

Zeitmaschine.TV: Unsere Angebote

Ein Integrationsprojekt mit Generationendialog und Neuen Medien



Angebote: Workshop, Weiterbildungskurs und Projektarbeit mit Jugendlichen

» www.Zeitmaschine.TV

Angebote und Zeitaufwand

Das Spiel `Eine Zeitmaschine bauen` wird nicht nur inhaltlich, sondern auch formal auf die Bedürfnisse des Projektpartners abgestimmt. Grundlage unseres Angebotes bieten die drei skizzierten Dienstleistungen.

Die Zeit-Einheit



2 Std.

Grund-Einheit für Animationen des Vereins ‚Zeitmaschine‘ sind zwei Stunden.

Workshop



2 Std.

bis



4 Std.

Der Workshop zum Thema ‚Arbeiten mit historischen Bildern und dem Medium Zeitmaschine.TV‘ bietet den idealen Einstieg in das Projekt. Er bietet einen Einblick in die Arbeit mit Bildquellen und Oral History, stellt das Projekt ‚Zeitmaschine.TV‘ vor und klärt die Möglichkeiten einer Umsetzung innerhalb Ihrer Institution.

Weiterbildungskurs



4 Std.

bis



1 Tag

Weiterbildungskurse für Lehrpersonen und weitere Fachleute, die selbstständig mit Jugendlichen an der Zeitmaschine bauen wollen, können an einem halben oder einem Tag stattfinden und werden in Gruppen von 8S – 20 Teilnehmern durchgeführt. Geeignet ist das Angebot etwa für eine schulinterne Weiterbildung. Der vierstündige Kurs baut in idealer Weise auf dem Workshop auf.

Projektarbeit mit Juegdlichen

mindestens  **5 Tage**

Die Umsetzung der Projektarbeit umfasst mindestens fünf ganze Tage. Möglich sind auch Wochenkurse oder flexibel in den Unterrichtsalltag eingestreute Szenarien. Besonders geeignet zur Förderung selbständiger Team-Arbeit sind längerfristige Projekte, die etwa im Wochenrhythmus durch einen Coach betreut werden.

Workshop

2 Std.

bis

4 Std.

Der Workshop hat sich als idealer Einstieg in die Projektarbeit für Institutionen jeder Art bewährt. Er bietet einen Einblick in die Arbeit mit Bildquellen und Oral History, stellt das Projekt ‚Zeitmaschine.TV‘ vor und klärt die Möglichkeiten und Chancen einer Umsetzung innerhalb Ihrer Institution.

Inhalt

Der Workshop besteht aus drei Teilen:

1. **Animation: Arbeit mit Oral History, historischen Bildquellen und der eigenen Biografie**
2. **Präsentation: Das Projekt ‚Zeitmaschine.TV‘ und dessen Einsatzmöglichkeiten**
3. **Diskussion: Maßgeschneidertes Szenario für eine nachhaltige Umsetzung innerhalb Ihrer Institution.
Diskussionspunkte: Inhaltlicher Fokus, weitere Projekt- und Finanzierungspartner, Zeitrahmen etc.**

Ziele

Die Teilnehmenden erhalten einen Einblick in das Projekt ‚Zeitmaschine.TV‘ und dessen Einsatzmöglichkeiten. Damit schafft der Workshop eine Entscheidungsgrundlage für die Frage, ob und wie genau das Projekt ‚Zeitmaschine.TV‘ umgesetzt werden soll. Daneben lernen die Teilnehmenden überraschende neue Seiten von einander kennen.

Teilnehmerzahl und Kosten

Der Workshop eignet sich für 10-30 Personen. Er kostet 750 SFr. Für die Finanzierung der weiteren Projektarbeit kann der Verein ‚Zeitmaschine‘ Hand bieten. Etwa für die Zusammenarbeit mit kommunalen und kantonalen oder durch Eingaben bei privaten Stiftungen.

Weiterbildungskurs



4 Std.

bis



1 Tag

Der Weiterbildungskurs befähigt Lehrpersonen, die Animation selbständig umzusetzen. Er kann als schulinterne oder als schulübergreifender Kurs stattfinden. Für die selbständige Umsetzung bietet der Verein ‚Zeitmaschine‘ einen Lizenzvertrag, der ein persönliches login sowie die Lehrmittel für Lehrpersonen und SchülerInnen umfasst. Die vierstündige Variante bildet die ideale Vertiefung zum Workshop.

Inhalt

Im Weiterbildungskurs wird die Datenbank ‚Zeitmaschine.TV‘ mit all ihren Möglichkeiten und den den begleitenden Lehrmitteln und deren Anbindung an die Lehrpläne und im Schulalltag bereits eingesetzte Lehrmittel vorgestellt.

Aktivitäten und Effekte

Die Teilnehmenden lernen die Einsatzmöglichkeiten des didaktischen Szenarios kennen. Die Teilnehmenden setzen die Animation selbst um. Ziel ist es, dass sie das Projekt danach selbständig umsetzen können.

Variante

Der Weiterbildungskurs kann entweder in einem Block stattfinden oder auch an zwei einzelnen Halbtagen. Die zweite Version bietet die Möglichkeit von zusätzlicher Eigeninitiative in Form von Interviews mit Zeitzeugen zwischen den zwei Kurstagen.

Durch den Einbau von Bildquellen aus der eigenen Biografie schließt die Auseinandersetzung mit der Zeitgeschichte noch näher an eigene Biografien der Teilnehmenden an, was gleich wie beim Workshop auch im Hinblick auf die Gruppendynamischen Effekte interessant ist.

Projektarbeit mit Jugendlichen

mindestens **5 Tage**



Die betreute Projektarbeit wird durch den Verein ‚Zeitmaschine‘ in der Regel in den Räumlichkeiten der buchenden Institution durchgeführt. Findet die Projektarbeit in einem Block statt, sind fünf Tage bzw. eine Projektwoche der minimale und zugleich ideale zeitliche Rahmen. In der betreuten Projektarbeit enthalten ist immer auch eine 12 Monate gültige Lizenz zur selbständigen Fortsetzung durch die jeweilige Institution.

Inhalt

Im Rahmen der betreuten Projektarbeit stellen die Projektteilnehmenden im 2er- oder 3er-Team mindestens einen Zeitmaschine-Clip von a bis z selbstständig her.

Aktivitäten und Effekte

Die einzelnen Arbeitsschritte umfassen:

- Internet- und Telefonrecherche
- Interview-Vorbereitung und -Durchführung
- Audio-Schnitt
- Herstellung von Flash-Clips

Die Projektteilnehmenden werden in Online-Recherche, mündlicher Kommunikation, Teamwork und der Anwendung von Multimedia-Software gefordert und gefördert.

Varianten

Idealerweise wird eine Projektwoche durch einen halbtägigen Start-Up-Anlass vor- und durch eine Präsentation zuhänden von Eltern, MitschülerInnen oder den Zeitzeugen nachbereitet.

Das betreute Projekt bildet den idealen Start, um die Zeitmaschine nachhaltig in den Schulalltag einzubauen.