

„MENTOR(H)ÁLÓ 2.0 PROGRAM”

„MENTOR(H)ÁLÓ KLUB” MEGHÍVÓ

Kedves Kollégák!

Tisztelettel meghívjuk Önt és Kollégáit a TÁMOP-4.1.2.B.2-13/1-2013-0008 sz. Mentor(h)áló 2.0 Program keretein belül a Mentor(h)áló Klub következő rendezvényére!

A klubfoglalkozás címe:

Papírcsodák és ördöglakatok, avagy játékos matematika mindenkinek!

(módszertani előadás és műhelyfoglalkozás tanítók és matematikatanárok részére)

A klubfoglalkozás helyszíne:

Móra Ferenc Általános Iskola, Szakképző Iskola és Kollégium (tetőtéri Bagolyvár)
6782 Mórahalom, Barmos György tér 2.

A klubfoglalkozás időpontja:

2015. február 19. csütörtök 14.30- 16.30

A klubfoglalkozás részletes programja:

14.30 – 14.35 A megjelenteket köszönti és az iskolát bemutatja: Porkolábné Papp Zsuzsa igazgatóhelyettes

14.35 – 15.25 **Papírcsodák** - módszertani előadás és műhelyfoglalkozás
vezeti: **dr. Pintér Klára főiskolai docens**, SZTE JGYPK Tanító- és Óvóképző Intézet

15.25 – 16.15 **Gráfok és ördöglakatok** - módszertani előadás és műhelyfoglalkozás
vezeti: **dr. Vigh Viktor egyetemi adjunktus**, SZTE Bolyai Intézet

16.15 – 16.30 Kérdések, válaszok, tapasztalatcsere

Kérjük, részvételi szándékát 2015. február 18-án (szerda) 12.00 óráig jelezze a jelentkezési lap kitöltésével, és a következő e-mailcímre küldésével: porizsuzsi@morahalom.sulinet.hu

Szeretettel várjuk Önöket!

Porkolábné Papp Zsuzsa
intézményi kapcsolattartó

A FOGLALKOZÁSOK RÖVID ISMERTETÉSE

dr. Pintér Klára - Papírcsodák

Vághatunk-e akkora lyukat egy névjegykártyára, hogy átférjünk rajta? Ilyen, és ehhez hasonló kérdésekre kapunk választ a foglalkozáson, ahol hajtogatunk darut, különböző szögeket, sokszögeket, testeket, stb. ezekkel fejlesztve a tanulók vizuális képességeit, térszemléletét.

dr. Víg Viktor - Gráfok és ördöglakatok

A gráf fogalmával már a matematikatanulás nagyon korai szakaszaiban találkozunk, például amikor egy társaságban az ismeretségeket szeretnénk ábrán szemléltetni, vagy például Magyarország vasúthálózatának megismerésekor.

A gráf a diszkrét matematika egyik legegyszerűbb, de egyben egyik - ha nem a - legfontosabb fogalma.

A Hanayama Cast Duet nevű játékának megismerésével játszva juthatunk el a gráf fogalmához, miközben a matematikai modellalkotás legalapvetőbb problémáival is megbirkózunk: hogyan tudunk ránézésre nehezen átlátható struktúrákat egyszerű, könnyen áttekinthető formába rendezni minden fontos tulajdonságukat megtartva - az egyébként meglehetősen bonyolult ördöglakat trivialitássá silányul, ha felrajzoljuk a gráfját.