



EONsumer Green Apps Zusammenstellung LEITFADEN FÜR LEHRENDE

WP4 – EONsumer Green Apps Zusammenstellung

Project N° 2023-1-ES01-KA220-ADU-000153634

Inhaltsverzeichnis

ZIEL DES LEITFADENS	3
WAS IST IN DER GREEN APP ZUSAMMENSTELLUNG?	4
METHODISCHE RICHTLINIEN FÜR LEHRENDE: NUTZUNG DER GREEN APPS ZUSAMMENSTELLUNG IN DER ERWACHSENENBILDUNG	5
ANLEITUNG ZUR NAVIGATION UND NUTZUNG DES TOOLS	6
Inhalt der Suchmaske	6
So nutzen Sie die App-Sammlung:.....	7
WIE MAN DIE APP-ZUSAMMENSTELLUNG IN EINE LERNRESSOURCE VERWANDELT	8
ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN	10
FAZIT.....	11



ZIEL DES LEITFADENS

Dieser Leitfaden soll Nutzer:innen dabei helfen, die EOnsumer Sammlung grüner Apps zu verstehen und sich darin zurechtzufinden. Er bietet Schritt-für-Schritt-Anleitungen, damit du beim Lernen mit den Aktivitäten Spaß hast und dabei viel lernst.

Der Leitfaden ist für folgende Zielgruppen konzipiert:

- Erwachsene, insbesondere solche, die beim Einkauf Diskriminierung ausgesetzt sein können, sowie Verbrauchertrainer:innen und Organisationen.
- Mitarbeitende, Ehrenamtliche und Vertreter:innen nationaler Behörden und Verbraucherorganisationen, die sich für Verbraucherschutz und -bildung einsetzen.
- Fachkräfte aus verschiedenen Bereichen, die Nachhaltigkeitsbildung fördern möchten.
- Öffentliche und private Organisationen, die Unterstützungs- und Inklusionsangebote für Erwachsene bereitstellen.
- Lernende, die ihre grünen Kompetenzen im nachhaltigen Konsum erweitern wollen.

Mit diesem Leitfaden entdecken Sie, wie Sie die Apps optimal nutzen, sie an Ihr Schulungsmaterial anpassen und das Maximum an Wissen und Kompetenzen daraus herausholen.

WAS IST IN DER GREEN APP ZUSAMMENSTELLUNG?

Die Sammlung umfasst **fünf zentrale Bereiche** – **Ernährung, Reisen, Mode, Haushalt und Tourismus**. Zu jedem Thema finden Sie **über 20 Apps und Ressourcen**, die Ihnen und Ihren Lernenden dabei helfen, nachhaltige Gewohnheiten im Alltag praktisch umzusetzen. Diese Ressourcen sind:

- **Ausgerichtet am DigComp-Verbraucherkompetenzrahmen**
- **Entlang der Verbraucherschritte strukturiert**

Lernen ist ein kontinuierlicher Prozess, und der Fokus hat sich inzwischen vollständig auf das E-Learning verlagert. Dank mobiler Telefone und zahlreicher funktionsorientierter Anwendungen können Lernende in ihrem eigenen Tempo lernen und sich die Zeit nehmen, Dinge zu verstehen – denn alles ist nur einen Klick entfernt.

Die EONsumer Green Apps Zusammenstellung verfolgt das Ziel, eine Kultur des **informierten, nachhaltigen und selbstbewussten Konsums** zu fördern. Konkret soll die Initiative:

- SO1: Den Übergang zu einem umweltbewussten Online-Shopping durch eine strukturierte und zugängliche Ressource unterstützen.
- SO2: Die Vorteile des mobilen Lernens nutzen (Flexibilität, Personalisierung, jederzeitiger Zugriff).
- SO3: Lehrkräfte für Apps als wirkungsvolle Lernmittel sensibilisieren.
- SO4: Trainer:innen mit praktischen Strategien ausstatten, um mobile Tools in der Verbraucherbildung einzusetzen.
- SO5: Das Nachhaltigkeitswissen und die digitalen Verbraucherkompetenzen der Lernenden verbessern.
- SO6: Die Lernmotivation steigern und Bildung zugänglicher sowie angenehmer gestalten.

Diese Ziele stehen im Mittelpunkt der EONsumer-Erfahrung – sie statten Einzelpersonen nicht nur mit Wissen, sondern auch mit Selbstvertrauen und Werkzeugen aus, um im digitalen und konsumbezogenen Umfeld bessere Entscheidungen zu treffen.

METHODISCHE RICHTLINIEN FÜR LEHRENDE: NUTZUNG DER GREEN APPS ZUSAMMENSTELLUNG IN DER ERWACHSENENBILDUNG

EOnsumer bietet eine gamifizierte digitale Lernerfahrung, die darauf abzielt, digitale und ökologische Kompetenzen für ein nachhaltigeres Online-Konsumverhalten aufzubauen.



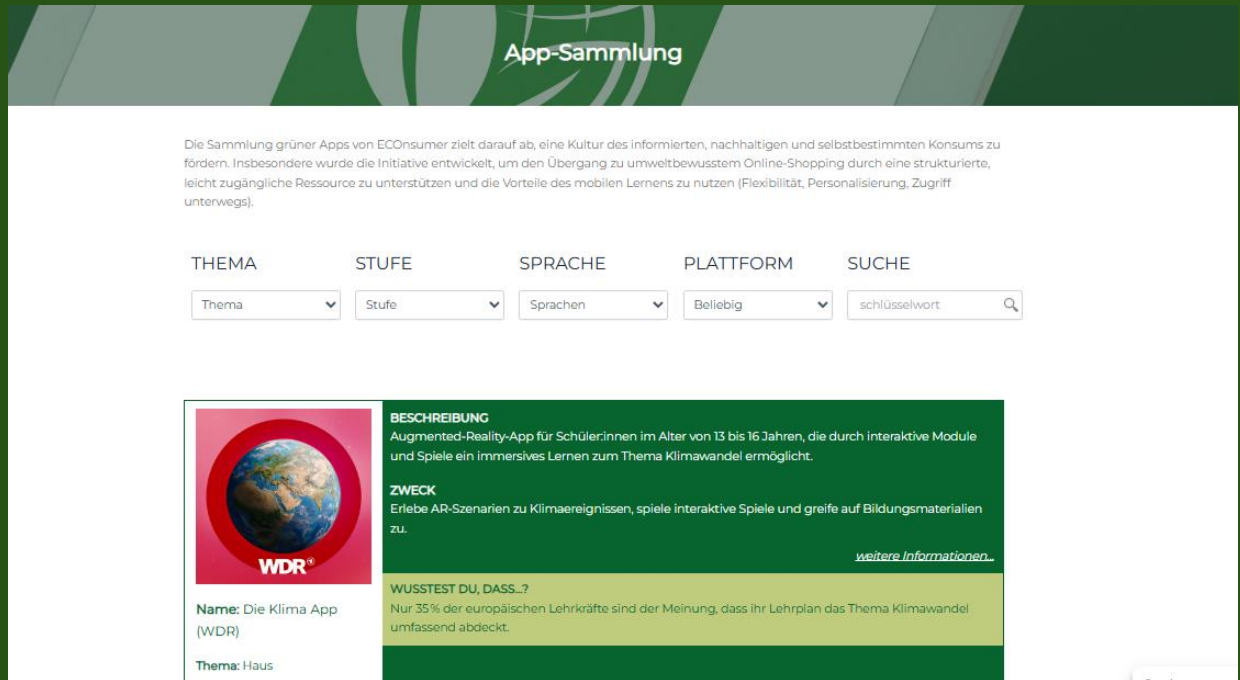
Die über 100 Apps sind in drei **zentrale Phasen des Verbraucherverhaltens** gegliedert. So können Sie diese Struktur zu Ihrem Vorteil nutzen:

- **Pre-Purchase Apps:** Unterstützen Nutzer:innen bei der Nachhaltigkeitsrecherche vor dem Kauf – beispielsweise Apps, die Produktlebenszyklen, Markenethik oder CO₂-Fußabdrücke anzeigen.
- **Purchase Phase Apps:** Begleiten Käufer:innen in Echtzeit, etwa durch Barcodescanner, die Reparaturfähigkeit oder Umweltkennzeichnungen sichtbar machen.
- **Post-Purchase Apps:** Helfen Nutzer:innen, bereits erworbene Produkte zu verwalten – z. B. mit DIY-Reparaturanleitungen, Recycling-Apps und Tauschbörsen.

■ **Tipp:** Stellen Sie diese Struktur frühzeitig in Ihrer Schulung vor und nutzen Sie sie als Grundlage für Unterrichtseinheiten, Reflexionen oder Gruppendiskussionen.

ANLEITUNG ZUR NAVIGATION UND NUTZUNG DES TOOLS

Um eine effektive Nutzung zu unterstützen, präsentiert die EOnsumer-Website die Apps in einem klar strukturierten und durchsuchbaren Format.



So nutzen Sie die Suchmaske:

Inhalt der Suchmaske

Die App-Sammlung finden Sie auf unserer Website [\[hier\]](#).

Oben rechts auf der Website können Sie die Sprache ändern.

Dort oben finden Sie drei verschiedene Optionen, um Ihre Suche einzugrenzen.

1. Sie können nach der Kaufphase filtern.

Es stehen drei Optionen zur Auswahl: Vor dem Kauf, Während des Kaufs und Nach dem Kauf. So werden Ihnen nur Apps aus der gewählten Kategorie angezeigt.

Apps für die Phase „Vor dem Kauf“ helfen Ihnen, informiert zu bleiben, Entscheidungen vor dem Kauf zu treffen oder nach nachhaltigeren Alternativen zu suchen.

2. Thema

Sie können nach thematischen Kategorien sortieren. Verfügbare Kategorien sind Ernährung, Reisen, Haushalt, Mode, Allgemeine Nachhaltigkeit, Tourismus und Verkehr.

3. Sprache

Sie können nach Apps suchen, die in Ihrer Sprache verfügbar sind. Verfügbare Sprachen sind: Englisch, Portugiesisch, Polnisch, Spanisch, Italienisch und Deutsch.

4. Plattform

Sie können die Suche auf ein Betriebssystem eingrenzen, das Sie verwenden.

So nutzen Sie die App-Sammlung:

- **Sortieren Sie die Apps nach Phase, Thema oder Sprache**, um sie auf den Schwerpunkt Ihres Unterrichts abzustimmen.
- Nutzen Sie die Spalte mit Referenzen (**Beschreibung, Zweck, Wussten Sie schon ...**), um die Apps zu überprüfen oder **weiter zu erkunden** – Transparenz ist wichtig.
- Klicken Sie auf den **Button „ZUR APP“**, der sich unter dem App-Logo befindet, um die **App herunterzuladen**.
- **Lassen Sie die Lernenden die Apps selbst bewerten und kritisch hinterfragen** – das fördert das Lernerlebnis.

 <p>Name: Gobeeco</p> <p>Thema: Haus</p> <p>Stufe: WÄHREND DES KAUFES</p> <p>GET IT ON Google Play</p> <p>Available on the App Store</p>	<p>BESCHREIBUNG</p> <p>GoBeEco Gamification (eine webbasierte Anwendung) hat das Ziel, erwachsene Lernende zu einem umweltfreundlichen Lebensstil zu motivieren und dabei zu zeigen, dass Lernen Spaß macht und persönliche Weiterentwicklung fördert. Eine der Missionen lautet „Mein Zuhause – meine Regeln“ und unterstützt nachhaltige Praktiken im Haushalt!</p> <p>ZWECK</p> <p>GoBeEco Gamification verbindet informativen und kreativ präsentierten Inhalt zur Nachhaltigkeit mit einer Vielzahl alltäglicher ökologischer Herausforderungen. Dank seines universellen Themas – Nachhaltigkeit, das alle Lebensbereiche betrifft – ist GoBeEco Gamification ein wertvolles Werkzeug für Lehrende und Trainer:innen. Es eignet sich für die Erwachsenenbildung, berufliche Aus- und Weiterbildung, Hochschulen und Schulen und ist somit eine vielseitige Ressource, um umweltbewusstes Verhalten durch Lernen zu fördern.</p> <p><u>weitere Informationen</u></p> <p>WUSSTEST DU, DASS...?</p> <p>Drei der Partner des Econsumer-Projektconsortiums waren an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt!</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Haftungsausschluss: Die Suchmaske dient ausschließlich dem Lernen und der Erkundung. Sie ist keine Rangliste oder Werbeplattform. Ziel ist es, ein kritisches Bewusstsein bei Verbraucher:innen zu fördern, nicht bestimmte Tools oder Unternehmen zu empfehlen oder zu bewerben.

WIE MAN DIE APP-ZUSAMMENSTELLUNG IN EINE LERNRESSOURCE VERWANDELT

Es geht nicht darum, mit Apps zu unterrichten – sondern **durch sie zu lernen**. Die folgenden Methoden helfen dabei, den Unterricht zu Nachhaltigkeit interaktiver und praxisnäher zu gestalten.

a. Themenspezifische Module erstellen

Kombinieren Sie reale Alltagssituationen mit passenden Apps:

- **„Eco-Shopping-Abenteuer“**: Die Lernenden erkunden *Pre-Purchase-Apps*, um die Nachhaltigkeit von Produkten zu vergleichen.
- **„Nachhaltigkeits-Challenge“**: In einem *fiktiven Einkaufsszenario* setzen die Teilnehmenden *Purchase-Apps* ein.
- **„Reparieren statt Wegwerfen“**: Mit *Post-Purchase-Apps* lernen die Teilnehmenden, wie man Produkte repariert, weiterverwendet oder recycelt.


b. Praktische Aufgaben

Bringen Sie die Lernenden aktiv ins Tun – mit spannenden Aufgaben:

- App-Schnitzeljagd: Jede*r findet und bewertet eine App aus jeder der drei Kategorien.
- Vergleich im Team: Zwei ähnliche Apps werden in Kleingruppen verglichen – was sind ihre Stärken und Schwächen?
- Reflexionstagebuch: Die Lernenden halten fest, wie eine App ihre letzte Konsumententscheidung beeinflusst hat.

c. Flipped Learning fördern

Gib den Lernenden App-basierte Hausaufgaben – und nutze die gemeinsame Unterrichtszeit für Austausch, Fragen oder die Bearbeitung von Fallbeispielen auf Grundlage ihrer App-Erfahrungen.

 **Tipp:** Strebe keine Perfektion an. Lass die Lernenden *mit den Apps spielen* – genau das gehört zum Lernprozess dazu.

d. Digitale Sicherheit bei Lehrkräften stärken

Sie müssen kein Technikprofi sein. Fangen Sie klein an:

- Testen Sie 2–3 Apps selbst, bevor Sie sie im Unterricht einsetzen.
- Sprechen Sie offen mit Ihren Lernenden über Ihre Erfahrungen – Ihre Ehrlichkeit wird geschätzt.
- Tauschen Sie sich mit Kolleginnen und Kollegen aus, um Erfolge und Schwierigkeiten gemeinsam zu reflektieren.

Ziel: Bauen Sie Ihr digitales Unterrichts-Repertoire in Ihrem eigenen Tempo aus – und leben Sie dabei eine lernfreudige, offene Haltung vor.

e. Lernerfolge einfach erfassen

Lange Prüfungen sind nicht nötig. Setzen Sie auf leichte, motivierende Formate:

- Kurze Quizze zu App-Inhalten oder Nachhaltigkeitswissen
- Reflexionstagebücher über persönliche Verhaltensänderungen
- Mini-Präsentationen oder digitale Poster, in denen die Lernenden zeigen, was sie durch eine App gelernt haben

Messen Sie, was wirklich zählt – Engagement, Bewusstsein und die Bereitschaft zu handeln.

g. Ausweiten und Anpassen: Übertragbarkeit auf andere Fächer und Lernsettings

Diese Ressource eignet sich nicht nur für die Nachhaltigkeitsbildung. Sie unterstützt auch:

- Digitale Kompetenzen: Apps gezielt nutzen und kritisch bewerten
- Kritisches Denken: Quellen hinterfragen und Greenwashing erkennen
- Soft Skills: Kommunikation, Teamarbeit und Problemlösung

Zudem ist sie flexibel einsetzbar – etwa in:

Präsenzunterricht // Online-Lernformaten // Blended-Learning

Wo auch immer Ihre Lernenden sind – das Lernen geht mit.

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Sie können auch auf Materialien aus anderen Erasmus+-Projekten zugreifen, um **Gamification-Ansätze** in Ihre Lehrprogramme zu integrieren und **fertige, kostenlose Curricula** zu nutzen:

Digital Edu Skills Handbook

Dieses Handbuch unterstützt Lehrkräfte dabei, digitale Tools sinnvoll in den Unterricht zu integrieren – mit besonderem Fokus auf Green Skills und Nachhaltigkeitsbildung. Es bietet praxistaugliche Methoden und Beispiele zur Förderung von:

- Umweltbewusstem Verhalten
- Digitaler Kompetenz im Bildungsbereich
- Curriculum-Erweiterung durch digitale Lernressourcen



Jetzt das [GoBeEco-Handbuch](#) herunterladen

Shift2Green Guidance Tool

Ein interaktives Tool, das **kleine und mittlere Unternehmen (KMU) sowie Berufsbildner*innen** auf ihrem Weg zur **ökologischen Transformation** unterstützt.

Funktionen für Lehrkräfte:

- Methodik zur Entwicklung von Curricula auf Basis digitaler Lernressourcen
- Gamification-basiertes Curriculum, das nachhaltiges Verhalten bei Berufsbildungsteilnehmenden fördert
- Hilfestellung zur Integration grüner Gewohnheiten in betriebliche Weiterbildungsprogramme



[Shift2Green Guidance Tool](#) öffnen

FAZIT

Die **Green Apps Compilation** und dieser **methodische Leitfaden** stehen kostenfrei auf der **eConsumer-Plattform** zur Verfügung. Trainer*innen, Lehrkräfte und Lernende können die Sammlung nutzen und in ihren Unterricht oder individuelle Lernprozesse integrieren.

⚠ Wichtiger Hinweis: Diese Zusammenstellung dient ausschließlich zu Bildungszwecken. Sie stellt **keine kommerzielle Partnerschaft, Förderung oder Empfehlung** der aufgeführten Apps dar. Die Auswahl basiert auf öffentlich zugänglichen Informationen – eine Aufnahme in die Sammlung bedeutet **keine explizite Empfehlung**.

Mit der Nutzung dieses Leitfadens und der App-Sammlung leisten Sie einen Beitrag zu einer wachsenden Kultur der **digitalen Nachhaltigkeitsbildung** – und helfen Lernenden, fundierte und verantwortungsvolle Entscheidungen zu treffen.

