

# Edutainment для взрослых

Почему эффективен формат edutainment?  
Потому что он дает возможность получить полезную информацию, одновременно получая удовольствие.

На примере двух нестандартных мероприятий мы покажем как можно совместить обучение и развлечение, уйдя от привычных, полезных, но скучных форматов.

В последние годы набирает популярность термин **эдьютейнмент** (калька с edutainment), который впервые был использован компанией Дисней еще в 1948 г.

Edutainment происходит от двух слов education (обучение) и entertainment (развлечение) и обозначает любые развлекательные мероприятия, включающие образовательный компонент.

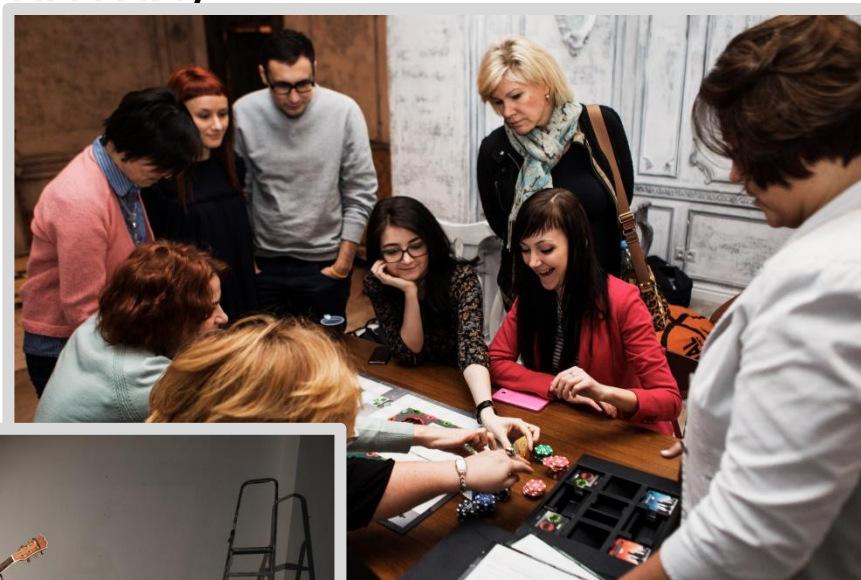
## ШабАш 28 февраля 2015 года



творческая атмосфера за счет  
выбора нестандартной  
площадки



ненавязчивый нетворкинг (через игры, музыку,  
доступность спикера на протяжении всего  
мероприятия)



свобода выбора темы и отсутствие протокола  
(МОЖНО ВХОДИТЬ И ВЫХОДИТЬ, ВАЛЯТЬСЯ НА БИН БЕГАХ)



отсутствие четкого регламента (условная последовательность выступлений, возможность задавать вопросы в ходе выступления, интерактивность при взаимодействии слушателей и выступающих)



## Результат:

- реализация участниками мероприятия совместных проектов (BrainFitness на ЛенДоке)
- практическая реализация полученных знаний в собственных образовательных проектах (коворкинг Дом гнома, творческое пространство Wellcome)
- использование спикеров мероприятия как подрядчиков для оказания коммерческих услуг (Молочная ферма Бенуа – ТРИЗ)
- образовательный видеоконтент (использование в качестве онлайн-лекций)



# ШабАш 25 апреля 2015 года



ПРОФАН ПРОТИВ ПРОФИ  
www.shabash.club творить по делу  
ШАБАШ

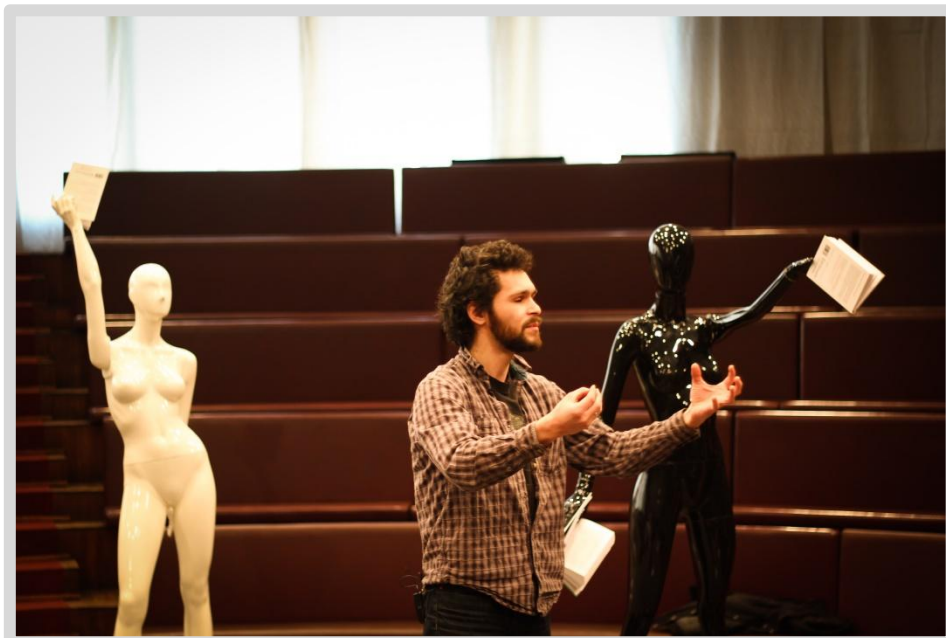
ФИО участника игры

Цифра	пальмирующая звезда, попеременно от гаснушая, то вспыхивающая
Недоразумение	неблизкая тема
Богиня	неблизкая тема
Поланард	неблизкая тема
Провисел	неблизкая тема
Копилка	неблизкая тема
Презентация	неблизкая тема

Иллюстрация: Дед Мороз и Снегурочка на ледяном коньке.



## творческая атмосфера за счет выбора нестандартной площадки



## раскрепощение слушателей (включение в мероприятие через игру)



## свобода подачи материала (личное мнение спикера о книге и теме)



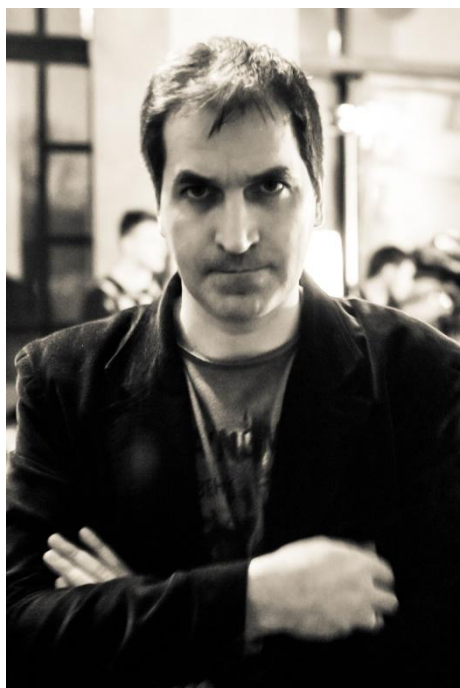
## ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫРАЗИТЬ МНЕНИЕ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ (голосования за спикера фигуркой гнома)



## Результат:

- явная активность участников, получение отзывов с положительной реакцией и заинтересованностью предлагаемыми на мероприятии книгами
- представление 4 сообществ (Ораторский клуб, Школа сторителлинга, Институт Широкополосного образования, Прогресс-школа)
- образовательный видеоконтент (использование в качестве онлайн-лекций)

## Контакты:



Чижов Георгий  
8-961-810-2747

Наталья Король  
8-911-211-1767

[www.ЛЕКТОРИЯ.рф](http://www.ЛЕКТОРИЯ.рф)

[www.shabAsh.club](http://www.shabAsh.club)

