

Gamificering som et støtteværktøj i undervisningen af praksisser inden for miljøundervisning

ResearchGate

Link: <https://www.researchgate.net/publication/363014083>

KORT BESKRIVELSE

Denne artikel undersøger, hvordan gamificering kan være et effektivt redskab i miljøundervisning og iværksætteri, da det hjælper med at fastholde studerendes motivation og engagement.



FORSLAG

Denne artikel er en nyttig ressource for alle, der ønsker at designe engagerende læringsforløb med fokus på bæredygtighed og iværksætteri – velegnet både til formelle undervisningsforløb og uformelle læringsmiljøer. Den er især hjælpsom for lærere, undervisere og projektkoordinatorer, der vil inspirere unge til at engagere sig aktivt.

De eksempler og idéer, der deles i artiklen, kan bruges til at udvikle workshops, klasseaktiviteter eller digitale værktøjer, der fremmer miljøbevidsthed samtidig med, at de styrker iværksætterkompetencer.

NØGLEORD

- Gamification
- Uddannelse
- Miljøudfordringer

SPROG

Engelsk.

PRIS

Adgangen til denne artikel har fri adgang.