

>>> NEWSLETTER 2 <<<

ECONSUMER. EMPOWERING E-CONSUMERS FOR GREEN TRANSITION

2023-1-ES01-KA220-ADU-000153634

>>> SU ECONSUMER

Tutti i progetto ECOConsumer offrirà materiali innovativi per lavorare direttamente sul divario di sostenibilità tra intenzione di acquisto e acquisto reale. Come? Dando agli e-consumatori competenze verdi che influenzano direttamente il cambiamento reale verso abitudini di acquisto più sostenibili. Perché le nostre abitudini contano, perché la sostenibilità è nelle nostre mani e il consumo responsabile è a portata di clic. ECOConsumer offrirà un insieme innovativo di risorse che comprendono:



- **Corso di formazione ECOConsumer**

Il corso di formazione ECOConsumer è un corso suddiviso in 8 moduli orientato a formare gli e-consumer sulle competenze e le abilità necessarie per implementare un processo di acquisto sostenibile. Il corso contiene attività pratiche e strumenti di autovalutazione.



- **Toolbox delle attività gamificate**

ECOConsumer Toolbox, attività gamificate ideate e progettate per lo sviluppo delle competenze di sostenibilità dei consumatori, secondo i principi dell'Educational Gamification.

L'ECOConsumers toolbox di risorse gamificate è composto da un totale di 100 attività contestualizzate in scenari reali facilmente riconoscibili dall'e-consumer e relative all'intero processo di acquisto.

- **Compilazione di APP per la promozione del consumo sostenibile**

ECOConsumer Apps è una raccolta di 100 applicazioni mobili, classificate in base alle diverse fasi del ciclo pre-acquisto, acquisto e post-acquisto, che forniscono informazioni all'e-consumer sui vari aspetti che possono rendere l'esperienza di acquisto online più sostenibile.



Co-funded by
the European Union



>>> OBIETTIVO DEL PROGETTO

L'obiettivo principale di ECOConsumer è quello di fornire ai consumatori elettronici, soprattutto a quelli appartenenti ai gruppi più vulnerabili, gli strumenti necessari per svolgere un ruolo attivo nella transizione verde in cui è immersa la nostra società. A tal fine, offriamo una serie di risorse formative aperte e liberamente accessibili, progettate per educare i consumatori elettronici a prendere decisioni sostenibili durante l'intero processo di acquisto: pre-acquisto, acquisto e post-acquisto.



COSA C'È DOPO?

Nei prossimi mesi realizzeremo la versione finale del corso di formazione, continueremo a lavorare sulla divulgazione e inizieremo lo sviluppo del WP3: ECOConsumer Gamified Toolbox.



>>> COSA È STATO FATTO FINORA?

A maggio sono stati organizzati i Comitati Direttivi Nazionali e questi gruppi di esperti in diversi settori (formazione, consumo, sostenibilità...) hanno potuto accedere ai materiali sviluppati per dare il loro parere e aiutarci così ad applicare un approccio di miglioramento continuo.

Nei mesi di maggio e giugno la prima versione del corso è stata pronta e sono state organizzate sessioni di test in tutti i Paesi che fanno parte del partenariato del progetto. Più di 100 persone hanno partecipato al test del corso, un test che ci permetterà di migliorare gli aspetti che ci avete indicato per produrre la versione definitiva. Mille grazie a tutte le persone che hanno partecipato! Le sessioni sono state un successo e molto presto avremo i risultati.





>>> CONTATTI



Facebook
ECOnsumer



Instagram
ECOnsumerproject



Website
econsumersforgreentransition.eu

>>> CHI SIAMO



**Fachhochschule
des Mittelstands**

Fachhochschule des Mittelstands (FHM)
www.fh-mittelstand.de



virtualcampus

VIRTUAL CAMPUS
<https://virtual-campus.eu/>



araba Álava
foru aldundia diputación foral

MEDIA CREATIVA 2020
www.mediacreativa.eu

DIPUTACIÓN FORAL DE ÁLAVA
<https://web.araba.eus/es/home>



UNCU
<https://www.consumatoriumbria.it>



FUNDACJA EKOPOTENCJAL
<https://ekopotencjal.pl>