



Generationenspiel «Zeitmaschine bauen!»

Schulprojekt zu Zeitgeschichte, Generationen und Medien

Inklusive Anpassungen an die Bedingungen rund um das Coronavirus



Geschichtsschreibung mit Zeitzeugen und Smartphones:

Projektfotos von «Zeitmaschine bauen!» in Solothurn; Film-App «Z-moviemaker»

Quartalsprojekt, Projektwoche+ und Lehrerfortbildung

Angebote für öff. und priv. Schulen der Stufen Sek I, 10. SJ und Sek II

von Christian Lüthi
GL Verein Zeitmaschine.TV
Wankdorffeldstrasse 102
CH - 3014 Bern



Inhalt

1.	Generationenspiel «Zeitmaschine bauen!»	3
1.1	Quartalsprojekt, Projektwoche+ und Optionen	4
1.2	Schulprojekt im Ablauf	5
1.3	Anpassungen an die Bedingungen der Pandemie	6
2.	Wirkungen und Lehrplan 21	7
2.1	Deutsch, RTZ und Berufliche Orientierung	7
2.2	Nachhaltigkeit: Webseite, Clip-Show und Presse	8
3.	Lehrer-Workshop	9
4.	Kultur der Zusammenarbeit	10
5.	Konditionen und Buchung	10
6.	Kontakt links und Infos	11



Kiste mit Quellen, wie sie im Schulprojekt Schulen eingesetzt werden .



1. Generationenspiel «Zeitmaschine bauen!»

SchülerInnen machen historische Recherchen und produzieren und veröffentlichen Oral History Kurzfilme. Ausgehend von einem Thema suchen sie im Zweier-Team Zeitzeugen und besuchen diese zu Hause. Die erzählten Erinnerungen erfassen sie als Tonspur. Daraus schneiden sie mit Hilfe ihrer Smartphones und der Software «Z-moviemaker» Clips zu ca. drei Minuten. Auf Basis davon drehen sie beim zweiten Besuch zusammen mit passenden Bildquellen der Zeitzeugen kurze Filme. Die veröffentlichen sie auf eigens erstellten Projektseiten und auf Zeitmaschine.TV. Den Abschluss bildet eine Clip-Show zu Händen von Zeitzeugen und Öffentlichkeit.

Außerschulische Lernorte

Wichtige Lernorte bei «Zeitmaschine bauen!» sind die Wohnungen der Zeitzeugen, welche die Lernenden, falls dies die Schutzkonzepte zulassen, zweimal besuchen. Dort gelten die Regeln der Zeitzeugen. Weitere außerschulische Lernorte sind durch weitere Projektpartner möglich.



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

Themen

Thematisch ist vieles möglich. Offene Themen wie 'Berufe' oder 'Jugendkulturen' erleichtern die Zeitzeugensuche. Speziellere Themen wie 'Zweiter Weltkrieg', '1968er Bewegung' oder 'Gastarbeiter' eignen sich zur Vertiefung von Lernstoff. 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 Quartalsprojekt, Projektwoche+ und Optionen

Das Generationenspiel lässt sich im mehrwöchig im Rahmen des Stundenplanes oder als Projektwoche umsetzen. Das Szenario 'Projektwoche+' umfasst einen vorgezogenen Start-Up von 3 Lektionen und die Umsetzung von viereinhalb bis fünf Tagen. Das Quartalsprojekt findet im Rahmen des Stundenplanes statt und umfasst fünf bis sechs Wochen. Den Ablauf finden Sie auf der nächsten Seite dargestellt. Das Szenario wird in diesen Punkten nach Mass gestaltet werden:

Corona

Wir passen uns an das Schutzkonzept Ihrer Schule an. Vergleiche dazu das Kapitel 1.3.

Thematische Einbettung

«Zeitmaschine bauen!» kann zur Vertiefung verschiedener Lernbereiche, von 'Berufswahl' bis 'Zweiter Weltkrieg' genutzt werden; Siehe dazu das vorangehende Kapitel.

Clip-Show

Vorführung für Zeitzeugen, Familien und Öffentlichkeit. Eine Clip-Show ist auch Monate nach der Umsetzung möglich, etwa auch im Rahmen eines Schul- oder Dorffestes.

Weitere Umsetzungspartner

Erprobt sind auch Umsetzungen mit weiteren Umsetzungspartnern wie Altersinstitutionen. Dadurch erzeugt das Generationenspiel noch breitere Wirkung.

Pressearbeit

«Zeitmaschine bauen!» ist interessant für die Lokalpresse. Darüber, ob und durch wen über eine Umsetzung berichtet wird, entscheiden die Lehrpersonen und allenfalls auch die Schulen mit.



Impressionen und Quellen aus einer Umsetzung im Kanton Schwyz

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



1.2 Schulprojekt im Ablauf

Der Ablauf ist ein 'Ping Pong' zwischen dem Projektleiter und Teams à je zwei SchülerInnen. Hier die Inhalte und die benötigten Zeitfenster im Ablauf eines Quartalsprojektes. Eine Variante bildet die Form «Projektwoche+», die eine Woche plus Start-Up Termin umfasst. Die Clip-Show ist auch als Teil von Schul-Examen, Dorffesten und anderen Anlässen möglich.

Legende
In der Schule
Indiv. / b. Zeitzeugen
Bei Projektpartner

Zeit-Budget	Ideal	Projekt-Teil	Bemerkungen	Ort
2-4 Lekt.	4 Lekt.	Start-Up: Projekt, Teams, Zz suchen, SuS-Verträge	Evtl & Film-App	Schule
60-180 Min.		Zeitzeugensuche, Termine, Z-moviemaker installieren		Indiv. / bei Zz zu Hause
3-4 Lekt.	4 Lekt.	Interview-Vorbereitung Fragen, Training, App, Zz-Verträge	Ideal mit 1-2 LP's für Rollenspiele	Schule
ca. 90 Min.		Interview Recherche-Fotos Zz-Vertrag		Bei Zz zu Hause; Bei Zusammenarbeit mit Altersinstitution dort
3-5 Lekt.	5 Lekt.	Interview-Schnitt, bei 3 Lekt. mit Hausaufgaben	Inkl. Clip-Bewertung von anderer Umsetzung	Schule
4-5 Lekt.	5 Lekt.	Film-Training und Film-Script	Medienarbeit möglich	Schule (& evtl. Projektpartner)
ca. 90 Min.		Film-Termin beim Zeitzeugen		Bei Zz zu Hause
45-60 Min.		Upload Clips und Bilder, Kommunikation mit Projektleiter		Individuell / zu Hause
		Webseite gestalten	Durch Zeitmaschine.TV	
90-120 Min. inkl. Apéro		Öffentliche Clip-Show	Nach der Umsetzung Medienarbeit möglich	Zuh. Zz, Elten und Öffk. Evtl bei Projektpartner



1.3 Anpassungen an die Bedingungen der Pandemie

Die hier skizzierten Anpassungen des Szenarios wurden bereits erfolgreich getestet. An der Kreisschule Mittelhöfen SO arbeiteten wir in der letzten Woche vor den Schulschliessungen mit einer Klassen gemischten Gruppe. Am Gymnasium Friedberg in Gossau SG setzten wir das Generationenspiel im Sommerquartal im Rahmen des Stundenplanes mit zwei Klassen um.

Jüngere Zeitzeugen, eigene Familie und Fernunterricht

Einzelne Unterrichts-Sequenz können optional per Video-Konferenz zwischen dem Berner Z-Museum und dem Klassenzimmer stattfinden. Die SchülerInnen suchen ihre Interviewpartner innerhalb der eigenen Familie und ihres engen Umfeldes. Weitere Zeitzeugen sollen zwischen 45 und 65 Jahren sein oder dann telefonisch interviewt werden. Damit eine optimale Betreuung gewährt werden kann, sollen zumindest die erste und die letzte Veranstaltung 'live' stattfinden.

Statement des Schulleiters

«Das Projekt wurde flexibel auf die speziellen äusseren Umstände und die Bedürfnisse des Gymnasiums angepasst. Christian Lüthi zeigte er sich sowohl beim Präsenzunterricht als auch bei Distance-Schaltungen versiert im Umgang mit den SchülerInnen. Er verstand es, sie zu motivieren, ihre Kreativität zu fördern und mit der notwendigen Hartnäckigkeit auf der Einhaltung von Standards zu beharren und gab konstruktives Feedback. Das Projekt machte Spass und bildet einen Mehrwert für die Schule. Die SchülerInnen lernten neben der Software die Methode der Oral History kennen, Interviews zu führen, Informationen einzuordnen, zu organisieren und zu präsentieren.»

Lukas Krejčí, Schulleiter des Gymnasium Friedberg





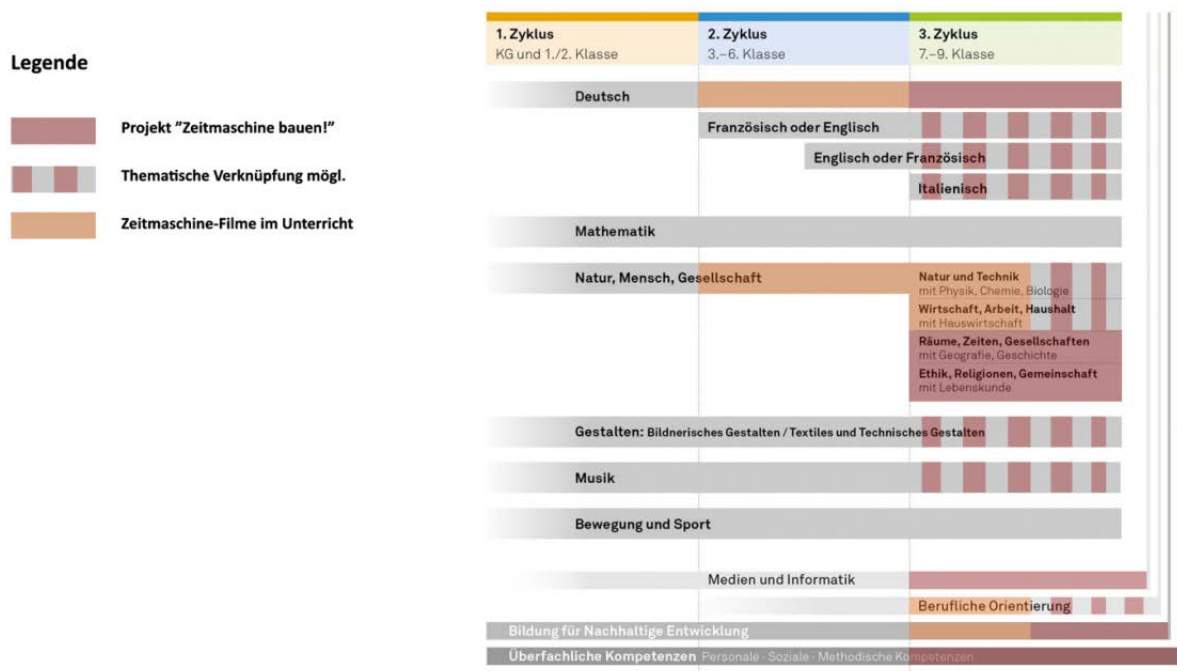
2. Wirkungen und Lehrplan 21

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.

2.1 Deutsch, RTZ und Berufliche Orientierung

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.

2.2 Nachhaltigkeit Clip-Show, Webseite und Presse

Die Kurzfilme werden auf Regionalen Seiten zu Händen der Schulen publiziert und auf www.zeitmaschine.tv mit Bildern und Filmen anderer Umsetzungen verknüpft. Die Schulen sowie allfällige weitere Finanzierungspartner sind dort mit Logos präsent. Sie erhalten auch das Recht zur Publikation der Clips auf eigenen Webseiten oder in social communities.

Bei Vorführung für Zeitzeugen, Familie und Öffentlichkeit wird die Wirkung in Form von Filmclips und weiteren Begegnungen fassbar. Clip-Shows sind auch Monate nach der Umsetzung möglich.



Impressionen einer Clip-Show in Kriens > www.zeitmaschine.tv/kriens-lu

Pressearbeit nach Mass

Zu den nachhaltigen Wirkungen gehört die sehr vielfältige Presseberichterstattung zum Generationenspiel. Sie erstreckt sich über Tageszeitungen, Radio, Fernsehen und Online-Medien bis zu Fachzeitschriften wie «Bildung Schweiz». Sie finden den Pressespiegel auch online:

> www.zeitmaschine.tv/pressespiegel



Ausschnitte der seit Projektbeginn kontinuierlichen und breiten Berichterstattung.

3. Lehrer-Workshop

Neben dem Klassenprojekt «Zeitmaschine bauen!» bietet der Verein Zeitmaschine.TV Schulen auch einen Workshop für Lehrpersonen und Schulkollegien an. Dieser zeigt, wie Zeitmaschine.TV funktioniert und wie sich Elemente davon gewinnbringend in diversen Fächern einbauen lassen.

Der Workshop dauert 60 bis 120 Minuten und wird für Gruppen ab 8 Lehrpersonen angeboten. Der Workshop kann modular aus drei bis fünf dieser Bausteine zusammengestellt werden:

- Schulprojekt „Zeitmaschine bauen!“
- Z digital: Filmen mit dem Z-moviemaker
- Z analog: Arbeit mit analogen Bildquellen
- Oral History Datenbank Zeitmaschine.TV im Unterricht
- Arbeit mit Zeitzeugen und Medien, Copyright und Datenschutz

Schule oder Z-museum

Der Workshop findet an der Schule oder in unserem Projektraum „Zeitmaschine Museum“ in Bern statt. Die Konditionen bleiben sich je nach Umsetzungsort gleich.

Z-Workshops finden ab und zu auch an Fachtagungen wie ‘Swissdidac’ und ‘Play to Learn’ statt.



Schulklasse im Z-museum beim Hörspiel; Z-Workshop in Berlin, Quellensammlung in Adelboden.



4. Kultur der Zusammenarbeit

Die Zusammenarbeit funktioniert partnerschaftlich, wobei Christian Lüthi journalistische Erfahrungen sowie solche als Lehrer auf div. Schulstufen und als langjähriger Projektleiter der 'Zeitmaschine' einbringt. Für die Qualitätskontrolle der Film-Clips liegt die Verantwortung bei ihm. Die Lehrpersonen bringen ihre Fachkompetenz ebenfalls vielfältig ein; von der Themenwahl über die Zusammenstellung der Teams bis zur Medienarbeit.

Im Anschluss an die Umsetzung kann die Schule die Filmseite mit der Schulseite verlinken. Wird eine Clip-Show zu Händen der Zeitzeugen und der Öffentlichkeit geplant, können Sie auch hierbei auf unsere Unterstützung zählen. Auch wenn dies erst Monate später geschieht, weil es dann womöglich besser in den Veranstaltungskalender der Schule passt.

5. Buchung und Konditionen

Der zeitliche Buchungs-Horizont liegt für alle Angebote bei maximal zwölf Monaten. Der Lehrer-Workshop kostet pauschal 500 SFr.

Die Kosten für das Schulprojekt „Zeitmaschine bauen!“ variieren nach Kanton und Stufe stark. In den Kantonen AG, BE, LU und SO werden Umsetzungen an öffentlichen Schulen über die kantonale Kulturvermittlung subventioniert. Buchen Sie direkt über die Kulturvermittlungs-Programme oder verlangen Sie eine unverbindliche Offerte.

„Zeitmaschine bauen!“ kann mit einer bis drei Klassen parallel durchgeführt werden. Planen Sie eine Umsetzung oder eine Lehrerfortbildung an Ihrer Schule, nehmen Sie frühzeitig Kontakt mit uns auf, damit wir die entsprechenden Zeitfenster reservieren können.

Kantonale Kulturvermittlungsprogramme

Vier kantonale Kulturvermittlungs-Programme unterstützen Umsetzungen des Klassenprojektes. Lehrpersonen der Kantone AG, BE und LU können über die entsprechenden Webseiten buchen. Allen anderen Schulleitungen und Lehrpersonen schicken wir gerne eine unverbindliche Offerte.

[Bildung und Kultur](#) Kanton BE

[SoKultur](#) Kanton SO

[Kultur macht Schule](#) Kanton AG

[SchuKuLu](#) Kanton LU

Der Kanton St. Gallen unterstützt Umsetzungen über das Programm 'kkultur'. Hier laufen die Buchungen aber über den Verein Zeitmaschine.TV.



6. Kontakt, links und Infos

Auf der elektronischen Version des PDF-Dokumentes sind die links funktional.

Verein Zeitmaschine.TV

Wankdorffeldstrasse 102

CH - 3014 Bern

+41 31 534'63'16

www.zeitmaschine.tv

info@zeitmaschine.tv / Projektleiter liz.phil.hist. Christian Lüthi: c.luethi@zeitmaschine.tv

Links

- » [Zeitmaschine.TV](http://www.zeitmaschine.tv) Oral History Datenbank
- » [Zeitmaschine.TV/Pressespiegel](http://www.zeitmaschine.tv/Pressespiegel) 2008 – 2018
- » [Zeitmaschine.TV/Vorstand](http://www.zeitmaschine.tv/Vorstand) Verein
- » [Zeitmaschine.TV/Filmseiten](http://www.zeitmaschine.tv/Filmseiten) Berlin bis Zuchwil
- » [Dok-Film](#) Projektablauf, 7.30 Min.
- » [Zeitmaschine.TV/Schulprojekt](http://www.zeitmaschine.tv/Schulprojekt)
- » [Zeitmaschine.TV/Z-museum](http://www.zeitmaschine.tv/Z-museum) in 3014 Bern
- » [Z-moviemaker.com](http://www.z-moviemaker.com) Film-App, Android / iOS

Finanzierungspartner

Schulprojekt «Zeitmaschine bauen!»

[Kultur macht Schule](#) Kt. AG

[Bildung und Kultur](#) Kt. BE

[Stanley Thomas Johnson Stiftung](#) Kt. BE

[SchuKuLu](#) Kt. LU

[SoKultur](#) Kt. SO

[Däster-Schild Stiftung](#) Kt. SO

[Amt für Kultur](#) Kt. SG

Weiterentwicklung Generationenspiel

[Stiftung Mercator Schweiz](#)

[Paul Schiller Stiftung](#)

[UBS Community Affairs](#)

[Amt für Volksschule BE](#)

[Lotteriefonds des Kt. BE](#)

Konto

Portscheck-Konto: 60-167579-9

IBAN: CH82 0900 0000 6016 7579 9