

ÉLMÉNYMŰHELY



KREATÍV ISKOLANAP

AZ ÉLMÉNYKÖZPONTÚ MATEMATIKA-OKTATÁSÉRT

www.elmenymuhely.hu

FELFEDEZÉS – JÁTÉK – MŰVÉSZET – TUDOMÁNY – INNOVÁCIÓ – VÁLLALKOZÓI SZELLEM – DESIGN

2019. június 4.

ÉlményMűhely a Kaposvári Egyetemen



9:00 - 9:45 Csoportok érkezése, regisztráció

10:00 Műhelynyitó – Köszöntő:

Prof. Dr. Szávai Ferenc, a Kaposvári Egyetem rektora

10.15 MűhelyNyitó Előadás: „Derült égből felhő-robotika”

Dr. Galambos Péter egyetemi docens, igazgató

(Óbudai Egyetem, Bejczy Antal iRobottechnikai Központ)

A 20. század közepén a robotika megjelenése alaposan felforgatta az ipari termelés módszereit. Mára már nemcsak a tömegtermelés nélkülözhetetlen eszközei a robotok, hanem az egyedi gyártás igényeit is egyre inkább kiszolgálják és bizony a közintézményekben, háztartásokba is egyre inkább beszivárognak.

A gyors változás hajtóereje a műszaki fejlődés különböző területeinek összehatásában keresendő. Ezek közül legfontosabbak a távközlés, a számítógépek méretcsökkenése és teljesítményének növekedése, valamint a mesterséges intelligencia módszerek előretörése. Ezek együtt teszik lehetővé, hogy a robotika minden eddiginél nagyobb szerepet kapjon a mindennapjainkban.

Az előadás ezt a folyamatot járja körül, különös tekintettel a felhő-alapú technológiák és a robotok kapcsolatára.



10.45 – 11.00 Szünet

11.00-12.30 PÁRHUZAMOS MŰHELYEK

1. műhely : ÉPÍTSÜK FEL EGYÜTT A KREATIVITÁS ÉS KÖZÖSSÉG TORNYÁT!



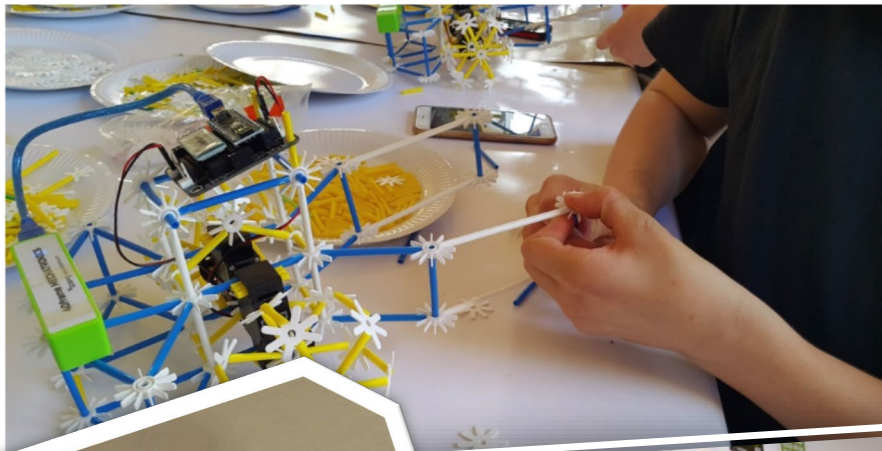
Szabó Ildikó matematika és
fizika tanárral, az
ÉlményMűhely pedagógiai
koordinátorával



A különleges szépségű Warka víztornyokat Arturo Vittori, olasz építész mutatta be a Velencei Biennálén, azóta Etiópiában használják őket ivóvíz kondenzálására. Az ÉlményMűhely óriás 4Dframe készletének segítségével, valamint a program résztvevőinek bevonásával elkészítjük a torony óriásmodelljét. Az óriásmodell mintájára bárki a konstrukció kisméretű modelljét is elkészítheti, miközben a „víz-szűretelés” geometriájával is megismerkedhet, és a tiszta ivóvíz megőrzésével kapcsolatos tudását is bővítheti. Az ÉlményMűhely eseményén víz helyett kreativitást, közösségi élményeket, illetve jó gyakorlatokat fogunk szűretelni a torony segítségével!



2. műhely: ÉlményMűhely – 4DFrame Re-Bot: Tervezz – Építs – Kódolj! Vecsei Ákossal, az ÉlményMűhely robotikussával



Tervezd meg és készítsd el a legjobb robotfocistát, a 4D FRAME „Microbot”-ot!

Az ÉlményMűhely ROBOT foglalkozásain résztvevő diákok egy újszerű robotikai és a 4D Frame építőkészlet kombinálásával készíthetnek guruló, lábakon járó, zenélő, harcoló, focizó robotokat, amelyek a fényhatásokra reagálnak, és amiket akár saját mobiltelefonjukkal vagy egy egyszerűen elsajátítható számítógépes programmal irányíthatnak, programozhatnak is. A 4DFrame robotkészletével elkészült robotok a BBC micro:bit mini számítógépek vezérlésével mérhetik össze az erejüket a pályán.

ÉlményMűhely - 4DFrame Micro:bot video: <https://www.youtube.com/watch?v=yzRbX7HJyoA&>

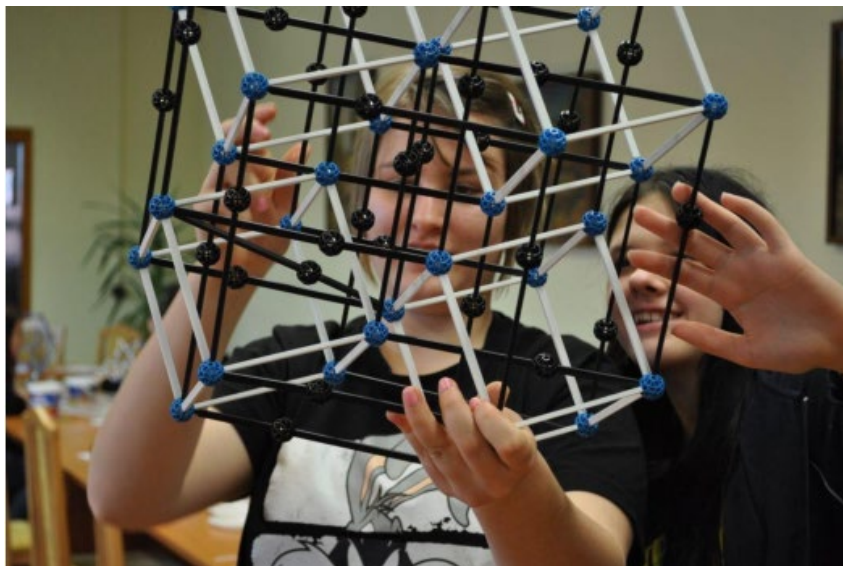
3. műhely: ÉlményMűhely Poliuniverzum Saxon Szász János feltalálójával és Dárdai Zsuzsa művészetkritikussal



A polidimenzionális síkfestészet geometrikus alapelemeit felhasználó és továbbfejlesztő játéksaláddal újszerű művészeti látásmódot viszünk az óvodákba, iskolákba és az emberek mindennapjaiba. A POLIUNIVERZUM játéksalád, 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 játéksalád ugyanakkor nemcsak készséget fejleszt, nemcsak vizuális-esztétikai élményt nyújt, hanem a tudományos világképet is tágítja, mivel egy különleges matematikai arányrendszeren, a léptékváltásos szimmetrián alapul. Útkeresés a mikro- és a makrovilágokat összekötő hálózatban, megpihenés a tizenhat-hatvannégy-kettőszázötvenhat stb. lábú dimenziószéken, lépésről-lépésre a Dimenziósakk mezőin: kalandozás Saxon PoliUniverzumában...

4. műhely: Kockulás ZOMETOOL készlettel Dr. Vörös Lászlóval (DLA, habil. egyetemi docens, építészmérnökkel, PTE PMMIK Építőművészeti és Vizuális Ismeretek Tanszék tanárával, a Breuer Marcel Doktori Iskola témavezetőjével)

Fizikai terünk a természet struktúráit és az emberi konstrukciókat egyaránt meghatározó, csodálatos, geometriai összefüggések révén szerveződik. A Zometool modellező készlet a tanulás, az alkotás és a közös játék egyedülálló eszközeként képes e komplexitást egyszerű formában megjeleníteni. A különböző színű és formájú elemekkel történő játék meglepő, a két-, a három- vagy akár a több-dimenziós alakzatok jellegzetességeit illető felfedezésekre ad alkalmat. Habár a Zometool-t Nobel-díjas, Wolf-díjas tudósok is használták- használják munkájuk során – például Linus Pauling vagy Richard Smalley (a C₆₀ – Buckminsterfullerén óriásmolekula felfedezője, kémiai Nobel-díjas 1996-ban) és Daniel Shechtman, a kvázikristályok felfedezője, 2011 kémiai Nobel-díjasa, eredetileg mégis gyermekek számára készült. Miért? Azért mert gyermekkorában az ember sokkal könnyebben tanul meg új, ismeretlen nyelveket. A Zometool pedig a „tér nyelvét” segít elsajátítani mindenkinek...



A „többdimenziós kockákból” sík és térbeli mozaikok, lehetetlen vagy annak tűnő, illetve kétértelmű alakzatok építhetők. Mi a kapcsolat a kockák és Victor Vasarely, M. C. Escher, F. Farkas Tamás művészete között? Mindezekre a kérdésekre választ kapunk a diákok aktív közreműködésével, miközben a Zometool készlettel elkészítik saját modelljeiket.

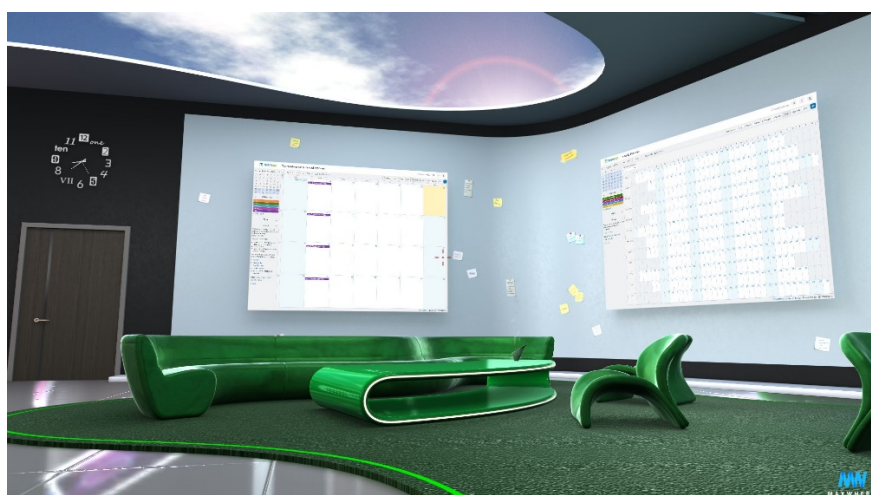
5. műhely : 11.20-12:50

Helyszín: a Kaposvári Egyetem Művészeti kara

Prezentációkészítés 3D-ben Dr. Galambos Péterrel (A MaxWhere társalapítójával)



A műhely célja a résztvevők bevezetése a 3D-s prezentációk készítésébe a MaxWhere szoftver használatával. A MaxWhere ötvözi a hagyományos 2D-s webes tartalmak és az interaktív 3D világ lehetőségeit. Az előadásokat és tananyagokat egy térbeli környezet teszi izgalmasabbá és egyúttal könnyebben megjegyezhetővé, hiszen az emberi agy természeténél fogva térben szeret és tud jól tájékozódni. A műhely-foglalkozás során megismerkedünk a szoftver adta lehetőségekkel és mindenki önállóan elkészíthet egy saját 3D-s prezentációt.



6. műhely: Okos otthon (smart home) workshop Németh Gábor szoftverfejlesztővel (Precognox)



A jövő nagy ígérete a dolgok internete (Internet of Things – IoT), ami az egymással és a működtető személlyel hálózati kapcsolatban álló intelligens használati tárgyakból, szenzorokból és az ezeket vezérlő szoftverekből áll. A workshopon bemutatjuk, és a résztvevők kipróbálhatják az otthonunk automatizálását segítő intelligens eszközöket, úgymint robotporszívó, Amazon Echo hangvezérelt asszisztens, okos kapcsoló, okos villanyégő, automatatermosztát, okos főzőrúd stb.

Bemutatjuk a hozzájuk kapcsolódó vezeték-nélküli technológiákat (zigbee, z-wave, narrowband IoT, 5G stb.) és az okos eszközöket integráló szoftverplatformot.

Minden résztvevő elkészítheti a saját automatizált folyamatát egy mobil app formájában az IFTTT.com platformon.

7. műhely, „Modul” – elemekből való síkkompozíció építése Dr. Ficzek Ferencsel (DLA, egyetemi docenssel, festőművésszel)

A foglalkozás során előregyártott (kinyomtatott) 5 x 5 cm-es elemekből A3-as (29,7 x 42 cm) papírlapra felragasztva különböző vizuális kompozíciók készülnek. A fő szerkezet azonos (négyzethálós elrendezés), viszont az elemválasztás és azok egymáshoz illesztésének módja, sorrendje folytán mindenki sajátos, egyéni rajzolatot készíthet.

8. műhely Alkotás fazekas agyaggal Dr. Sörös Ritával (DLA, egyetemi adjunktussal, szobrászművésszel)

Marianne Brandt munkáját, a Bauhaus egyik ikonikus designtárgyát, egy teáskészletet vesszük alapul és olyan iparművészeti alkotásokat hozunk létre, melyek alapja geometrikus testek és variációi. Csonkakúpok, kockák, gömbök, téglatestek, gúlák összedolgozása egy kompozíción belül milyen lehetőségeket rejt magába, a design és a funkció kapcsolatára fókuszálva.

9. műhely Interaktív művészeti műhely Rónai Gáborral (Neveléstudományi Intézet Szakmódszertani Tanszékének művésztanárával, képzőművésszel)



A műhelymunka keretében a résztvevők megismerkedhetnek érdekes technikákkal, kipróbálhatják a különböző eszközöket az alkotás folyamatában. A műhelymunkában résztvevők betekintést nyerhetnek a komplex művészeti nevelés módszereibe.

10. műhely Játékos érzékenyítő program – a sajátos szükségletű emberek életvitelének megismeréséért Dr. Kovácsné Nagy Ibolyával (a Gyógypedagógiai Intézet mesteroktatójával)

A nyelvi és kommunikációs kompetenciához szükséges részképességek (figyelem, gondolkodás, emlékezet, beszédészlelés, beszédértés, szókincs) fejlesztését szolgáló, egyéni-, pár- és/vagy csoportmunkában végezhető játékos feladatokban, nyelvi játékokban vehetnek részt a látogatók.

A különböző fogyatékoság megélését lehetővé tevő sokszínű feladat:

- a látási sérülés megtapasztalása, különböző erősségű szemüvegeken keresztül történő feladatok végrehajtása, pl.: termények válogatása;
- a vizuális észlelés és a téri tájékozódás gyakorlatainak végrehajtása írásvetítő segítségével;
- hallás lehetőségének átmeneti korlátozása következtében fellépő kommunikációs zavar és következményeinek érzékeltetése;
- valamint a különböző mértékű mozgáskorlátozás lehetőségével megoldható feladatok végrehajtása.

11. műhely Szemkamerás reklámelemzés Pintér Attilával (a Marketing és Menedzsment Intézet tanársegédével)



A program tervezett időtartama lehetővé teszi, hogy kb. 6-8 tesztalany bevonásával reklámfilmeket lehessen elemezni. A szemkamera és a hozzá kapcsolódó számítógép lehetővé teszi, hogy a vizsgálat ideje alatt egy jel segítségével kövessük a szem mozgását. A tesztalanyok szemére kalibrált kamera optikáján keresztül megtekintett kevésbé ismert, vagy ismeretlen, de mindenképpen érdekes és kreatív reklámfilmeken keresztül a csoport tagjai betekintést kaphatnak a korszerű reklámhatás-elemzésbe. A csoport tagjai számára meghatározott feladat az lenne, hogy figyeljék a jel segítségével a tesztalanyok szemmozgását és rögzítsék a megfigyelés tapasztalatait, következtetéseit.

12. műhely „Nem minden szarka farka tarka a szememben” - Önkontroll a pénzügyekben
Bareith Tibor egyetemi tanársegéddel és Dr. Parádi-Dolgos Anett egyetemi docenssel
(Pénzügy és Számvitel Intézet)

A játék során a csapatok egy kitalált személy életútját, pénzügyi döntéseit és azok hatásait kísérik végig. A csapatok a döntéseik eredményét nyomon követhetik az egyes feladatok után. A feladatok során találkoznak a diákhitellel, az egyetem után munkát szereznek, házasságot kötnek, diákhitelt törlesztenek, lakást vásárolnak és még számos életszerű szituációval találkoznak, melyek alapján meg kell tervezniük a család pénzügyi döntéseit. Az egyes feladatok, élethelyzetekhez kapcsolódóan a csapatok kvízkérdéseket is kapnak.

Az utolsó feladat után kiszámoljuk a csapatok végső megtakarítását, ami alapján rangsoroljuk a csapatokat. A megtakarítás és a kvízkérdésekből elért összpontszám alapján alakul ki a nyertesek sorrendje.

13. műhely „EU”foglaló társasjáték Koponicsné Dr. Györke Diána egyetemi adjunktussal
(Regionális- és Agrárgazdaságtani Intézet)



A program során négy csapat versenyez egymással az Európai Unió elfoglalásáért. A játékban kérdésekre válaszolva jutnak előre a csapatok, melyeknek köszönhetően sok hasznos, érdekes esetleg vicces tényre derül fény az integrációval kapcsolatban.

14. műhely Virtuális valóság – maradandó élmény Varga Beátával elnökkel, Bérdi Tamással műszaki vezetővel (Mosolygár Egyesület)



Napjaink egyik legizgalmasabb technológiája a Virtuális Valóság (VR) melynek alapelve azonban nem új. A sztereopszis jelensége nagyon rég ismert, már Leonardo Da Vinci is felfigyelt rá. Ha figyelünk egy tárgyat, mindkét szemünkben más-más kép keletkezik róla, melyeket agyunk egyetlen térhatású képpé egyesít, sőt az eltérés alapján a tárgy méretét és távolságát is kiszámítja.

Ilyen képeket rajzoltak, majd fényképeztek régen és ha ezeket egy sztereoszkópba tették térhatású képeket nézhettek. Ma viszont már teljesen élethűen, 360°-ban, a külvilágot kizárva léphetünk be egy új dimenzióba!

A VR technikát használó workshopon megvalósulhatnak gyerekkori álmaid, szuperhősnek, tűzoltónak, vagy pilótának érezheted magad. Egy monitoron figyelheted társaid ügyességét vagy kiléphetsz saját életedből, más bőrébe bújhatsz, extrém helyeken járhatsz! Agyad ténylegesen a megjelenített virtuális környezetben érzi magát.

A legfejlettebb 3d virtuális élmény most egyszerre két felszereléssel házhoz jön!

12.40 -13.30 ÉLMÉNYBESZÁMOLÓ

Mindannyian összegyűlünk és megbeszéljük az ÉlményMűhely nap során átélt élményeket.

13.30-14.40 Ebéd az egyetem éttermében a délutáni program résztvevőinek

14.40 – 15.40 Délutáni szakmai rendezvény workshop jelleggel tanároknak, oktatási szakembereknek, valamint a téma iránt érdeklődőknek.

A workshop keretében összefoglalásra kerülnek a délelőtti program tapasztalatai, továbbá a iskolarendszeren belüli tehetséggondozás, támogatás aktuális kérdései és a kapcsolódó módszertanok.



A program teljes időtartama alatt megtekinthető az ÉlményMűhely matematikai-művészeti kiállítása, amely a nemzetközi matematikai-művészeti szcéná legjavát vonultatja fel az ÉlményMűhely rendezvényén.

AGRÁR- ÉS KÖRNYEZETTUDOMÁNYI KAR

Alapképzések

- Környezetmérnöki BSc (N/L)
- Lótenyésztő, lovassport szervező agrármérnöki BSc (N)
Specializációk:
 - lovasedző
 - lovassport menedzser
- Mezőgazdasági mérnöki BSc (N/L) **duális képzésben is**
- Természetvédelmi mérnöki BSc (N/L) **duális képzésben is**

Mesterképzések

- Állattenyésztő mérnöki MSc (N/L) **duális képzésben is**
- Takarmányozási és takarmánybiztonsági mérnöki MSc (magyar nyelven) (N/L) **duális képzésben is**
- Takarmányozási és takarmánybiztonsági mérnöki MSc (angol nyelven) (N)
- Természetvédelmi mérnöki MSc (N/L) **tervezett képzés**

Osztatlan képzés

- Agrármérnöki szak (N/L)

Felsőoktatási szakképzések

- Ménesgazda felsőoktatási szakképzés (N)
- Mezőgazdasági felsőoktatási szakképzés (N/L)

Szakirányú továbbképzések

- Halászlát szakmérnök (L)
- Növényvédelmi szakmérnök (L)
- Szarvasmarha-tenyésztő szakmérnök (L)
- Takarmányozási és takarmánygazdálkodási szakmérnök (L)

PEDAGÓGIAI KAR

Alapképzések

- Csecsemő- és kisgyermeknevelő BA (N/L)
- Gyógypedagógia BA (N/L)
- Óvodapedagógus BA (N/L)
- Tanító BA (N/L)

Szakirányú továbbképzések

- Digitális médiakommunikáció területen pedagógus-szakvizsgára felkészítő (L)
- Drámapedagógia területen pedagógus-szakvizsgára felkészítő (L)
- Fejlesztő biblioterápia (L)
- Gyógytestnevelés az óvodában, iskolában szakterületen pedagógus-szakvizsgára felkészítő (L)
- Közoktatási vezető és pedagógus-szakvizsga (budapesti kihelyezett képzőhelyen is) (L)
- Kutataterápiás fejlesztő szakember (L)
- Mérés, értékelési feladatokra felkészítő pedagógus-szakvizsga (L)
- Pedagógus szakvizsga (L)
- Sajátos nevelési igényű (SNI) gyermekek integrációs pedagógusa szakterületen pedagógus-szakvizsgára felkészítő (L)
- Tanító szak kiegészítő műveltségterületi képzések (L)
- Társállat-terápiás fejlesztő szakember (L)

GAZDASÁGTUDOMÁNYI KAR

Alapképzések

- Kereskedelem és marketing BA (N/L) **duális képzésben is**
- Kereskedelem és marketing BA (angol nyelven) (N)
- Nemzetközi tanulmányok BA (N/L)
- Nemzetközi tanulmányok BA (angol nyelven) (N)
- Pénzügy és számvitel BA (N/L) **duális képzésben is**
- Vidékfejlesztési agrármérnök BSc (N/L) **duális képzésben is**

Mesterképzések

- Pénzügy MA (N) **duális képzésben is**
- Regionális és környezeti gazdaságtan MA (N/L)
- Regionális és környezeti gazdaságtan MA (angol nyelven) (N)
- Vidékfejlesztési agrármérnök MSc (N/L) **duális képzésben is**

Felsőoktatási szakképzések

- Kereskedelem és marketing
 - marketingkommunikáció szakirány (N)
 - kereskedelmi szakirány (N/L)
- Pénzügy és számvitel
 - államháztartási szakirány (L)
 - vállalkozási szakirány (N)

Szakirányú továbbképzések

- Diplomás költségvetési ellenőrzés szakreferens (L)
- Felszámolási és vagyonfelügyeleti szakközgazdász / specialista (L)
- Keresztény értékrendű vezetési szakközgazdász / vezető (L)

RIPPL-RÓNAI MŰVÉSZETI KAR

Alapképzések

- Fotográfia BA (N)
- Képzőművészet BA (N)
 - Képzőművészet (festő/grafikus) szakirány
 - Mozgóképkultúra- és média szakirány
- Látványtervezés BA (N)
 - Díszlet- és jelmeztervezés specializáció
 - Jelmez- és bábtervezés specializáció
 - Díszlet- és bábtervezés specializáció
 - Díszlet-, kiállítás- és arculattervezés specializáció

Mesterképzés

- Fotográfia MA (N)

Osztatlan képzés

- Színművész (N)

Szakirányú továbbképzés

- Művészetmenedzsment (L)

N: Nappali munkarend **L:** Levelező munkarend

www.ke.hu/felveteli

FELVÉTELI INFORMÁCIÓK

Telefon: 82/505-901

Web: www.ke.hu/felveteli

Email: felveteli@ke.hu

Messenger: [m.me/kaposvariegyetem](https://www.m.me/kaposvariegyetem)

KÖZÖSSÉGI OLDALAK

[Facebook.com/KaposvariEgyetem](https://www.facebook.com/KaposvariEgyetem)

[Instagram.com/KaposvariEgyetem](https://www.instagram.com/KaposvariEgyetem)

[LinkedIn.com/school/KaposvarUniversity](https://www.linkedin.com/school/KaposvarUniversity)

[Twitter.com/KEgyetem](https://twitter.com/KEgyetem)



tudományos kreatív ügynökséget megalapoznunk.

SZINERGIÁK AKCIÓBAN!

>>> Az **ÉlményMűhely** 2008-ban indult útjára matematikusok, művészek, kézművesek, játékkészítők, tanárok, szülők és gyerekek összefogásával. Nemzetközi szinten is az elsők között vágunk bele a **STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics)** területek **integrált oktatási és tanulási módszereinek** feltérképezésébe és továbbfejlesztésébe. Az évek során egyszerre sikerült egy nyitott **közösséget**, egy tanárokat, kutatókat és művészeket összekapcsoló **szakmai hálózatot** és egy több száz szakembert mozgósítani képes **művészeti-**

>>> **Rendezvényeinken játszani és felfedezni hívunk minden érdeklődőt. A célunk, hogy megmutassuk: a matematika a közös élmények, felismerések forrása, az örömteli alkotás eszköze!**

>>> Az elmúlt időszakban megrendezett, országos érdeklődésnek örvendő, illetve külföldi programjainkon több mint **30.000 általános és középiskolai tanuló, főiskolás, egyetemista diák, valamint több ezer pedagógus és közel ugyanannyi szülő vett részt.** Rendezvényeinkre Magyarországon kívül rendszeresen sor kerül **Finnországban**, valamint az **ÉlményMűhely** rendszeresen kap meghívásokat **Európa** más országaiba, **Észak-Amerikába** és **Ázsiába** is.

>>> Az **ÉlményMűhely** több rangos nemzetközi szakmai szervezet, intézmény, oktatási eszközfejlesztő cég partnere.

>>> PROFILUNK:

- ✓ **RENDEZVÉNY-SZERVEZÉS:** Kreatív iskolanapok, matematikai-művészeti események, fesztiválok, interaktív kiállítások, műhelyek, konferenciák és szemináriumok Magyarországon és külföldön.
- ✓ **KUTATÁS:** Főbb kutatási területeink: **STEM és STEAM** oktatás; kutatásalapú, kooperatív, játékos és élményközpontú matematika-tanulás; lányok a matematikában, természettudományokban és programozásban; problémaközpontú oktatás tudományos és művészeti kontextusban; valós és digitális modellezés összekapcsolása a tudományos, művészeti és design oktatásban; jelenség-alapú tanulás, együtt-tanítás; inter-, krossz- és transzdiszciplináris menedzsment az oktatásban.
- ✓ **KIADVÁNYOK:** Az elmúlt években az **ÉlményMűhely** Mozgalom tagságának összefogásával több nemzetközi szerzőgárdával büszkélkedő kiadvány is napvilágot látott. A **HIDAK: Matematikai kapcsolatok a művészetben, a tudományban és az élményközpontú oktatásban** (2011), az **Élményközpontúság és vizualitás a matematika és a természettudományok oktatásában** (2012), illetve az **Adventures on Paper** (2014) című szakkönyvek, valamint az angol és magyar nyelven is megjelent **Vasarely és a matematika** (2011) című művészeti-matematikai album.
- ✓ **TANÁCSADÁS:** Jó megoldásokat, kiváló eszközöket és megfelelő szakértelmet kínálunk partnereinknek a **STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics)** integrált oktatás- és tanulásfejlesztés területén.
- ✓ **PÁLYÁZATÍRÁS ÉS PROJEKT-MENEDZSMENT:** Hazai és nemzetközi referenciákat, saját kutatási eredményeinken alapuló korszerű tartalmat és szakértői hálózatunkat kínáljuk oktatási és tudományos pályázatok előkészítéséhez és lebonyolításához.



Az ÉlményMűhely események szervezői:

dr. Fenyvesi Kristóf (Jyväskyläi Egyetem, Finnország)

az ÉlményMűhely és az Ars Geometrica elindítója és vezetője,
a Bridges Organization (USA) közösségi eseményeinek igazgatója,
a Nemzetközi Szimmetria Egyesület főtitkára

E-mail: fenyvesi.kristof@elmenymuhely.hu

Szabó Ildikó (ANK-Pécs)

matematika-fizika tanár és az ÉlményMűhely pedagógiai vezetője

E-mail: szabo.ildiko@elmenymuhely.hu

Telefon: +36 20 276 0046

dr. Stettner Eleonóra (Kaposvári Egyetem)

a Kaposvári Egyetem Matematika és Fizika Tanszékének vezetője
és az ÉlményMűhely kutatási koordinátora

dr. Lavicza Zsolt (Cambridge-i Egyetem, Nagy-Britannia)

matematikus és az ÉlményMűhely STEAM koordinátora

CSATLAKOZZ HOZZÁNK TE IS! Ha pedagógusként, szülőként, diákként vagy szimpatizánsként
érdeklődsz a tevékenységünk iránt, írd nekünk és felvesszük Veled a kapcsolatot!

E-mail: info@elmenymuhely.hu

Honlap: www.elmenymuhely.hu

Facebook: www.facebook.com/experienceworkshop.math.art

Telefon: +36 20 276 0046-