loro volontà di adattarsi al panorama digitale. La maggior parte degli intervistati ha riferito relazioni di supporto con parenti e amici, suggerendo un forte sostegno comunitario e intergenerazionale nell'abbracciare la tecnologia. Molti anziani sono aperti all'uso dei media digitali e all'integrazione attiva nella loro vita quotidiana.

Dalle indagini qualitative e dalle interviste approfondite sono stati identificati diversi risultati chiave dell'apprendimento e delle competenze digitali per gli anziani. Le competenze digitali di base includono l'invio di e-mail, l'utilizzo di software di elaborazione testi e la navigazione in Internet, essenziali per la comunicazione quotidiana e l'accesso alle informazioni. Le competenze digitali avanzate, come la programmazione, la risoluzione dei problemi e l'utilizzo di software avanzati, sono fondamentali per gli anziani che vogliono impegnarsi più a fondo con la tecnologia. L'alfabetizzazione digitale pratica comprende l'online banking, l'utilizzo di piattaforme di comunicazione e la gestione delle identità digitali, aiutando gli anziani a svolgere le attività quotidiane in modo più efficiente e sicuro. I social media e le capacità di comunicazione facilitano l'interazione sociale e aiutano gli anziani a rimanere in contatto con la famiglia e gli amici. Le competenze in materia di sicurezza sono fondamentali per comprendere la sicurezza online, proteggere le informazioni personali e riconoscere le truffe. Le capacità di risoluzione dei problemi e di pensiero critico aiutano gli anziani a risolvere problemi tecnici in modo indipendente.

I risultati finali e i risultati del processo di valutazione sono liberamente consultabili in questa sezione specifica ([BOOMER Skills Audit](#)) del BOOMER Virtual Corner.

Per garantire l'accuratezza dei risultati, il processo di convalida utilizza metodi di convalida incrociata e triangolazione. La convalida incrociata comporta il confronto dei risultati provenienti da diverse fonti di dati - interviste, sondaggi e analisi dei documenti



- per confermare la coerenza e l'accuratezza. La triangolazione migliora ulteriormente l'affidabilità utilizzando più metodi o fonti di dati per effettuare controlli incrociati e corroborare i risultati. Questo approccio riduce al minimo le distorsioni e aumenta la robustezza delle conclusioni. Il processo di convalida ha garantito che il modello di valutazione BOOMER produca risultati affidabili e pertinenti, fornendo una solida base per lo sviluppo di efficaci programmi di alfabetizzazione digitale per gli anziani.

Per replicare efficacemente il processo di valutazione BOOMER in diversi contesti di AE, è essenziale considerare l'adattamento contestuale, il coinvolgimento delle parti interessate e il miglioramento continuo. L'adattamento contestuale comporta l'adattamento del modello di valutazione per adattarlo alle esigenze e ai contesti specifici dei diversi ambienti educativi degli adulti. Il coinvolgimento delle parti interessate è fondamentale, in quanto coinvolge le parti interessate come le istituzioni educative, i responsabili politici e le organizzazioni comunitarie nel processo di adattamento. Il miglioramento continuo richiede la revisione e l'aggiornamento regolari del modello di valutazione sulla base di feedback e nuove intuizioni. Garantire la pertinenza dei contenuti è fondamentale, assicurandosi che il materiale educativo risponda alle esigenze specifiche della popolazione target. L'accessibilità è un'altra considerazione fondamentale, che garantisce che i programmi educativi siano accessibili a tutti i partecipanti, compresi quelli con competenze o risorse digitali limitate. Inoltre, fornire adeguati meccanismi di supporto, come la formazione degli educatori e l'assistenza tecnica per i partecipanti, è essenziale per facilitare un apprendimento efficace.

4. Come navigare tra i contenuti della formazione BOOMER

Il progetto BOOMER ha sviluppato un programma di formazione completo volto a migliorare l'alfabetizzazione digitale tra la popolazione anziana, adattato specificamente alle esigenze degli studenti e dei professionisti dell'educazione degli adulti (AE). Questa sezione fornisce una guida dettagliata su come navigare e integrare i contenuti della formazione BOOMER nelle pratiche educative esistenti, garantendo che le conoscenze acquisite possano essere utilizzate efficacemente per responsabilizzare gli anziani e colmare il divario digitale.

Lo sviluppo dei contenuti formativi di BOOMER – accesso diretto [gui](#) – è stato profondamente influenzato dalle intuizioni e dai dati raccolti dall'analisi multilivello nel WP3, sia dai risultati della ricerca documentale che dal feedback delle interviste. Il processo collaborativo ha comportato ampie discussioni tra i partner del progetto, che hanno portato all'identificazione di aree e argomenti di formazione chiave che si allineano con le specifiche competenze digitali richieste dagli anziani, sulla base dei quadri ufficiali dell'UE. Questi argomenti sono stati ulteriormente perfezionati sulla base dei risultati dell'analisi dei bisogni condotta in vari paesi europei e attraverso consultazioni con esperti esterni, parti interessate e partner associati, garantendo pertinenza e applicabilità in diversi contesti.

Le aree chiave della formazione sono state pre-identificate come fondamentali per migliorare l'alfabetizzazione digitale tra gli anziani. Questi includono:

- **Comunicazione e collaborazione:** Utilizzare gli strumenti digitali per comunicare e collaborare in modo efficace
- **Alfabetizzazione informativa:** Capire come cercare, valutare e gestire le informazioni digitali
- **Problem Solving:** Affrontare i problemi tecnici e utilizzare gli strumenti digitali in modo creativo
- **Sicurezza:** Protezione di dispositivi, contenuti, dati personali e privacy negli ambienti digitali

Queste aree sono state tradotte in corsi specifici e obiettivi di apprendimento, che sono stati integrati nel curriculum di formazione sviluppato dai partner del progetto. Di seguito i titoli riassuntivi e la breve descrizione dei corsi di formazione:

- **Sicurezza e intelligenza online: Gestire l'identità e le interazioni digitali**
Impara a gestire la tua identità digitale, a comunicare in modo responsabile e a collaborare in modo efficace nel mondo online
- **Condivisione facile: competenze essenziali nell'era digitale**

Padroneggia l'arte della condivisione online sicura ed efficace, utilizzando gli strumenti più diffusi evitando i rischi comuni

- **Gestione dei dati online (ricerca, archiviazione e recupero delle informazioni)**
Scopri come trovare, archiviare e organizzare in modo efficiente le informazioni digitali per un facile recupero
- **Navigare nel mondo della disinformazione**
Dotati di pensiero critico e capacità di verifica dei fatti per identificare e combattere la disinformazione online, la disinformazione e le notizie false
- **Alfabetizzazione sanitaria digitale per la promozione e il mantenimento della salute**
Migliora la tua capacità di trovare e valutare le informazioni sanitarie online, concentrandoti sull'alfabetizzazione in materia di e-health
- **Finanza personale nell'ambiente digitale**
Acquisisci conoscenze sui servizi finanziari digitali, gestisci i rischi e proteggi il tuo benessere finanziario online
- **Sicurezza online: Cosa fare e cosa non fare**
Scopri le pratiche essenziali per la sicurezza online, tra cui connessioni sicure, gestione delle password ed evitare truffe
- **Sicurezza informatica: strumenti per una navigazione sicura**
Comprendi le basi della sicurezza informatica, riconosci le minacce e proteggi le tue informazioni personali durante la navigazione sul Web

Ogni corso/modulo include una varietà di materiali didattici progettati per essere coinvolgenti e interattivi. Questi materiali consistono in presentazioni PowerPoint scaricabili (disponibili anche in formato PDF), una versione audio, video dimostrativi introduttivi, quiz per l'autovalutazione e cruciverba che incorporano la *gamification* come metodo di apprendimento. Inoltre, i moduli presentano obiettivi e risultati di apprendimento chiari, insieme a parole chiave, glossari e una sezione di feedback finale. Queste risorse sono create per aiutare gli anziani a conservare le informazioni in modo efficace e ad applicarle in situazioni di vita reale.

Il programma include anche liste di controllo integrate per aiutare gli istruttori a garantire che tutti gli argomenti necessari siano trattati e che gli studenti raggiungano gli obiettivi di apprendimento definiti.

Una delle strategie centrali del progetto BOOMER è stata l'integrazione del framework DigComp2.2 nel curriculum di formazione. Questo quadro europeo per le competenze digitali ha fornito un approccio strutturato alla definizione delle abilità e delle

competenze necessarie per gli anziani. Ogni risultato dell'apprendimento è stato accuratamente mappato rispetto alle categorie DigComp2.2, garantendo che il contenuto della formazione non solo rispondesse alle esigenze immediate di alfabetizzazione digitale, ma fosse anche allineato con gli standard europei più ampi.

Ad esempio, i moduli di Information and Data Literacy sono stati progettati per aiutare gli anziani a valutare criticamente i contenuti online, un'abilità direttamente collegata all'area di competenza DigComp2.2. Allo stesso modo, il modulo Sicurezza si è concentrato sul fornire agli anziani le conoscenze necessarie per proteggere i loro dati personali, aderendo alle competenze delineate in DigComp2.2.

Il processo di sviluppo dei contenuti formativi di BOOMER è stato iterativo e partecipativo. Si è trattato di cicli formali e informali di feedback e convalida, sia da parte di esperti di educazione degli adulti che da parte degli stessi studenti anziani. Ciò ha garantito che i contenuti non fossero solo educativi, ma anche facili da usare e accessibili al pubblico di destinazione e ai professionisti. I materiali di formazione sono stati creati pensando alla flessibilità, consentendo agli operatori dell'AE di adattarli alle esigenze specifiche dei loro studenti. Questa adattabilità è stata una considerazione chiave durante la fase di sviluppo, in quanto garantisce che i contenuti possano essere facilmente integrati in vari contesti educativi, indipendentemente dalle conoscenze o dall'esperienza pregressa degli studenti con gli strumenti digitali.

La personalizzazione è una caratteristica fondamentale dei contenuti formativi BOOMER. Riconoscendo le diverse esigenze degli anziani, il curriculum consente una notevole flessibilità. Gli istruttori sono incoraggiati ad adottare, utilizzare e personalizzare i contenuti per affrontare le sfide specifiche affrontate dai loro studenti, sia che si tratti di superare la mancanza di esperienza digitale precedente o di affrontare interessi particolari come l'online banking o l'uso dei social media.

Durante lo sviluppo di questi contenuti, sono state identificate lezioni preziose e migliori pratiche. Un punto chiave è l'importanza di un approccio centrato sullo studente, che pone le esigenze e le esperienze degli anziani in prima linea nel processo educativo. Coinvolgendo gli anziani nello sviluppo e nella convalida dei contenuti, il progetto ha garantito che i materiali di formazione fossero pertinenti e accessibili.

Un'altra buona pratica è l'uso di una varietà di strumenti e metodi didattici, che soddisfano diversi stili e preferenze di apprendimento. Ad esempio, i video e i quiz interattivi sono stati particolarmente efficaci nel coinvolgere gli studenti e aiutarli ad applicare ciò che avevano appreso in scenari pratici.

Il progetto BOOMER ha adottato un approccio agile allo sviluppo dei contenuti, in cui il feedback delle sessioni pilota è stato utilizzato per perfezionare, migliorare o confermare continuamente i materiali. Questo approccio non solo ha migliorato la qualità del contenuto finale della formazione, ma ha anche garantito che soddisfacesse le esigenze del mondo reale dei professionisti dell'AE e dei loro studenti.

In conclusione, i contenuti della formazione BOOMER offrono ai professionisti dell'AE una risorsa completa e flessibile per migliorare l'alfabetizzazione digitale tra gli anziani. Seguendo le indicazioni fornite in questa sezione, gli insegnanti possono integrare efficacemente questi materiali nelle loro pratiche educative, contribuendo così all'obiettivo più ampio di colmare il divario digitale per la popolazione anziana.



5. Feedback e risultati della fase di test e convalida

Questa sezione esamina l'efficacia del programma di formazione BOOMER durante la sua fase di attuazione pratica, concentrandosi sui fattori chiave che ne hanno influenzato il successo e sulle lezioni apprese dalle sessioni pilota. Le informazioni raccolte da formatori, studenti e altre parti interessate durante questa fase sono state fondamentali per capire come ottimizzare l'erogazione della formazione e garantire che soddisfi le esigenze di tutti i partecipanti.

La convalida della formazione BOOMER è stata caratterizzata da una combinazione di materiali didattici interattivi e visivi che hanno migliorato significativamente il coinvolgimento dei partecipanti. L'uso di presentazioni PowerPoint visivamente accattivanti e di documenti di supporto dal sito web del progetto ha svolto un ruolo cruciale nel mantenere l'interesse dei partecipanti. Questi materiali, combinati con gli sforzi dei formatori per promuovere un'atmosfera informale e accogliente, sono stati fondamentali per incoraggiare la partecipazione attiva.

Le strategie di comunicazione sono state adattate per garantire l'inclusione di tutti i partecipanti, in particolare di quelli che potrebbero avere meno familiarità con le tecnologie digitali. I primi sforzi di comunicazione si sono concentrati sulla costruzione di un rapporto attraverso il contatto diretto e le attività rompighiaccio, che hanno contribuito a facilitare l'ingresso dei partecipanti nell'ambiente di apprendimento. Queste strategie sono state particolarmente efficaci nel raggiungere gli anziani, che erano il principale gruppo target per la formazione. L'importanza di una comunicazione e di un coinvolgimento su misura non può essere sopravvalutata, poiché ha influenzato direttamente la motivazione e i livelli di partecipazione degli studenti. I formatori hanno sottolineato la necessità di una comunicazione continua durante le sessioni di formazione, il che ha contribuito a mantenere un alto livello di coinvolgimento e a garantire che tutti i partecipanti si sentissero supportati.

La motivazione degli studenti è stata sostenuta attraverso la rilevanza pratica dei contenuti della formazione, che erano strettamente allineati con le loro esigenze e interessi quotidiani. Argomenti come la sicurezza su Internet, la disinformazione e la sicurezza informatica sono stati particolarmente apprezzati, in quanto hanno affrontato le sfide del mondo reale affrontate dai partecipanti. I formatori hanno svolto un ruolo fondamentale nel mantenere gli studenti motivati creando un ambiente di apprendimento di supporto che incoraggiava le domande e facilitava le discussioni.

Le strategie di gestione della classe sono state adattate per soddisfare le diverse esigenze dei partecipanti. I formatori hanno impiegato un mix di attività individuali e di gruppo, che hanno aiutato a gestire efficacemente le dinamiche della classe. Le attività rompighiaccio all'inizio delle sessioni sono state particolarmente utili per creare un senso di comunità tra i partecipanti, che a sua volta ha facilitato migliori risultati di apprendimento.

Il ruolo dei formatori si estendeva oltre la semplice consegna dei contenuti; erano anche responsabili di garantire che i partecipanti rimanessero coinvolti e motivati durante la formazione. Ciò ha comportato la risposta alle esigenze degli studenti, fornendo ulteriore supporto ove necessario e adattando il ritmo della formazione in base alla velocità di apprendimento dei partecipanti.

La formazione BOOMER ha implementato efficacemente un approccio di apprendimento misto, combinando workshop in presenza con moduli di apprendimento online. Tale approccio è stato particolarmente vantaggioso per i partecipanti che inizialmente erano titubanti riguardo all'apprendimento online. Iniziare con i workshop offline ha permesso agli studenti di prendere gradualmente confidenza con gli strumenti e le piattaforme digitali utilizzate poi online. I modelli di apprendimento in angolo virtuale sono stati progettati per replicare il più fedelmente possibile l'esperienza di apprendimento faccia a faccia. Tuttavia, il feedback delle sessioni pilota ha indicato che, sebbene le componenti online fossero utili, i partecipanti apprezzavano ancora di più le interazioni faccia a faccia. Ciò suggerisce che, sebbene l'apprendimento misto sia efficace, è importante mantenere un equilibrio tra sessioni online e offline per soddisfare le preferenze di tutti gli studenti, soprattutto negli ambienti senior.

Il feedback dei formatori e degli studenti è stato raccolto continuamente durante le sessioni pilota. Questo feedback è stato determinante per perfezionare e confermare il contenuto della formazione e le modalità di erogazione. I formatori hanno notato che gli studenti hanno risposto positivamente agli esercizi pratici e alle dimostrazioni pratiche, in particolare con continui confronti con il mondo analogico, che hanno contribuito a rafforzare le conoscenze teoriche trattate nelle sessioni.

Gli studenti hanno anche fornito preziose informazioni sugli aspetti della formazione che erano più vantaggiosi per loro. Ad esempio, hanno apprezzato l'attenzione alle competenze pratiche che potevano applicare immediatamente nella loro vita quotidiana. Questo feedback è stato utilizzato per adattare i materiali di formazione, assicurando che rimanessero pertinenti e accessibili a tutti i partecipanti.

Sulla base del feedback e dei risultati delle sessioni pilota, sono state formulate diverse raccomandazioni per l'erogazione della formazione BOOMER in diversi contesti operativi. Un suggerimento chiave è stato quello di garantire che le sessioni di formazione siano adattabili alle esigenze specifiche del gruppo target. Ad esempio, in contesti in cui i partecipanti possono avere un accesso limitato agli strumenti digitali, potrebbe essere necessario fornire ulteriore supporto e risorse per facilitare il loro apprendimento. Un'altra raccomandazione è stata quella di incorporare più attività pratiche e dimostrazioni pratiche nelle sessioni di formazione. Queste attività non solo aiutano a rafforzare l'apprendimento, ma rendono anche la formazione più coinvolgente e divertente per i partecipanti. Inoltre, è stata suggerita l'offerta di sessioni di follow-up e materiali supplementari per supportare l'apprendimento continuo e il mantenimento delle competenze.

La valutazione dei risultati dell'apprendimento è stata condotta attraverso una combinazione di autovalutazioni, quiz e sessioni di feedback informali. I risultati hanno indicato che la maggior parte dei partecipanti aveva acquisito con successo le competenze e le conoscenze previste dalla formazione. Tuttavia, è stato anche notato che alcuni partecipanti hanno bisogno di ulteriore sostegno, in particolare nelle aree relative all'alfabetizzazione digitale. Sulla base di tali valutazioni, si potrebbero apportare modifiche al programma di formazione. Ad esempio, potrebbero essere sviluppate risorse aggiuntive per aiutare i partecipanti che hanno difficoltà con alcuni aspetti della formazione. Queste risorse hanno incluso guide e video tutorial.

In conclusione, il feedback e i risultati della fase di erogazione e convalida del programma di formazione BOOMER hanno fornito preziose informazioni su come coinvolgere e formare efficacemente gli studenti anziani. Il successo del programma è stato in gran parte dovuto alla combinazione di materiali interattivi, strategie di comunicazione su misura e un approccio di apprendimento misto che ha soddisfatto le diverse esigenze dei partecipanti. In futuro, le seguenti intuizioni dovranno essere prese in considerazione per garantire un'efficacia continua in diversi contesti operativi:

- **Approcci misti:** La combinazione di formati online e faccia a faccia è efficace per soddisfare le diverse preferenze e livelli degli studenti
- **Comunicazione con gli studenti:** È consigliabile utilizzare un approccio dal basso verso l'alto, nelle attività di comunicazione e rompicchiaccio per coinvolgere attivamente gli studenti e creare un ambiente di apprendimento basato sulla fiducia
- **Motivazione e impegno del gruppo target:** Prima l'argomento "giusto" è all'ordine del giorno, maggiore è l'interesse del gruppo target. Decidere la rispettiva priorità insieme ai partecipanti. Adattare la formazione alle esigenze del gruppo target e utilizzare elementi attivanti e coinvolgenti
- **Rilevanza pratica:** Fornire il maggior numero possibile di esempi di vita reale / pratici e casi di studio, con diversi esempi e riferimenti al mondo analogico. Collegare i contenuti della formazione al lavoro / alla vita quotidiana. I partecipanti devono essere in grado di applicare immediatamente ciò che hanno appreso
- **Strumenti pratici:** Video, quiz, presentazioni strutturate in modo chiaro e casi di studio sono utili per avere un supporto visivo e quindi essere in grado di condurre una formazione più efficace
- **Utilizzo della piattaforma OER:** La piattaforma è il prezioso hub per rendere accessibili i materiali di formazione. Assicurarsi di fornire una buona formazione in anticipo in modo che il gruppo target possa utilizzare le possibilità della piattaforma

6. Come interagire con il BOOMER Virtual Corner

Nell'ambito di un progetto come BOOMER, volto ad affrontare l'alfabetizzazione digitale degli anziani per ridurre il divario sociale e intergenerazionale causato dalla trasformazione digitale, la presenza di una Open Educational Resources Platform è un elemento praticamente indispensabile. Il cosiddetto [BOOMER Virtual Corner](#) rappresenta un archivio dei risultati del progetto e uno spazio digitale per l'apprendimento e il coinvolgimento della comunità, con una serie di funzionalità e caratteristiche specificamente definite per supportare il maggior impatto possibile del progetto:

- **Risultati disponibili 24 ore su 24, 7 giorni su 7, in formato aperto, gratuito e multilingue:** Gli utenti possono accedere ai risultati del progetto senza la necessità di registrarsi e in qualsiasi momento, adattandosi in modo flessibile agli orari di ogni persona. La possibilità di pubblicare i risultati in diversi formati permette inoltre di aumentare l'impatto in modo semplice, in quanto è possibile accedervi da qualsiasi parte del mondo in inglese, croato, spagnolo, italiano e tedesco
- **Raccolta di statistiche anonime:** Al fine di comprendere meglio l'impatto generato, la piattaforma dispone di funzionalità che raccolgono statistiche, sempre nel rispetto del GDPR. Grazie a questo sappiamo che la piattaforma ha già accumulato più di 40.000 visite dalla sua apertura
- **Spazio comunitario online:** La piattaforma funge anche da spazio digitale in cui riunire i diversi associati che aderiscono al progetto, consentendo a qualsiasi organizzazione - target e stakeholder - di inviare la propria candidatura per collaborare al progetto e ottenere visibilità e accedere a materiali e networking
- **Novità:** Il corner virtuale non è solo un archivio di risultati, ma anche un punto informativo dove gli utenti e le parti interessate possono ottenere le ultime notizie, esperienze e aggiornamenti sul progetto
- **Formazione:** Rappresentando una piattaforma di e-learning, il BOOMER Virtual Corner offre una varietà di funzionalità nell'ospitare il materiale formativo che consentono un'acquisizione fluida ed efficace delle competenze. Queste funzionalità rappresentano uno dei mezzi più importanti per sfruttare i risultati, come descritto di seguito. Grazie alle funzionalità di raccolta delle statistiche, sappiamo che la piattaforma ha già più di 900 utenti in formazione online
- **Backoffice:** Il backoffice è una parte privata della piattaforma a cui i partner possono accedere con un nome utente e una password, che consente ai partner di caricare e aggiornare facilmente i contenuti sulla piattaforma, riflettendo i cambiamenti nella parte pubblica. Rappresenta un mezzo per migliorare l'efficienza dei flussi di lavoro riducendo la necessità di intervento dei programmatori incaricati

Tutte queste caratteristiche si traducono in una piattaforma che può essere utilizzata dalle diverse parti interessate e dai professionisti dell'educazione degli adulti, poichè la piattaforma ha un ampio potenziale di scalabilità. La sua disponibilità durante i 24 mesi di implementazione del progetto e almeno altri 3 anni dopo il suo completamento, facilita l'erogazione della formazione ai gruppi target in modo intuitivo e reattivo.

L'esperienza durante l'implementazione del progetto ha portato all'implementazione di una serie di funzionalità di e-learning che rappresentano le migliori pratiche che devono essere seguite dai professionisti dell'AE al fine di massimizzare l'efficacia dell'erogazione della formazione:

- **Formati:** La piattaforma BOOMER supporta una moltitudine di formati: testo, pdf, ppt, doc, incorporamento di video, ecc. È importante garantire il sostegno per un'ampia varietà di formati digitali, in quanto ciò consentirà di disporre di una gamma più ampia di risorse
- **Feedback:** Garantire che gli utenti possano inviare i loro commenti sarà positivo per due motivi: (1) li farà sentire ascoltati, riflettendo l'importante ruolo che svolgono nell'implementazione del progetto e (2) ci permetterà come implementatori di generare miglioramenti nei contenuti e nelle funzionalità. A tal fine, la piattaforma BOOMER dispone di un modulo di feedback collegato a ciascun corso, nonché di un indirizzo e-mail di contatto
- **Gamification:** La *gamification* nell'istruzione ha una serie di vantaggi comprovati, contribuendo a migliorare la conservazione delle conoscenze e facilitando il processo di acquisizione delle competenze. In questo senso, il progetto BOOMER sfrutta i termini del glossario di ogni corso per creare un gioco di indovinare la parola per mezzo di una definizione, incoraggiando gli utenti a cogliere i concetti più importanti. Ci sono anche domande a scelta multipla per l'autovalutazione
- **Convalida delle competenze:** La convalida delle competenze acquisite è necessaria in qualsiasi formazione, ma ci sono molti modi per affrontarla. Nel caso di BOOMER, questa convalida delle competenze viene effettuata attraverso un certificato di completamento del modulo generato dal sistema, emesso automaticamente dalla piattaforma al completamento di un test del corso con oltre il 75% di risposte corrette
- **Accessibilità:** L'accessibilità è importante per tutte le fasce d'età, ma ancora di più per le fasce più anziane della popolazione, in quanto più inclini alle disabilità visive. È quindi importante garantire funzionalità che facilitino il loro accesso alla formazione. Nel caso di BOOMER, la piattaforma dispone di funzionalità di ridimensionamento del testo e di modifica del contrasto del colore

della pagina, nonché di una funzionalità di sintesi vocale in ogni corso di formazione

Utilizzando le funzionalità e le buone pratiche sopra menzionate per la formazione e-learning, sarà possibile facilitare l'accesso alla formazione, nonché migliorarne l'erogazione al gruppo target sfruttando tutto il potenziale fornito dalle risorse e dagli strumenti digitali, migliorando anche l'offerta di AE disponibile nei paesi del consorzio e nell'UE.

7. Promozione e valorizzazione dei risultati del progetto BOOMER

Il progetto BOOMER, volto a migliorare l'alfabetizzazione digitale tra gli anziani, ha impiegato diverse strategie e strumenti promozionali efficaci per raggiungere il pubblico di riferimento e gli stakeholder. Il progetto ha utilizzato tutti gli strumenti disponibili per la promozione e la disseminazione per raggiungere il più ampio gruppo target possibile. Per gli annunci iniziali relativi al lancio del progetto, sono stati utilizzati i portali di notizie più visitati in Croazia, il che ha permesso al progetto di raggiungere un vasto pubblico (milioni di persone) nella fase iniziale. Una tavola rotonda a Zagabria ha attirato oltre 200 partecipanti del gruppo target, nonché responsabili politici locali ed europei, aiutando il progetto a raggiungere un livello più elevato. La stessa notizia è stata successivamente replicata in altri paesi attraverso i siti web e le pagine dei social media delle singole organizzazioni partner coinvolte nel progetto, e a livello europeo, unificate in termini di consorzio, attraverso il sito web del progetto – il BOOMER Virtual Corner.

Strategie e strumenti promozionali:

- **Workshop e sessioni di T&V:** Il progetto ha organizzato workshop, eventi di divulgazione e sessioni di formazione pilota in tutti i paesi coinvolti nel progetto e in varie regioni. Ad esempio, in Croazia si sono tenuti seminari in diversi paesi su temi chiave come la sicurezza di Internet, il riconoscimento della disinformazione e la gestione delle finanze personali in un ambiente digitale. Lo stesso è stato organizzato negli altri paesi del progetto (Belgio, Germania, Italia e Spagna), utilizzando gli stessi materiali che sono stati portati in culture e contesti diversi, e poi adattati alle esigenze specifiche del pubblico di riferimento e dell'ecosistema. Queste sessioni interattive sono state progettate per rispondere alle esigenze specifiche degli anziani, fornendo sia conoscenze teoriche che competenze pratiche per l'applicazione quotidiana. Coinvolgono inoltre gli attori e le parti interessate dell'AE, con l'obiettivo di sfruttare i risultati, i risultati e i mezzi di BOOMER e di aumentare la consapevolezza sulle questioni e le opportunità interconnesse
- **Percorsi di disseminazione:** La tavola rotonda tenutasi a Zagabria "Le competenze digitali nella terza età" ha raccolto un pubblico più ampio e la presentazione dei risultati del progetto presso la Facoltà di Economia e Commercio di Zagabria. Alla tavola rotonda hanno partecipato rappresentanti della Commissione Europea, del Ministero del Lavoro, del Sistema Pensionistico, della Famiglia e delle Politiche Sociali, dell'Agenzia per la Mobilità e dei Programmi dell'UE. Il 28 giugno 2023, la Matica umirovljenika Hrvatske, la più grande associazione di anziani in Croazia, ha tenuto un incontro nell'ambito delle attività del progetto SENIOR 2030. I rappresentanti di BOOMER sono stati invitati a presentare i risultati del progetto e i piani futuri. La presentazione dei risultati dell'indagine BOOMER ha suscitato un notevole interesse tra i partecipanti anziani. Queste sessioni hanno evidenziato gli obiettivi del progetto, i ruoli del consorzio e i vantaggi della piattaforma online del progetto. La portata

più ampia è stata raggiunta grazie all'apparizione della nostra rappresentante, Nikolina Pejović, sulla televisione di Stato locale nel novembre 2023, nel programma mattutino Good Morning Croatia - programma chiamato "Terza età" dedicato alla popolazione anziana. Dopo la trasmissione, BOOMER ha iniziato a ricevere chiamate da questo gruppo in attesa dei workshop dal vivo annunciati in tutte le contee croate. Nei mesi di maggio e giugno, con l'aiuto di Matica Hrvatske, che ha invitato i leader delle associazioni locali dei pensionati a riunire i pensionati, i partner croati hanno condotto visite dal vivo nella maggior parte delle contee. Il piano è quello di visitare tutte le contee croate con workshop dal vivo in cui educiamo i pensionati interessati su BOOMER e sulle competenze digitali essenziali necessarie per navigare nel mondo di oggi

- **Partenariati e collaborazioni:** Il progetto collabora con varie istituzioni e organizzazioni in tutta Europa, tra cui università, società di telecomunicazioni e club e associazioni di pensionati. Queste partnership aiutano ad estendere la portata e l'impatto del progetto attraverso la condivisione di risorse e competenze, grazie a una rete di ambasciatori informali

Canali e piattaforme di comunicazione

Il progetto BOOMER utilizza un mix di canali e piattaforme di comunicazione per massimizzare l'impatto:

- **Piattaforme online:** Il Virtual Corner di BOOMER è accessibile online e offline tramite download di materiali, senza obbligo di registrazione, il che garantisce una facile accessibilità per gli anziani. Questa piattaforma funge da archivio per i contenuti educativi, disponibili gratuitamente 24 ore su 24, 7 giorni su 7
- **Apparizioni televisive e sui media:** Le campagne promozionali su misura per gli anziani hanno incluso presentazioni sulla televisione nazionale per raggiungere un pubblico più ampio, in particolare quelli che hanno meno familiarità con le risorse online. Ospitato nella tv principale locale nel programma mattutino, BOOMER ha raggiunto un vasto pubblico nazionale

Metriche di efficacia e feedback

L'efficacia delle attività promozionali si misura attraverso:

- **Tassi di partecipazione:** Oltre 600 utenti provenienti dalla Croazia e da tutti gli altri paesi hanno partecipato ai contenuti educativi sviluppati dal progetto, sia online che in contesti fisici
- **Pubblico raggiunto:** Attraverso i portali televisivi e di informazione del BOOMER Virtual Corner e i siti web istituzionali dei partner, il pubblico più ampio ha raggiunto milioni di persone



- **Feedback da workshop e sessioni T&V:** Questi feedback aiutano a valutare l'applicazione pratica delle competenze insegnate e a identificare le aree di miglioramento. Questo è fondamentale per mettere a punto i contenuti educativi e i metodi di erogazione per soddisfare meglio le esigenze degli anziani

8. Punti salienti e raccomandazioni finali per l'uso futuro di BOOMER nell'AE

Il progetto BOOMER ha fornito preziose informazioni sulle sfide e le opportunità associate al miglioramento dell'alfabetizzazione digitale tra gli anziani attraverso l'educazione degli adulti (AE). Questa sezione evidenzia i risultati chiave, le migliori pratiche e le raccomandazioni strategiche per guidare l'adozione dei risultati del progetto e le iniziative future, garantendo la sostenibilità e una più ampia applicazione della suite di adozione BOOMER.

Sintesi dei principali risultati e degli insegnamenti tratti:

- **Contenuti su misura per l'alfabetizzazione digitale:** Il progetto BOOMER ha dimostrato l'importanza di sviluppare contenuti di alfabetizzazione digitale specificamente adattati alle esigenze degli studenti anziani. Concentrandosi su competenze pratiche e pertinenti, come la sicurezza online, l'alfabetizzazione in materia di sanità elettronica e la gestione dell'identità digitale, il progetto ha coinvolto con successo gli anziani e ha affrontato le loro preoccupazioni e sfide specifiche
- **Apprendimento interattivo e *gamification*:** L'integrazione di elementi interattivi, come quiz, cruciverba e video dimostrativi, si è rivelata molto efficace per mantenere il coinvolgimento degli studenti e migliorare la conservazione delle informazioni. L'uso della *gamification*, in particolare, ha dimostrato di essere uno strumento prezioso per rendere il processo di apprendimento più piacevole e motivante per i partecipanti anziani
- **Approccio di apprendimento misto:** La combinazione di workshop faccia a faccia e moduli di apprendimento online è stata essenziale per soddisfare le diverse preferenze e livelli di apprendimento tra gli anziani. La flessibilità offerta da questo approccio misto consente agli studenti di progredire al proprio ritmo, pur beneficiando dell'interazione e del supporto personali
- **Importanza di un approccio centrato sullo studente:** Il progetto BOOMER ha rafforzato l'importanza di porre gli studenti al centro del processo educativo. Coinvolgendo gli anziani e i professionisti dell'AE nello sviluppo e nella convalida dei contenuti, il progetto ha garantito che i materiali di formazione fossero pertinenti, accessibili e di facile utilizzo, con conseguente maggiore coinvolgimento e migliori risultati di apprendimento
- **Sostenibilità e flessibilità dei contenuti formativi:** L'adattabilità dei contenuti formativi BOOMER ne consente l'integrazione in vari contesti educativi, rendendoli una risorsa versatile per i professionisti AE. Questa flessibilità garantisce che i contenuti possano essere continuamente aggiornati e personalizzati per soddisfare le esigenze in evoluzione degli studenti anziani

Raccomandazioni strategiche per le iniziative future:

- **Promuovere la collaborazione intersettoriale:** Incoraggiare la collaborazione tra operatori di AE, fornitori di assistenza sanitaria, aziende tecnologiche, istituti di istruzione superiore e organizzazioni comunitarie per creare una rete di supporto completa per gli anziani. Questa collaborazione può contribuire a soddisfare le molteplici esigenze dei discenti anziani e a garantire la sostenibilità delle iniziative di alfabetizzazione digitale
- **Espandere e diversificare l'offerta di contenuti:** Le iniziative future dovrebbero prendere in considerazione l'espansione della gamma di argomenti trattati nella formazione sull'alfabetizzazione digitale per includere le tecnologie emergenti, come l'intelligenza artificiale e la telemedicina, nonché approfondimenti in aree come l'online banking e l'utilizzo dei social media. Ciò garantirà che la formazione rimanga pertinente e reattiva al panorama digitale in rapida evoluzione
- **Sfrutta la tecnologia per un coinvolgimento continuo:** Utilizza piattaforme e strumenti digitali per mantenere un coinvolgimento continuo con gli studenti anche dopo il completamento della formazione formale. Ciò potrebbe includere lo sviluppo di comunità online, corsi di aggiornamento periodici e l'accesso a un archivio di risorse aggiornate per supportare l'apprendimento continuo e lo sviluppo delle competenze

Implicazioni e impatto più ampi:

- **Rafforzamento dell'ecosistema AE:** L'adozione e la replica della strategia BOOMER può migliorare significativamente la capacità dell'ecosistema AE di affrontare il divario digitale tra gli anziani. Fornendo agli operatori dell'AE contenuti formativi ben strutturati, flessibili e incentrati sullo studente, BOOMER ha creato nuovi materiali e opportunità per l'educazione all'alfabetizzazione digitale per gli anziani
- **Estendere l'impatto oltre l'AE:** Le intuizioni e le metodologie sviluppate attraverso il progetto BOOMER possono essere estese oltre l'ecosistema AE a beneficio di altri campi, come l'assistenza sanitaria, i servizi pubblici, l'istruzione superiore, il sistema di istruzione e formazione professionale e lo sviluppo della comunità. L'attenzione alle competenze pratiche e l'uso della *gamification* e dell'apprendimento misto possono essere adattati a vari contesti per responsabilizzare popolazioni diverse e colmare altre forme di disuguaglianza digitale
- **Promuovere l'innovazione nelle pratiche di AE:** Il successo del progetto BOOMER evidenzia la necessità di un'innovazione continua nelle pratiche di AE. L'adozione di nuove tecnologie, approcci pedagogici e quadri collaborativi sarà

fondamentale per garantire che l'educazione all'alfabetizzazione digitale rimanga efficace e inclusiva per tutti i discenti, in particolare per coloro che sono più vulnerabili a essere lasciati indietro nell'era digitale

Il progetto BOOMER ha fornito una solida base per far progredire l'alfabetizzazione digitale tra gli anziani, offrendo preziose intuizioni e raccomandazioni pratiche che possono guidare gli sforzi futuri nell'AE e oltre. Basandosi su questi successi e adattandosi continuamente alle esigenze dei discenti, gli operatori dell'AE e le parti interessate possono svolgere un ruolo fondamentale nel colmare il divario digitale e promuovere una società digitale più inclusiva.