

EKONSUMENT - WSPIERANIE E-KONSUMENTÓW W ZIELONEJ TRANSFORMACJI

2023-1-ES01-KA220-ADU-000153634

»»» O projekcie EKOnsument

Projekt ECOConsumer dostarczy innowacyjne materiały, które pomogą zredukować przepaść między zamiarem a faktycznym zakupem w kontekście zrównoważonego rozwoju. Jak to osiągniemy? Wyposażając e-konsumentów w zielone kompetencje, które realnie zmieniają ich nawyki zakupowe na bardziej zrównoważone. Nasze nawyki mają znaczenie, ponieważ zrównoważony rozwój leży w naszych rękach, a odpowiedzialna konsumpcja jest w zasięgu każdego z nas. Projekt ECOConsumer zaoferuje innowacyjny zestaw zasobów, który obejmuje:



- **Kurs szkoleniowy dla EKOnsumentów**

Szkolenie ECOConsumer to kurs podzielony na 8 modułów zorientowanych na przeszkolenie e-konsumentów w zakresie kompetencji i umiejętności niezbędnych do wdrożenia zrównoważonego procesu zakupowego. Kurs zawiera ćwiczenia praktyczne i narzędzia do samooceny.

- **Zestaw narzędzi związanych z grywalizacją**

ECOConsumer Toolbox to zestaw grywalizowanych działań opracowanych i zaprojektowanych z myślą o rozwijaniu kompetencji konsumentów w zakresie zrównoważonego rozwoju, zgodnie z zasadami grywalizacji edukacyjnej. Zawiera on 100 zadań, które osadzone są w realistycznych scenariuszach, łatwo rozpoznawalnych dla e-konsumentów i obejmujących cały proces zakupowy.



- **Kompilacja aplikacji promujących zrównoważoną konsumpcję**

ECOConsumer Apps to zbiór 100 aplikacji mobilnych, sklasyfikowanych według różnych faz cyklu przed zakupem, zakupu i po zakupie, które dostarczają e-konsumentom informacji na temat różnych aspektów, które mogą sprawić, że zakupy online będą bardziej zrównoważone.

»»» CEL PROJEKTU

Głównym celem projektu EONsumer jest wyposażenie e-konsumentów, zwłaszcza tych z najbardziej narażonych grup, w niezbędne narzędzia, które pozwolą im aktywnie uczestniczyć w zielonej transformacji naszego społeczeństwa. W tym celu oferujemy szeroki zakres otwartych i darmowych zasobów szkoleniowych, mających na celu edukację e-konsumentów w podejmowaniu zrównoważonych decyzji na każdym etapie procesu zakupowego: przed zakupem, w trakcie oraz po zakupie.



CO DALEJ?

W nadchodzących miesiącach wprowadzimy ostateczną wersję Kursu Szkoleniowego, będziemy kontynuować prace nad promocją i rozpoczniemy rozwój WP3: Zestaw narzędzi grywalizacyjnych.



»»» DOTYCHCZASOWE DZIAŁANIA

W maju zorganizowano Krajowe Komitety Sterujące, składające się z ekspertów z różnych dziedzin, takich jak szkolenia, konsumpcja i zrównoważony rozwój. Uczestnicy uzyskali dostęp do opracowanych materiałów, aby wyrazić swoje opinie i pomóc nam wprowadzić podejście ciągłego doskonalenia.

W maju i czerwcu była gotowa pierwsza wersja kursu. We wszystkich krajach uczestniczących w projekcie przeprowadzono sesje testowe, w których wzięło udział ponad 100 osób. Testy te pozwolą nam ulepszyć kurs, uwzględniając otrzymane uwagi, aby stworzyć ostateczną wersję. Dziękujemy serdecznie wszystkim uczestnikom! Sesje przebiegły pomyślnie, a wyniki testów będą dostępne już wkrótce.



»»» SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI



Facebook
EConsumer



Instagram
EConsumerproject



Website
econsumersforgreentransition.eu

»»» KIM JESTEŚMY



**Fachhochschule
des Mittelstands**

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



virtualcampus

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



Mediactiva

MEDIA CREATIVA 2020
www.mediactiva.eu

araba Álava
foru aldundia diputación foral

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



UNC Umbria
www.consumatoriumbria.it

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



EKOPOTENCJAL
PRZESTRZEŃ MOŻLIWOŚCI

FUNDACJA EKOPOTENCJAL
<https://ekopotencjal.pl>