

## PRESSEMITTEILUNG.

### SONDERAUSSTELLUNG „SMARTER NEUE WELT“.

Phaenomenal und digital! Seit 22.03.2019 im phaeno.

Der freundliche Roboter „Smarty“ begrüßt die Besucher der neuen Sonderausstellung und begleitet sie beim Entdecken. Diese „Smarter neue Welt“ ist ungewohnt anders, umfassend digital aber trotzdem so unverkennbar phaeno: Denn die außergewöhnlich smarten Stationen regen zum Mitmachen und Reflektieren an.

Digitalisierung beeinflusst zunehmend unser Leben und bringt gesellschaftliche Veränderungen mit sich. Doch wie viel wissen wir eigentlich über Coding, künstliche Intelligenz, das „Internet of Things“ oder die Funktionsweise von sozialen Netzwerken? In der neuen Sonderausstellung „Smarter neue Welt“ ermöglicht phaeno einen spielerischen Zugang zu unterschiedlichen Technologien.

#### Die Mitmachstationen:

##### **Mann oder Frau, alt oder jung?**

Eine Verjüngungskur machen und versuchen, die Software durch Verkleidungen oder Schminke zu täuschen.

##### **Der Blick des Besuchers beeinflusst das entstehende Bild**

Was die Besucher auf dem Bildschirm anschauen, bestimmt, was sie als nächstes nur noch sehen werden. Der Computer errät also ihre Wünsche: So wird ein Gemischtwarenladen mit vielen unterschiedlichen Angeboten zum Bäcker, Baumarkt oder Spielzeugfachgeschäft.

##### **Hand in Hand mit einem Roboter**

Die Besucher steuern mit den Gesten einen Roboterarm und lernen so seine Stärken und Schwächen kennen. Sie bauen gemeinsam einen Turm auf. Fällt der Turm um - keine Panik! Der Roboter kann den Aufbau immer wieder reproduzieren.

##### **Chaos oder Teamleistung: Sich in eine Kugelbahn hacken**

Die Besucher steuern gemeinsam den Verlauf von Kugeln mit dem Smartphone. Entsteht dabei Chaos oder schaffen sie es für Ordnung zu sorgen? So entdecken sie spielerisch das Internet of things.

##### **Mit dem freundlichen Roboter Smarty kommunizieren**

Begrüßen, Alter schätzen, freundlich sein, Hüchenspiele vorschlagen. Smarty ist ein charmanter Kommunikator und vertreibt einem auf angenehme Weise die Zeit. Ganz verwirrend wird es, wenn jemand „in die Haut von Smarty schlüpft“. Wo ist nun der Roboter, wo der Mensch?

### **Fühlen oder sehen?**

Den Fühl-Bildschirm erforschen und erfahren, wie fühlen und sehen zusammenhängt.

### **Wie weiß der Computer, wie man eine Drei schreibt?**

Der Besucher schreibt dem Computer vor, wie seine Drei aussieht und er vollzieht nach, wie ein Computer diese persönliche „3“ erkennt.

### **Geheim oder unheimlich? Öffentlich oder privat?**

Sich ein wenig ausspionieren lassen und erleben, wie schon kleine „Geheimnisse“ überraschend die Umgebung beeinflussen.

### **Sandkasten mit Trick**

Klein und Groß buddeln im Sand und lassen kleine Berge und Täler entstehen. Die Veränderungen der Landschaft werden sofort in eine virtuelle Karte umgesetzt und auf die entstehende Sandlandschaft projiziert. Die Sandbauer sehen plötzlich Höhenlinien und Wasserläufe. Das ist Spielen, virtuelle Ästhetik und Lernen in einer Aktion!

**Der Eintritt ist im Tagesticket enthalten**