



Co-funded by
the European Union



ECOnsumer
Empowering e-consumers For green transition



Compilazione di app ECOnsumer

GUIDA PER GLI EDUCATORI

WP4 – ECOnsumer Green Apps Compilation

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



Co-financed by the European Union. The views and opinions expressed are those of the author(s) and do not necessarily reflect those of the European Union or the Spanish Service for the Internationalisation of Education (SEPIE). Neither the European Union nor the awarding authority can be held responsible for them.

Tabella dei contenuti

Contenuti

GUIDA PER L'UTENTE.....	3
Lo scopo della guida.....	3
Cosa troverete?.....	3
Linee guida metodologiche per gli educatori: utilizzo della raccolta di app ecologiche nell'apprendimento degli adulti.....	5
COME NAVIGARE E UTILIZZARE LO STRUMENTO.....	5
Cosa è incluso nella tabella	6
Come utilizzarla.....	7
COME TRASFORMARE LA COMPILAZIONE IN UNA RISORSA DIDATTICA.....	8
Materiali aggiuntivi.....	9
Manuale sulle competenze digitali nell'istruzione.....	10
Strumento di orientamento Shift2Green.....	10
Conclusione.....	11



GUIDA PER L'UTENTE

L'obiettivo della guida

Questa guida è stata pensata per aiutare gli utenti a comprendere e navigare nella raccolta di app ecologiche ECOsumer. Fornisce istruzioni dettagliate che consentono di imparare divertendosi, mentre si apprendono le attività.

È destinato all'uso da parte di:

- Adulti, in particolare quelli vulnerabili alla discriminazione nel processo di acquisto, insieme a formatori e organizzazioni dei consumatori.
- Membri del personale, volontari e rappresentanti delle autorità nazionali e delle organizzazioni dei consumatori che promuovono la protezione e l'educazione dei consumatori.
- Professionisti di diversi settori interessati a promuovere l'educazione alla sostenibilità.
- Organizzazioni pubbliche e private che forniscono servizi di sostegno e inclusione agli adulti.
- Studenti che desiderano migliorare le proprie competenze ecologiche in materia di consumo sostenibile.

Con questa guida scoprirai come ottenere il massimo dalle app e come adattarle al tuo materiale didattico o sfruttarle al meglio per le tue conoscenze e competenze.

Che cosa troverai?

Coprendo cinque settori chiave — Alimentazione, Viaggi, Moda, Casa e Turismo — ogni argomento include oltre 20 app e risorse che possono aiutare te e i tuoi studenti ad acquisire abitudini pratiche di sostenibilità nella vita quotidiana.

Queste risorse sono:

- Allineate al quadro DigComp Consumers Framework
- Strutturate lungo il percorso del consumatore

L'apprendimento è un processo continuo e l'attenzione si è ora completamente spostata sull'e-learning. Grazie ai telefoni cellulari e alle varie applicazioni orientate alle funzionalità, gli studenti possono imparare al proprio ritmo e prendersi il tempo necessario per comprendere le cose, poiché tutto è a portata di clic.

La raccolta di app ecologiche di ECOConsumer mira a promuovere una cultura del consumo consapevole, sostenibile e responsabile. Nello specifico, l'iniziativa è stata concepita per:

- SO1: Supportare la transizione verso un e-shopping eco-consapevole attraverso una risorsa strutturata e accessibile.
- SO2: Sfruttare i vantaggi dell'apprendimento mobile (flessibilità, personalizzazione, accesso in mobilità).
- SO3: Sensibilizzare gli educatori sul ruolo delle app come potenti strumenti di apprendimento.
- SO4: Fornire ai formatori strategie pratiche per implementare gli strumenti mobili nell'educazione dei consumatori.
- SO5: Migliorare le conoscenze degli studenti in materia di sostenibilità e le loro competenze di consumo digitale.
- SO6: Migliorare il coinvolgimento nell'apprendimento, rendendo l'istruzione più accessibile e piacevole.

Questi obiettivi sono al centro dell'esperienza ECOConsumer: fornire alle persone non solo le conoscenze, ma anche la sicurezza e gli strumenti necessari per prendere decisioni migliori nel panorama digitale e dei consumatori.

Adottando il quadro DigCompConsumers, i consumatori possono migliorare le loro capacità digitali e navigare con sicurezza nel panorama digitale in continua evoluzione.

Linee guida metodologiche per gli educatori: utilizzo della raccolta di app ecologiche nell'apprendimento degli adulti

ECOnsumer offre un'esperienza di apprendimento digitale gamificata incentrata sullo sviluppo di competenze digitali e ambientali per un comportamento dei consumatori online più sostenibile.



Le oltre 100 app sono organizzate in tre fasi chiave del comportamento dei consumatori. Ecco come sfruttarle a proprio vantaggio:

- Le app pre-acquisto aiutano gli utenti a verificare la sostenibilità prima dell'acquisto, ad esempio mostrando il ciclo di vita del prodotto, l'etica del marchio o l'impronta di carbonio.
- Le app della fase di acquisto guidano l'acquirente in tempo reale, ad esempio gli scanner di codici a barre che rivelano i punteggi di riparabilità o l'etichettatura ecologica.
- Le app post-acquisto aiutano gli utenti a gestire ciò che possiedono, come guide di riparazione fai da te, app di riciclaggio e reti di riutilizzo.

▣ Suggerimento: introduce questa struttura all'inizio della tua formazione, utilizzandola come base per le lezioni, le riflessioni o le discussioni di gruppo.

COME NAVIGARE E UTILIZZARE LO STRUMENTO

Per favorirne un utilizzo efficace, il sito web ECOnsumer presenta le app in un formato chiaro e facilmente ricercabile.

Raccolta di applicazioni

La raccolta di app verdi di ECOconsumer mira a promuovere una cultura del consumo informato, sostenibile e consapevole. In particolare, l'iniziativa è pensata per sostenere la transizione verso un e-commerce ecologico e responsabile, attraverso una risorsa strutturata e accessibile, sfruttando i vantaggi dell'apprendimento mobile (flessibilità, personalizzazione e accesso in movimento).

TEMA	FASE	LINGUA	PIATTAFORMA	CERCA
<input style="width: 100%; height: 25px;" type="text" value="Tema"/> <input style="width: 15px; height: 25px; border: none;" type="button" value="▼"/>	<input style="width: 100%; height: 25px;" type="text" value="Fase"/> <input style="width: 15px; height: 25px; border: none;" type="button" value="▼"/>	<input style="width: 100%; height: 25px;" type="text" value="Lingue"/> <input style="width: 15px; height: 25px; border: none;" type="button" value="▼"/>	<input style="width: 100%; height: 25px;" type="text" value="Qualsiasi"/> <input style="width: 15px; height: 25px; border: none;" type="button" value="▼"/>	<input style="width: 100%; height: 25px;" type="text" value="parola chiave"/> <input style="width: 25px; height: 25px; border: none; background: url('search.png') no-repeat center center;" type="button"/>

DESCRIZIONE
App in Realtà Aumentata, pensata per studenti dai 13 ai 16 anni, che offre moduli interattivi e giochi immersivi sull'educazione al cambiamento climatico.

SCOPO
Vivi scenari in realtà aumentata sugli eventi climatici, gioca a moduli interattivi e accedi a materiali educativi.

[Ulteriori informazioni](#)

LO SAPEVI...?
Solo il 35% degli insegnanti europei ritiene che il proprio programma scolastico copra adeguatamente i temi legati al cambiamento climatico.

Ecco come utilizzare la tabella:

Cosa include la tabella

- La raccolta di app è disponibile sul nostro sito web qui.
- È possibile cambiare la lingua nell'angolo in alto a destra del sito web.

In alto sono disponibili tre diverse opzioni per restringere la ricerca. È possibile ordinare per:

1. scegliendo la fase di acquisto.

- Ci sono tre opzioni tra cui scegliere: prima dell'acquisto, durante l'acquisto e dopo l'acquisto. Ciò significa che limiterai la tua ricerca mostrando solo le app della categoria scelta.
- Le app prima dell'acquisto ti aiutano a rimanere informato, a prendere decisioni prima dell'acquisto o a cercare altre opzioni più sostenibili.
- Quelle durante l'acquisto ti aiutano a valutare, confrontare, scegliere o completare il processo di acquisto. Queste includono anche marketplace, app per lo shopping e altre risorse interessanti.

Le app post-acquisto si concentrano principalmente sulla gestione degli articoli acquistati, sui mercati di scambio, sulla vendita, sul riutilizzo, sul monitoraggio, sull'organizzazione e, in generale, su tutto ciò che riguarda la fase successiva all'acquisto.

1. Tema

È possibile ordinare le app per categorie tematiche. Le categorie disponibili sono: Cibo, Viaggi, Casa, Moda, Sostenibilità generale, Turismo e Viaggi.

2. Lingua

È possibile cercare le app disponibili nella propria lingua. Le lingue disponibili sono: portoghese, inglese, polacco, spagnolo, italiano, tedesco.

3. Piattaforma

È possibile restringere la ricerca al sistema operativo che si utilizza.

Come utilizzarlo

- Ordina le app per fase, tema o lingua in base al focus della tua lezione.
- Utilizza la colonna di riferimento (descrizione, scopo, lo sapevi che...) per convalidare o approfondire: la trasparenza è importante.
- Clicca sul pulsante “VAI ALL'APP” sotto il logo dell'app per scaricarla.
- Lascia che siano gli studenti stessi a valutare e criticare le app come parte dell'esperienza di apprendimento.



DESCRIZIONE
L'app Fair Food Forager è una piattaforma mobile gratuita progettata per aiutare gli utenti a scoprire e supportare attività alimentari etiche, sostenibili e attente all'ambiente.

SCOPO
Aiuta gli utenti a trovare e condividere esperienze gastronomiche sostenibili.

[Ulteriori informazioni...](#)

LO SAPEVI...?
Fair Food Forager ha oltre 6.500 attività elencate in più di 25 Paesi. Scopri come se la cavano ("fair" è anche un gioco di parole su equità e riuscita).

Nome: Fair Food Forager
Tema: Turismo
Fase: ACQUISTO

GET IT ON Google Play Available on the App Store

Dichiarazione di non responsabilità: la tabella ha solo scopo didattico ed esplorativo. Non si tratta di una classifica né di uno strumento promozionale. L'obiettivo è quello di sviluppare una consapevolezza critica nei consumatori, non di sostenere o promuovere strumenti o aziende specifici.

COME TRASFORMARE LA COMPILAZIONE IN UNA RISORSA DIDATTICA

MATERIALI

Non si tratta di fare lezioni con le app, ma di imparare attraverso di esse. È possibile utilizzare i metodi riportati di seguito per aiutare gli studenti ad avere un'esperienza più interattiva quando si insegna la sostenibilità.

Obiettivo: Costruisci il tuo kit di strumenti didattici digitali al tuo ritmo, sviluppando al contempo una mentalità orientata alla crescita.

e. Valutare i progressi nell'apprendimento (in modo semplice!)

Non servono lunghi esami. Utilizzate formati leggeri e coinvolgenti:

- Brevi quiz sui contenuti dell'app o su fatti relativi alla sostenibilità.
- Diari di riflessione sui cambiamenti comportamentali.
- Mini-presentazioni o poster digitali che riassumono ciò che hanno imparato da un'app.

Misurate ciò che conta: coinvolgimento, consapevolezza e volontà di agire.

g. Espandere e adattare: trasferibilità tra materie e contesti

Questa risorsa non è solo per l'educazione alla sostenibilità. Può anche supportare:

- Formazione sulle competenze digitali: navigazione e valutazione delle app.
- Pensiero critico: mettere in discussione le fonti e le affermazioni ecologiche.
- Competenze trasversali: comunicazione, collaborazione, risoluzione dei problemi.

Inoltre, funziona in:

- Aule fisiche
- Apprendimento a distanza
- Modelli misti

Ovunque si trovino i tuoi studenti, l'apprendimento può arrivare.

Materiali aggiuntivi

È inoltre possibile accedere alle risorse di altri progetti Erasmus+ per integrare il metodo della gamification nei propri programmi didattici e utilizzare curricula gratuiti già pronti:

Manuale sulle competenze digitali nell'istruzione

Questo manuale è stato progettato per aiutare gli educatori a integrare gli strumenti digitali nelle pratiche didattiche, con particolare attenzione alle competenze verdi e all'educazione alla sostenibilità. Offre metodi ed esempi a supporto di:

- Comportamenti eco-consapevoli
- Competenze digitali nell'istruzione

- Arricchimento dei programmi didattici tramite risorse digitali

[Download the GoBeEco handbook](#)

Strumento di orientamento Shift2Green

Uno strumento interattivo progettato per guidare le PMI e gli educatori della formazione professionale attraverso il processo di trasformazione ecologica.

Funzionalità per gli educatori:

- Metodologia per sviluppare programmi di studio basati su risorse digitali
- Programma di studio basato sulla gamification per ispirare comportamenti sostenibili tra gli studenti della formazione professionale
- Aiuta a incorporare abitudini ecologiche nella formazione sul posto di lavoro

[Shift2Green Guidance Tool](#)

Conclusioni

La raccolta Green Apps e la guida metodologica che la accompagna sono disponibili gratuitamente sulla piattaforma eConsumer. Formatori, educatori e studenti possono accedere alla raccolta e integrarla nei loro percorsi didattici o di apprendimento personale.

⚠️ Nota importante: questa raccolta è fornita esclusivamente a scopo didattico. Non rappresenta alcuna partnership commerciale, sponsorizzazione o approvazione delle app elencate. La selezione si basa su informazioni disponibili pubblicamente e l'inclusione nella risorsa non implica una raccomandazione.

Utilizzando questa guida e la raccolta di app, contribuisci alla crescita della cultura dell'educazione alla sostenibilità digitale, aiutando gli studenti a compiere scelte informate e responsabili.

