

„Zeitmaschine bauen!“ und „Filmen & Publizieren“

Zwei Interdisziplinäre Medienprojekte für Sek 1 und Sek 2



Geschichte schreiben mit Zeitzeugen und Smartphones:

Projektfotos von „Zeitmaschine bauen!“ in Solothurn; die Knöpfe vom „Z-moviemaker“

Inhalt

1.	Klassenprojekt „Zeitmaschine bauen!“	3
1.1	Lernorte und Varianten	4
1.2	Quartalsprojekt und Projektwoche+	4
1.3	Umsetzung im Zeitmaschine Museum	5
1.4	Lerneffekte und Lehrplanbezüge	6
1.7	Nachhaltigkeit, Presse und Konditionen	7
2.	Klassenprojekt „Filmen und Publizieren“	8
3.	Lehrerweiterbildung	9
4.	Kontakt, Finanzierungspartner, Links und Konto	10



Kiste mit Quellen, wie sie im Zeitmaschine Museum lagert und an den Schulen eingesetzt wird.

*Illustration Titelseite: „Zeitmaschine bauen!“ funktioniert sehr gut im multikulturellen Umfeld
Die Fotos stammen von der Umsetzung <http://www.zeitmaschine.tv/Rock-Solothurn>*

1. Klassenprojekt „Zeitmaschine bauen!“

Lernernde der Stufen Sek 1 und Sek 2 unternehmen historische Recherchen und produzieren und publizieren kurze Oral History Filme. Ausgehend vom Thema suchen sie im Zweier-Team Zeitzeugen mit biografischem Bezug. Sie besuchen die in der Regel über 60 jährigen zu Hause und erfassen deren erzählte Erinnerungen als Tonspur. Daraus schneiden sie mit Hilfe ihres Smartphones und unserer Software „Z-moviemaker“ mehrere Clips zu ca. drei Minuten und skizzieren Drehpläne. Bei einem zweiten Besuch drehen auf Basis der Tonspuren und zusammen mit passenden Bildquellen der Zeitzeugen kurze Filme. Die Kurzfilme veröffentlichen sie auf eigens erstellten Projektseiten und auf Zeitmaschine.TV. Den Projekt-Abschluss bildet meist eine Clip-Show zu Händen der Zeitzeugen und der Öffentlichkeit.



Impressionen und Bildquellen aus einigen Umsetzungen von „Zeitmaschine bauen!“

Mögliche Themen

Thematisch ist vieles möglich. Ein offenes Thema wie „Ausbildung und Beruf“ oder „Jugendkulturen“ erleichtert Zugang und Zeitzeugensuche. Speziellere Themen wie „Zweiter Weltkrieg“, „1968er Bewegung“ oder „Italienische Gastarbeiter“ eignen sich zur Vertiefung eines auch sonst behandelten Unterrichtsinhaltes. Hier ein paar Themenvorschläge:

Reisen und Mobilität	Zweiter Weltkrieg	Protest- und Jugendbewegung
Spiele und Spielzeug	Ausbildung und Beruf	Einwanderung
Kalter Krieg	Medien	Technische Innovationen
Jugendkulturen	Erstes eigenes Geld	Schule, Regeln und Verbote
Migration	Wirtschaftswunder	Regionale Themen

1.1 Lernorte und Varianten

Wichtigste Lernorte bei „Zeitmaschine bauen!“ sind die Wohnungen der Zeitzeugen, wo sie die Lernenden im Laufe des Projekt Ablaufs zwei bis drei Mal besuchen. An diesem ausserschulischen Lernort herrschen die durch den Zeitzeugen vorgegebenen Regeln. Als Varianten kann das Schulzimmer durch einen Projektraum bei einem weiteren Umsetzungspartner oder durch das Zeitmaschine Museum in Bern ersetzt werden.

1.2 Quartalsprojekt oder Projektwoche+

Möglich und mehrfach erfolgreich erprobt sind die Szenarien „Quartalsprojekt“ sowie „Projektwoche plus“. Beim Quartalsprojekt liegen die vier einzelnen Termine an der Schule im Idealfall eine bis maximal zwei Wochen auseinander. Dazwischen arbeiten die SchülerInnen selbständig in ihren Teams. Unten ist der Ablauf schematisch dargestellt.

Zur Umsetzung als Projektwoche benötigt „Zeitmaschine bauen!“ einen vorgängigen Start-Up Anlass zu 2 oder 3 Lektionen. Hier der Projekt-Ablauf einer mehrwöchigen Umsetzung.

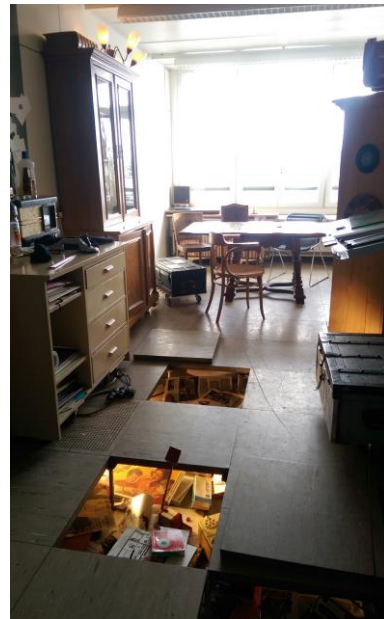
Geführt	Selbständig	Min.	Optionen
Start-Up: Teams & Technik		90-135 Min.	Durchführung bei weiterem Projektpartner
	Zeitzeugen suchen, Termin und Fragen		Zeitzeugen-Liste
Interview Vorbereitung		90-135 Min.	
	Interviews b. Zeitzeugen und Fotos von Bildquellen	90-120 Min.	Durchführung bei weiterem Projektpartner
Interview Schnitt; 3 - 4 Audio-Stücke / Team		90-135 Min.	
Film Vorbereitung: Script und Übungs Filmen		90-135 Min.	Im Z-museum
	Quellen-Filmdreh bei d. Zeitzeugen		Ideal für Medienarbeit via Zeitung, Radio etc.
upload der Filme & Bilder		45-60 Min.	Geführt oder selbständig

Zeitmaschine.TV unterstützt die Schulen nach Abschluss der Projektarbeit auch bei der Organisation einer Clip-Show zu Händen der Zeitzeugen.

1.3 Umsetzung im Zeitmaschine Museum

Das Zeitmaschine Museum in Bern kann in Ergänzung zu oder an Stelle der Schule als Umsetzungs-Ort gebucht werden. Hier lagern all unsere Quellen, weshalb es sich besonders für die Sequenz „Film Vorbereitung: Scripten und filmen“ eignet.

Für Umsetzungen wird das Z-museum mit einem voll ausgerüsteten Klassenraum mit Beamer kombiniert. Die 160m² grosse Dachterrasse direkt darüber rundet den Lernort „Z-museum“ ab.



Fotos:

Oben links: Blick auf die Dachterrasse; Oben rechts: Projektraum „Zeitmaschine Museum“

Unten links: Solothurner Schulklasse im Zeitmaschine Museum, 2016

Unten rechts: Der grosse zusätzliche Projektraum neben dem Zeitmaschine Museum

1.4 Lerneffekte und Lehrplanbezüge

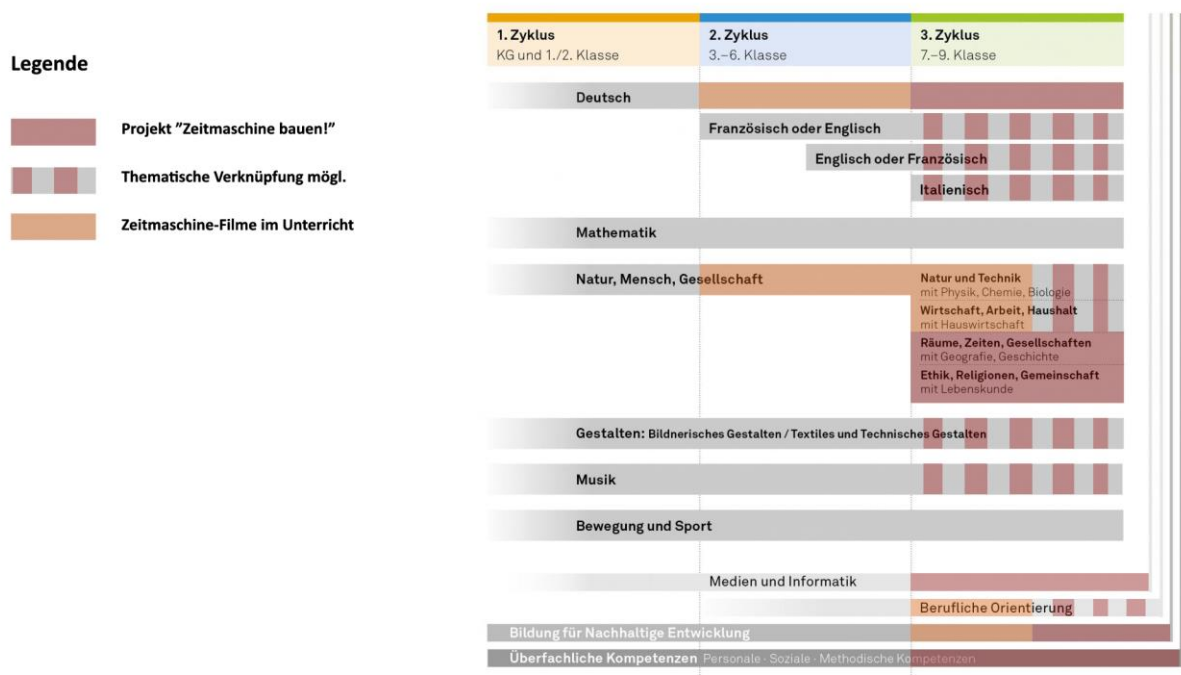
Die Arbeit am Oral History Projekt vermittelt den SchülerInnen vielfältiges Wissen und Können. Die Begegnung mit Zeitzeugen und die Team-Arbeit fordern und fördern ihre **Sozialkompetenz**. **Medien- und Methodenkompetenzen** vermitteln etwa die Recherche, die Auseinandersetzung mit historischen Quellen sowie der Umgang mit Software und Datenbank. Ihre **Narrativen Kompetenzen** verbessern die Schüler und SchülerInnen bei der Gestaltung des Interviews sowie beim Schnitt und der Verfilmung der Ton-Aufzeichnungen.

Neben den einzelnen Kompetenz-Bereichen fördert das Projekt auch den Klassengeist. Die Lehrperson profitiert, indem sie die extern geführte Klasse bei der Arbeit beobachten kann.

Lehrplan 21

Das didaktische Szenario „Zeitmaschine bauen!“ weist verschiedene Bezügen zum Lehrplan 21 auf und lässt sich drum auch im Rahmen unterschiedlicher Fächer mit nachhaltiger Wirkung umsetzen. In Deutsch, RTZ und ERG vermittelt die Projektarbeit Themen unabhängig relevantes Können und Wissen. In anderen Fachbereichen eignet sich das Projekt zur thematischen Vertiefung. Besonders gut erprobt sind Umsetzungen zum Bereich „Berufliche Orientierung“. Eine einfache Art der Verknüpfung bietet der Einbau einzelner Clips in den Unterricht. Um die Zeitmaschine diesbezüglich attraktiver zu machen, schaffen wir nach und nach und zusätzlich zur Hauptseite und den Umsetzungs-Seiten thematische Dossiers mit den besten Kurzfilmen.

Die Grafik unten zeigt die Bezüge zum Lehrplan 21 im Einzelnen auf.



>> Dossier „Geld-Zeitmaschine“: www.zeitmaschine.tv/dossier/oekonomie

1.5 Nachhaltigkeit, und Konditionen

Neben dem vermittelten Können und Wissen und den Generationenbegegnungen liegt die nachhaltige Wirkung vor Allem in den hergestellten Filmclips, die via Datenbank mit Bildquellen und anderen Z-Filmen verknüpft auf verschiedenen Wegen abrufbar bleiben.



Zu den unmittelbaren und nachhaltigen Wirkungen gehört die sehr vielfältige Presseberichterstattung über „Zeitmaschine bauen!“. Sie erstreckt sich über Tageszeitungen, Fachmedien, Radio, Fernsehen und Online-Medien. Sie finden die ganze Presseschau online.



Konditionen

Die Kantone AG, BE, LU und SO beteiligen sich am Umsetzungsbudget des Klassenprojektes. In anderen Kantonen arbeiten wir ebenfalls an solchen Lösungen der Co-Finanzierung. Da die kantonalen Bedingungen unterschiedlich sind, lohnt sich eine einfache Buchungs-Anfrage. Die Beiträge der Schulen variieren zwischen 500 und 1'500 SFr.

Weiterbildungskurse für Lehrpersonen werden entweder von einer umsetzenden Schule im Rahmen des Zeitfensters und ohne zusätzliche Kosten bezogen oder separat gebucht. Dabei betragen die Kosten je nach Zeit und Ort und auf Wunsch inklusive Software 600 bis 900 SFr.

2. Klassenprojekt ‚Filmen & Publizieren‘

„Filmen und Publizieren“ entstand auf Wunsch von Lehrpersonen nach einem einfachen Szenario zur interdisziplinären Produktion von Schülerfilmen.

SchülerInnen drehen auf ihren Smartphones und mit der Film-App „Z-moviemaker“ Kurzfilme und laden diese ins Internet. Lehrpersonen fügen die Kurzfilme zu thematischen Webseiten. Von der Seite zu nachtaktiven Tieren bis zu derjenigen mit Berufs-Porträts ist vieles möglich.

Eine Film-App, ein Uploader und viel Gestaltungsraum für Lehrpersonen

Zwischen den zwei Veranstaltungen wird selbständig gearbeitet. SchülerInnen drehen Kurzfilme, Lehrpersonen fügen diese zu Webseiten. Am Schluss steht die Auswertung.

Die Input-Veranstaltung dreht sich um Filmsprache in Theorie und mit der App „Z-moviemaker“ in der Praxis. Der abschliessende Block dreht sich um online-Publikationen; Persönlichkeitsschutz Copyright und Social Communities. Sowie die Clip-Show mit Feedback zu den einzelnen Filmen.

Anschlussfähigkeit und Varianten

„Filmen und Publizieren“ eignet sich zur Weiterverarbeitung von Schülerarbeiten wie Vorträgen zu Sachthemen oder Aufsätzen.

Die SuS können nach Wunsch der Lehrperson alleine oder im Zweier-Team arbeiten. Als Varianten zu „bring your own device“ bietet sich auch die Arbeit mit Tablets der Schule an. Auch der Einbezug zusätzlicher und den SuS bekannter Software wie „Audacity“ ist möglich.

Schulstufen und Zeitfenster

„Filmen und Publizieren“ wendet sich an Schulklassen der Stufen Sek 1 und Sek 2.

Das Zeitfenster beträgt zweimal 3-4 Lektionen, im Abstand von ein bis drei Wochen.

„Filmen & Publizieren“ ist aus dem Oral History Projekt ‚Zeitmaschine bauen!‘ entstanden.

Links: www.z-moviemaker.com

www.zeitmaschine.tv



Die Film-App „Z-moviemaker“ eignet sich zur interdisziplinären Herstellung von Schülerfilmen.

3. Lehrerweiterbildung

Zeitmaschine.TV bietet auch Workshops für Lehrpersonen und Schulkollegien an. Die Lehrerweiterbildung zeigt, wie Zeitmaschine.TV funktioniert und wie sich Elemente davon gewinnbringend in diversen Fächern einbauen lassen.

Der Workshop besteht aus diesen Elementen

- „Zeitmaschine bauen!“ und Zeitmaschine im Unterricht
- Filmen und publizieren interdisziplinär
- Arbeit mit Zeitzeugen und analogen und digitalen Bildquellen

Orte, Zeitfenster und Konditionen

Der Workshop kann an der Schule oder im Zeitmaschine Museum in Bern umgesetzt werden.

Die Länge beträgt je nach Zeit-Budget und Zusammenstellung 60 bis 120 Minuten.

Die Weiterbildung wird entweder von einer umsetzenden Schule im Rahmen des Zeitfensters und ohne zusätzliche Kosten bezogen oder separat gebucht. Dabei betragen die Kosten je nach Zeit und Ort und auf Wunsch inklusive Software 600 bis 900 SFr.

Zeitmaschine Lehrerweiterbildungskurse werden ab und zu auch an öffentlichen Bildungsveranstaltungen angeboten. Im Jahr 2018 etwa an „Play to Learn“ in Baden oder an der „Swissdidac“ in Bern.



Impressionen und Quellen aus einer Umsetzung in der Urschweiz

Webseite mit Kurzfilmen und Pressebeiträgen: www.zeitmaschine.tv/Unteriberg-SZ

4. Kontakt, Infos und links

Verein Zeitmaschine.TV
Wankdorffeldstraße 102
CH - 3014 Bern
+41 31 534'63'16
info@zeitmaschine.tv
www.zeitmaschine.tv

Projektleiter lic. phil. hist. Christian Lüthi: c.luethi@zeitmaschine.tv

Links

- » [Zeitmaschine.TV](#); Oral History Datenbank
- » [Pressespiegel](#) 2008 – 2018
- » Verein Zeitmaschine.TV
- » [Projektseiten](#) Berlin bis Zuchwil
- » [Dok-Film](#) Projektablauf, 7.30 Min.
- » [Z-Angebote](#) für Schulen
- » [Zeitmaschine Museum](#) in 3014 Bern
- » [Z-moviemaker](#); einfach filmen!

Finanzierungspartner

[Avina Stiftung](#)
Paul Schiller Stiftung
[Alfred Koechlin Stiftung](#)
[Däster-Schild Stiftung](#)
[Stanley Thomas Johnson Stiftung](#)
[SchuKuLu](#) Kanton Luzern
[SoKultur](#) Kanton Solothurn
[Kultur macht Schule](#) Kanton Aargau
[Bildung und Kultur](#) Kanton Bern

Konto

Konto: Verein Zeitmaschine.TV, Bern
IBAN: CH82 0900 0000 6016 7579 9



Quellen-Kiste für Umsetzungen