



Zeitmaschine bauen

Zeitmaschine bauen

Mit Zeitzeug:in und iPad ins 20. Jahrhundert

Schüler:innen recherchieren, Interviewen und filmen. Zu zweit besuchen sie Zeitzeug:innen und erfassen deren Erzählungen als Tonspuren. Beim Zweitbesuch verarbeiten sie Ausschnitte daraus zu 1 bis 4 Min. mit unserer Film-App und den Fotoalben der über 60-Jährigen zu Filmen und publizieren diese.



Interview, Quellenarbeit und die Knöpfe der App 'Z-moviemaker'

Kosten

In diesen Kantonen wird das Schulprojekt finanziell unterstützt: AG, BE, GL, SO, LU, SG, TG.

Leitung

Christian Lüthi, Lehrer, Historiker und Journalist.
Projektleiter Verein Zeitmaschine.TV

Bereiche

Ausstellung & Kunst / Film & Foto / SchuKu Spezial

Zielgruppe

7.-9. Klasse Sek 1 / Sek 2

Dauer

Start-up à 3 Lektionen und Projektwoche oder fünf Blöcke à drei bis vier Lektionen.

Technik

Die App 'Z-moviemaker' und die iPhones und iPads stellt der Verein Zeitmaschine.TV.
Wer will, darf mit dem eigenen Gerät arbeiten.

Orte

In der Schule und bei den Zeitzeug:innen zu Hause.
Sowie einmal in einem Brockenhaus oder Museum.

Ergebnis

Eine Webseite mit allen geschaffenen Kurzfilmen.
Alle bisherigen Projektseiten finden Sie unter:

www.zeitmaschine.tv/oral-history-filme



Zeitmaschine bauen

Team-Arbeit

Zwischen Inputs wie Interview-Vorbereitung und Filmtraining arbeiten die Schüler:innen meist in Zweiertteams, wo sie als Journalist:innen und Techniker:innen Verantwortung tragen.



Themen

Die Lehrpersonen bestimmen die Themen, unterstützt durch den Projektleiter. Beliebt sind neben 'Schule' und 'Arbeit' etwa die Jugendkulturen des 20. Jahrhunderts. Oft ergibt sich das Thema auch einfach aus der geografischen Lage der Schule.

Lehrplan 21

'Zeitmaschine bauen' weist viele Lehrplanbezüge auf und lässt sich in den Fächern Deutsch, RZG und ERG und zur Beruflichen Orientierung umsetzen. In Kantonsschulen auch in Geschichte oder Philosophie.



Die Schüler:innen erarbeiten sich vielfältiges Wissen und Können. Die Team-Arbeit und die Generationenbegegnungen fördern ihre **Sozialkompetenz**. Die Bedienung der Software und die Auseinandersetzung mit historischen Quellen vermitteln **Medien- und Methodenkompetenzen**. Ihre **Narrativen Kompetenzen** verbessern sie bei den Interviews sowie beim Schnitt und der Verfilmung bei den Zeitzeug:innen.



Zeitmaschine bauen

Außerschulische Lernorte

Wichtige Lernorte sind die Wohnungen der Zeitzeugen, welche die Lernenden im Laufe des Projektes zweimal besuchen. Weitere exotische Lernorte sind die lokalen Brockenhäuser und Museen, wo das Test-Filmen stattfindet.



Links: Test-Filmen im Brockenhaus während der Pandemie

Rechts: Kiste mit Quellen für die Projektarbeit an den Schulen



Nachhaltigkeit

Die Webseite mit den Kurzfilmen kann auf der Webseite der Schule vernetzt werden. Oft werden nach den Umsetzungen auch Zeitzeug:innen und Eltern zu Clip-Shows eingeladen.



In Schötz arbeiteten wir mit dem Museum Ronmühle zusammen.

» www.zeitmaschine.tv/Schoetz-lu



Clip-Show in Kriens: www.zeitmaschine.tv/Kriens-lu



Zeitmaschine bauen

Zeitmaschine.TV im Unterricht

Die ca. 1'000 Oral History Clips und Fotos von Zeitmaschine.TV können auch ausserhalb des Projektes im Unterricht genutzt werden; etwa über die thematischen Kurzfilm-Sammlungen.



Zu Arbeit, Beruf und Geld: www.zeitmaschine.tv/oekonomie



Zur gender history: www.zeitmaschine.tv/frauengeschichten



Zur Kriegszeit: www.zeitmaschine.tv/zweiter-weltkrieg

Gratis-App 'Zeitmaschine Spiele'

Die App 'Zeitmaschine Spiele' durften wir mit dem Institut für Data Science der FHNW realisieren – in erster Linie für den Einsatz in unseren Animationen in Altersinstitutionen.

Die drei Spiele funktionieren auch im Schulunterricht und bietet dort eine spielerische Auseinandersetzung mit Zeitgeschichte. Das 'Hör-Spiel' via Beamer mit ganzen Klassen, 'Bild-Teile' auch als Konversations-Übung im Fremdsprachenunterricht.



Bei 'Bild-Teile' sehen Spieler:innen nur den halben Bildschirm

Gratis App [Zeitmaschine-Spiele](http://www.zeitmaschine.tv):





Zeitmaschine bauen

Kontakt

Verein Zeitmaschine.TV
Wankdorffeldstrasse 102
CH - 3014 Bern

Projektleiter Christian Lüthi:

IBAN: CH82 0900 0000 6016 7579 9

Tel: +41 31 534 63 16

c.luethi@zeitmaschine.tv

Links

Zeitmaschine.TV

Infos & ca. 1'000 Z-Clips

Zeitmaschine.TV/Verein

GF, Vorstand und Beirat

Zeitmaschine.TV/Generationenspiel

Für Schulen & Altersheime

[Dokumentarfilm](#), 7.30 Min. / [Radio SRF II Kultur](#), 8.09 Min.

Apps

[Z-moviemaker](#)

Film-App Android & iOS

[Zeitmaschine-Spiele](#)

Gratis-App Android & iOS

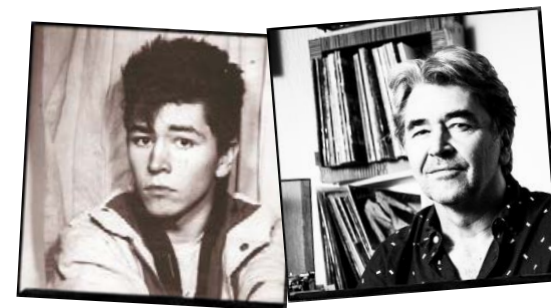


Breite Berichterstattung: Zeitmaschine.TV/Presse

Finanzierungspartner

Unsere aktuellen Finanzierungspartner finden sich online eingeteilt in die Kategorien 'Umsetzung' und 'Innovation'.

» Zeitmaschine.TV/Verein/Partner



Projektleiter Christian Lüthi mit 16 und mit 52 Jahren