

“Spillet med effekt: Gamificering i miljøundervisning og entrepreneurskab”

Link: <https://www.edutopia.org/blog/project-based-learning-gamification-go-great-together-heather-wolpert-gawron>

KORT BESKRIVELSE

Denne artikel forklarer, hvordan en kombination af projektbaseret læring (PBL) og gamificering kan styrke elevernes engagement og motivation markant. Den giver nyttige tips til, hvordan man kan tilføje sjove elementer som badges, niveauer og storytelling til praktiske, undersøgende projekter.



FORSLAG

Denne artikel er en nyttig guide for undervisere, der ønsker at gøre deres undervisning mere engagerende og elevcentreret. Den er særligt anvendelig i forbindelse med læreruddannelse, kompetenceudvikling eller ved planlægning af nye undervisningsforløb med fokus på innovative metoder.

Artiklen giver konkrete forslag til, hvordan man kan kombinere projektbaseret læring (PBL) med gamificering – to tilgange, der i samspil styrker elevers motivation, kreativitet og evne til at løse problemer fra den virkelige verden.

NØGLEORD

- Gamification
- Uddannelse
- Miljømæssige udfordringer

SPROG

Engelsk.

PRIS

Denne artikel er frit tilgængelig.