

Cultuureducatie door *Edutainment*

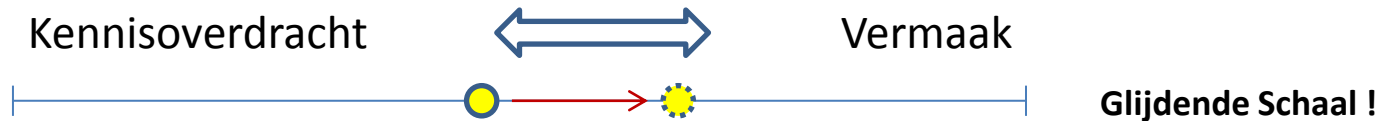


Edutainment = Vermakelijk leren

Een heel natuurlijk proces krijgt een etiketje! Spelenderwijs leren is zo oud als de geschiedenis van de mensheid Maar dat zijn we ergens een beetje vergeten.

Engelse definitie: “Proces of offering **content** *designed* to **educate** and to **entertain**”

“Proces van het aanbieden van **inhoud** *ontworpen* voor **kennisoverdracht** en **vermaak**”



Kernbegrippen en doelen

Kernbegrippen Edutainment:

- spelenderwijs,
- emotie,
- leuk,
- spannend,
- verbazend,
- doen,
- kennisoverdracht

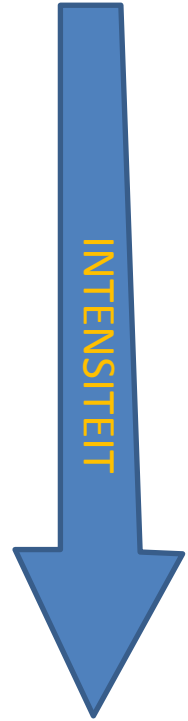
Cognitieve doelen: kennis overdracht, vragen oproepen, ankeren op emotie

Affectieve doelen: attitude - en gedragsbeïnvloeding, vergroten vaardigheden, context

Doelgroep is heel divers, want methodisch geschikt voor jonge kinderen tot volwassenen

Voorbeelden Edutainment

- Film, animatie, vertelling/parabel, audio-tour
- Interactieve film of computerprogramma
- Sensorische beleving
- Levende geschiedenis met interactie
- Creatieve sessie met onderliggend leerdoel
- Complexe hands-on opdracht met leerdoel
- Immersie / onderdompeling





Kijken, luisteren



Kijken, voelen, doen



Kijken, luisteren, ruiken,
voelen, proeven



Kijken, voelen, creëren



Kijken, luisteren, lezen,
denken, voelen, samenwerken



Totale belevenis

Werking Edutainment

- Ontdekken, verrassen, actie
- Emotie is het anker voor het leereffect
- Intensiteit neemt toe met complexiteit
- Samen beleven versterkt effect

Inventarisatie eigen museum of instelling

Soort Edutainment	Welke zet u al in?
Film, vertelling/parabel, audio-tour	
Interactieve film of computerprogramma	
Sensorische beleving	
Levende geschiedenis	
Creatieve sessie	
Complexe hands-on opdracht	
Immersie	

Tips bij toepassing Edutainment

- Sluit aan bij belevingswereld doelgroep
- Zorg voor verbazing, nieuwsgierigheid, inschakeling van zintuigen, samenwerking
- Dure digitale toepassingen zijn niet effectiever dan “simpele” voorwerpen met een verhaal