EDUTAINMENT

Unterhaltsame Wissensvermittlung – der Begriff setzt sich zusammen aus den englischen Worten *Education* – Bildung und *Entertainment* – Unterhaltung. Edutainment ist ein Konzept, das alle Formen und Angebote im Kultur- und Freizeitbereich umschreibt, die Bildung mit einer Form von Unterhaltung verbinden. Freizeitzentren, Themenwelten, Museen, multimediale Ausstellungen und Events nutzen Edutainment. Das Konzept ist im Zuge der elektronischen Wissensvermittlung entwickelt worden. Dazu gehören Computer-und Videospiele, Multimedia-Softwaresysteme, interaktive Lernplattformen und professionelle Augmented-Reality-Settings in 3D.

Infotainment ist der zusammengesetzte Begriff aus Information und Entertainment. Es soll sowohl informiert als auch unterhalten werden. Optische Medien nutzen dazu Visualisierungen. Spielerische Wissensvermittlung nennt man auch **Gamification** – *Spielifizierung*. Damit ist die Anwendung spieltypischer Elemente in einem ernsthaften Kontext gemeint. Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten oder Auszeichnungen geben Anreize und steigern die Motivation. Auf diese Weise werden Tätigkeiten, die sonst etwas langweilig sein können, wie etwa das Erstellen von Steuererklärungen, Kostenberichte oder das Ausfüllen von Formularen etwas spannender.

Visualisierung spielt überall eine große Rolle und trägt wesentlich dazu bei. In der Schule steht jede Lehrkraft täglich vor der Herausforderung, die Kinder in der Klasse zum Lernen zu motivieren und ihre Aufmerksamkeit über die Stunde zu halten. Wie transportiere ich meinen Lehrstoff so, dass er ankommt und die Schüler*innen innerlich nicht abschalten?

Sketchnotes sind die perfekte Lehrmethode! Selbst ein nicht geübter Strich trägt positiv zum Unterricht bei, denn es erzeugt Heiterkeit, wenn auch die Lehrkraft nicht alles perfekt beherrscht. Damit steigt zugleich die Motivation zum Lernen und die Stunde gestaltet sich unterhaltsamer.

Wenn Lehrer*innen stimmige Tafelbilder entstehen lassen, fesseln sie die Aufmerksamkeit, während sie erklären. Sie werden zu **Visual Facilitators**.

Action Learning – beim *Aktionslernen* stehen die Aktion und das Selbermachen im Vordergrund, z.B. bei einem Floß- oder Brückenbau-Gruppenerlebnis.

Tipps:

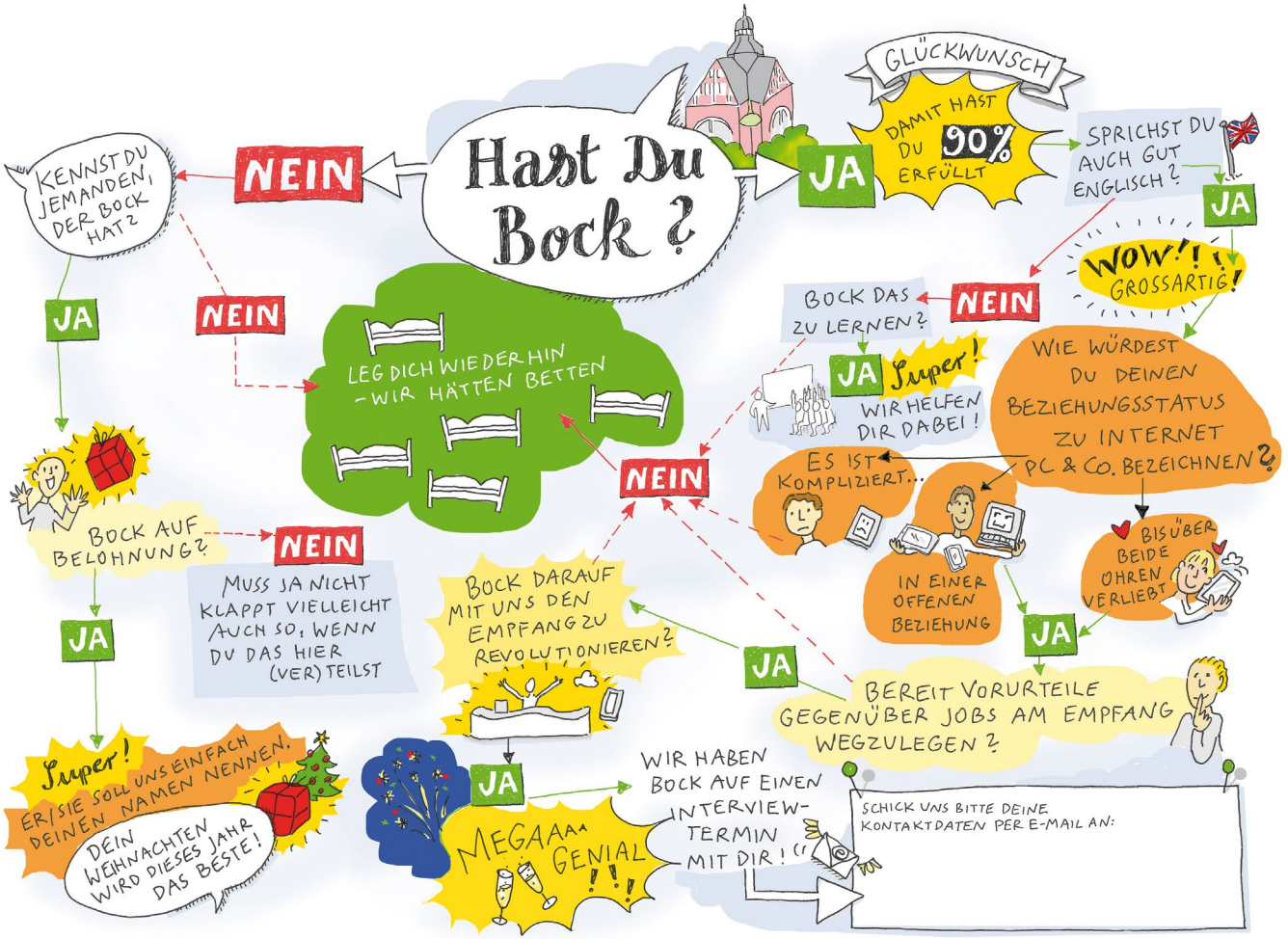
- *Schon kleine Bildelemente gliedern textlastige Tafelbilder und bieten sich für den Einstieg zum Arbeiten mit Sketchnotes an. Mit ein bisschen Übung lassen sich bald übersichtliche Tafelbilder oder Lernlandkarten gestalten.*

- *Sie sollten die Kinder beim Entstehungsprozess eines Tafelbildes einbinden, sie auffordern, eigene Ideen einzubringen und Zeichnungen beizutragen. Ermutigen Sie die Kinder, selbst zu zeichnen!*

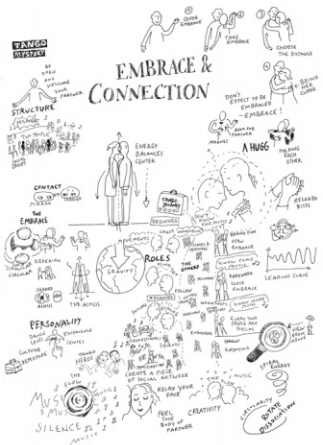
Edutainment-Methoden:

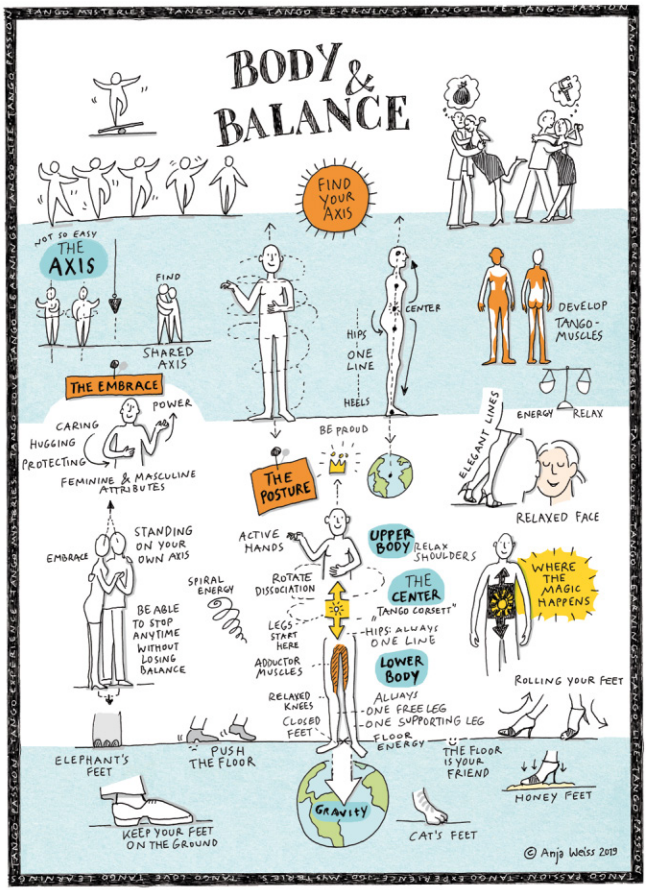
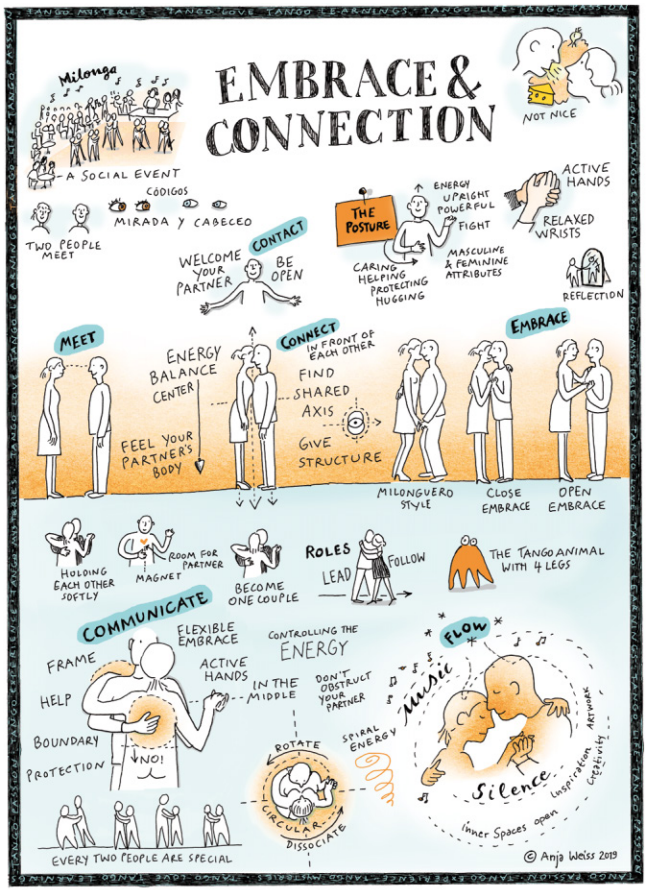
- *Soziale Netzwerke*
- *Bühnenshow*
- *Podcasts*
- *Interaktive Angebote*
- *Museumspädagogik*
- *Multimediale / digitale Formate*
- *Interaktive Präsentationen und Videos*
- *Animierte Bildergeschichten*
- *Erklärfilme*
- *Videos*
- *Lernlandkarten*
- *Infografiken*
- *Storytelling*
- *Graphic Novel*

Sketchnotes sind zur unterhaltsamen Wissensvermittlung bestens geeignet.



In dieser illustrierten Stellenanzeige im Sketchnotes-Stil ist das Prinzip der Gamification angewandt, um eine jugendliche Zielgruppe zu aktivieren.



Skizzen aus der Konzeptionsphase

Gesammeltes Tango-Wissen – eine Illustration im Stil von Sketchnotes, analog gezeichnet, gescannt, digital bearbeitet und koloriert. Die Bilder sind in der Fachzeitschrift »Tangodanza!« erschienen und werden als Plakate vertrieben.