



بعد از برگزاری مراسم افتتاحیه سمینار

دهه ریاضیات دانشکده علوم ریاضی و کامپیوتر دانشگاه خوارزمی

الهام تبریزی *

۰۱. روز بازی: به مناسبت دهه ریاضیات، انجمن علمی دانشجویی ریاضی دانشگاه خوارزمی در تاریخ دوشنبه ۲۸ آبان ۱۴۰۳ یک رویداد جذاب و هیجان‌انگیز به نام Game Day را در لابی دانشکده علوم ریاضی و کامپیوتر برگزار کرد. این برنامه با هدف ایجاد نشاط و افزایش تعامل بین دانشجویان از رشته‌های مختلف طراحی شده بود و با استقبال چشمگیری روبه‌رو شد.

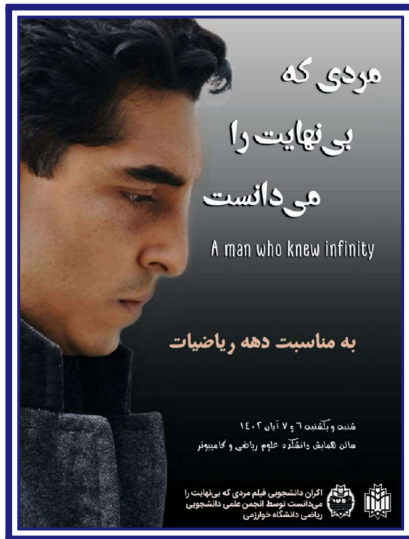
مسابقه هوشی و خلاقیتی: بازی جذاب و فکری نقطه-خط - پل محور اصلی رویداد بود. این بازی، که نیازی به دانش یا مهارت خاص نداشت، برای سنجش توانایی‌های هوش و خلاقیت طراحی شده بود. پیش از شروع مسابقه، توضیحات کامل و آموزش نحوه انجام بازی به تمامی شرکت‌کنندگان ارائه شد تا همگان بتوانند به راحتی در این رقابت دوستانه شرکت کنند.



پوستر روز Game Day

شور و نشاط در فضای دانشکده: فضای لابی دانشکده در روز رویداد بسیار پر جنب و جوش بود. میزهای بازی که با رومیزی‌های رنگارنگ تزئین شده بودند، محلی برای گفت‌وگو، رقابت و سرگرمی دانشجویان فراهم کردند. حضور پرشور شرکت‌کنندگان از رشته‌های مختلف، نشانه‌ای از جذابیت این

اقدام به برگزاری اکران ویژه فیلم «مردی که بی‌نهایت را می‌دانست» کرد. این رویداد در دو قسمت و با محوریت زندگی نابغه بی‌همتای ریاضی، سرینیواسا رامانوجان، برگزار شد و مورد استقبال دانشجویان از رشته‌های مختلف قرار گرفت.



پوستر اکران فیلم «مردی که بی‌نهایت را می‌دانست»

فیلم «مردی که بی‌نهایت را می‌دانست» داستان واقعی زندگی رامانوجان، ریاضی‌دان مشهور هندی، را روایت می‌کند. این فیلم به زندگی پرفراز و نشیب این نابغه می‌پردازد که بدون تحصیلات رسمی در ریاضیات، موفق به ارائه نظریه‌ها و فرمول‌هایی شد که هنوز هم در بسیاری از شاخه‌های ریاضی مورد استفاده قرار می‌گیرند. داستان فیلم؛ همچنین همکاری تاریخی او با ریاضی‌دان برجسته انگلیسی، جی.اچ. هاردی و تلاش‌های او برای اثبات توانایی‌هایش در محیط‌های دانشگاهی غرب را به تصویر می‌کشد.

برنامه‌ریزی و اکران این فیلم در دو جلسه جداگانه برگزار شد تا دانشجویان فرصت کافی برای مشاهده و تأمل در محتوای آن داشته باشند. پیش از هر قسمت، توضیحاتی کوتاه درباره فیلم و اهمیت شخصیت رامانوجان در تاریخ ریاضیات توسط اعضای انجمن علمی ارائه شد. همچنین پس از پایان هر قسمت، فرصتی برای بحث و تبادل نظر درباره موضوعات مطرح شده در فیلم فراهم شد.

استقبال گسترده و پیام‌های دانشجویانی که در این رویداد شرکت کردند، نشان‌دهنده الهام‌بخش و آموزنده بودن این فیلم است. زندگی رامانوجان، که نمادی از خلاقیت، پشتکار و

برنامه بود. از طرفی، تزئینات خلاقانه از جمله پرچم‌های رنگی با عبارت Game Day و سایر المان‌های مرتبط، جلوه ویژه‌ای به محیط داده بود.

اهدای جوایز به نفرات برتر در پایان، نفرات برتر مسابقه با اهدای جوایزی ارزنده تقدیر شدند. این جوایز، که توسط انجمن علمی ریاضی تأمین شده بود، انگیزه‌های مضاعف برای حضور و رقابت دانشجویان ایجاد کرده بود.



گزارش تصویری روز بازی

تشویق برای مشارکت عمومی: یکی از نکات جالب توجه این رویداد، دعوت از دانشجویان تمامی رشته‌های دانشگاه خوارزمی بود. بدین ترتیب، برنامه علاوه بر ایجاد فضای رقابتی سالم، به ارتقای ارتباطات بین‌رشته‌ای نیز کمک کرد. فرایند ثبت‌نام نیز از طریق پیام‌رسانی به روابط عمومی انجمن به راحتی انجام می‌شد و نشان از سازمان‌دهی دقیق این رویداد داشت.

۲. فیلم «مردی که بی‌نهایت را می‌دانست»: به مناسبت دهه ریاضیات، انجمن علمی دانشجویی ریاضی دانشگاه خوارزمی

دوره‌های با طعم ریاضی

* دانشگاه خوارزمی

عشق به ریاضیات است، بسیاری را تحت تأثیر قرار داده. این اکران همچنین فرصت مناسبی برای شناخت بیشتر اهمیت فرهنگ ریاضی و نقش آن در پیشرفت جامعه علمی فراهم کرد.

۳. دوره‌های با طعم ریاضی:

این برنامه با هدف ایجاد فضایی دوستانه برای بحث و تبادل نظر در موضوعات ریاضی، با حضور دو استاد برجسته، دکتر پناه‌بحق و دکتر صنعت‌پور، برگزار شد و توانست لحظات دلنشین و آموزنده‌ای را برای دانشجویان فراهم کند.

موضوع و ساختار رویداد این دوره‌های شامل یک گفت‌وگوی صمیمانه با دکتر پناه‌بحق بود که طی آن ایشان به تجربیات شخصی و حرفه‌ای خود در زمینه ریاضیات پرداختند. در ادامه، دکتر صنعت‌پور نیز به جمع ملحق شدند و به سؤالات و دغدغه‌های دانشجویان درباره مسیر علمی، اهمیت ریاضیات در حل مسائل واقعی و نکات کلیدی موفقیت در این رشته پاسخ دادند.

برگزاری مراسم دهه ریاضی در دانشکده

ریاضی و علوم کامپیوتر

دانشگاه حکیم سبزواری

امید باغانی *

به‌مناسبت دهه ریاضیات و با همکاری دانشکده‌های «ادبیات و علوم انسانی»، «معماری و شهرسازی» و به همت «انجمن علمی ریاضی»، سلسله برنامه‌هایی در روزهای ۶ الی ۸ آبان ماه ۱۴۰۳ در دانشکده ریاضی و علوم کامپیوتر دانشگاه حکیم سبزواری برگزار گردید. در روزهای یکشنبه و سه‌شنبه ۶ و ۸ آبان‌ماه، اولین لیگ مسابقات فکری دانشگاه با همکاری مرکز کارآفرینی و نوآوری برگزار شد که در خاتمه از برگزیدگان تجلیل به عمل آمد.