

"Grywalizacja w nauczaniu zrównoważonego rozwoju w edukacji biznesowej"

DergiPark
AKADEMIK

Link: <https://dergipark.org.tr/en/pub/deusosbil/issue/88394/1544347>

KRÓTKI OPIS

W niniejszym badaniu przeanalizowano empiryczne dowody na to, w jaki sposób grywalizacja poprawia naukę zrównoważonego rozwoju w edukacji biznesowej, kładąc nacisk na zaangażowanie poznawcze oraz identyfikując złożoność i aspekty emocjonalne podejść opartych na grach.



WSKAZÓWKI

Artykuł ten stanowi doskonałe źródło informacji dla nauczycieli i twórców programów nauczania w szkołach biznesowych i programach szkolenia zawodowego, którzy chcą uwzględnić zrównoważony rozwój i naukę opartą na grach.

Jest to idealne rozwiązanie dla warsztatów dla wykładowców, laboratoriów innowacji lub podczas ponownego przemyślenia treści kursu. Badania oferują praktyczne przykłady tego, jak można zaangażować umysły i emocje studentów poprzez grywalizowane studia przypadków, symulacje i projekty dotyczące zrównoważonego rozwoju.

SŁOWA KLUCZOWE

- Grywalizacja
- Edukacja
- Zrównoważony rozwój
- Zielony biznes
- Strategie biznesowe

JĘZYKI

Angielski.

CENA

Dostęp do artykułu jest bezpłatny.