



Zeitmaschine bauen

STANLEY THOMAS
JOHNSON
STIFTUNG

SWISSLOS
Culture Canton de Berne

Zeitmaschine bauen für Berner Schulen

Mit Zeitzeug:in und iPhone 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 Gymnasien. Das Projekt ist ausgelegt für 18 bis 28 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.

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

Kosten Dank Unterstützung durch Swisslos und die Johnson Stiftung bezahlen Berner nur 1'000 CHF ans Budget von 6'000 CHF.



Zeitmaschine bauen

STANLEY THOMAS
JOHNSON
STIFTUNG

SWISSLOS
Culture Canton de Berne

Team-Arbeit

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

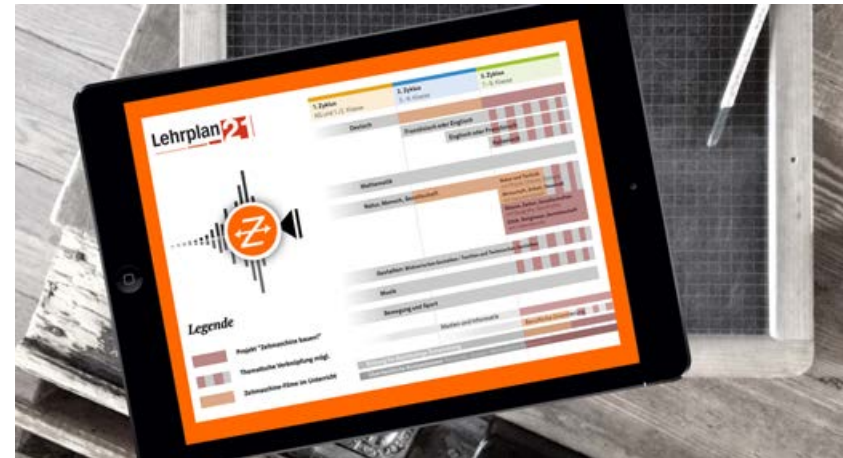


Themen

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.



Zeitmaschine bauen

STANLEY THOMAS
JOHNSON
STIFTUNG

SWISSLOS
Culture Canton de Berne

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.

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



Links: Test-Filmen im Brockenhaus während der Pandemie



Rechts: Kiste mit Quellen für die Projektarbeit an den Schulen



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



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/frauen



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. 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 SpielerInnen nur den halben Bildschirm

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





Zeitmaschine bauen

STANLEY THOMAS
JOHNSON
STIFTUNG

SWISSLOS
Culture Canton de Berne

Kontakt

Verein Zeitmaschine.TV
Wankdorffeldstrasse 102
CH - 3014 Bern

Tel: +41 31 534 63 16

Projektleiter Christian Lüthi:

c.luethi@zeitmaschine.tv

IBAN: CH82 0900 0000 6016 7579 9



Breite Berichterstattung: Zeitmaschine.TV/Pressespiegel

Links

Zeitmaschine.TV

Infos & ca. 1'000 Z-Clips

Zeitmaschine.TV/Verein

GF, Vorstand und Beirat

Zeitmaschine.TV/Generationenspiel

Für Schulen & Altersheime

Zeitmaschine.TV/oral-history-filme

Filmsammlungen

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

Apps

[Z-moviemaker](#)

Film-App Android & iOS

[Zeitmaschine-Spiele](#)

Gratis-App Android & iOS

Finanzierungspartner

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

» Zeitmaschine.TV/Verein/Partner



Projektleiter Christian Lüthi mit 14 und mit 52 Jahren



Zeitmaschine bauen

STANLEY THOMAS
JOHNSON
STIFTUNG

SWISSLOS
Culture Canton de Berne

Team-Arbeit

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

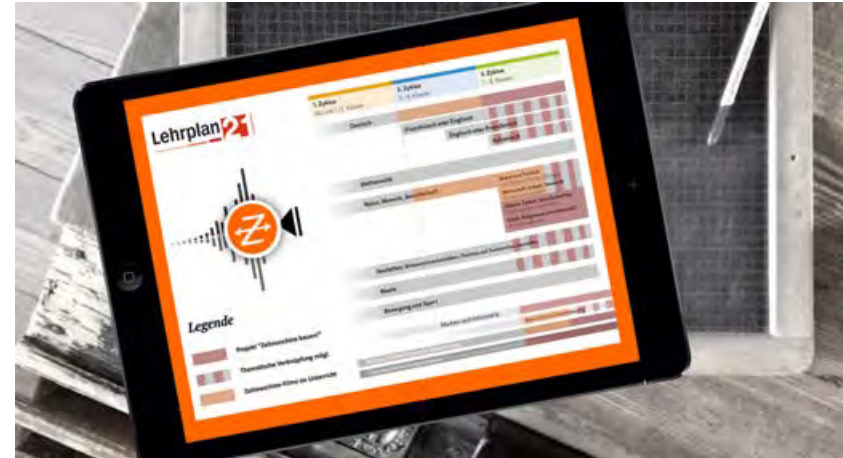


Themen

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 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.



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, 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 Zeitzeug:innen und Eltern zu Clip-Shows eingeladen.



Alle Projektseiten: www.zeitmaschine.tv/oral-history-filme



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



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/frauen



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





Zeitmaschine bauen

STANLEY THOMAS
JOHNSON
STIFTUNG

SWISSLOS
Culture Canton de Berne

Kontakt

Verein Zeitmaschine.TV
Wankdorffeldstrasse 102
CH - 3014 Bern

Tel: +41 31 534 63 16

Projektleiter Christian Lüthi:

c.luethi@zeitmaschine.tv

IBAN: CH82 0900 0000 6016 7579 9



Breite Berichterstattung: Zeitmaschine.TV/Pressespiegel

Links

Zeitmaschine.TV

Infos & ca. 1'000 Z-Clips

Zeitmaschine.TV/Verein

GF, Vorstand und Beirat

Zeitmaschine.TV/Generationenspiel

Für Schulen & Altersheime

Zeitmaschine.TV/oral-history-filme

Filmsammlungen

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

Apps

[Z-moviemaker](#)

Film-App Android & iOS

[Zeitmaschine-Spiele](#)

Gratis-App Android & iOS

Finanzierungspartner

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

» Zeitmaschine.TV/Verein/Partner



Projektleiter Christian Lüthi mit 14 und mit 52 Jahren