



FELFEDEZÉS – JÁTÉK – MŰVÉSZET – TUDOMÁNY – INNOVÁCIÓ — DESIGN

2018. május 3-án 8:00-13:30

ÉlményMűhely

az NTP-MTTD-17-0243 azonosítószámú pályázat keretében



a Pécsi Apáczai Csere János Általános Iskola, Gimnázium, Kollégium, Alapfokú Művészeti Iskolában

7631 Pécs, Apáczai körtér 1.



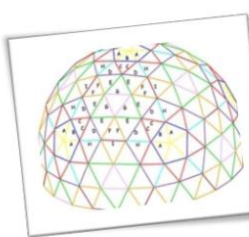


8:00-8:10 MEGNYITÓ

PÁRHUZAMOS MŰHELYEK:

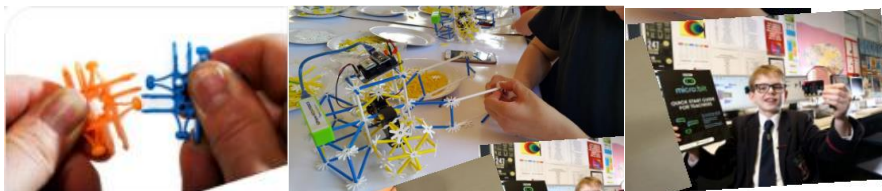
1. műhely: HATALMAS SZIMMETRIÁK! ÉLMÉNYMŰHELY 4DFRAME ÓRIÁSKUPOLA ÉPÍTÉS

8:15-12.30 Az ÉlményMűhely Nemzetközi Matematikai-Művészeti Mozgalom munkatársaival: Szabó Ildikó matematika, fizika tanárral (ANK) és Dr. Vörös Lászlóval (PTE)



Nem mindennapi feladatra vállalkozhatnak az ÉlményMűhely résztvevői! A műhely során felépül a csaknem 1000 elemből álló, 5 méter átmérőjű és 3 méter magas 4DFrame óriáskupola. Közös vállalkozásunkat azonban csak akkor vihetjük sikerre, ha képesek leszünk az együttműködésre és nem csak a kupolát, de a közösségünket is megépítjük a folyamat során.

2. műhely (8:15-10:45): Ezt rakd össze az ÉlményMűhellyel, Somosi Ilona (ANK) és Mihály Judit (ANK) tanárok vezetésével!



Ha vonz az ismeretlen, akkor az ÉlményMűhely LUX-készlet futurisztikus moduljainak segítségével a geometriai, kémiai, fizikai és biológiai modellektől kezdve a kortárs építészet és formatervezés világának komplex mérnöki szerkezetein át megépíthetsz bármit: legyen az egy fullerén molekula, egy birodalmi lépegető a Csillagok Háborújából vagy egy egyéni tervezésű úszó város. De kipróbálhatod az ÉlményMűhely remekül focizó robotjarművét, a focizó 4dFrame-Microbotot is.

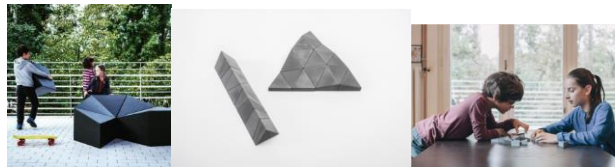


3. műhely (11.00-11:40 és 11:50-12:30) : Kalandozás Saxon PoliUniverzumában az ÉlményMűhellyel, Kovács Gábor (ANK) tanár vezetésével.



A POLIUNIVERZUM játékcsalád, és egyben készségfejlesztő eszköz segítségével megláthatjuk a természet organizmusaiban - vagy akár az emberi társadalom infrastrukturális növekedésében fellelhető összefüggéseket a nagy, a kicsi és a még kisebb között, miközben megtaláljuk valóságos helyünket a valóságos világmindenségben. Ez az újszerű játékcsalád ugyanakkor nemcsak készséget fejleszt, nemcsak vizuális-esztétikai élményt nyújt, hanem a tudományos világképet is tágítja, mivel egy különleges matematikai arányrendszeren, a léptékváltásos szimmetrián alapul.

4. műhely (11:00-12:30): LogiFaces: amikor a probléma a felszínre kerül! Losonczy Eszter múzeumpedagógus és Fogarasi Döme tervező műhelye.



Ki tudod rakni a háromszöget? És ki tudod találni, hogy hányféle megoldás van erre? Szeretnél közösen gondolkodni ezen több LOGIFACES játékkal? Vannak ötleteid, hogy mi van a háromszögön túl? Találj ki új mintákat, feladványokat! Válg LOGIFACES tervezővé! Az ősi puzzle-ök újragondolásaként született meg a LOGIFACES, ötvözve ezeket korunk háromdimenziós modellező szoftvereinek alapjaival. A betonból készült 16 elemű 3D-s puzzle lényege, hogy olyan alakzatot rakj ki, amelyben az egymás mellé helyezett különböző dőlésszögű háromszög elemek folytonos, ugrás nélküli felületet eredményeznek.

5. műhely (11:00-12:30): CaraWonga TEXTILMANDALA MOZAIK KÉSZÍTŐ ÉLMÉNYMŰHELY Gál Katalin textilművésszel



Mérünk, kombinálunk, toldozunk, foltozunk, kifordítjuk, befordítjuk, mégis rombusz a „kocka”... Hogy készül a Vasarely-reMIX? Az optikai művészet és a modularitás világába repítenek az ÉlményMűhely CaraWonga mozaikjai...

12:45 - 13:30 A program zárásaként találkozunk a kupolában! (A műhelyeken résztvevő diákok elmesélik a nap során szerzett élményeiket.)

Ulrich Magdolna ANK intézményvezető és Kövesi Mária a Pécsi Kulturális Központ igazgatója köszönti a résztvevőket. **DIÁKOK ÉLMÉNYBESZÁMOLÓJA – A MŰHELYEK TAPASZTALATAI** Odrobina Zoltánnal, az ANK 1. iskola intézményegység vezetőjével.