

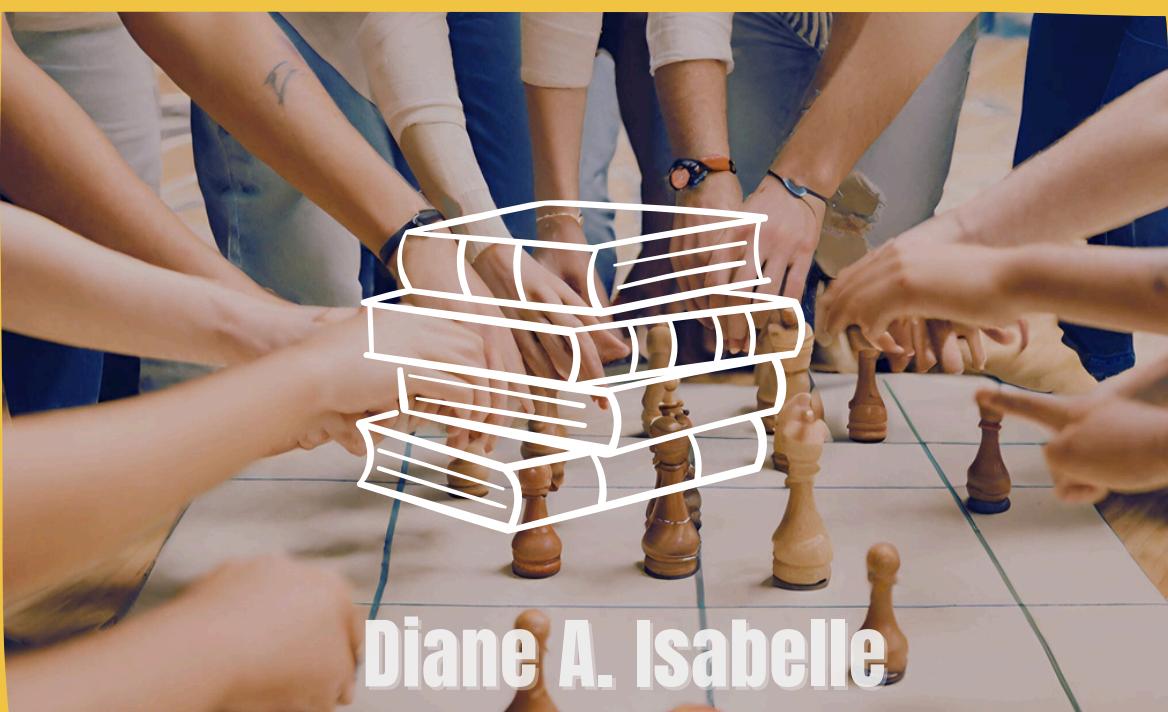
Gamification, Entrepreneuriat et Education



Le lien : <https://www.researchgate.net/publication>

DESCRIPTION

Cet article examine comment l'utilisation d'éléments issus du jeu peut rendre l'apprentissage de l'entrepreneuriat plus attrayant et plus efficace, en particulier pour développer les compétences écologiques et la confiance en soi des entrepreneurs.



SUGGESTIONS

Cet article est une excellente ressource pour toute personne impliquée dans l'enseignement ou l'apprentissage de l'entrepreneuriat, de la durabilité et de l'innovation.

Il convient parfaitement aux cours universitaires, à la formation professionnelle ou aux ateliers destinés aux enseignants visant à développer des compétences écologiques et à encourager les idées entrepreneuriales à travers des approches ludiques.

Les enseignants peuvent s'en servir comme point de départ pour lancer des discussions en classe sur la manière dont les jeux peuvent stimuler la motivation, susciter la créativité et promouvoir des choix respectueux de l'environnement.

MOTS CLÉS

- Gamification
- Éducation
- Entreprise verte
- Durabilité
- Respectueux de l'environnement

LANGUES

Anglais.

PRIX

L'accès complet à l'article nécessite un abonnement ou un achat individuel.