

Gamificering af iværksætteri Uddannelse



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

KORT BESKRIVELSE

Denne artikel undersøger, hvordan brugen af spilbaserede elementer kan gøre læring om entreprenørskab mere engagerende og effektiv – særligt når det gælder opbygning af grønne kompetencer og selvtillid hos entreprenører.



Diane A. Isabelle

FORSLAG

Denne artikel er en fremragende ressource for alle, der underviser i eller lærer om entrepreneurskab, bæredygtighed og innovation.

Den egner sig godt til brug i universitetskurser, erhvervsuddannelser eller lærerworkshops med fokus på at udvikle grønne kompetencer og fremme entreprenante idéer gennem spilbaserede tilgange.

Undervisere kan bruge artiklen som et udgangspunkt for klassesamtaler om, hvordan spil kan øge motivationen, stimulere kreativitet og fremme miljøvenlige valg.

NØGLEORD

- Gamification
- Uddannelse
- Grøn business
- Bæredygtighed
- Miljøvenlig

SPROG

Engelsk.

PRIS

Fuld adgang til artiklen kræver abonnement eller individuelt køb.