

Povestea Odiseea

Cine suntem?

Tatăl lui Ionuț, mama Alesiei și a lui Mihnea, tatăl lui David, unchiul lui Teo și bunicul lui Robert, al lui Ștefan și al Marei, iar lista e lungă, să ne ajungă. Adică suntem „cei mari”.

Știți voi, purtătorii de cravate și de serviete, cei care scot bani ca prin farmec din perete, dacă știu pe ce butoane să apese, ba chiar și din piatră seacă, la nevoie. Suntem cei care muncesc zi de vară până-n seară pentru că-și doresc tot binele din lume pentru micuții de la care au împrumutat țara asta.

Nu vor ca-n câțiva ani România să fie tăcută și pustie, ci își doresc s-o lase pe mâini bune. Și, de ce nu? mai vor să aibă și ei niște bătraneti liniștite. Credeți că se poate? Noi suntem convinși că da, putem!

Noi suntem însă ceva mai grăbiți și vrem să facem ceva chiar acum!
Oricât de puțin, dar azi!

Din cauza asta mizăm totul pe educația non-formală, pe educația „altfel”, atât pe teme inspirate de cele șapte arte liberale, cât și pe subiecte generate de provocările lumii de azi și de mâine.

Așa s-a născut **Programul de Ateliere** “Odiseea”.

Odiseea este o aventură și de aceea noi te invităm să îl urci pe copilul tău în “barca” și pentru un an de zile să îl lași să plece într-o călătorie fascinantă ce îl va purta prin diferite “porturi”: **Muzică, Astronomie, Arte vizuale, Mari cărți, Teatru și Digital.**

Fiecare din cele 6 “porturi” sunt formate din 8-10 module intercalate armonios și sunt conduse de lectori profesioniști din domeniul artelor și științelor, care îl vor ghida, îl vor inspira și îl vor provoca ca el să devină acel om mare, mai bogat, mai frumos, mai curios....să devină cine vrea el să devină!

Călătoria “Odiseea” este **singurul program** care prin atelierele sale contribuie atât la dezvoltarea personală cât și la dezvoltarea cunoștințelor de cultură generală.

Se folosesc metode interactive, jocuri, exerciții practice, cu accent deosebit asupra creativității și a dialogului deschis.

“Odiseea” nu se erijează în școală, ci este complementară programei școlare.

Programul se adresează copiilor cu vârste cuprinse între 10 și 14 ani.

Atelierele noastre vor fi susținute într-o atmosferă relaxantă și prietenoasă, în fiecare sâmbătă, de la ora 11.00, la sediul Arcub, din Strada Lipscani nr. 84 – 90.





Astronomie

Lector: Adrian Șonka

Astronom la Observatorul Astronomic “Amiral Vasile Urseanu”

Adrian Șonka a absolvit facultatea de fizică din București și este în prezent doctorand în domeniul planetologiei. Observă cerul din 1997 și ține cursuri și prezentări de astronomie din 2003.

A scris o carte de astronomie pentru copii, intitulată „Ghidul Micului Astronom prin Univers”.

Face observații astronomice la asteroizi, comete, planete și în trecut s-a ocupat cu stelele variabile.



Programă

1. Orientare pe cer

Noțiuni cheie: punctele cardinale, funcționarea ochiului, strălucirea stelelor, nume de stele, constelații, granițe pe cer, mișcarea stelelor (modificarea constelațiilor).
Vom simula bolta cerească.
Activitate practică: realizarea unei planisfere, o hartă mobilă a cerului.

3. Sistemul solar

Noțiuni cheie: planete, comete, asteroizi, mărimea obiectelor din sistemul solar.
Vom simula sistemul solar.
Activitate: sistemul solar la scară.

5. Câte stele sunt pe cer?

Noțiuni cheie: stele, stele duble, roiuri stelare, nebuloase, galaxii, numărul de stele din Univers.

7. Observații astronomice

Noțiuni cheie: telescoape, oculare, binocluri, lunete, observarea directă a corpurilor cerești.
Activitate practică: observații astronomice prin telescop.

2. Astronautică

Noțiuni cheie: atmosferă, spațiul cosmic, rachete, lansări, sateliți, oameni în spațiu, durata călătoriilor spațiale, distanțe astronomice. Vom simula planeta noastră și atmosfera ei. Vom privi filme cu lansări spațiale.
Activitate practică: completarea unei planșe mari cu durata de călătorie până la corpurile cerești.

4. Geografia sistemului solar

Noțiuni cheie: forme de relief pe planete, cratere pe Lună, Marte și Pământ, vulcani în sistemul solar, apă în sistemul solar.
Vom privi planetele folosind imagini luate de sondele spațiale.

6. Universul în care trăim

Noțiuni cheie: distanțe în Univers, ani lumină, aglomerări de galaxii, spațiul intergalactic; calendarul cosmic.
Vom simula Universul folosind date astronomice reale.
Activitate practică: completarea calendarului cosmic; toată istoria Universului comprimată într-un an.

8. Viața în Univers

Noțiuni cheie: temperatură, distanțe, stele, planete, atmosfere, funcționarea vieții, zona habitabilă, exoplanete.
Vom simula diferite sisteme solare. Ne vom imagina cum ar trebui să arate un extraterestru.





Muzică

Lector: Dragoș Călin

Director la Universitatea Națională de Muzică București

Apreciat muzicolog, pianist și profesor, este unul dintre vârfurile actualei generații de dascăli din universitățile românești, pregătirea sa multidisciplinară oferindu-i posibilitatea unei activități pedagogice și muzicologice moderne și de înalt profesionalism.

Născut la București în 1971, a urmat mai întâi cursurile Colegiului de Muzică George Enescu, pentru ca mai apoi să-și desăvârșească studiile în cadrul Universității Naționale de Muzică, la secțiile Pian și Muzicologie, sub îndrumarea unor eminenți profesori precum Aurora Ienei, Dana Borsan, Viniciu Moroianu, Grigore Constantinescu, Alexandru Leahu, Vasile Iliut ș.a.



Programă

1. Apariția muzicii

Antichitatea în diferite spații geografice și stilurile muzicale practicate. Cele mai vechi scrieri muzicale, cele mai vechi melodii. Muzică în Evul Mediu. Muzică creștină în primul mileniu al erei noastre.

2. Muzica la începutul mileniului II

Ars Antiqua, Arta cavalească, Ars Nova, Renașterea.

3. Barocul muzical

Școli de compoziție, apariția marilor constructori de instrumente, apariția Operei. Mari reprezentanți ai Stilului muzical Baroc.

4. Școli precursoare Stilului Clasic

Clasicismul vienez, reprezentanți, genuri muzicale.

5. Romanticismul muzical

Prima jumătate a secolului al XIX-lea. Cauze ale apariției romantismului, estetică romantică, reprezentanți ai muzicii romantice.

6. Muzică romantică

A doua jumătate a secolului al XIX-lea. Apariția școlilor naționale muzicale. Reprezentanții acestora, marile genuri muzicale.

7. Impresionism, Verism și Expresionism

Diferențe de stil, reprezentanți și lucrări muzicale etalon ale stilurilor.

8. Muzică din secolul XX

Neoclasicism, romantism târziu, muzica experimentală. Reprezentanți, genuri muzicale și lucrări etalon.

9. Apariția jazz-ului

Dezvoltarea acestuia. Genuri de jazz. Apariția muzicii Pop.

10. Muzică de film

Mari compozitori ai acesteia. Capodopere ale genului. Dezvoltarea muzicii Pop.





Teatru

Lector: Raluca Diță

Conferențiar la Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică din București

Raluca Oana Diță este lector în cadrul Universității Naționale de Artă Teatrală și Cinematografică "I.L.Caragiale" București. Din 2011 este Doctor în Teatru și Artele Spectacolului în urma susținerii tezei Teatrul în sfera plurivalențelor culturale.

Colaborează cu Teatrul de Comedie, Teatrul Metropolis, Teatrul Foarte Mic, Teatrul Act, Teatrul la Scena.



Programă

1. Prezentare

Jocuri și activități de autoprezentare, de stabilire a punctelor comune și a diferențelor față de ceilalți, de exprimare a preferințelor. Jocuri care vizează acceptarea propriei individualități, de dezinhibare a exprimării de sine și de stabilire a conexiunilor în cadrul grupului.

2. Explorarea potențialului expresiv corporal și emoțional

Jocuri de stimulare a capacităților motorii și relaționale, de încălzire, de relaxare, de sensibilizare a simțurilor, de atenție, de concentrare și coordonare a corpului. Activități de exprimare a emoțiilor, de dezvoltare a intuiției.

3. Descifrarea semnificațiilor diferitelor mesaje verbale și non-verbale

Jocuri de producere și de receptare a mesajelor orale și scrise care dau posibilitate tuturor copiilor să participe la comunicare, jocuri care vizează descifrarea semnificației mesajelor, delimitare a ceea ce e important de ceea ce nu e, jocuri de evidențiere a aspectelor expresiv emoționale din conduită proprie sau a celorlalți.

4. Dezvoltarea inteligenței emoționale

Jocuri de evocare și reproducere a unor emoții pornind de la situații trăite de copii, povestite de alții sau citite în povești. Activități de exprimare a emoțiilor prin gest, mimică, limbaj verbal, mișcare și muzică. Activități de focalizare a atenției asupra semnalelor și emoțiilor transmise de ceilalți.

5. Dezvoltarea abilităților prosoziale (altruism, empatie, cooperare, etc.)

Activități și jocuri de exersare a lucrului în echipă, a cooperării, a încrederii în ceilalți dar și a competiției între echipe cu schimbarea periodică a membrilor echipelor și de creștere a performanțelor grupurilor prin emiterea de feedback-uri reciproce. Jocuri de experimentare a unor emoții comune, de înțelegere a nevoilor celorlalți.

6. Strategii constructive de soluționare a conflictelor

Redarea spontană a propriilor experiențe dar și a experiențelor altora. Jocuri de rol pentru stimularea dialogului, pentru recunoașterea emoțiilor celorlalți, pentru stimularea empatiei. Jocuri de reinterpretare non conflictuală a unor situații conflictuale.

7. Dezvoltarea capacității de comunicare, a limbajului și a gândirii critice

Dezbateri de tip debate pe diverse teme. Activități de sintetizare a concluziilor unor dezbateri. Activități de vorbire cursivă, de exprimare a conținuturilor unor experiențe proprii, de transpunere în vorbire a unor printuri, desene, tablouri. Activități de portretizare prin cuvânt a unor personaje cunoscute din filme, desene animate sau povești și de acceptare sau respingere argumentată a comportamentelor acestora.

8. Portretizarea unor personaje

Activități de portretizare a unor persoane cu descrierea rolurilor sociale a acestora. Activități de descriere a mediului înconjurător, de stimulare a imaginației corelată cu analiza semnificațiilor unor întâmplări.





Arte vizuale

Lector: Ioana Ciocan

Director General - Art Safari

Ioana Ciocan este curator independent, director general al Pavilionului de Artă București – Art Safari, vicepreședinte al Uniunii Artiștilor Plastici din România și membru al consiliului științific al Muzeului Național Cotroceni.

Ioana este inițiatoarea și coordonatoarea următoarelor programe de artă în spațiul public: Keep the Change, Lea Rasovszky, artă în spațiul public (Londra, UK, august 2016 și Leicester, UK, septembrie 2015); Proiect 1990 (Piața Presei Libere, București, ianuarie 2010-aprilie 2014), SPAM (Parcul Carol I, București, octombrie 2012-octombrie 2014); Sculpture en plein air la Aiurart, 2012-2013.



Programă

1. Mini-Me!

Artiști: DaVinci, Rembrandt, Frida Kahlo, Nicolae Grigorescu, Salvador Dali

Focus: autoportretul în istoria artei, sentimente, observație, istoria artei universale

2. Zeii Egiptului

Artiști: marii anonimi, Imhotep

Focus: arhitectură, mitologie, astronomie, religiile lumii, istoria artei

3. Pământ ars

Artiști: marii anonimi

Focus: ceramica din Grecia Antică, porțelanul din China, geometrie, chimie, istoria artei universale

4. Renașterea

Artiști: Michelangelo, DaVinci, Raphael, Artemisia Gentileschi

Focus: arhitectură, pictură, istoria artei, sculptură, istoria artei universale

5. Plouă și ninge

Artiști: Hokusai, Kyosai, Ukiyo-e, Kusama

Focus: tehnici de imprimare, arhitectură, geografie, istoria artei asiatice

6. Ești impresionat?

Artiști: Manet, Monet, Degas, Pissaro

Focus: stiluri artistice – Impresionism, pictură, natură, istoria artei universale

7. Cub și cerc

Artiști: Picasso, Brâncuși, Sonia Delaunay

Focus: stiluri artistice – Cubism și Modernism, geometrie, pictură, istoria artei universale

8. Orașul meu

Artiști: Hundertwasser, Gaudi, Zaha Hadid

Focus: arhitectură, ecologie, geometrie, imaginație, istoria artei universale

9. Gata de vacanță?

Artiști: Georgia O'keeffe, John Heade, Jan Van Huysum

Focus: pictură, ecologie, călătorie, geometrie, imaginație, istoria artei universale

10. Visăm? Da!

Artiști: Marc Chagall, Dali, de Chirico

Focus: stiluri artistice - Supearealism, imaginație, geometrie, natură, perspectivă, istoria artei universale





Mari cărți

Lector: Adina Rosetti

Scriitoare și jurnalistă

Adina Rosetti dezvoltă în prezent proiecte literare și predă cursuri de creative writing pentru cei mici. Este co-fondatoare De Basm, Asociația Scriitorilor de Literatură pentru Copii și Adolescenți.



Programă

1. De ce citim ficțiune?

De ce citim/inventăm povești și în ce formă. Care sunt poveștile preferate și de ce? Povești cu dragoni, eroi, prințese sau... copii obișnuiți? Cum se reflectă o temă în literatura clasică vs. literatura contemporană.

2. Autoficțiune & jurnal

Cum și de ce scriem despre noi. Despre auto-cunoaștere prin scris și sinceritate.

Jurnale care au devenit cărți celebre vs. jurnalul imaginar ca formă de a spune o poveste.

3. Jurnalism & povești adevărate

De ce e important să citim & spunem povești reale.

Noțiuni de bază: ce este jurnalismul, cum se face un interviu, un reportaj, ce înseamnă să te documentezi. Intervi cu personajul fictiv preferat.

4. Poezie și jocuri poetice

Exquisite corpse, poeme Dada cu cuvinte decupate, tehnica colajului în scris.

Despre vise și suprarealism. Povestiri inspirate de imagini/ sunete.

5. La început a fost... scenariul

Orice film a fost odată un scenariu. Cum spunem o poveste în imagini. Ce e dincolo de poveste. Jocuri de dialog.

6. Inspirație și idee

De unde vine inspirația: memorie, observație, imaginație, lectură, vis. Ce poți să faci cu o idee. Cum se începe o poveste. Exerciții de stimulare a imaginației.

7. Personajul

Cum se construiește un personaj. Ne jucăm cu personaje celebre din literatura clasică și contemporană. Fișa propriului personaj.

8. Spațiu, timp, point of view

Cine povestește, din ce perspectivă, în ce moment. Cronologie liniară sau fragmentată.

Rescriem o poveste cunoscută dintr-o nouă perspectivă.

9. Conflictul

Ce declanșează povestea. Conflict exterior vs conflict interior. Rezolvare. Finaluri posibile/ alternative pentru cărțile citite.

10. Stilul

Alegerea cuvintelor. Fluența și ritmul propozițiilor. Vocea autorului.

Stiluri de ieri și de azi. Cum îți cauți propriul stil.





Digital Lectori: Ubisoft România

Ubisoft Romania a fost fondat în octombrie 1992 și a fost primul studio de producție al Ubisoft în afara Franței. Ubisoft București este un pilon important al industriei de dezvoltare a jocurilor video în România.



Programă

Procesul de dezvoltare al unui joc video “How do you make a Video Game?”

Descriere procesului de dezvoltare: alegerea tipului de joc, crearea poveștii, crearea storyboard-ului, schițarea caracterelor, crearea personajelor și a obiectelor folosite în joc, texturarea modelelor, animarea elementelor, crearea efectelor speciale, importarea sunetelor, programarea propriu zisă a jocului, testarea și optimizarea jocului, randarea jocului.

1.Ce presupune producția unui joc video? Etapale creării unui joc video.

2.Rolul designer-ului în conceperea jocului

3.Rolul artistului

4.Rolul programatorului

5. Rolul Level Designer-ului

6.Rolul designer-ului de sunet

7.Testarea jocului

8.TBD, Diferența dintre AAA & Indie games

Inteligența Artificială

Inteligența artificială este tot mai prezentă în viața noastră și ea ne remodelează în permanență lumea în care trăim. Inteligența artificială (IA) este o ramură a informaticii cu ajutorul căreia se încearcă construirea de mașini inteligente și modelarea inteligenței umane.

Acest lucru se realizează prin utilizarea unor algoritmi care identifică modele pe baza datelor primite, astfel încât mașinile să poată lua decizii și să facă predicții, adică să devină „inteligente”.

9.Ce este Inteligența Artificială și ce impact are în lumea în care trăim?

10. Cum funcționează Inteligența Artificială?

- Tipuri de Inteligență Artificială
- Ce aplicații are Inteligența Artificială?



