



Cofinanziato
dall'Unione europea



COME RIDURRE L'IMPATTO AMBIENTALE DELLA TECNOLOGIA DIGITALE?



SCHEMA DELLA FORMAZIONE



Introduzione ai
concetti chiave



Produzione di
Dispositivi digitali



Utilizzo
quotidiano



Fine del ciclo di
vita



Il futuro della tecnologia
digitale: iniziative e azioni



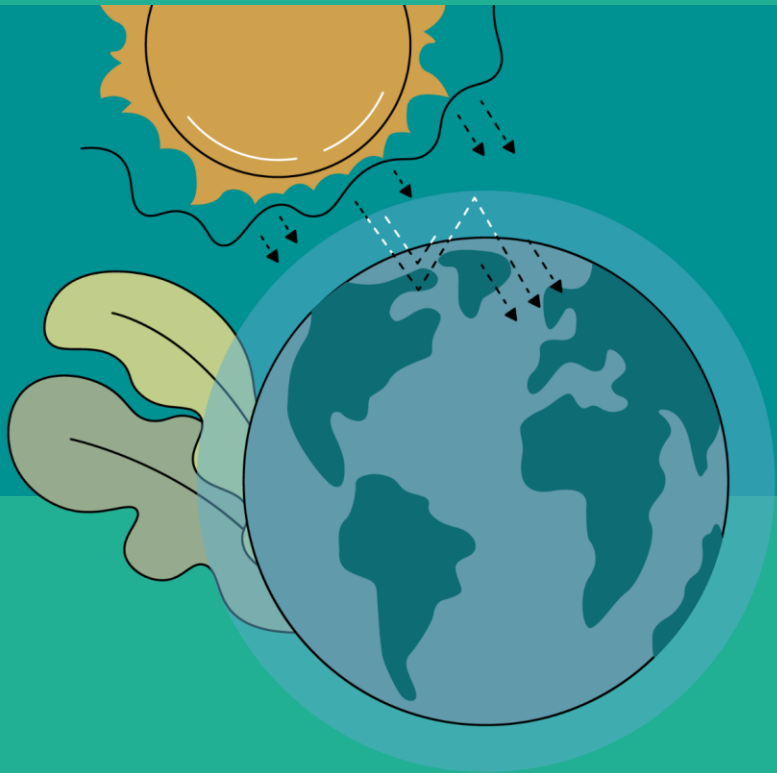
eGreen

01

INTRODUZIONE AI CONCETTI CHIAVE

Cambiamento climatico e impronta di carbonio
Ciclo di vita dei dispositivi digitali

CAMBIAMENTO CLIMATICO



CAMBIAMENTO CLIMATICO
= variazioni di temperatura a lungo termine

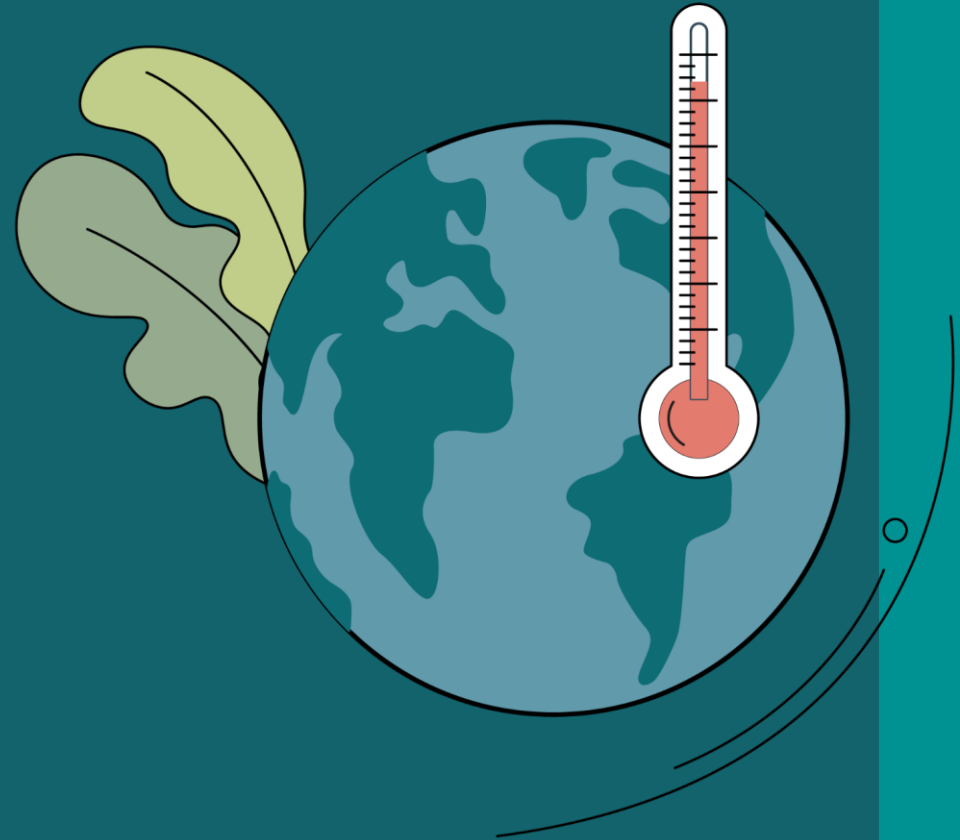
×



RISCALDAMENTO GLOBALE
= aumento della temperatura

IMPATTO AMBIENTALE

CAMBIAMENTO CLIMATICO



Generazione di energia

Deforestazione

Produzione di alimenti



Consumo



Beni manifatturieri



Trasporto



Alimentazione degli
edifici



Creazione di rifiuti





COME MISURARE IL CAMBIAMENTO CLIMATICO? (A.1)

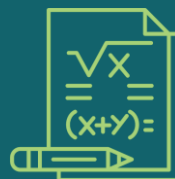


- ▶ Qual è la misura più utilizzata per valutare il cambiamento climatico?



IMPRONTA DI
CARBONIO

- ▶ Quale formula viene utilizzata per ottenerlo?



EMISSIONI DI
CO2

=

QUANTITA'
CONSUMATA

X

FATTORE DI
EMISSIONE



VIAGGIO DA PARIGI A ROMA



IMPRONTA DI
CARBONIO

=

ATTIVITÀ

X

TASSO DI
EMISSIONE



PARIGI



1100 km

0,2 di CO2 per km

220 kg di CO2



ROMA



VIAGGIO DA PARIGI A ROMA

IMPRONTA DI
CARBONIO

=

ATTIVITÀ

X

TASSO DI
EMISSIONE



AEREO 1100 km 0,2 di CO2 per km

220 kg di CO2e



AUTO 1400 km 0,12 di CO2 per km

168 kg di CO2e



BUS 1500 km 0,06 di CO2 per km

90 kg di CO2e



TRENO 1400 km 0,05 di CO2 per km

70 kg di CO2e



MANGIO OGNI GIORNO 100 GR PER 1 ANNO

IMPRONTA DI
CARBONIO

=

ATTIVITÀ

X

TASSO DI
EMISSIONE



MANZO 365 giorni

1,33 kg di
CO₂e/giorno

485,45 kg di CO₂e

RISO 365 giorni

0,27 kg
CO₂e/giorno

98,55 kg di CO₂e

CAROTA 365 giorni

0,014 kg
CO₂e/giorno

5,11 kg di CO₂e





QUAL È L'IMPRONTA DI CARBONIO DEL SETTORE DIGITALE? (A.2)



► Qual è la percentuale dell'impronta di carbonio digitale nelle emissioni globali di CO₂?

A. 0.05%-0.1%

B. 0.5%-1%

C. 1%-2%

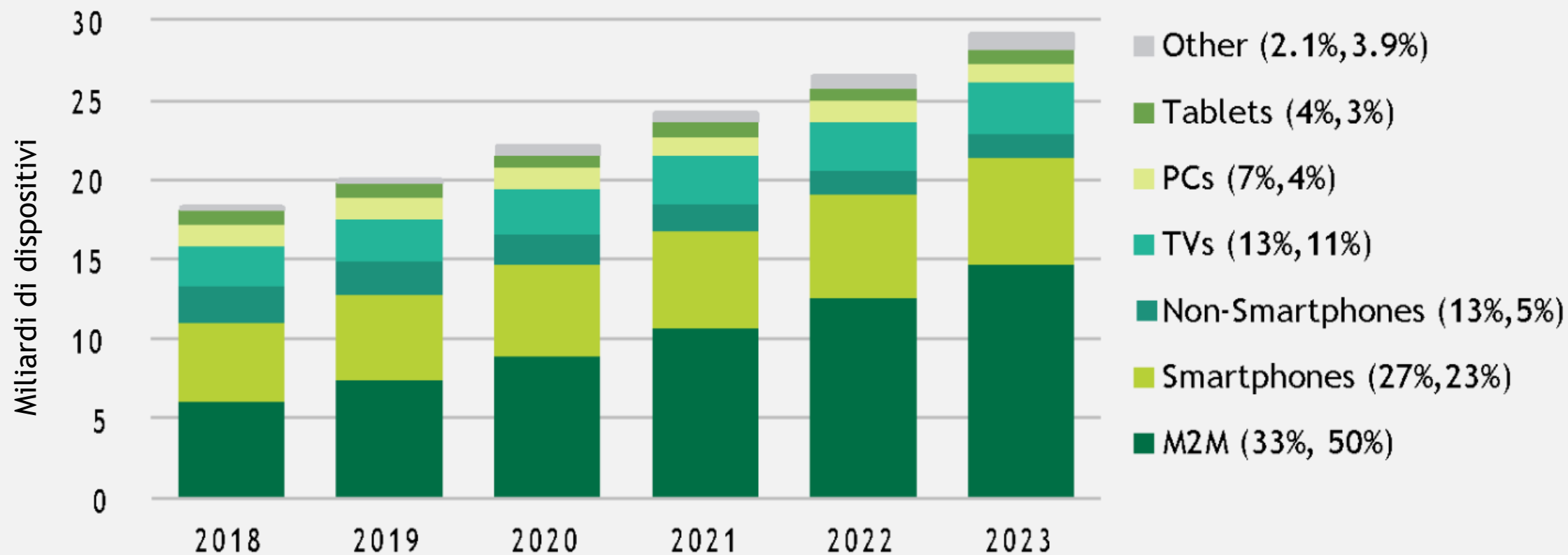
D. 2%-3%

► Quando si confrontano le emissioni di CO₂ delle attività digitali e dell'aviazione a livello globale, quale affermazione descrive meglio i loro contributi relativi?





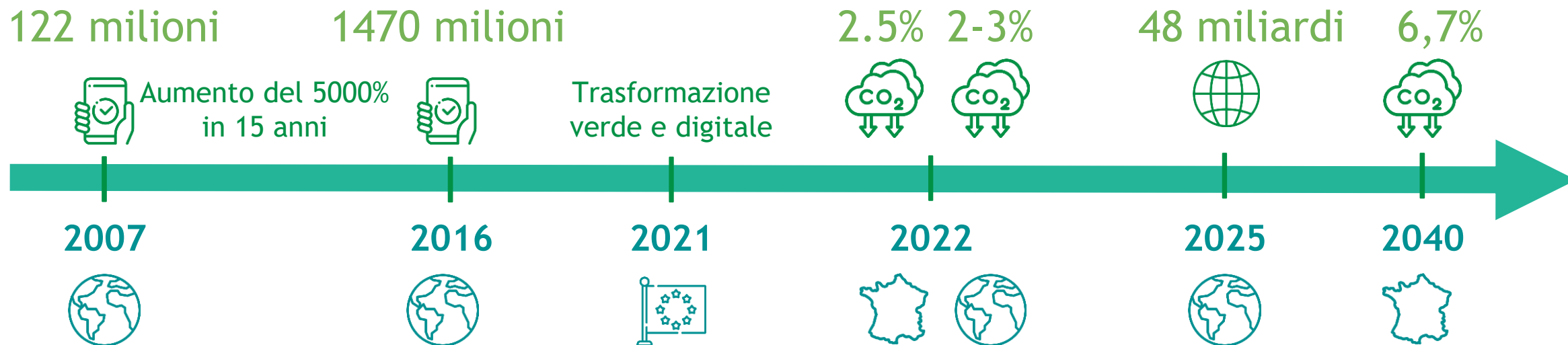
DISPOSITIVI DIGITALI PIÙ UTILIZZATI NEL 2023



Source: [Cisco Annual Internet Report, 2018–2023](#)



UN IMPATTO CRESCENTE DELL'IMPRONTA DI CARBONIO DIGITALE



62,5 milioni di tonnellate estratte

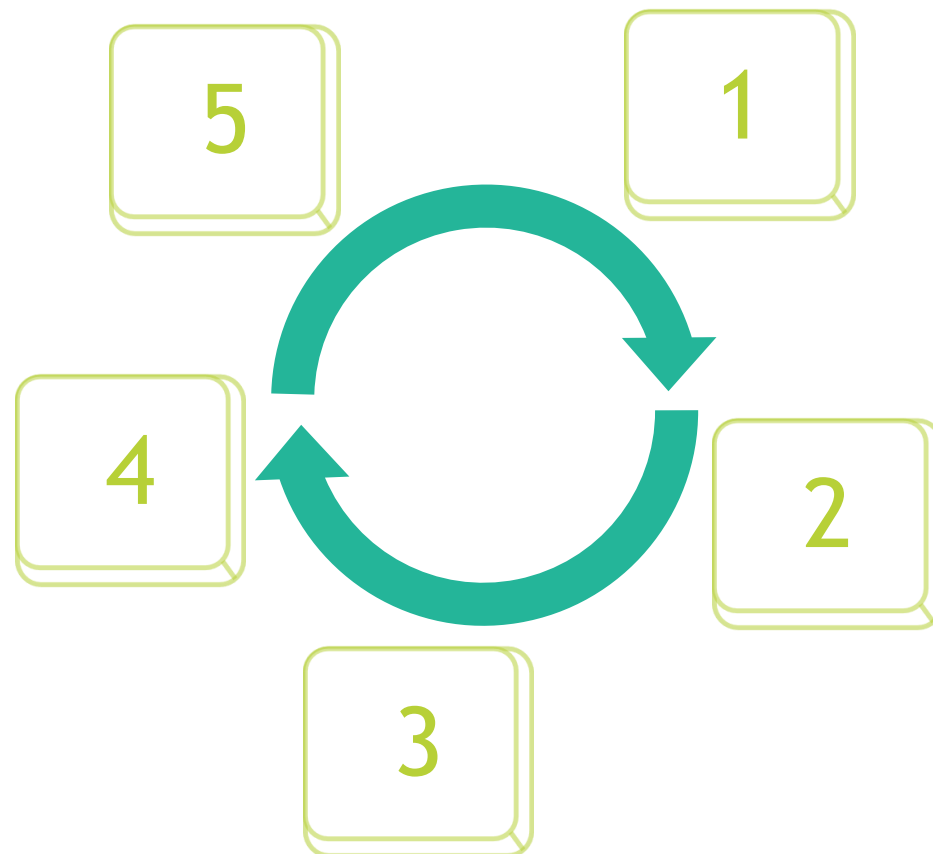


20 milioni di rifiuti non riciclabili all'anno



IL CICLO DI VITA DEI DISPOSITIVI DIGITALI (A.3)

- ▶ Quali sono le 5 fasi del ciclo di vita di un dispositivo digitale?





THE LIFECYCLE OF DIGITAL DEVICES (A.3)



- ▶ Quanta CO2 totale viene destinata alla produzione, all'uso e al riciclaggio (in %)?



PRODUZIONE



USO



SMALTIMENTO DEI
RIFIUTI

78%

21%

1%



eGreen

02

PRODUZIONE DI DISPOSITIVI DIGITALI

L'impatto della produzione



FASI DI PRODUZIONE DI UN DISPOSITIVO DIGITALE



CONCEZIONE

+/- 70 materie prime



ESTRAZIONE E TRASFORMAZIONE

200 kg scavati
Solo pochi grammi
utilizzati



Molteplici trattamenti chimici
e metodi di purificazione



FABBRICAZIONE DI COMPONENTI

180 passaggi per
costruire componenti
elettronici



COSTRUZIONE

100 volte più oro in
una tonnellata di
smartphone che in una
tonnellata di minerali
d'oro



DISTRIBUZIONE

4 giri del mondo in
aereo

Stati Uniti

Sud-Est asiatico,
Australia, Africa
centrale, Sud America

Asia, Europa,
Stati Uniti

Sud-Est asiatico



IMPATTO GEOPOLITICO E SOCIALE



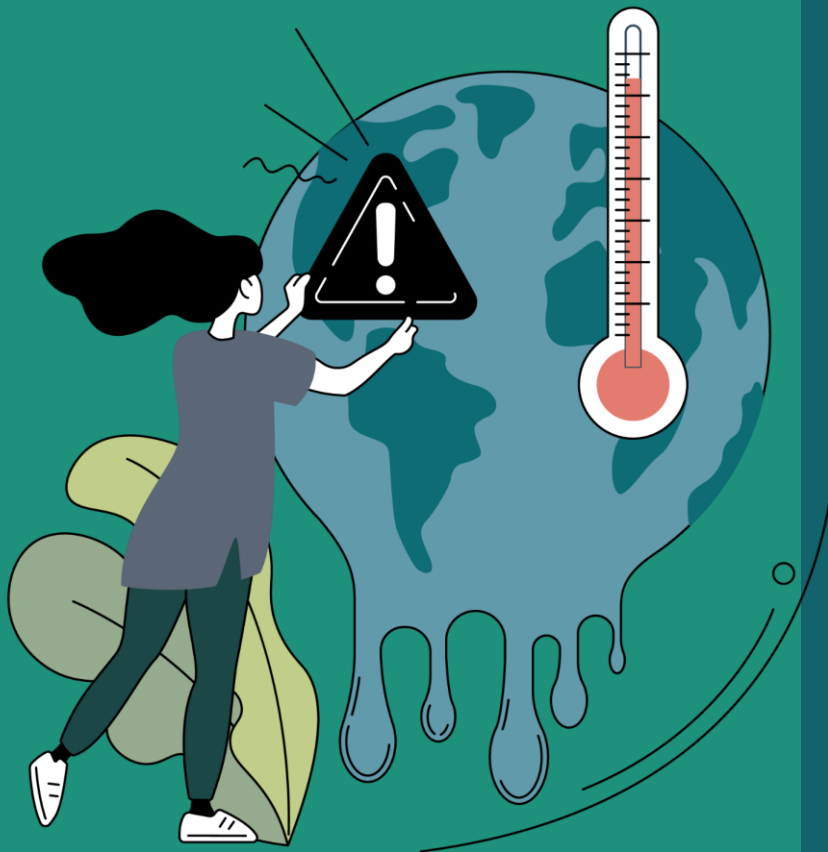
Entro il 2040, la domanda globale si moltiplicherà **di 4x**

Dal 1970 al 2008, **50+** dei conflitti armati globali sono stati legati a risorse naturali di alto valore.

3 delle guerre più violente del XXI secolo in Africa sono state legate alle industrie estrattive

La Repubblica Democratica del Congo è tra i paesi meno sviluppati del continente africano

IMPATTO AMBIENTALE



Esaurimento delle risorse naturali



Scarti tossici in natura (aria, acqua, suolo)



Emissioni di carbonio per la produzione e l'assemblaggio di dispositivi digitali

Produzione



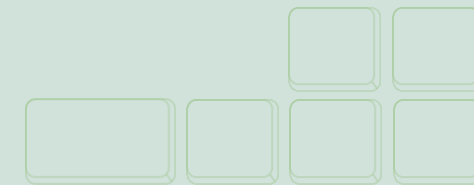
=



1,600 km



Consumo intensivo di acqua



IMPRONTA DI CARBONIO DELLA PRODUZIONE DEI MIEI DISPOSITIVI DIGITALI (A.4)

▶ Quanti dispositivi digitali possiedi oggi?

Dispositivo digitale	Numero
Smartphone	
Tablet	
Portatile	
Computer	
Console di gioco e visori per realtà virtuale	
TV e dispositivi di streaming	
Dispositivi indossabili e per la casa intelligente (altoparlanti, smartwatch...)	
Altro (da aggiungere)	
TOTALE	



IMPRONTA DI CARBONIO DELLA PRODUZIONE DEI MIEI DISPOSITIVI DIGITALI (A.4)

Dispositivo digitale	Impronta di carbonio della loro produzione	Numero di dispositivi	Calcola la tua impronta
Smartphone	39,07 kg CO ₂ e		
Tablet	63,19 kg CO ₂ e		
Portatile	156,24 kg CO ₂ e		
Computer	417 kg CO ₂ e		
Console di gioco e visori per realtà virtuale	73,75 kg CO ₂ e		
TV e dispositivi di streaming	371,69 kg CO ₂ e		
Dispositivi indossabili e per la casa intelligente (altoparlanti, smartwatch...)	10 kg CO ₂ e		
Altro (da aggiungere)			
TOTALE			

IMPATTO SULL'AMBIENTE





Le emissioni di gas serra aumenteranno del **6%** ogni anno



La produzione di dispositivi digitali si scontra con i limiti del nostro pianeta: l'utilizzo di risorse non rinnovabili



La domanda di metallo sta esplodendo: il **6%** dell'oro utilizzato a livello globale è utilizzato per il settore digitale

Produzione di un dispositivo digitale  =  **78%** se la sua impronta di carbonio

SUGGERIMENTI PER RIDURRE L'IMPATTO



Acquista un dispositivo con un alto indice di riparabilità



Acquista dispositivi di seconda mano



Massimizza la durata di vita di un dispositivo digitale



Scegli la riparazione piuttosto che l'acquisto



Acquistare i dispositivi solo quando necessario



5 COSE DA CONSIDERARE PRIMA DI ACQUISTARE QUALSIASI DISPOSITIVO



BISOGNO



IMMEDIATO



SIMILE



ORIGINE



UTILE



UTILIZZO QUOTIDIANO DI DISPOSITIVI DIGITALI

L'integrazione dei dispositivi digitali
Come utilizzare i dispositivi digitali

PROPRIETÀ DEI DISPOSITIVI DIGITALI DEGLI UTENTI DI INTERNET



▶ La maggior parte dei dispositivi digitali posseduti dagli utenti di Internet:

↳ Smartphone **97.6%**



↳ Portatile/computer **57.7%**



↳ Tablet **30.9%**



↳ Smartwatch **30.1%**



↳ Console di gioco **19.1%**



↳ TV streaming **15.7%**



UTILIZZO DI INTERNET NEL MONDO



5,35 miliardi

Utenti di Internet

66.2%

Popolazione mondiale

Donne **63%**

Uomini **69%**











92% della popolazione nei paesi ad alto reddito ha accesso diretto a Internet

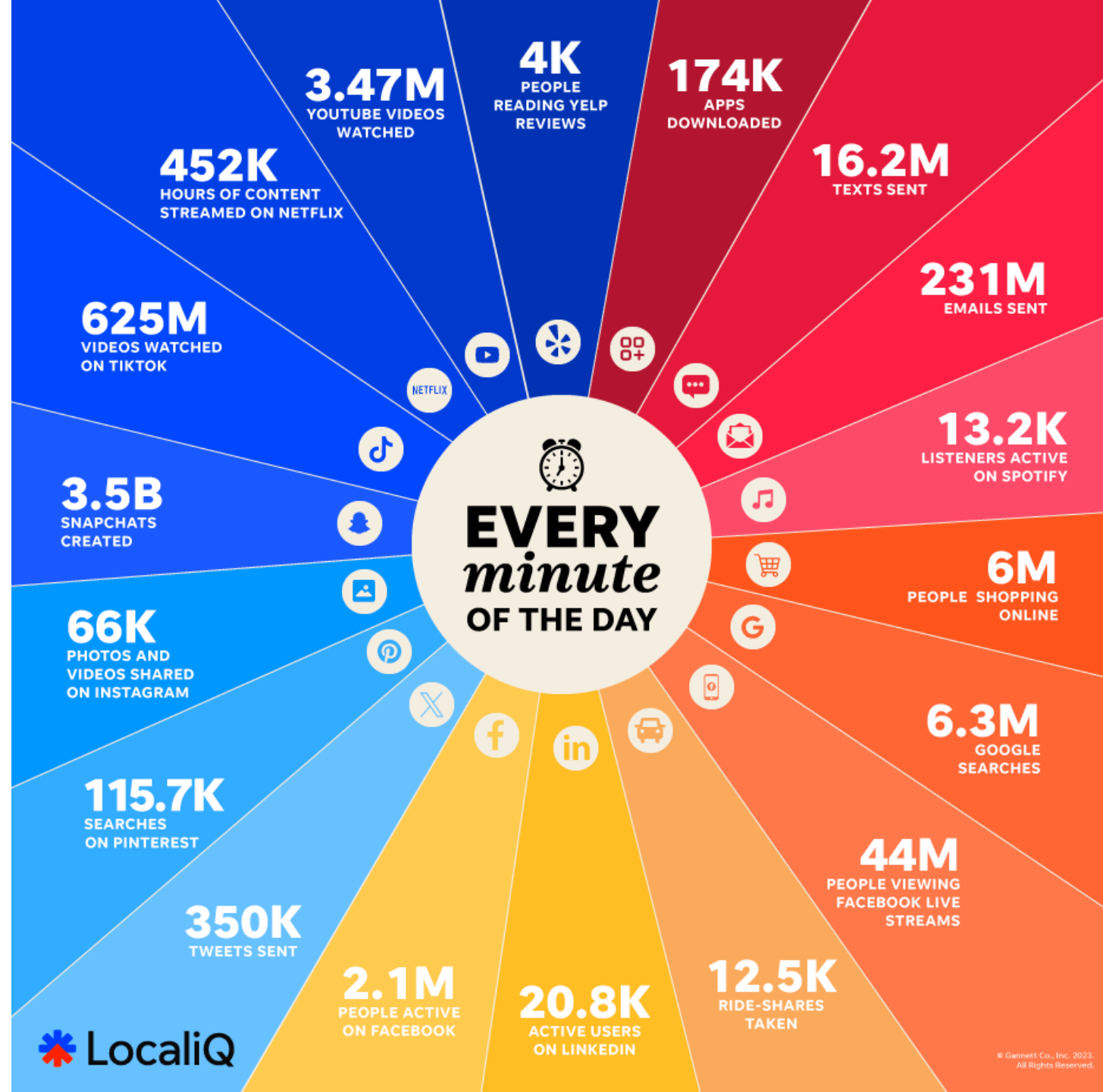
26% della popolazione nei paesi a basso reddito ha accesso diretto a Internet

UTILIZZO DI DISPOSITIVI DIGITALI (A.5)



▶ Cosa ci permettono di fare i dispositivi digitali?

- ↳  Comunicazione
- ↳  Intrattenimento
- ↳  Produttività
- ↳  Ricerca e analisi dei dati
- ↳  Apprendimento e informazioni
- ↳  Commercio
- ↳  Navigazione e localizzazione
- ↳  Creatività
- ↳  Salute e benessere
- ↳  Sicurezza e protezione



UTILIZZO DI DISPOSITIVI DIGITALI

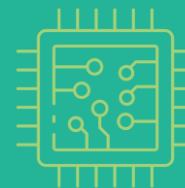


SERVIZIO DIGITALE

- ▶ Tutte le persone, i software e le risorse hardware necessarie per fornire un servizio



SOFTWARE



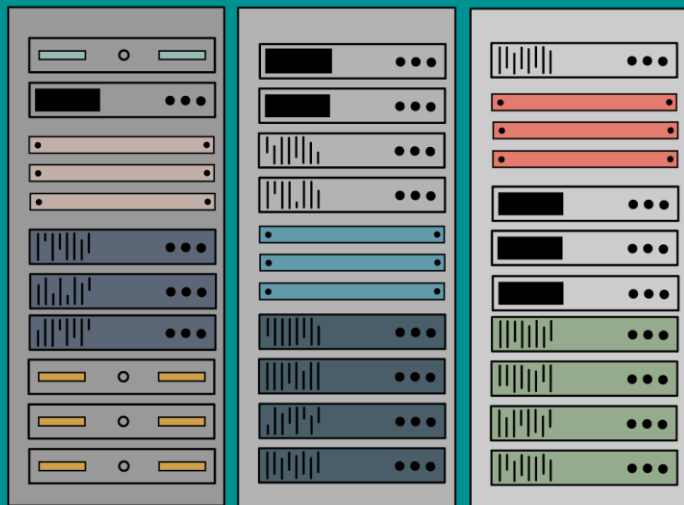
HARDWARE



INFRASTRUTTURE
(DATA CENTER)



CENTRI DI ELABORAZIONE DATI



RETE, AREE DI ARCHIVIAZIONE, SERVER DI ELABORAZIONE

► Elaborare, organizzare, proteggere e archiviare i dati



Necessità di energia elettrica 24/7 = **1%** della domanda globale di energia elettrica



Sistemi di raffreddamento per prevenire malfunzionamenti dovuti al calore generato



0.3% di tutte le emissioni globali di CO2



IMPATTO DELL'USO DEI DISPOSITIVI DIGITALI (A.6)



► Confrontare l'impatto ambientale dell'uso digitale con quello di un'auto

↳ Associa ogni attività alla distanza percorsa da un'auto.

10 m = 1,224 g CO₂



Trascorri 1 ora sui social media al giorno per una settimana

Condurre ricerche su Internet per 1 ora al giorno per una settimana

Archivia una serie di 10 episodi di un'ora nel cloud

Stampa 10 pagine fronte/retro

Guarda un episodio di 1 ora di una serie al giorno per una settimana

Invia e ricevi 100 e-mail (senza allegati)



LE ABITUDINI DIGITALI CHE HANNO L'IMPATTO MAGGIORE



VIDEO STREAMING



80% di dati Internet

60% video online

20% Altro

Piattaforme video online	% di dati Internet utilizzati	% delle emissioni complessive di carbonio del settore digitale
Piattaforme di streaming (Amazon Prime, Netflix...)	34	7
Piattaforme di contenuti per adulti	27	5
Ospitare piattaforme video (Youtube...)	21	4
Piattaforme di social media	18	4

source: ADEME <https://archives.ggf.fr/infographie/69/pollution-numerique-du-clic-qu-declit>



LE ABITUDINI DIGITALI CHE HANNO L'IMPATTO MAGGIORE



SOCIAL MEDIA



2h24 = Tempo medio trascorso ogni giorno sui social media



Contenuti condivisi, in particolare video



149 GB di dati consumati quando utilizzato 52 minuti al giorno per un mese



2.4 miliardi di utenti,
645 milioni di tonnellate di CO2/anno



350 milioni di foto condivise



8 miliardi di video guardati ogni giorno

LE ABITUDINI DIGITALI CHE HANNO L'IMPATTO MAGGIORE



EMAILS



Invio di un'e-mail: transita dai data center e percorre circa **15000 km** in tutto il mondo



Impronta di carbonio di un'e-mail = **4 g** di CO₂e (fino a 50 g con allegati)



293 miliardi di e-mail inviate ogni giorno (75% spam) = **90.000** tonnellate di CO₂e

LE ABITUDINI DIGITALI CHE HANNO L'IMPATTO MAGGIORE



RICERCA SU INTERNET

Transito attraverso numerosi data center



1 anno di ricerca su Internet



365 kWh di energia elettrica






Percorso di **1400 km** in auto
















BUONE ABITUDINI DIGITALI (A.7)










▶ Associate each digital habit to its category

-  1. Streaming video  2. Reti sociali  3. E-mail  4. Ricerca su Internet

-  Limito il numero di schede o finestre aperte, chiudo la scheda quando non è più necessaria
-  Utilizzo motori di ricerca sostenibili, come Ecosia
-  Riduco il mio tempo sui social media
-  Evito di condividere la mia e-mail se non è necessario
-  Do la priorità allo streaming con una risoluzione di qualità inferiore
-  Cancello la mia posta regolarmente
-  Se devo accedere all'indirizzo di una pagina o di un sito Web, inserisco tale indirizzo nella barra degli indirizzi e non nella barra del motore.

-  Non rispondo a e-mail non necessarie
-  Se sto cercando una parola chiave, uso la barra degli indirizzi
-  Ho programmato il mio tempo sui social media
-  Ho disabilitato le notifiche dei social media sui miei dispositivi.
-  Limito l'uso del video durante le chiamate online
-  Salvo le pagine che visito spesso nei miei preferiti per trovarle direttamente

-  Do la priorità al Wi-Fi, se disponibile, invece dei dati mobili
-  Uso la modalità offline per la mia musica e i miei video, se possibile
-  Non uso cc nelle e-mail, se non necessario
-  Ho utilizzato app che mi aiutano a limitare l'uso dei social media
-  Ho inviato e-mail con collegamenti a file invece di allegati grandi
-  Non invio e-mail non necessarie
-  Ho nascosto le app dei social media dalla prima schermata dei miei dispositivi

SUGGERIMENTI PER RIDURRE L'IMPATTO



VIDEO STREAMING



Riduci la qualità del video



Utilizza il Wi-Fi



Disattivare la riproduzione automatica



SUGGERIMENTI PER RIDURRE L'IMPATTO



SOCIAL MEDIA



Riduci i tempi di scorrimento



Condividi meno contenuti



Disattivare le notifiche



SUGGERIMENTI PER RIDURRE L'IMPATTO



E-MAIL



Elimina le e-mail inviate e lo spam



Annulla l'iscrizione alle newsletter



Limitare la transizione di file di grandi dimensioni



SUGGERIMENTI PER RIDURRE L'IMPATTO



RICERCA SU INTERNET



Naviga direttamente ai siti Web desiderati



Usa parole chiave concise



Contrassegnare i siti visitati di frequente





FINE DEL CICLO DI VITA DEI DISPOSITIVI DIGITALI

Riciclaggio dei dispositivi digitali
Smaltimento dei dispositivi digitali
Prolungare la durata di vita dei dispositivi digitali



RIFIUTI ELETTRONICI



► E-Waste = TUTTI i dispositivi elettronici (non solo digitali)

Dal 2014 al 2019



21% Crescita dei rifiuti elettronici

2020



Rifiuti elettronici in tutto il mondo

=



350 navi da crociera in una linea di
125 km



Neodimio



Indio



Cobalto

**PERDITA DI
MATERIALI
PREZIOSI**

IMPATTO AMBIENTALE DEI RIFIUTI ELETTRONICI



Non biodegradabile



Scarti tossici in natura (aria, acqua, suolo)



Problemi di salute





RICICLAGGIO DEI RIFIUTI ELETTRONICI



ENTRO IL 2030, SI PREVEDE CHE L'INDUSTRIA DEI RIFIUTI ELETTRONICI CRESCERÀ DI 75 MILIONI DI TONNELLATE



17% di rifiuti elettronici riciclati nel 2019 nel mondo



77% di rifiuti elettronici trattati e riciclati in Francia



Gli Stati Uniti spediscono il **25%** dei loro rifiuti elettronici all'estero

GESTIONE DEI RIFIUTI ELETTRONICI (A.8)



► Scenario:

- ↳ Stai pulendo la tua stanza e ti imbatti in una scatola di vecchi dispositivi elettronici che non usi più.
- ↳ Questi potrebbero includere vecchi telefoni, caricabatterie, cuffie o altri gadget.

Quali sono le diverse opzioni disponibili per lo smaltimento di questi rifiuti elettronici nella tua comunità?

Quali sfide potresti incontrare nello smaltimento responsabile dei tuoi rifiuti elettronici?



GESTIONE DEI RIFIUTI ELETTRONICI

- ▶ Ricercare e utilizzare le strutture disponibili per la raccolta e il riciclaggio dei rifiuti elettronici



Supermercati



Negozi dedicati



Negozi online



Il riciclo non copre il 100% del nostro fabbisogno





EFFETTI CHE ACCENTUANO LO SMALTIMENTO DEI DISPOSITIVI DIGITALI (A.9)



► Collega la definizione con la spiegazione corretta

Obsolescenza funzionale

Obsolescenza psicologica (o evolutiva)

Pianificato obsolescenza

Irreparabilità

Strategia attraverso la quale la durata di vita standard di un dispositivo viene volutamente ridotta dalla fase di progettazione per motivi

Dispositivi progettati in modo da renderli difficili o impossibili da riparare.

Quando un prodotto non soddisfa più le esigenze degli utenti che desiderano acquistare un nuovo modello a causa di un cambiamento di funzionalità o design.

Prodotto che non soddisfa più le nuove aspettative per motivi tecnici (ad es. incompatibilità con nuove apparecchiature), normativi e/o economici.



OBSOLESCENZA FUNZIONALE

- ▶ Prodotto che non soddisfa più le nuove aspettative per motivi tecnici (ad es. incompatibilità con nuove apparecchiature), normativi e/o economici.



Accelerato dagli anni 2000 in poi con l'innovazione sugli smartphone

Più di **113 milioni** di smartphone inutilizzati nelle famiglie francesi

63% degli smartphone utilizzati ha meno di 2 anni





OBSOLESCENZA PSICOLOGICA



- ▶ Quando un prodotto non soddisfa più le esigenze degli utenti che desiderano acquistare un nuovo modello a causa di un cambiamento di funzionalità o design.



Risultato delle strategie di marketing delle aziende tecnologiche



Crea un sentimento di urgenza tra i clienti



OBSOLESCENZA PROGRAMMATA

- ▶ Una strategia attraverso la quale la durata di vita standard di un dispositivo viene volutamente ridotta dalla fase di progettazione per motivi economici.



Tramite aggiornamenti software



Hardware progettato per non durare (batterie, ecc.)



IRREPARABILITÀ

- ▶ Dispositivi progettati in modo da renderli difficili o impossibili da riparare.
Ad esempio, saldare insieme i componenti principali per rendere impossibili aggiornamenti e riparazioni.



La maggior parte dei produttori non fornisce opzioni di sostituzione o soluzioni evolutive disponibili al pubblico. La garanzia non copre tutte le riparazioni.

Esistono opzioni sostenibili Indice di riparabilità francese 2021



CONTRASTARE QUESTI EFFETTI



Regolamenti UE 2023



Migliore resistenza a cadute, polvere, acqua



Disponibilità di aggiornamenti del sistema operativo di almeno 5 anni



Batteria durevole



Etichetta energetica



Riparazione: pezzi di ricambio essenziali disponibili entro 5-10 giorni per un massimo di 7 anni



Indice di riparabilità



MANUTENZIONE DEI DISPOSITIVI DIGITALI (A.10)

- ▶ Come prendersi cura del proprio dispositivo digitale per prolungarne la durata?



Smartphone



Portatile/computer



Tablet



Smartwatch



Console di gioco

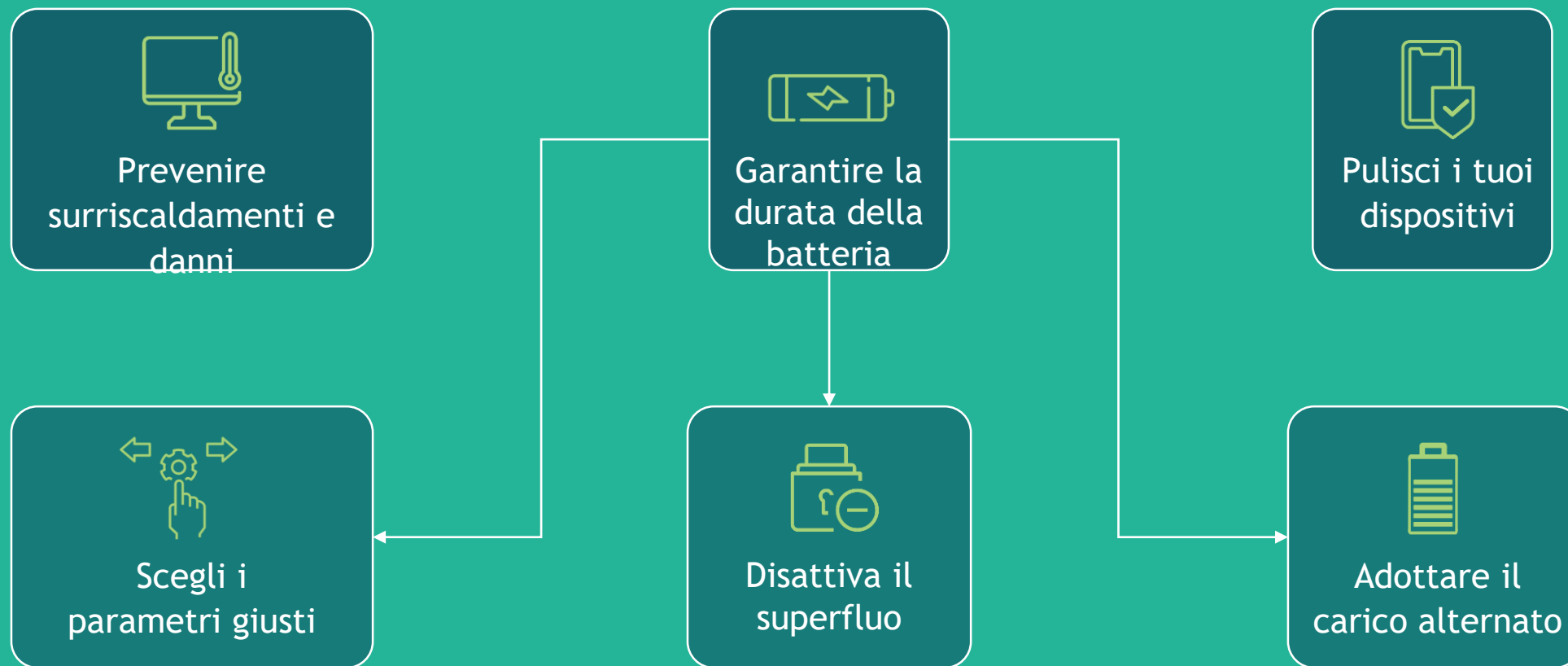


TV





PROLUNGARE LA DURATA DEI DISPOSITIVI DIGITALI



SMALTIMENTO DEI DISPOSITIVI DIGITALI



Smaltire i dispositivi digitali solo quando inutilizzabili e irreparabili



Trova le opzioni di riciclo



Riciclare i dispositivi inutilizzati

SUGGERIMENTI PER RIDURRE L'IMPATTO



Conserva i dispositivi
il più a lungo
possibile



Ripara i
dispositivi



Acquista dispositivi
ricondizionati



Dona
dispositiv
i



Evita i secondi
schermi



Spegnere i
dispositivi
inutilizzati



Disabilita notifiche,
sincronizzazione,
streaming ad alta
risoluzione



Cancella
regolarmente i
dati



Lavorare da
casa



Garantire la
durata della
batteria



QUIZ (A.11)



Nel 2019, approssimativamente quanti smartphone sono stati venduti in tutto il mondo?

- A. 500 milioni
- B. 750 milioni
- C. 1 miliardo**
- D. 1,5 miliardi

Durante la fase di produzione di un dispositivo digitale, quale passaggio richiede l'escavazione di 200 kg di minerali?

- A. Concezione
- B. Estrazione e trasformazione**
- C. Fabbricazione di componenti
- D. Costruzione

Dalla produzione alla distribuzione, quanto viaggia uno smartphone prima di essere venduto al cliente?

- A. Equivalente a un viaggio di andata e ritorno in aereo da Bruxelles a Roma
- B. Equivalente a un viaggio di andata e ritorno in aereo da Parigi a Mosca
- C. Equivale a fare un giro del mondo completo in aereo
- D. Equivale a fare 4 giri del mondo in aereo**



QUIZZ (A.11)



Che percentuale rappresenta la fase di produzione per l'emissione complessiva di carbonio di un dispositivo digitale?

A. 44%

B. 56%

C. 68%

D. 78%

Qual è l'attività digitale che si distingue per la più energivora e l'impatto ambientale, costituendo l'80% dei dati web?

A. Video streaming

B. Utilizzo dei social media

C. Comunicazioni via e-mail

D. Ricerca su Internet

Qual è l'impronta di carbonio media delle e-mail inviate quotidianamente in tutto il mondo (calcolata senza allegati)?

A. 172 tonnellate di CO₂e

B. 1172 tonnellate di CO₂e

C. 110.000 tonnellate di CO₂e

D. 1,172 milioni di tonnellate di CO₂e



QUIZZ (A.11)



Quale percentuale di rifiuti elettronici prodotti nel 2019 ha raggiunto strutture formali di gestione o riciclaggio, secondo la Global E-waste Statistics Partnership (GESP)?

A. 10%

B. 17%

C. 25%

D. 33%

Da cosa è principalmente causata l'obsolescenza psicologica? (due possibili risposte)

A. Modifica della funzionalità o del design

B. Usura fisica

C. Percezione e desiderio dei consumatori

D. Strategie di marketing

Quali sono alcuni suggerimenti di manutenzione consigliati per prolungare la durata dei dispositivi digitali?

A. Pulizia regolare delle prese d'aria ed eliminazione dei dati non necessari

B. Lasciare i dispositivi alla luce diretta del sole per prestazioni migliori

C. Utilizzo di qualsiasi tipo di soluzione detergente sugli schermi

D. Consentire ai dispositivi di surriscaldarsi occasionalmente per un funzionamento ottimale



eGreen

05

IL FUTURO DEL DIGITALE - INIZIATIVE E AZIONI



SCENARI FUTURI (BASATI SU SCENARI TENDENZIALI A PARTIRE DAL 2020)



IMPRONTA DI CARBONIO (in milioni di tonnellate)

2020	17.2
2030	25
2050	49.4



RISORSE UTILIZZATE (in milioni di tonnellate)

2020	63.7
2030	88
2050	178



CONSUMO ENERGETICO (in TWh)

2020	52
2030	54
2050	93



CONSUMO DI METALLI E MINERALI (in tonnellate)

2020	952
2030	1 081
2050	1 508



MODERAZIONE DIGITALE



- **Approccio che mira a ridurre l'impatto ambientale della tecnologia digitale limitandone l'utilizzo.
È un aspetto della trasformazione digitale verde.**



**DA UN MONDO DIGITALE A UNO ATTENTO
ALL'AMBIENTE**



AZIONI PUBBLICHE

- Educazione digitale
- Regolamentazione delle tecniche di progettazione
- Campagne d'informazione
- Implementazione di misure sostenibili nelle organizzazioni



MISURE DI MODERAZIONE DIGITALE (A.12)

Cosa fai? (1 = Per Niente / 4 = Sempre)	1	2	3	4
Conservi i tuoi dispositivi digitali il più a lungo possibile prendendoti cura di loro				
Fai riparare il tuo telefono o computer piuttosto che acquistarne uno nuovo				
Prendi in considerazione l'acquisto di attrezzature ricondizionate				
Trovi una seconda vita per le attrezzature inutilizzate (vendendo, riciclando, riciclando, ecc.)				
Eviti di utilizzare schermi non necessari				
Non lasci i dispositivi in standby				
Utilizzi il minor numero possibile di dati				
Pulisci regolarmente i tuoi dati				
Utilizzi la tecnologia digitale per ridurre il pendolarismo da casa al lavoro/scuola				
Ti prendi cura della durata della batteria dei tuoi dispositivi digitali				



MISURE DI MODERAZIONE DIGITALE (A.12)

Cosa vorresti fare? (1 = Per Niente / 4 = Sempre)	1	2	3	4
Conservi i tuoi dispositivi digitali il più a lungo possibile prendendoti cura di loro				
Fai riparare il tuo telefono o computer piuttosto che acquistarne uno nuovo				
Prendi in considerazione l'acquisto di attrezzature ricondizionate				
Trovi una seconda vita per le attrezzature inutilizzate (vendendo, riciclando, riciclando, ecc.)				
Eviti di utilizzare schermi non necessari				
Non lasci i dispositivi in standby				
Utilizzi il minor numero possibile di dati				
Pulisci regolarmente i tuoi dati				
Utilizzi la tecnologia digitale per ridurre il pendolarismo da casa al lavoro/scuola				
Ti prendi cura della durata della batteria dei tuoi dispositivi digitali				

INIZIATIVE E AZIONI



▶ UNEP: Patto digitale globale



▶ Il Green Deal dell'UE





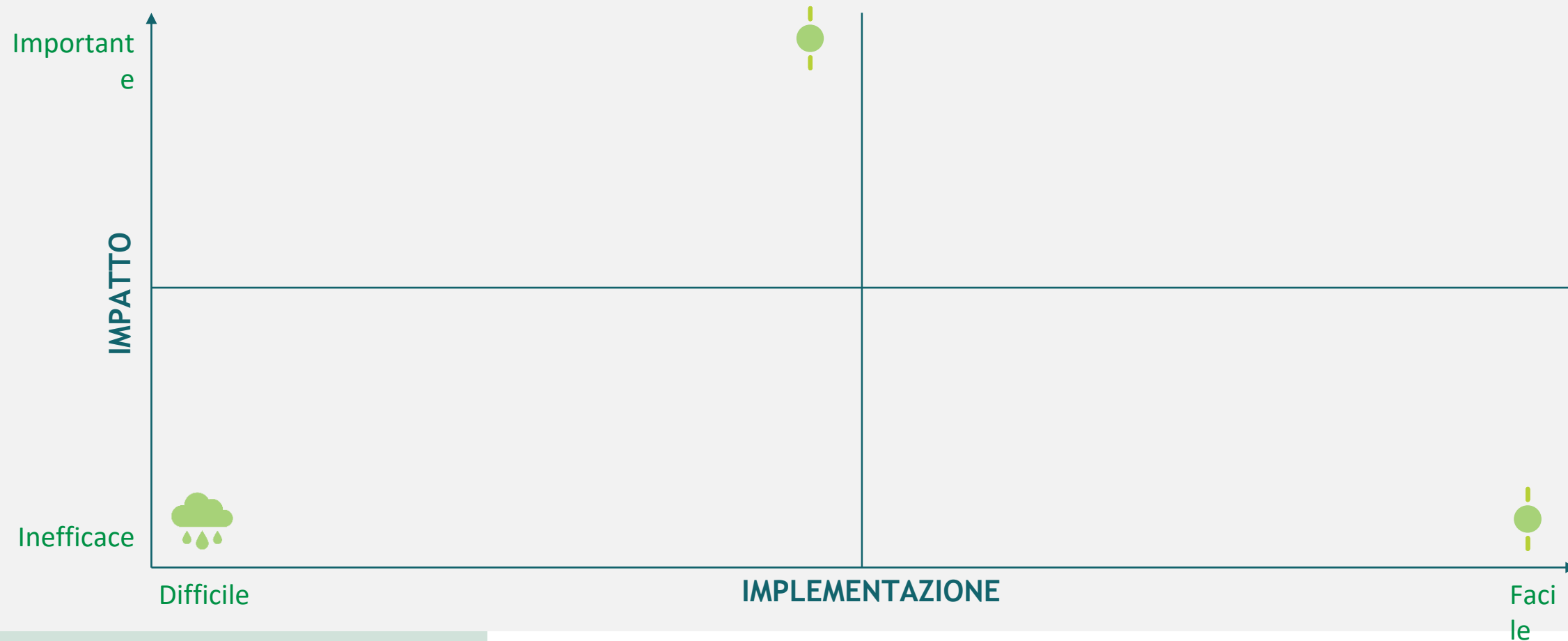
PIANO D'AZIONE PER IL VERDE DIGITALE (A.13)



- ▶ Limitare la quantità di dispositivi digitali posseduti
- ▶ Adotta uno stile di vita digitalmente moderato
- ▶ Riduci l'utilizzo del digitale
- ▶ Estendere la durata della garanzia di un dispositivo digitale
- ▶ Progettare infrastrutture e dispositivi digitali sostenibili
- ▶ Ripara i dispositivi digitali
- ▶ Proteggi e mantieni le apparecchiature digitali
- ▶ Condividere apparecchiature digitali (ad es. internet box condiviso all'interno di un edificio)
- ▶ Contribuire ad azioni collettive (beneficenza, digital clean up day, iniziative, ecc.)
- ▶ Regolamentare la produzione, l'utilizzo e lo smaltimento della tecnologia digitale
- ▶ Sensibilizzare l'opinione pubblica sull'impatto ambientale della tecnologia digitale nella propria cerchia sociale
- ▶ Migliorare la longevità e la riparabilità dei dispositivi digitali (dalla progettazione alla fine del ciclo di vita)
- ▶ Termina l'interruzione del software
- ▶ Ridurre il numero di schermi e le loro dimensioni
- ▶ Riciclare o donare sistematicamente le attrezzature inutilizzate
- ▶ Acquista dispositivi di seconda mano
- ▶ Sviluppare nuove tecnologie digitali



PIANO D'AZIONE PER IL VERDE DIGITALE (A.13)





SUGGERIMENTI FINALI PER RIDURRE IL TUO IMPATTO



PRODUZIONE



Acquista solo quando necessario



Scegliere la riparazione piuttosto che l'acquisto di un nuovo



Acquista dispositivi di seconda mano

USO



Riproduci meno video in streaming online o con una qualità inferiore



Limita il tuo tempo sui social media



Pulisci la tua casella di posta elettronica

DISPOSIZIONE



Trova le opzioni di riciclo



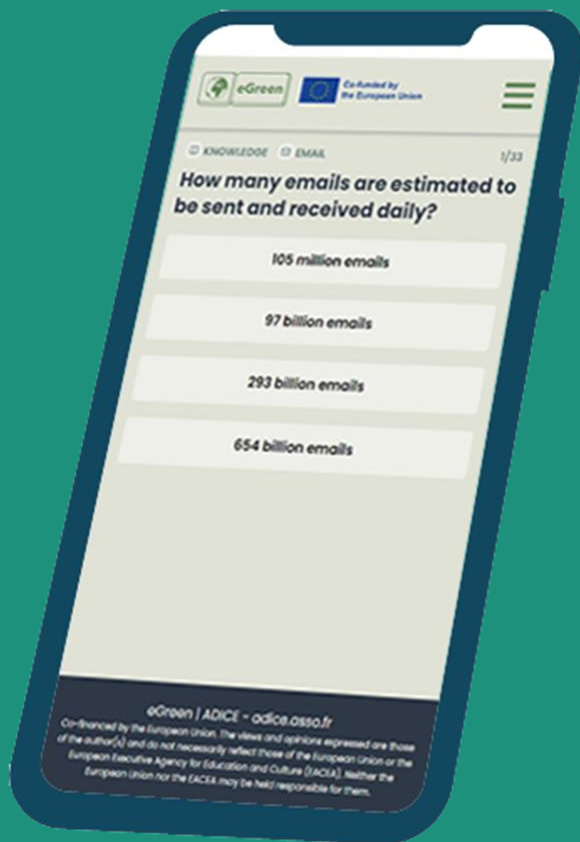
Prendere precauzioni per preservare i dispositivi il più a lungo possibile



Garantire la durata della batteria



CHE PROFILO DIGITALE SEI?



egreen.adice.asso.fr



Metti alla prova le tue conoscenze



Misura l'impatto delle tue abitudini



Insieme di azioni consigliate per ridurre l'impatto





Cofinanziato
dall'Unione europea

egreen.adice.asso.fr



STRUMENTI PRATICI

► Disponibile online e scaricabile con accesso gratuito

