

Pressemitteilung

Deutsches Technikmuseum

Trebbiner Straße 9, 10963 Berlin

Presse-, Öffentlichkeitsarbeit und Marketing

Dr. Tiziana Zugaro

Tel +49(0)30/90 254 -224

Fax +49(0)30/90 254 -175

zugaro@sdtb.de



07. September 2015

Das Begleitprogramm zur Ausstellung „Das Netz“

Führungen, Workshops, Wissenschaftstheater und eine GPS-Schnitzeljagd

I. Führung für Erwachsene

Jeden zweiten Samstag, 15.30 Uhr, ab 12.9.2015

Nur Museumseintritt, Dauer: 60 min.

Treffpunkt Foyer Ladestraße (Zugang über Möckernstraße 26)

Ohne Anmeldung

Das Netz. Menschen, Kabel, Datenströme

Wie funktionieren Netze? Wie verändern sie unseren Alltag? Auf 1.600 Quadratmetern wird die Geschichte von Kommunikations- und Informationsnetzen erzählt: von der Telegrafie bis zum Internet. Vom ersten Transatlantikkabel (1858) zum Flirttelefon (=Tischtelefon in einem Tanzcafé) über Aufklärungsdrohnen der Bundeswehr hin zum 3D Printer (2015). Das Internet als "Netz der Netze" steht dabei im Zentrum. Wer nutzt es? Wozu wird es genutzt? Und wie funktioniert das? Der Rundgang thematisiert gleichermaßen Chancen und Herausforderungen des Mediums.

II. Führung für Familien

Jeden zweiten Samstag, 15.30 Uhr, ab 19.9.2015

Nur Museumseintritt, Dauer: 60 min.

Treffpunkt Foyer Ladestraße (Zugang über Möckernstraße 26)

Empfohlen für Familien mit Kindern ab 5 Jahren

Ohne Anmeldung

Komm, wir gehen ins Netz

Nachrichten versenden per sms: kinderleicht. Im Internet nach Informationen suchen-kein Problem. Aber wie funktioniert das eigentlich? Wir zeigen die Technik, die dahinter steckt. Aber wie haben sich Oma und Opa verabredet, als es noch keinen Klassen-Chat gab? Wir entdecken ein besonderes Telefon, mit dem sich leicht Kontakte knüpfen ließen. Außerdem begegnen wir auf dieser Tour dem Datenkraken Otto. Als Datenkrake bezeichnet man Firmen oder Regierungen, die private Informationen über uns aus dem Internet sammeln und verarbeiten. Dagegen wurde mit dieser riesigen Plastik-Krake demonstriert. Und wir schauen uns an, wie sich Menschen auf der ganzen Welt vernetzen. Wer sich etwa in Kolumbien kein eigenes Handy leisten kann oder billiger telefonieren will, geht auf die Straße zu einem „Minutos-Stand“. Das ist eine Art öffentliche Handytelefonstation. Wie so etwas aussieht erfahren unsere Besucher auf dieser Tour.

III. Überblicksführung für Erwachsene

Buchbar über Kulturprojekte Berlin
museumsinformation@kulturprojekte-berlin.de
Tel.: 030-24749-888
Dauer: 60 min., 60 Euro zzgl. Eintritt

Das Netz. Menschen, Kabel, Datenströme

Wie funktionieren Netze? Wie verändern sie unseren Alltag? Auf 1.600 Quadratmetern wird die Geschichte von Kommunikations- und Informationsnetzen erzählt: von der Telegrafie bis zum Internet. Vom ersten Transatlantikkabel (1858) zum Flirttelefon (=Tischtelefon in einem Tanzcafe) über Aufklärungsdrohnen der Bundeswehr hin zum 3D Printer (2015) . Das Internet als „Netz der Netze“ steht dabei im Zentrum. Wer nutzt es? Wozu wird es genutzt? Und wie funktioniert das? Der Rundgang thematisiert gleichermaßen Chancen und Herausforderungen des Mediums.

IV. Überblicksführung für Schulklassen

Ab 5. Klasse
Buchbar über Kulturprojekte Berlin
museumsinformation@kulturprojekte-berlin.de
Tel.: 030-24749-888
Dauer: 60 min., 30 Euro zzgl. Eintritt

Das Netz. Menschen, Kabel, Datenströme

Die Welt ist vernetzt: Wir stehen in Kontakt zu anderen Menschen überall auf der Erde. Wie funktionieren diese Netze? Wie sehen sie aus? Und wer nutzt sie wozu? Die Tour zeigt ausgefallene Objekte wie die Toilettenbrille, die Fett und Wasseranteil des Körpers messen kann, oder die Blogger-Handtasche eines Journalisten, mit mobilem Sendestudio. Der Blogger war damit in Ägypten, als dort die arabische Revolution ankam. Sicherheit, Überwachung und Zensur im Netz werden ebenfalls thematisiert. Weiteres Highlight ist die zerstörte Hauptplatine eines Logic Boards der britischen Zeitung „The Guardian“: Die Zeitung hatte Daten von Edward Snowden erhalten, die die weltumfassende Überwachung durch Geheimdienste enthüllte. Auf Druck von Regierung und Geheimdiensten musste das Gerät zerstört werden.

V. Wissenschaftstheater für Familien

Empfohlen für Kinder ab 5 Jahren und ihre erwachsenen Begleiter
23.10. und 30.10., 11 Uhr (Herbstferien) und 27.12., 11 Uhr (Weihnachtsferien)
Dauer: Ca. 45 min.
Ohne Anmeldung, nur Museumseintritt
Bildungsraum Ladestraße, Zugang über Möckernstraße 26
Präsentiert von *Die Umweltbühne*

Pixel und die geheimnisvolle Nachricht

Das Puppentheaterstück der Umweltbühne Chemnitz thematisiert kindgerecht Nutzen und Gefahren des Internets.

Stundenlang am Computer sitzen und spielen: Das macht Pixel am liebsten. Rausgehen ist uncool. Wenn er andere treffen will, dann nur im Chatroom. Seine beste Freundin, Pepa, nervt das. Sie will Pixel zum Fußballspielen überreden. Als sie ihn abholen kommt, ist Pixel verschwunden. In seinem Computer findet sich eine merkwürdige Einladung. Er darf neue Computerspiele testen! Absender ist ein netter Onkel. Pepa schöpft Verdacht: Da stimmt was nicht! Das Mädchen macht sich auf die Suche nach ihrem Freund, der schließlich aus einer brenzligen Situation entkommt.

Trotz des brisanten Themas bleibt das Stück humorvoll. Hier soll niemand abgeschreckt werden. Vielmehr sind die jungen Zuschauer aufgefordert, zu beobachten, bewusst zu entscheiden und mitzudenken: wie würde ich mich anstelle der Puppe verhalten? Die Kinder werden deshalb aktiv immer wieder in die spannende Geschichte einbezogen. Das Wissenschaftstheater regt dazu an, auch in der Familie weiter zu diskutieren: über Chancen und Gefahren des Internets und den richtigen Umgang damit.

VI. Workshops für Familien, Kinder, Jugendliche Oktober bis Dezember 2015

1. Girl's Pong – Fotografieren, Bildbearbeiten, Games

Workshop für Mädchen ab 8 Jahren (gerne mit erwachsener Begleitung)

Dauer: ca. 30 min., nur Museumseintritt

Ort: Bildungsraum Ladestraße, Zugang über Möckernstraße 26

Durchgeführt von Pegx_Labs

21.10., 14:00 bis 17:00 Uhr (Herbstferien) und 15.11., 13.12., 11:00 bis 14:00 Uhr (sonntags)

Kreiert euren eigenen Avatar und programmiert das bekannte Computerspiel „Pong“ zusammen mit Euren Müttern, Tanten oder Omas! Wir haben lustige, kreative und verrückte Verkleidungen, die ihr ausprobieren könnt, um Euch selbst oder gegenseitig zu fotografieren. Mit Hilfe von Bildbearbeitungsprogrammen bindet ihr die Fotos in das Spiel ein. Wer knackt im Anschluss den Highscore?

2. Roboter programmieren mit Pi2go und Raspberry Pi

Workshop für Kinder ab 9 Jahren (gerne mit erwachsener Begleitung)

Dauer: ca. 30 min.

Nur Museumseintritt

Ort: Bildungsraum Ladestraße, Zugang über Möckernstraße 26

Durchgeführt von Pgx_Labs

28.10., 14:00 bis 17:00 Uhr (Herbstferien) und 22.11., 20.12., 11:00 bis 14:00 Uhr (sonntags)

Ein Roboter fährt an einer Linie entlang – das kann ja nicht so schwer sein, denkt Ihr? Aber was muss der Roboter wirklich lernen, um die Linie „zu erschnüffeln“ und nicht vom Weg abzukommen? Der Pi2Go ist mit Rädern und Motor, sowie Abstands- und Lichtsensoren ausgestattet. Im Workshop lernt Ihr den kleinen Roboter kennen und bringt ihm bei, was er für seine doch nicht ganz so einfache Aufgabe können muss.

3. Chancen und Risiken des Internets

Workshop für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren mit ihren Eltern

Mit Anmeldung ab 25.9. bis 15.10.2015 über christoph@sdtb.de oder Tel. 030-90254-386

Dauer: 150 min.

Nur Museumseintritt

Treffpunkt: Foyer Ladestraße, Zugang über Möckernstraße 26

Durchgeführt von Medienlaune GbR

20.10.2015, 11:00 bis 13:30 Uhr (Herbstferien) und 1.11., 29.11., 11:00-13:30 (sonntags)

Spielen, chatten, Videos schauen, sich informieren – das Internet ist für Kinder und Erwachsene gleichermaßen faszinierend und spannend. Viele Eltern sind mit Blick auf die Risiken des Internets jedoch verunsichert und fragen sich: Was macht mein Kind mit dem Internet? Und vor allem: Was macht das Internet mit meinem Kind? Schon in der Grundschule nutzen Kinder Computer, Tablet oder Smartphone – zumeist völlig unvoreingenommen und unkritisch. Im Workshop tauschen sich Eltern und Kinder über Vorteile und Risiken miteinander aus, sprechen über die Bedürfnisse der Kinder ebenso wie über Ängste und Sorgen der Erwachsenen. Durch praktische Übungen entwickeln die Kinder ein Verständnis für Gefahren wie Cybermobbing, Kostenfallen und Datenmissbrauch.

4. Von der Kunst, ein Selfie zu machen

Workshop für Kinder zwischen 10 und 14 Jahren (gerne mit erwachsener Begleitung)

Mit Anmeldung ab 25.9. bis 22.10.2015 über christoph@sdtb.de oder 030-90254-386

Dauer: 150 min.

Nur Museumseintritt

Treffpunkt: Foyer Ladestraße, Zugang über Möckernstraße 26

Durchgeführt von Medienlaune GbR

27.10.2015, 11:00 bis 13:30 Uhr (Herbstferien) und 8.11., 6.12., 11:00-13:30 Uhr (sonntags)

Gehörst Du auch zu denjenigen, die mit ihrem Smartphone gerne und viel fotografieren? Interessierst Du Dich dafür, wie man digitale Bilder mit speziellen Apps noch schöner machen kann? Bist Du gerne kreativ unterwegs? Dann bist Du in diesem Workshop goldrichtig! Hier erfährst Du, wie einfach man digitale Bilder mit ein paar technischen Tricks bearbeiten kann. Vom einfachen Landschaftsbild bis hin zum Selfie – viele Fotos wirken täuschend echt und sind es heutzutage doch nicht mehr. Schau mit uns hinter die Kulissen der Bildbearbeitung und probier es selber einmal aus.

5. Pimp your phone case – Gestalte Deine Handyhülle neu!

Workshop für Kinder ab 8 Jahren (gerne mit erwachsener Begleitung)

Dauer: ca. 30 min.

Ort: Bildungsraum Ladestraße, Zugang über Möckernstraße 26

Nur Museumseintritt

22.10., 11:00 bis 14:00 Uhr (Herbstferien) und 29.10., 11:00 bis 14:00 Uhr

Benötigt Deine Handyhülle einen neuen Look? Hast Du Lust eine ganz neue Hülle zu basteln? Bei uns kannst Du Dein Cover mit Glitzerlack besprühen, bunt bemalen und verrückt bekleben. Oder Du nähst Dir einfach eine Handyhülle aus Filz. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Bitte bring, wenn möglich, eine eigene Hülle mit!

VII. Die GPS-Schnitzeljagd – ab 3. Oktober 2015

Menschen am Anhalter Bahnhof – Eine Schnitzeljagd per GPS

Tour für Kinder ab 10 Jahren (gerne mit erwachsener Begleitung)

Dauer: ca. 60 min.

Ausleihe der Geräte: Garderobe im Foyer Ladestraße, Zugang über Möckernstraße 26

Nur Museumseintritt

Ständiges Angebot

Wer war eigentlich früher hier unterwegs und wo sind wir hier überhaupt? Mit einem GPS-Gerät bestimmt Ihr Eure Koordinaten und findet verschiedene Stationen auf dieser spannenden Rallye über das Gelände der Ladestraße. Löst knifflige Aufgaben, knackt die Rätsel und findet versteckte Caches.* Auf der Tour trifft Ihr Menschen, die früher und heute hier lebten und arbeiten: Vom Lademeister über den Milchkutscher bis zum Aktionskünstler und Museumsdirektor. Spielbar einzeln, als Familie oder in kleinen Gruppen.

*Cache, engl.: geheimes Lager – Ein Cache oder Geocache ist ein kleiner Behälter, der per GPS gefunden werden soll. Er enthält meist ein Logbuch, in das der Finder sich einträgt. Danach wird der Cache an der gleichen Stelle für den nächsten „Geocacher“ versteckt.