

Ce este antreprenoriatul?

INNOVET LABORATORUL DE AFACERI

CE VEȚI ÎNVĂȚA DIN ACEST CURS DE 6 MODULE:

- Cum să vă îmbunătățiți abilitățile antreprenoriale prin exerciții practice de simulare a unei companii, unde veți învăța conceptele teoretice prin intermediul jocurilor.
- Cum se stabilesc obiectivele strategice pentru următorii câțiva ani și cum se gestionează resursele necesare pentru proiect.
- Cum se construiește un plan de afaceri, ce trebuie să conțină și cum trebuie promovat.



MISIUNEA NOASTRĂ

Ecosistemul INNOVET are ca scop sprijinirea furnizorilor de educație și formare profesională pentru a oferi experiențe de învățare online atractive prin utilizarea gamificării.

Toate cursurile includ jocuri și elemente de gamificare care pot fi folosite de profesori și facilitatori pentru clasele lor. Puteți găsi și alte cursuri INNOVET în domeniile comunicării, advocacy și ecologiei.



BOOK

Module 1. Lessons and Games

Urmați codul QR

Înscrieți-vă singur

Treceți prin module

Răspundeți la
chestionar și oferiți
feedback

Descărcați
certificatul dvs.



Scanați QR sau vizitați
[platforma noastră](#)

În timpul cursului veți avea acces la platforme de jocuri creative pentru e-learning. Aceste jocuri au fost concepute de partenerii proiectului împreună cu profesorii VET pentru a vă ajuta să dobândiți competențe antreprenoriale. Vă recomandăm să încorporați noile metode și tehnici învățate aici în cursurile dumneavoastră viitoare.

Vă dorim o învățare plăcută și nu uitați să ne oferiți feedback și să vă descărcați certificatul!



CELE MAI BUNE PRACTICI

Sunteți un profesor VET în căutarea celor mai bune practici în materie de gamificare?

Încercați [cursul electronic pentru profesori](#), unde veți găsi ghiduri video pas cu pas privind gamificarea lecțiilor online și interviuri cu profesori VET care utilizează jocuri în clasă.

În cadrul proiectului INNOVET, am elaborat pentru dvs. manualul [Game-Based Learning: Innovative e-learning pedagogies for VET educators](#), în care veți găsi o analiză a nevoilor din învățământul VET, 20 de bune practici în materie de gamificare și analize bazate pe focus-grupuri organizate de parteneri.

