



# Zeitmaschine bauen

DÄSTER  
SCHILD  
STIFTUNG

SOkultur  
und Schule

## **Zeitmaschine bauen** für Ostschweizer Schulen

*Mit ZeitzeugInnen und iPhones ins 20. Jahrhundert*

SchülerInnen recherchieren, interviewen und filmen. Zu zweit besuchen sie ZeitzeugInnen und erfassen deren Erzählungen als Tonspuren. Beim Zweitbesuch verarbeiten sie Ausschnitte daraus mit unserer Film-App und den Fotoalben der über 60-Jährigen zu 1 bis 4-minütigen Filmen und publizieren diese.



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

**Zielgruppe** Sekundarschulen und Kantonsschulen. Das Projekt ist ausgelegt für 18 bis 26 SchülerInnen.

**Dauer** Eine Projektwoche. Davor führen die LP's mit 'Präp' eine vorbereitende Doppellektion durch.

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

**LP 21** RTZ, ERG, Deutsch, berufliche Orientierung, Medien und Informatik, Überfachl. Kompetenzen.

**Orte** In der Schule und bei den ZeitzeugInnen zu Hause.

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

**Ergebnis** Eine Webseite mit allen Kurzfilmen, Die auch übers Projekt hinaus gepflegt wird.

**Kosten** Solothurner Schulen beteiligen sich mit 1'400.- am Budget von 5'000 CHF. Den Rest der Kosten tragen SOkultur und die Däster Schild Stiftung.



# Zeitmaschine bauen

DISDÄSTER  
SCHILD  
STIFTUNG

Wokultur  
und Schule

## Team-Arbeit

Zwischen Inputs wie Interview-Vorbereitung und Filmtraining arbeiten die SchülerInnen meist in Zweiertteams. Hier tragen sie als JournalistInnen und TechnikerInnen Verantwortung.



## Themen

Unterstützt durch den Projektleiter bestimmen die Lehrpersonen die Themen. Beliebt sind neben 'Mobilität' und 'Beruf' etwa die Jugendkulturen des 20. Jh. Die eigenständige Vorbereitung durch die LP's ermöglicht es diesen, etwa auch bei der Zusammenstellung der Teams zu entscheiden.

## Lehrplan 21

'Zeitmaschine bauen' weist viele Bezüge zum LP 21 auf und lässt sich drum in verschiedenen Fächern wie Deutsch, RZG und ERG umsetzen. Gut erprobt sind auch Umsetzungen zur Berufswahl.



Die SchülerInnen 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 ZeitzeugInnen.



## Außerschulische Lernorte

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



Links: Test-Filmen im Brockenhaus während der Pandemie

Rechts: Kiste mit Quellen für die Projektarbeit an den Schulen



## Nachhaltiges Produkt

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



Alle Projektseiten: [www.zeitmaschine.tv/oral-history-filme](http://www.zeitmaschine.tv/oral-history-filme)



Clip-Show in Kriens: [www.zeitmaschine.tv/Kriens-lu](http://www.zeitmaschine.tv/Kriens-lu)



# Zeitmaschine bauen

D | S DÄSTER  
SCHILD  
STIFTUNG

kultur  
und Schule

## 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](http://www.zeitmaschine.tv/oekonomie)



Zur gender history: [www.zeitmaschine.tv/frauen](http://www.zeitmaschine.tv/frauen)



Zur Kriegszeit: [www.zeitmaschine.tv/zweiter-weltkrieg](http://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. Sie bieten auch dort eine spielerische Auseinandersetzung mit Zeitgeschichte. Beispielsweise das 'Hör-Spiel' via Beamer mit ganzen Klassen oder 'Bild-Teile' im Fremdsprachenunterricht.



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

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





# Zeitmaschine bauen

D | S DÄSTER  
SCHILD  
STIFTUNG

VOkultur  
und Schule

## 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](mailto:c.luethi@zeitmaschine.tv)



Breite Berichterstattung: [Zeitmaschine.TV/Presse](http://Zeitmaschine.TV/Presse)

## Links

[Zeitmaschine.TV](http://Zeitmaschine.TV)

Infos & ca. 1'000 Z-Clips

[Zeitmaschine.TV/Verein](http://Zeitmaschine.TV/Verein)

GF, Vorstand und Beirat

'Zeitmaschine bauen' auf [SOkultur](http://SOkultur)

Schulprojekt kompakt

[Zeitmaschine.TV/oral-history-filme](http://Zeitmaschine.TV/oral-history-filme)

Filmsammlungen

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

## Apps

Unsere Film-App für SchülerInnen

[Z-moviemaker](#) iOS

Unsere Gratis-App für Alt & Jung

[Zeitmaschine Spiele](#) iOS

## Finanzierungspartner

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

[Zeitmaschine.TV/Verein/Partner](http://Zeitmaschine.TV/Verein/Partner)



Projektleiter Christian Lüthi anno 1985 und 2022