



Guida all'attività

Acquistare online in modo competente

#DigCompConsumers

• Tipologia

Attività di Didattica Digitale Integrata (in modalità sincrona e asincrona)

• Destinatari

Studentesse/studenti scuola secondaria di II grado

• Obiettivi

- ✓ acquisire dimestichezza con il vocabolario specifico del mercato digitale (livello base),
- ✓ sperimentare il processo di acquisto di un bene nel mercato digitale,
- ✓ acquisire consapevolezza nelle competenze digitali "agite".

• Durata

 **14 ore** in presenza (o attività sincrona) e a distanza (attività asincrona)

• Aree

Area umanistico-letteraria, Area matematico-tecnologico-scientifica, Area giuridico-economica, Area tecnico-professionale.

(Discipline specifiche e/o Educazione civica https://www.istruzione.it/educazione_civica/)

Ambienti di apprendimento

- ✓ Classe fisica
- ✓ Classe digitale
(Google Classroom o altra soluzione analoga)

Strumenti

- ✓ pc
- ✓ tablet
- ✓ smartphone (BYOD - Bring Your Own Device)
Azione #6 Politiche attive per il BYOD
Piano Nazionale Scuola Digitale

Applicazioni

- ✓ **Padlet**
<https://it.padlet.com/> (o altra app analoga) per creare un ambiente di condivisione/discussione
- ✓ **Google documenti**
t.ly/m7L8 (o altra app analoga) per creare documenti e report da condividere
- ✓ **Google fogli**
t.ly/11bs (o altra app analoga) per creare tabelle da condividere

DISCUTINE!



Durata 1 ora in presenza (o attività sincrona) + **1 ora** a distanza (attività asincrona)

Cosa fa la/il docente



- ✓ Crea uno spazio di confronto/condivisione su Padlet e facilita il confronto tra gli studenti
- ✓ Crea un foglio Google per la costruzione collaborativa di un vocabolario
- ✓ Conduce un'attività di **brainstorming** per individuare una lista di lemmi da inserire nel vocabolario
- ✓ Guida la ricerca online finalizzata ad editare i lemmi o espressioni (come "negozio online") da inserire nel vocabolario.

Cosa fanno studentesse/studenti



- ✓ **Prendono appunti** utilizzando Google documenti
- ✓ **Condividono gli appunti** personali nel Padlet.
- ✓ **Commentano gli appunti/risorse** condivisi dagli altri studenti e docenti.
- ✓ **Contribuiscono alla redazione del vocabolario.**

Cosa si produce



- ✓ **Padlet a colonne**
Modello digitale di esempio:
<https://padlet.com/sapereconsumare/digcompconsumers>
- ✓ **Documento personale digitale di appunti per il Brainstorming**
Modello digitale di esempio:
<https://bit.ly/36Vbzod>
- ✓ **Documento digitale per la costruzione del vocabolario**
Modello digitale di esempio:
<https://bit.ly/3sEhzdn>



INFORMATI!



Durata 1 ora in presenza (o attività sincrona) + **1 ora** a distanza (attività asincrona)

Cosa fa la/il docente



- ✓ Introduce il DigCompConsumers, Quadro europeo delle competenze digitali per i consumatori.

Cosa fanno studentesse/studenti



- ✓ **Fanno domande e prendono appunti** utilizzando Google documenti
- ✓ **Condividono gli appunti** personali nel Padlet.
- ✓ **Commentano gli appunti/risorse** condivisi dagli altri studenti e docenti.

Cosa si produce



- ✓ **Documento personale digitale per condividere appunti con il gruppo**
Modello digitale di esempio:
<https://bit.ly/3KvDoSA>
- ✓ **Padlet a colonne**
Modello digitale di esempio:
<https://padlet.com/sapereconsumare/digcompconsumers>

Risorse utili



Scheda didattica Saper(e)Consumare
Acquistare online in modo competente #DigCompConsumers

Webinar



- ⇒ Consumo digitale consapevole: cosa bisogna sapere prima e durante un acquisto
- ⇒ Consumo digitale consapevole: cosa bisogna sapere dopo un acquisto e le tutele nel mercato delle comunicazioni elettroniche



Link utili

- ⇒ DigCompConsumers (Unione europea)
- ⇒ I requisiti di prodotto (Unione europea)
- ⇒ Diritto di recesso (Ministero dello sviluppo economico)
- ⇒ Trasparenza nei servizi per le comunicazioni (Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni)
- ⇒ Convienesaperlo.it (Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato)



Mettiti alla prova!



Durata 4 ore in presenza (o attività sincrona) + 4 ore a distanza (attività asincrona)

È ora di mettersi alla prova con un'attività collaborativa. La/il docente introduce uno scenario (quello proposto o altro progettato dall'insegnante) per far esercitare studentesse e studenti su un compito di realtà, mettendo in gioco una o più competenze digitali per i consumatori, secondo il quadro europeo del *DigComp for Consumers*.

"Giovanna e Marco vogliono acquistare degli auricolari bluetooth su internet o in Rete ma non si sentono sicuri della loro competenza.

Aiutateli nella loro scelta!"



Prima dell'acquisto

Competenze

1.1 Navigare, cercare e filtrare informazioni su beni e servizi

1.2 Valutare e confrontare informazioni su beni e servizi

1.3 Riconoscere e valutare pubblicità e comunicazioni commerciali

1.4 Gestire il profilo e l'identità digitale nel mercato digitale

1.5 Prendere in considerazione un consumo sostenibile e responsabile nei mercati digitali

Cosa fa la/il docente

Guida studentesse e studenti a creare una tabella per documentare la ricerca sulle caratteristiche tecniche del prodotto che si intende acquistare.

Guida studentesse e studenti a creare una tabella per documentare la ricerca sulle offerte e annunci pubblicitari individuati relativi al prodotto che si intende acquistare e a valutare la validità e l'utilità degli annunci.

Cosa fanno studentesse/studenti

Implementano e condividono nel Padlet la tabella per documentare la ricerca sulle caratteristiche tecniche del prodotto che si intende acquistare.

Implementano e condividono nel Padlet la tabella per documentare la ricerca sulle offerte e annunci pubblicitari individuati relativi al prodotto che si intende acquistare.

Cosa si produce

Tabella per documentare la ricerca sulle caratteristiche tecniche del prodotto che si intende acquistare.

Modello digitale di esempio:
<https://bit.ly/365mThm>

Tabella per documentare la ricerca sulle offerte e annunci pubblicitari:

Modello digitale di esempio:
<https://bit.ly/3MBpe4k>





Mettiti alla prova!

• Durante l'acquisto

Competenze

➡ 2.1 Interagire nel mercato digitale per comprare e vendere

2.2 Partecipare a piattaforme di economia collaborativa

2.3 Gestire pagamenti e flussi finanziari attraverso gli strumenti digitali

2.4 Comprendere diritti d'autore, licenze e contratti relativi a beni e servizi digitali

2.5 Gestire privacy e dati personali

2.6 Proteggere sicurezza e salute



Cosa fa la/il docente

Guida studentesse e studenti a creare una tabella per documentare la verifica delle condizioni di acquisto del prodotto scelto, considerando garanzie, condizioni per il reso e per il rimborso, modalità di pagamento più idonee per ciascuna specifica situazione e utente.

Cosa fanno studentesse/studenti

Implementano e condividono nel Padlet la tabella per documentare la verifica delle condizioni di acquisto del prodotto scelto e partecipano alla valutazione delle modalità di pagamento più idonee.

Cosa si produce

Tabella per documentare la verifica delle condizioni di acquisto del prodotto scelto e delle modalità di pagamento più idonee.

Modello digitale di esempio:
<https://bit.ly/3sRCb26>



Mettiti alla prova!

Dopo l'acquisto



Competenze

3.1 Condividere le informazioni con altri consumatori nel mercato digitale

3.2

Affermare i diritti dei consumatori nel mercato digitale

3.3

Identificare limiti e lacune delle competenze dei consumatori digitali

Cosa fa la/il docente

Guida studentesse e studenti a:

- ✓ cercare le principali piattaforme per condividere recensione di prodotti e negozi online.
- ✓ fare una valutazione del prodotto scelto e una valutazione del negozio online in cui si intende acquistare.

Cosa fanno studentesse/studenti

Partecipano alla ricerca di piattaforme in cui è possibile condividere le recensioni

Implementano e condividono nel Padlet la tabella per documentare la ricerca

Implementano e condividono nel Padlet il documento per la valutazione del prodotto e del negozio online scelti

Cosa si produce

Tabella per documentare le piattaforme più diffuse per recensire prodotti e e-commerce.

Modello digitale di esempio:
<https://bit.ly/3CpnHK1>

Documento per la valutazione del prodotto acquistato e del negozio online utilizzato

Modello digitale di esempio:
<https://bit.ly/3vSsZw7>



Rifletti!



Durata 1 ora in presenza (o attività sincrona) + 1 ora a distanza (attività asincrona)

A conclusione la/il docente può condurre un'attività di riflessione sull'esperienza formativa realizzata.

- ⇒ *Quali sono stati gli aspetti sui quali hai concentrato la tua attenzione durante l'attività?*
- ⇒ *Quali difficoltà hai incontrato?*
- ⇒ *Cosa hai imparato?*
- ⇒ *Ci sono aspetti che vorresti approfondire in futuro?*
- ⇒ *Consigliaresti questa attività ad altre/i? Perché?*

...



Modello digitale di esempio:

<https://bit.ly/3rZ2hP0>




Risorse per l'insegnante

Puoi arricchire e personalizzare questa scheda.
Organizza l'attività per la tua classe secondo necessità e bisogni formativi specifici.

Se vuoi, cerca altri spunti navigando tra le risorse di [sapereconsumare.it](https://www.sapereconsumare.it)

- ⇒ Articoli e webinar di esperte/i:

Consumo digitale consapevole: cosa bisogna sapere prima e durante un acquisto

Consumo digitale consapevole: cosa bisogna sapere dopo l'acquisto

Educare al digitale e al consumo consapevole, tra nuove competenze e i rischi della Rete

Pratiche commerciali scorrette online: se le conosci, le eviti

Viaggio nell'universo dei prodotti

- ⇒ Infografiche

Consumo digitale: 10 pratiche scorrette da cui tutelarsi

Il Quadro europeo per le competenze digitali dei Consumatori (Digcomp for Consumers)

- ⇒ **Glossario** di Educazione digitale e Diritti dei Consumatori