

# Digitalisierung am Pferdeisenbahnhof Kerschbaum

## Vorstellung des von Interegg geförderten Projektes

### Vermittlung von Kunst und Geschichte an Schüler aus CZ und OÖ KPF-01-334



Wie vermitteln wir in Zukunft die Geschichte der Pferdeeisenbahn an Jugendliche? Beziehungsweise, wie müssen wir uns aufstellen, dass mehr SchülerInnen wieder Interesse an Besuchen in Museen finden? Mit dieser Problematik haben nicht nur wir am Pferdeisenbahnhof zu kämpfen. Ich denke, dass durch das ständig wachsende Überangebot alle Kleinmuseen dieses Problem haben.

Ein Workshop zum Thema „Kleinprojektefonds“ brachte mich auf die Idee, gemeinsam mit LehrerInnen einen Tag zu veranstalten, mit ihnen Museen in der Umgebung zu besuchen und da zu schauen was fehlt. Wir fragten uns: Wie können wir Museen besser aufstellen und attraktiver machen? Am 26. April 2022 wurde gemeinsam mit der Oberösterreichischen Bildungsdirektion und dem Privatgymnasium Tabor das Färbermuseum Gutau, das Schloßmuseum Freistadt und das Pferdeisenbahnmuseum besucht. Bei einem anschließenden Workshop im Pferdeisenbahnhof wurde unter anderem besprochen, dass die Digitalisierung in den Kleinmuseen unumgänglich ist.



Die Geschichte der Pferdeeisenbahn wird in den oberösterreichischen Schulen in der 3. oder 4. Schulstufe gelehrt. Bei uns am Land ist es zum Glück noch nicht üblich, dass alle Kinder schon ein Handy haben, daher wurde eine Erarbeitung einer App ausgeschlossen. Und schon war die Idee eines „Multi“, Tisches geboren. Die Vorgabe für die Entwicklung dieses Tisches war es ein Spiel zu konzipieren, welches für Kinder ab 5 Jahren ist. Aber auch Erwachsene sollen sich mittels des Tisches in das Archiv der Pferdeeisenbahn einlesen können.



Den Zuschlag für diese Projekt Entwicklung bekam die FH OÖ Forschungs und Entwicklungs GmbH unter der Leitung von Jeremiah Diephuis, mit seinem Team Andrea Aschauer und Paul Huemer. Ehrenamtlich arbeiteten Elisabeth und Florian Sobiezyk an dieser Programmierung mit.

Nach fast einem halben Jahr Programmierarbeit konnte der Tisch Anfang Oktober im Pferdeisenbahnmuseum aufgestellt werden. Die dazu nötige Hardware wurde unter anderem von der

Firma Tischlerei Pachinger und der Kunstschmiede Wirtl, jeweils aus Rainbach, gesponsert. Es wurden 3 Puzzle Spiele für Kinder ab 5 Jahre, ein Quizspiel ab zirka 8 Jahren erarbeitet. Das Tollste ist ein interaktives Spiel, in dem es um das Beladen der Pferdeeisenbahn

Anhänger geht. Wieviel und was kann ein Pferd transportieren? Bei diesem Spiel können bis zu 10 Kinder gemeinsam am Tisch arbeiten. Nebenbei kann aber auch immer Fenster zum Archiv öffnen. Bei den jeweiligen Bahnhöfen der Pferdeisenbahn wird immer ein bestimmtes Thema über die Pferdeisenbahn behandelt.

Einige Kinder durften diesen Tisch schon Kennenlernen. Bei einer anschließenden Begehung durch das Museum fiel auf, dass die Kinder dann an der Führung eher interessiert waren, da sie schon mit dem MultiTask Tisch spielerisch in die Thematik eintauchten.

Fazit der Erarbeitung dieses Tisches ist: Wir wollen unsere persönlichen Führungen nicht komplett aus den Museen verbannen, jedoch ist die Digitalisierung anscheinend wirklich nicht umgänglich. Auch Geschichte soll mit der Zeit gehen, damit insbesondere die jungen BesucherInnen selbst aktiv sein dürfen.



Bettina Preinfalk

