

Girişimcilik nedir?

INNOVET BUSINESS LAB E-KURS

BU 6 MODÜLLÜK KURSTAN NELER ÖĞRENECEKSİNİZ:



Teorik kavramları oyunlarla öğreneceğiniz pratik sahte şirket alıştırmalarıyla girişimcilik becerilerinizi nasıl geliştirebilirsiniz.



Önümüzdeki birkaç yıl için stratejik hedeflerin nasıl belirleneceği ve proje için gereken kaynakların nasıl yönetileceği.



Bir iş planı nasıl oluşturulur, neleri içermelidir ve nasıl tanıtılmalıdır.



MİSYONUMUZ

INNOVET ekosistemi, Mesleki Eğitim ve Öğretim sağlayıcılarının oyunlaştırma kullanarak cazip çevrimiçi öğrenme deneyimleri sunmalarını desteklemeyi amaçlamaktadır.

Tüm kurslar, öğretmenler ve kolaylaştırıcılar tarafından sınıfları için kullanılacak oyunlar ve oyunlaştırma unsurları içerir. Ayrıca iletişim, savunuculuk ve çevrecilik alanlarında diğer INNOVET kurslarını da bulabilirsiniz.



BOOK

Module 1. Lessons and Games

QR kodunu takip
edin

Kendi kendine kayıt

Modülleri gözden
geçirin

Testi yanıtlayın ve
geri bildirim verin

Sertifikanızı indirin



QR'ı tarayın veya
platformumuzu ziyaret
edin

Kurs sırasında e-öğrenme için yaratıcı oyun platformlarına erişeceksiniz. Bu oyunlar, girişimcilik becerileri kazanmanıza yardımcı olmak için proje ortakları tarafından Mesleki Eğitim ve Öğretim öğretmenleri ile birlikte tasarlanmıştır. Burada öğrendiğiniz yeni yöntem ve teknikleri gelecekteki kurslarınıza dahil etmenizi tavsiye ederiz.

İyi öğrenmeler dileriz ve bize geri bildirimde bulunmayı ve sertifikanızı indirmeyi unutmayın!



EN İYİ UYGULAMALAR

Oyunlaştırma konusunda en iyi uygulamaları arayan bir mesleki eğitim öğretmeni misiniz?

Çevrimiçi ders oyunlaştırma hakkında adım adım video kılavuzları ve sınıfta oyun kullanan mesleki eğitim öğretmenleriyle röportajlar bulabileceğiniz öğretmenler için [e-Kurs'u](#) deneyin.

INNOVET projesinin bir parçası olarak sizin için [Oyun Tabanlı Öğrenme ders kitabını geliştirdik: Mesleki Eğitim ve Öğretim eğitimcileri için yenilikçi e-öğrenme pedagojileri](#) adlı ders kitabını geliştirdik. Bu kitapta Mesleki Eğitim ve Öğretim eğitimindeki ihtiyaçların bir analizini, oyunlaştırmada en iyi 20 uygulamayı ve ortaklar tarafından düzenlenen odak gruplarına dayalı analizleri bulacaksınız.

