

## Die junge Geschichte der Informationstechnik

Die Geschichte unserer Computer ist verglichen mit der unserer Zivilisation sehr kurz: Etwa 60 Jahre.

In dieser Zeit hat sich das elektronische Rechnen geradezu revolutioniert. Steigen Sie ein in eine Zeitreise durch die Computerwelten. Nirgends sonst in Deutschland können Sie die rasante Entwicklung so lebendig erleben wie hier.

### Einmalig: Unsere Dinosaurier leben!

Mit großem technischem Aufwand werden die teils tonnenschweren Geräte restauriert und bei Störungen wieder repariert. Dadurch wird die Reise in die Vergangenheit unvergleichbar intensiver als in herkömmlichen Museen.

## Vergnügen und Erkenntnis

Lernen als Vergnügen: Hier erfahren Sie einiges über die Prinzipien der elektronischen Datenverarbeitung und Computer anhand von historischen Geräten.

**Alles wird so aufbereitet, dass es auch Laien verstehen.**

*An dieser Stelle sollte etwas über die Museumsdidaktik stehen, aber nichts zu Schülerprogrammen, da die ja eine eigene Seite haben.*

## Bits, Bytes und viel Mechanik

Die ersten Rechner waren keine Personalcomputer sondern Anlagen, die von einem Stab von Ingenieuren und Technikern bedient wurden.

Wie konnte man Daten eingeben, speichern und Rechner programmieren? Hier erleben Sie interaktiv die Ära der Lochkarten, Lochstreifen und Magnetbänder als Informationsträger.

Für alle Exponate haben wir schöne Demoprogramme.

**Alles live, das ist uns wichtig.**

Bei vielen Geräten zeigen wir auch das Innenleben und berichten über den ursprünglichen Einsatz und die exorbitanten Kosten die sie verursachten.

## Alternativ: Die Entwicklung der Kommunikationstechnik

Als zweiten interessanten Bereich der Technikgeschichte können wir wichtige Entwicklungsschritte der Gebiete Telegraphie, Rundfunk, Fernseh- und Videotechnik, Tontechnik, sowie Fax- technik, aufzeigen. Immer stehen die Vorführung und das Experiment im Vordergrund.

Als Ausklang erfolgt ein Exkurs zu Musikautomaten. Hier lernen Sie sogar noch etwas Physik. Das Pianola, im Prinzip ein programmgesteuerter Musikautomat, gibt Einblicke in die virtuoson Fähigkeiten längst vergangener Generationen.

Leerer Platz für Bilder

## Workshops für Kinder und Jugendliche

Die Führungen sprechen auch Kinder ab 11 Jahren an. Kein Vorwissen wird benötigt. Jeder kann bei den interaktiven Exponaten mitmachen.

Für Kinder ab 11 Jahren bieten wir ebenfalls Robotik-Workshops an (LEGO-Roboter bauen und programmieren) und für Jugendliche ab 14 Jahren einen Physical-Computing Workshop (programmieren von Micro-Controllern). Diese Inhalte sind hochaktuell, Zukunft pur und zusätzlich sehr spaßig.

## Kunst und Kultur

Das technikum29 ist regelmäßig Gastgeber oder Veranstalter von musikalischen oder gestalterischen Interpretationen von Technikgeschichte.

Im technikum29 finden auch regelmäßige Vorträge zur geschichtlichen Entwicklung zur Informationsgesellschaft statt.

*Weitere Möglichkeiten, diese Seite zu füllen:*

- Informationen zur Museumsdidaktik, Experimentalworkshop
- Lernprojekte die entwickelt wurden
- Typische Sonderevents im Turnus, etwa die Vortragsreihen in der *Route der Industriekultur*
- Kunst im Museum (auf der Frontseite beworben!), oben mal demonstriert

Leerer Platz für Bilder

## [www.technikum29.de](http://www.technikum29.de)

Unsere Website informiert über alle Exponate, Neuigkeiten und Termine.

### Anfahrt:

Mit dem PKW: A66/B8 nach Kelkheim  
Mit den Öffentlichen: 5 Minuten Fußweg von Bahnhof Kelkheim-Hornau.

### Öffnung:

Für Gruppen nach Vereinbarung.  
Einzelpersonen melden ihr Interesse per E-Mail an und werden dann über die nächste Führung informiert.

### Eintritt:

Schüler und Studenten haben freien Eintritt.  
Ansonsten siehe Website.

### Kontakt:

Internet: [www.technikum29.de](http://www.technikum29.de)  
E-Mail: [post@technikum29.de](mailto:post@technikum29.de)  
Ort: Am Flachsland 29  
65779 Kelkheim,  
Telefon: 06195-2170

Titelblatt:

## Technikum29 Interaktives Museum

### Stichwörter:

- Computergeschichte
- Kunst & Technik
- Roboter und Microcontroller
- Workshops für Kinder und Jugendliche

### Welche Stichwörter keinen Sinn machen:

- **Physical Computing: Ähnlich verbreitet wie "Computergeneration". Stattdessen Do-It-Yourself-Hobbyprojekt o.ä. nehmen**
- **Computer History: Unnötiger Anglizismus**