

“Gamificering i bæredygtigheds læring i erhvervsuddannelser”

DergiPark
AKADEMIK

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

KORT BESKRIVELSE

Dette studie analyserer empiriske data om, hvordan gamificering styrker bæredygtigheds læring i erhvervsuddannelser, med særligt fokus på kognitiv involvering samt de komplekse og følelsesmæssige dimensioner af spilbaserede tilgange.



FORSLAG

Denne artikel er en fremragende ressource for undervisere og fagplankoordinatorer på erhvervsskoler og business skoler, der ønsker at integrere bæredygtighed og spilbaseret læring i undervisningen. Den er ideel til brug i faglige workshops, innovationsforløb eller i forbindelse med udvikling og nytænkning af kursusindhold. Forskningen giver konkrete eksempler på, hvordan man kan engagere både elevernes intellekt og følelser gennem gamificerede casestudier, simulationer og bæredygtighedsprojekter.

NØGLEORD

- Gamification
- Uddannelse
- Bæredygtighed
- Grøn business
- Business strategier

SPROG

Engelsk.

PRIS

Adgangen til denne artikel er gratis.