



Technik erleben.
Geschichte begreifen.
Zukunft gestalten.

INFORMATION FÜR LEHRKRÄFTE

Lernort Computermuseum

Führungen und Workshops für Schulklassen ab Jahrgang 7

Bei uns steht Digitalgeschichte nicht hinter Glas. Alle Exponate sind funktionsfähig und dürfen benutzt werden: Ihre Schüler*innen programmieren auf einem C64, bauen einen Rechner auseinander und verschlüsseln eine Nachricht an einer echten Enigma. So wird die Entwicklung der Digitalisierung nicht erzählt, sondern begriffen.

1.000 m²

Ausstellungsfläche
zum Ausprobieren

ab Kl. 7

empfohlen, alle
Schulformen

5 €

pro Person für
Bildungs-
einrichtungen

ca. 2 Std.

typische Dauer eines
Klassenbesuchs

Oldenburger Computer-Museum e. V.

Bahnhofplatz 10 · 26122 Oldenburg

Telefon +49 441 21768722

info@computermuseum-oldenburg.de

Terminanfragen jederzeit,
auch außerhalb der Öffnungszeiten.
computermuseum-oldenburg.de

Ein außerschulischer Lernort, an dem angefasst wird

„Medienkompetenz entsteht nicht durch Konsum, sondern durch Verstehen.“

Leitgedanke unserer Bildungsarbeit

Das Oldenburger Computer-Museum besteht seit November 2008 und wird vom gemeinnützigen Verein **Oldenburger Computer-Museum e. V.** ehrenamtlich getragen. Auf rund 1.000 m² zeigen wir Heimcomputer, Spielkonsolen und Arcade-Automaten der 1970er- bis 1990er-Jahre.

Der Unterschied zu klassischen Museen: Unsere Geräte laufen. Sie sind mit Software bestückt und ausdrücklich zum Benutzen gedacht. Wer selbst zehn Zeilen BASIC tippt und sieht, was passiert, versteht anschließend besser, was in einem heutigen Smartphone eigentlich vor sich geht.

Für Schulklassen heißt das: kein Frontalvortrag, sondern ein Parcours aus Ausprobieren, Vergleichen und Erklären. Wir stellen dabei immer den Bezug zur Gegenwart her – von der Kassette zur Cloud, vom 1-MHz-Prozessor zum Rechenzentrum, von der Cäsar-Scheibe zur Ende-zu-Ende-Verschlüsselung.

Ergänzend steht der **OCM Hub** zur Verfügung, eine barrierefreie Halle mit 400 m² für Workshops, Sonderausstellungen und größere Gruppen.

Anknüpfungspunkte im Unterricht

Die Angebote lassen sich in mehreren Fächern verankern. Sagen Sie uns bei der Buchung gern, worauf Ihr Unterricht gerade zusteuert – wir setzen die Schwerpunkte entsprechend.

Informatik

Algorithmen und Programmierung am realen Gerät, EVA-Prinzip, Rechnerarchitektur, Datenrepräsentation, Kryptografie.

Geschichte & Politik

Digitalisierung als Zeitgeschichte, Kalter Krieg und Chiffrierung, Wandel von Arbeit, Wirtschaft und Alltag.

Technik & Physik

Bauteile begreifen, Speichermedien, Signalwege, Leistungsentwicklung im direkten Vergleich.

Deutsch & Medien

Mediennutzung reflektieren, Werbe- und Spielesprache, Präsentieren von Rechercheergebnissen.

Kunst & Design

Pixelgrafik, Chiptune-Sound, Produktgestaltung der 1980er, Interface-Ästhetik.

Prävention

Mediensucht, Bildschirmzeit und Spielmechaniken – begleitet von einer zertifizierten Fachkraft.

Kompetenzen, die wir fördern: technisches Grundverständnis statt Blackbox-Denken, problemlösendes und algorithmisches Denken, historische Einordnung digitaler Technik, kritische Reflexion des eigenen Medienverhaltens sowie Teamarbeit an gemeinsamen Aufgaben.

Führung und Workshops

Die Führung ist die Basis jedes Klassenbesuchs. Die Workshops lassen sich einzeln oder in Kombination dazubuchen – sprechen Sie uns an, wir stellen Ihnen einen passenden Halbttag zusammen. Alle Angebote finden auch außerhalb der regulären Öffnungszeiten statt.

01 Führung durch die Dauerausstellung „Heimcomputer der 1970er- und 1980er-Jahre“

In der ersten Stunde führen wir Ihre Klasse durch die Ausstellung: von den ersten Heimcomputern über die Blütezeit von C64 und Amiga bis zur Gegenwart. Anschließend steht das gesamte Museum zum freien Erkunden offen – Computer, Spielkonsolen und eine Auswahl an Arcade-Automaten dürfen selbst bedient werden. Auf Wunsch führen wir auf Deutsch, Englisch oder Plattdüütsch.

Dauer **2 Std.** (1 Std. Führung + 1 Std. freies Erkunden)

ab **Jahrgang 7**

max. **25 Personen**

5 € p. P., mind. 50 €

02 Workshop Programmieren: Zehn Zeilen, die etwas tun

Ihre Schüler*innen schreiben eigene BASIC-Programme auf originalen Rechnern der 1980er-Jahre – ohne Compiler, ohne Autovervollständigung, mit unmittelbarem Ergebnis auf dem Bildschirm. In einem praktischen Parcours geht es anschließend um algorithmisches Denken: Schleife, Bedingung, Variable, Fehlersuche.

Dauer **1–3 Std.**, je nach Tiefe

Fach **Informatik, Mathematik**

Gruppenarbeit am Gerät

03 Workshop Hardware: Das EVA-Prinzip mit dem Schraubendreher

Ein PC wird gemeinsam zusammengebaut. Dabei wird sichtbar, was Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe konkret bedeuten und welches Bauteil welche Aufgabe übernimmt. Wer schon einmal eine CPU in den Sockel gesetzt hat, denkt beim Wort „Prozessor“ nicht mehr an eine Blackbox.

Dauer **1 Std.**

Fach **Informatik, Technik**

Praxis in Kleingruppen

04 Workshop Verschlüsselung: Von der Cäsar-Scheibe zur Enigma

Zuerst wird von Hand chiffriert und geknackt, dann kommt die funktionsfähige Enigma zum Einsatz. Der Workshop verbindet Geschichte, Mathematik und Informatik und endet bei der Frage, warum die Verschlüsselung im eigenen Messenger heute genauso ein Wettlauf ist wie damals.

Dauer **1 Std.**

Fach **Informatik, Geschichte, Mathematik**

05 Workshop Bits & Bytes: Wie viel passt da eigentlich rein?

An mehreren Stationen wird erarbeitet, wie Daten gespeichert werden, wie sich Speichergrößen und Prozessorgeschwindigkeiten seit den 1970er-Jahren entwickelt haben und was das für den Alltag bedeutet. Der Vergleich zwischen einer Datensette und dem eigenen Smartphone macht Größenordnungen greifbar. Tiefe und Tempo passen wir an die Jahrgangsstufe an.

Dauer **1–3 Std.**, an die Klassenstufe angepasst

Fach **Informatik, Mathematik, Physik**

Stationenlernen

06 Workshop Dateiverwaltung am iPad

Tablets sind im Unterricht angekommen, das Verständnis für Dateien oft nicht. Der Workshop vermittelt Dateistruktur, Down- und Upload sowie digitale Ordnung am iPad – Grundlagen, von denen anschließend jede Fachlehrkraft profitiert. Besonders geeignet als Einstieg zu Beginn eines Schuljahres.

Dauer **45–60 Min.**

Fach **fächerübergreifend**

07 Mediensuchtprävention

Ein zweistündiges Angebot mit **Oliver Poelmann**, zertifizierter Berater für Mediensucht. Es geht um Spiel- und Belohnungsmechaniken, um die eigene Bildschirmzeit und um die Frage, wo Nutzung in Abhängigkeit kippt – sachlich, ohne erhobenen Zeigefinger. Neben festen Terminen sind Einzelbuchungen für Schulen möglich, auch für größere Gruppen.

Dauer **2 Std.**

mit **zertifizierter Fachkraft**

auch für **große Gruppen** (75–90 Personen)

Beispiel für einen Vormittag

09:00 Uhr	Ankunft, Begrüßung, Garderobe und Taschen verstauen
09:15 Uhr	Geführter Rundgang durch die Dauerausstellung
10:15 Uhr	Workshop in Kleingruppen, zum Beispiel Programmieren oder Hardware
11:15 Uhr	Freies Erkunden: Computer, Konsolen und Arcade-Automaten ausprobieren
12:00 Uhr	Abschlussrunde und Verabschiedung

Der Ablauf ist ein Vorschlag. Anfangszeit, Reihenfolge und Dauer richten sich nach Ihrem Stundenplan und Ihrer Anreise.

In vier Schritten zum Klassenbesuch

1 Anfragen

E-Mail oder Anruf mit Wunschtermin, Schulform, Jahrgang und Gruppengröße – zwei bis drei Terminvorschläge erleichtern die Abstimmung.

2 Programm abstimmen

Wir wählen gemeinsam die passenden Workshops und legen den Zeitrahmen fest. Nennen Sie uns gern Ihr aktuelles Unterrichtsthema.

3 Termin bestätigen

Sie erhalten eine schriftliche Bestätigung mit Ablauf, Preis und allen organisatorischen Hinweisen.

4 Kommen und ausprobieren

Wir öffnen exklusiv für Ihre Gruppe, auch außerhalb der Öffnungszeiten. Änderungen der Gruppengröße bitte rechtzeitig melden.

Preise

ANGEBOT

PREIS

Bildungseinrichtungen – Führung und Workshops, exklusive Öffnung

5 € p. P.
mindestens 50 €

Gruppen ohne Bildungstarif – Führung und exklusive Öffnung

10 € p. P.
mindestens 100 €

Regulärer Einzeleintritt während der Öffnungszeiten

2 € p. P.

Die Abrechnung erfolgt wahlweise per Rechnung an die Schule oder vor Ort in bar beziehungsweise per PayPal; Kartenzahlung ist nicht möglich.

Gut zu wissen

- **Gruppengröße:** maximal 25 Personen empfohlen; größere Klassen teilen wir in zwei Durchgänge.
- **Aufsicht:** die Aufsichtspflicht verbleibt bei den begleitenden Lehrkräften.
- **Kleidung:** gern unempfindlich – bei uns wird geschraubt und gespielt.
- **Vor Ort:** Getränke sind erhältlich, für Pausen mit eigenem Proviant finden wir einen Platz.
- **Fotografieren und Filmen** sind ausdrücklich erwünscht, auch für die Schulhomepage.
- **Barrierefrei:** Zugang per Personenaufzug, barrierefreies WC vorhanden.

Noch unsicher, was passt? Rufen Sie uns an. Wir stellen Ihnen aus Führung und Workshops einen Halbttag zusammen, der zu Ihrem Fach, Ihrer Jahrgangsstufe und Ihrem Zeitfenster passt.

So finden Sie uns

Das Museum liegt am **Bahnhofsbplatz 10** in unmittelbarer Nähe zum Oldenburger Hauptbahnhof und zum Zentralen Omnibusbahnhof. Für Schulklassen ist die Anreise damit auch ohne Bus unkompliziert – vom Bahnsteig bis zur Eingangstür sind es wenige Minuten zu Fuß.

ADRESSE	Oldenburger Computer-Museum e. V. Bahnhofsbplatz 10, 26122 Oldenburg
BAHN	Hauptbahnhof Oldenburg, direkt gegenüber. Regionalzüge aus Bremen, Wilhelmshaven, Leer und Osnabrück halten hier.
BUS	Zentraler Omnibusbahnhof (ZOB) am Hauptbahnhof – die Stadt- und Regionallinien halten fußläufig zum Eingang.
REISEBUS	Zum Aussteigen am Bahnhofsbplatz halten. Für den Halteplatz während des Besuchs sprechen Sie uns bitte vorab an.
PKW	Parkplätze im Straßenraum rund um den Bahnhof sowie einige Stellplätze im Erdgeschoss des Gebäudes.
BARRIEREFREI	Zugang über einen Personenaufzug, geeignet für Rollstuhl und Rollator. Barrierefreies WC vorhanden.

Wir freuen uns auf Ihre Klasse – und darauf, wenn am Ende jemand fragt, ob man das alles wirklich anfassen durfte.

BUCHUNG UND RÜCKFRAGEN

Sonja Degenhard, M. A.

Wissenschaftliche Mitarbeiterin
Telefon +49 441 21768722
info@computermuseum-oldenburg.de

Oldenburger Computer-Museum e. V.
Bahnhofsbplatz 10, 26122 Oldenburg

MEHR ZUM MUSEUM

Website	computermuseum-oldenburg.de
Veranstaltungen	computermuseum-oldenburg.de/kalender
Instagram	instagram.com/oldenburger_computer_museum
Facebook	facebook.com/OldenburgerComputerMuseum
YouTube	youtube.com/@OldenburgerComputerMuseumV