



Let's get
edutained!

Edutainment = Education + Entertainment

MEHR ERFOLG DURCH
EDUTAINMENT

Die  dutainerin

Edutainment = Education + Entertainment



Die  dutainerin



Steigern Sie die **Aufmerksamkeit**, **Interaktivität**
und **Verbundenheit** in Ihren Veranstaltungen!

Langeweile, Ablenkung oder geringe
Beteiligung haben bei Ihnen keine Chance!

„Let's get edutained!“

Edutainment Methoden für Ihre Online-Veranstaltung

- Vernetzung und Lebendigkeit durch unterhaltsame **Check-Ins** und **Check-Outs** (Einstieg/Verabschiedung der Online-Veranstaltung)
- Interaktive **Gruppenübungen / Spiele** zur Vermittlung und Vertiefung der Inhalte der Online-Veranstaltung



Check-Ins



... machen Spaß und sorgen für Dynamik, gute Stimmung und Motivation

... überwinden die physische /emotionale Distanz und Hemmungen und bringen die Veranstaltung in Schwung

... schaffen Vertrauen und Zusammenhalt

... fokussieren und bereiten auf die Konzentration vor

 **Zu Beginn jeder Veranstaltung**
 **Persönlich und / oder fachlich**



Check-Ins

- Ihre **Einstiegsfolie** (statt einfacher Vorstellung)

- **Fetch it!**

So schnell als möglich **Gegenstände**
aus dem Umfeld holen und **in die Kamera zeigen** lassen

Maximal drei Gegenstände aus dem Umfeld holen lassen
(themenneutral oder fachbezogen) – Der erste ist Gewinner(in), er/sie
darf den nächsten Gegenstand definieren



Check-In als „Small Talk“ in Ihren Veranstaltungen:



Studien zeigen: Gruppen, die Small Talk führten, sind **produktiver** 💡

Themen sind egal (Wetter, Urlaub, Alltag) – entscheidend ist die **Verbindung!**

Und genau das leistet ein "**Check-In**" am Anfang Ihrer Veranstaltung.
Emotionale Distanz und Hemmungen werden so überwunden und bringen die Veranstaltung in Schwung!



Check-In:
der Small-Talk
in der Lehre



Check-Ins



- **Speed-Networking** mit 2-3-er Gruppen und vorgegebenen Fragen, z.B.

„Wenn Sie eine eigene Talk-Show hätten, wer wäre Ihr erster Gast?
oder: „Wer oder was hat Sie zuletzt richtig überrascht?“

Ihre Frage heute:

**Was tun Sie, um bei Hitze aktiv
leistungsfähig zu bleiben?**



Check-Outs



- ... entlassen Teilnehmende aus der Veranstaltung mit einem zusätzlich positiven Gefühl
- ... schaffen Vertrauen und Zusammenhalt
- ... setzen einen Rahmen für die Veranstaltung



Check-Outs



- **Foto-Check-Out** einblenden und ankreuzen lassen, Bsp.: Welchen Wunsch haben Sie für 2026? Auf was freuen Sie sich am Wochenende? Wie ist Ihr Energielevel?



Digitaler grüner Stift oder
Optionen / Kommentieren

Check-Outs



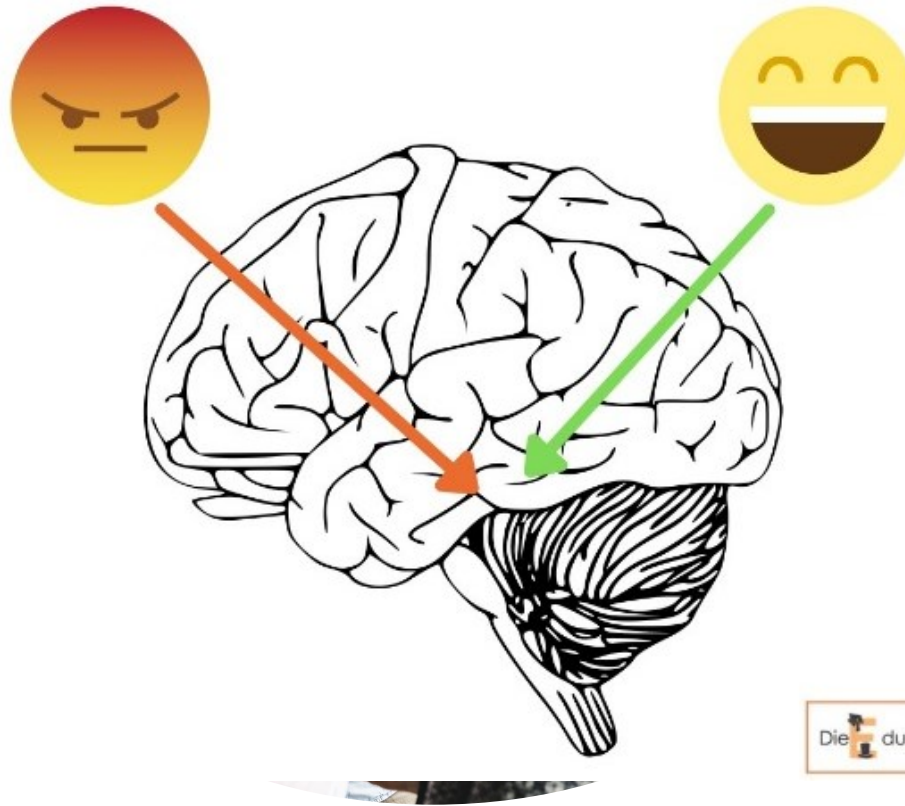
- „**Freeze**“: *Offene Fragen und Gesten selber*: z.B. Was machen Sie am Wochenende zur Belohnung? **Wie ist Ihr Energielevel?** Auf was freuen Sie sich noch diese Woche? Was probieren Sie jetzt gleich aus?

→ 3 – 2 – 1 einzählen → „einfrieren“



Gruppenübungen und Spiele zur Vertiefung oder Vermittlung von Lehrinhalten

Die  dutainerin



Warum sollte Lernen Spaß machen?

Sorgen Sie für Abwechslung in der Informationsaufnahme und Informationsbearbeitung!

Die  dutainerin

Gruppenübungen und Spiele zur Vertiefung oder Vermittlung von Lehrinhalten



... schaffen einen nachhaltigen Lerneffekt.



... gestalten Lernen unterhaltsamer, leichter und weniger belastend.

... schaffen eine empathische, positive und interaktive Lernumgebung.



... geben Rückmeldung, ob man den Lernstoff verstanden hat.

... sorgen für gute Laune durch Lernerfolge.



... verbessern die Konzentration.

... fördern sozialen Austausch, der Produktivität und Kreativität erhöht.

Gruppenübungen und Spiele zur Vertiefung oder Vermittlung



▪ Glücksrad

→ **Beispiel eines Glücksrades** des Edutainments [hier](#)

[Hier](#) können Sie **Ihre Themen** in das Glücksrad einarbeiten

- Unter „Entries“ **Fragen oder Themen** eingeben, unter „Customize“ **Töne** und Anzeigen individualisieren, unter „Share“ den Link erzeugen.
- **Aufheiterungen einfügen** wie z.B. „Was war Ihr schönstes Geburtstagsgeschenk“ oder „Wähle jemanden, der die nächste Frage beantwortet“. Das Rad muss durch den Lehrenden gedreht werden, die Teilnehmenden können nicht darauf zugreifen

Dauer: ab
3 Minuten

z.B. Das Glücksrad der Konfliktlösung oder der Mechatronik

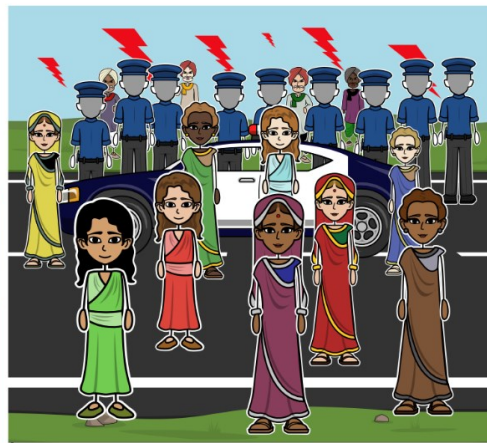
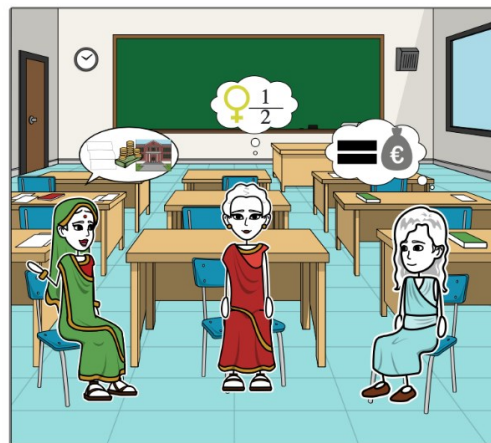
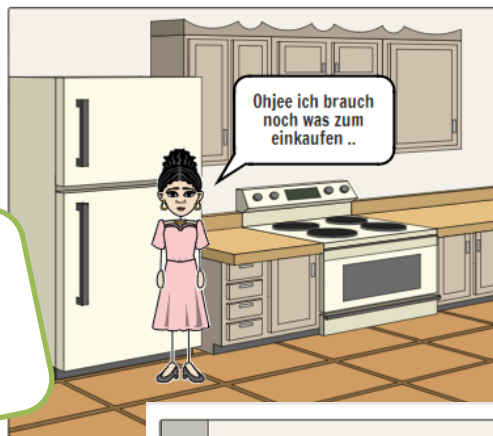


Gruppenübungen und Spiele zur Vertiefung oder Vermittlung



- **Storyboard** in Einzelarbeit zu einem individuellen Thema, z.B. „Welche Rolle spielt die soziale Herkunft für den Bildungserfolg?“ oder „Erläutern Sie den Gleichgewichtspreis an einem Beispiel“: [Storyboardthat](#) (bei Registrierung: 2 Stories / Woche sind kostenlos), Alternativ: [Al Comic Factory](#)

Dauer: ca
15
Minuten



Bsp. aus der
BWL und
Interkulturellem
Training

Wie verstehen Ihre Teilnehmenden ein Thema besser?

Lassen Sie es sie SELBER erklären.

→ Selbst-Erklärungen verbessern das Verstehen.

Lernen = neue Informationen in vorhandenes Wissen integrieren

→ Sich selbst Erklärungen zu geben (self-explaining) erleichtert diesen Integrationsprozess.

Laut einer Studie von "Cognitive Science" **lernten die "High Explainers" mit größerem Verständnis als die "Low Explainers"**.

Auch wenn man erst mal nicht viel versteht, hilft die Selbst-Erklärung dabei zu erkennen, was einem zum Verständnis noch fehlt und man schließt die Lücke besser.

Ein Lernspiel-Beispiel folgt:



“Durch dieses Lernspiel hat sich das Thema Umsatzsteuer in mein Hirn gebrannt!”



Gruppenübungen und Spiele zur Vertiefung oder Vermittlung von Lehrinhalten



▪ Wonder Wall

Fragen zu fünf Themenblöcken aus einem übergeordnetem Thema, zwei Teams spielen gegeneinander (z.B. Team blau: Team rot)
(Alternativ: <https://jeopardylabs.com/>)

- Ideal zur Reflektion von Inhalten
Dauer: auszugsweise ab 5 Minuten,
komplette Übung: 30 – 45 Minuten
- PPT-Datei im Workshop oder Abo inklusive
oder im Online-Shop erhältlich



Gruppenübungen und Spiele zur Vertiefung oder Vermittlung



- **Stadt Land... Thema!** als Abfrage von Vorwissen
z.B. Stadt Land... Pflege! (als Dokument)

Dauer: 10 - 20
Minuten

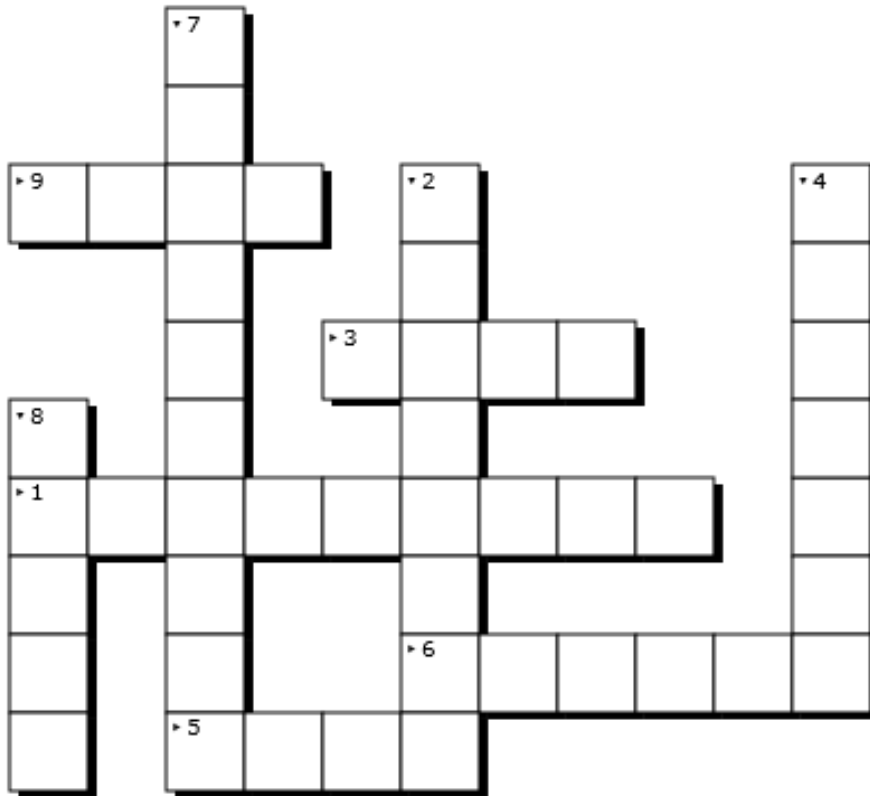
A-Z	Behandlungs- methode	Diagnose oder Erkrankung	Problem, das in der Pflege gelöst werden müsste	Aufgabe in der Pflege- arbeit	Pflegehilfs- mittel	Pkt
Bsp. für A	Akupunktur	Alzheimer	Arbeitsbedingungen	Ausbildungs- prozess begleiten	Aufricht-Hilfe	

→ Die **ersten drei**, die alles ausgefüllt haben, werden bewertet und verglichen (**10 Punkte** für einen Begriff, den sonst **kein anderer** hat, **5 Punkte** für einen Begriff, den **noch jemand anders** hat)

Gruppenübungen und Spiele zur Vertiefung oder Vermittlung



- **Das Kreuzworträtsel** unter www.xwords-generator.de



1. Welches Wort steckt in Edutainment?
2. Welchen Soft Skill sollte ein(e) Dozent*in idealerweise haben?
3. Was sollte Lernen idealerweise machen?
4. Wie heißt unser Seminareinstieg?
5. Unser Bonus-Modul heißt: An der eigenen packen
6. Für welches Land bieten wir ein Edutainment Paket?
7. Auf was sollten Zuagroaste laut unseres Bayern-Trainings nicht daherschwimma?
8. Mit wieviel Jahren brachte Martina den Nachbarskindern Lesen und Schreiben bei?
9. Bei wievielen Bildungseinrichtungen hat Die Edutainerin Lehraufträge? (für BWL)

Bitte ausfüllen 😊

Dauer: ab 5
Minuten

Check-Out: Die Eiskugel Ihrer aktuellen Lage

Die  dutainerin

Toll, dass Sie
mit dabei
waren!

Einen
schönen
Sommer
wünsche ich
Ihnen!

