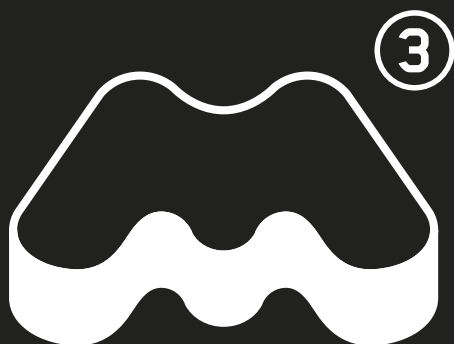


ВИШЕ ОД ИГРЕ! • ВИШЕ ОД ИГРЕ! • ВИШЕ ОД ИГРЕ!



# МАЈ МЕСЕЦ МАТЕМАТИКЕ 2022

ИСТОРИЈА ВИДЕО-ИГАРА

МЗ МЕЈКЕРС ЛАБ

МАТЕМАТЕАТАР

ТЕТРИС СОБА

НАУЧНИ КАРАВАН

ГЕЈМ ЦЕМ

ЕДУГЕЈМИНГ

СТАРТ

▶ 10. МАЈ

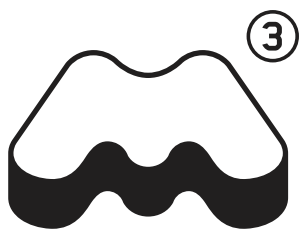
ФИНИШ

▶ 31. МАЈ

СИЛОСИ БЕОГРАД / ГАИА ПОКРЕТ

ДОРЂОЛ ПЛАЦ

ГАЛЕРИЈА НАУКЕ И ТЕХНИКЕ



Тог маја давне 2012. започели смо велику и шармантну офанзиву у корист математике. Кренули смо у потрагу за разумевањем математике, која ће, испоставило се, прерасти у традицију. Склапали смо делиће приче о једној од најутицајнијих дисциплина у људској историји. Желели смо да утичемо на представу о математици, да је сагледамо у контексту савременог света и да покажемо да математика често може бити кључ за разумевање стварности. Стрпљив, дуг пут, који никако није следио праволинијску стазу, у наредним годинама градили смо заједно са многобројним партнерима, медијима, сарадницима, пријатељима и ентузијастима, који су нам, из године у годину, помагали да осмислимо програм какав до 2012. године није виђен на овим просторима. Организација оволико сложеног а умногоме и пионирског програма у Србији била је и остала веома изазовна и дан-данас. Из године у годину трудимо се да успоставимо дух Маја месеца математике, да математика и повезане теме буду стално присутне у јавности, да постану део наше културе, знања и свакодневног доживљаја света који нас окружује. Овогодишњи МЗ поставља пред нас врло једноставно питање: „Да ли су игре ипак

више од игре?“, које желимо да отпакујемо кроз различите формате: интерактивне изложбе, математичко-драмске радионице, експонате, експериментални концерт, ЕдуГејминг конкурс и предавања. Овај веома моћан медиј кроз историју се мењао, растао, формирао и мењао облик, тако да је данас не само моћна индустрија за себе, него и богата култура. А поред свега тога, видео-игре су недвосмислено и средство помоћу којег се учи. Неформално образовање већ дуго препознаје видео-игре као посебно вредан метод за стицање нових вештина, а трендови у формалном образовању такође све више укључују играње, па и видео-игре, као вредан едукативни алат. И све ово само начиње површину онога што нам доноси нова МЗ тема. Засигурно сви волимо да играмо постојеће игре и осмишљавамо нове. Али да ли сте се икада запитали како настају игре? Ко све учествује у креирању једне игре? Да ли је процес комплексан? И где је у свему томе математика? Људи обично математику схватају као део науке и не баш забавну и креативну. Међутим, наш циљ је да одемо корак даље и да вам покажемо да математика обухвата најразличитије форме и да вам откријемо на који начин да прекришите (математичка) правила и промените ток игре. То је оно што математика уме: да открије, објасни и истражи обрасце иза сваког процеса.

**Центар за промоцију науке у сарадњи са Математичким институтом САНУ и Нордеус фондацијом реализоваће овогодишњи Мај месец математике под слоганом *Више од игре!***

## Отварање Збуна на манифестацији Мај месец математике!

**>10. мај, 19.00  
>Силоси Београд / Гаиа покрет**

Ансамбл за експерименталну музику Удружења Збуна извешће три интерактивне композиције савремене уметничке музике на отварању једанаестог Маја месеца математике. Збуна ће извести део њиховог целовечерњег концерта „*PHONES:ON* – нова музика за паметне телефоне“, који је премијерно изведен у сали Београдске филхармоније 2019. године. Концерт је јединствен у свету по томе што дела случајно могу, или намерно траже да се изводе уз различиту употребу паметних мобилних телефона. Тако телефони служе као извор звука, приказују ноте, шаљу и добијају упутства, диригују, свирају, осветљавају лица извођача, фотографишу, приказују видео-садржај и користе различите апликације. Публика такође учествује у наступу током одређених композиција, служећи се својим телефонима и пратећи упутства са сцене. На програму отварања МЗ биће изведена вечито променљива композиција за музичаре и бесплатне апликације \ *com.app.data*, српске композиторке Маје Боснић, затим „композиција за уши“ немачког композитора Давида Хелбиха, *NO MUSIC – earpieces (remix)* и интерактивни перформанс за публику са паметним телефонима *Menuet4phoneS*,

настао на берлинском фестивалу *Club Transmediale*, као резултат колаборације интернационалних уметника у оквиру групе *4/Phones Collective*, уз режију и учешће Маје Боснић. Поред савремених уметничких композиција, ансамбл ће, посебно за отварање МЗ, извести музичке теме из популарних игара.



**Ансамбл од шест професионалних музичара чине:** Јелена Вујновић (флаута), Јован Савић (труба), Маја Боснић (клавир), Бранко Џиновић (хармоника), Тамара Маринковић Томић (виола), Бобан Стошић (контрабас), уз додатну подршку програмера Арсенија Савића (лаптоп).

## Од идеје до реализације

Зашто људи играју игре? Забава, дружење, едукација, такмичење? Мотиви су различити, али сваки од њих је добар разлог да им посветимо део нашег слободног времена. Међутим, да ли смо се некада запитали како настају те игре? Ко их прави? Због чега? Циљ изложбе је да пред посетиоцима отпакује процес развоја игре и прикаже кроз које фазе пролази једна идеја како би се од ње створио читав нови свет у коме се игра одвија. Шта мислите, да ли се тим који прави игру забавља? Да ли је процес комплексан? Да ли у њему учествује много људи? Да ли је потребно да тим игра игре у слободно време? Да ли је могућ неуспех и када стигнемо до краја? Одговор на сва ова питања је: да. Према дефиницији, процес се састоји од седам корака: планирање, предпродукција, продукција, тестирање, припрема за лансирање, лансирање, постпродукција. Искуство у прављењу игара је велика ствар јер омогућава стицање великог броја знања и вештина, као и разумевање тимског и креативног рада. Тако ћете видети колико је важно имати добру идеју, која сваком члану тима даје шансу да је надогради. Кроз ово магично искуство посетиоци МЗ ће проћи захваљујући Нордеусовој игри *Heroic - Magic Duel* и њеном развоју од идеје до сусрета са корисницима широм света.

## Више од игре Историја видео-игара

Видео-игре су више од „игрица“ и губљења времена. Од самог почетка служиле су за тестирање рачунара, истраживање и унапређење вештачке интелигенције, као научно средство у сфери образовања, као алат у култури и комуникацији, и да, биле су ту да забаве. Упоредо са развојем технологије видео-игре су постајале све комплексније и атрактивније. У почетку су представљале подстрек за куповину конзола за играње и првих кућних рачунара, данас условљавају напредак и развој све моћнијег компјутерског хардвера и сложеније вештачке интелигенције. Овај веома моћан медиј кроз историју се мењао, растао, формирао и мењао облик, тако да је данас не само моћна индустрија за себе, него и богата култура. А поред свега тога, видео-игре су и средство помоћу којег се учи. Неформално образовање већ дуго препознаје видео-игре као посебно вредан метод за стицање нових вештина, а трендови у формалном образовању такође све више укључују играње, па и видео-игре, као вредан едукативни алат. И све ово само начиње површину онога што видео-игре доносе. Пропутујте са нама кроз епохе у настанку и развоју културе и индустрије видео-игара, истражите чему су оне кроз историју служиле и како учимо играјући видео-игре.



## МЗ гејминг викенд и Гејм цем

На Гејм цему који уз подршку гејминг студија *Playstudios Europe* из Београда организујемо у оквиру Маја месеца математике, угостићемо 12 тимова и више од 50 појединаца који ће правити своје игре у Дорћол плацу током једног викенда – од 27. до 29. маја. Сваком од тимова придружиће се и средњошколци, који ће имати прилику да учествују, добију више информација о самом процесу прављења игара и науче неке од вештина које су им за то потребне. Учесници самог Гејм цема су унапред одабрани кроз пријаве како би се формирали тимови комплементарних знања и вештина, способни да за кратко време направе игру. Догађај ће бити отворен за јавност, и публика ће имати прилику да уживо види како изгледа креативан процес, уживајући у башти Дорћол плаца и додатним садржајима током викенда. У недељу, 29. маја, на крају Гејм цема, посетиоци ће такође моћи да присуствују представљању свих направљених игара жирију и публици, као и одабиру најбољих. Поред самог догађаја, у комплексу Дорћол плаца биће постављено неколико изложби у вези са гејминг индустријом, као и зона за играње видео-игара, тако да ће ово бити сјајна прилика да осетите дух индустрије видео-игара и упознате се са људима у Србији који их стварају.

## МЗ Мејкерс лаб

Двадесет осморо младих људи из разноврсних средњих школа у Србији, од фебруара до маја правили су видео-игре о различитим областима математике. Тимови су се састојали од младих из гимназија, као и уметничких, графичких и занатских, рачунарских и електротехничких школа. Уз помоћ научних комуникаторки и комуникатора, вођени тимом ЦПН-а који чине математичарка Борка Маринковић и дизајнера наратива Ранко Трифковић, али и уз помоћ стручних особа из компаније Нордеус, они су осмишљавали игре које истражују, проблематизују, описују и преиспитују уврежена знања о математици. Њихов резултат су игре које можете одиграти, можете их даље развијати или само посматрати друге како се играју. У сваком случају, учићете о математици, о математичарима, али пре свега ћете откривати своје скривене способности. Ове игре су различитих жанрова, оне показују да је математика неслагодно инспиративна, да за све узрасте може бити игралиште, али и терен за самоспознају. Програмирање, стварање прича, истраживање математике, сарадња и уважавање различитих знања, способности и доприноса, и на крају искрено и храбро обрачунавање са предрасудама о математици, најважније су лекције које учимо осмишљавањем и играњем ових игара.



## МатемаТеатар

Као и у сваком позоришту биће узбуђења, можда смеха, можда чак и суза, али је сигурно да нова математичка открића неће изостати. Три школске радионице, на три сцене, постаће мале интерактивне представе у којима деца равноправно учествују са великим именима науке, спретно баратајући математичким појмовима

### СЦЕНА 1: Архимед и Хипатија

Песак, море, маслине и звездано небо главни су алати за учење на сцени Архимед и Хипатија. Можда смо унутар београдских силоса, али заправо смо у Сиракузи и Александријској библиотеци. Ту нас срећу математички и инжењерски проблеми и много старих списа за одгонетање. Знате ли како је Архимед, уз помоћ математике, утврдио да је круна заиста направљена од злата? Са Хипатијом истражујемо древну аритметику, геометрију и улазимо у астролоаб, стари рачунар помоћу ког одређујемо положај небеских тела. Хипатија нам открива да је за учење математике потребна упорност али и велика храброст!

**Играју:** Ђорђе Живадиновић Гргур (Архимед), Наталија Наумовић (ученица), Марија Недељковић и Милена Миловановић (Хипатија)  
**Математички концепти:** Борка Маринковић и Наталија Наумовић  
**Уметничка дирекција:** Сања Црњански  
**Анимација:** Јана Радовић

### СЦЕНА 2: Питагорејска школа

Питагорина школа у Силосима?! Апсолутно! Овде је атмосфера мало драматичнија. Говори се искључиво о математици и музици, али где је Питагора? Одакле ће нам се он обратити? Све је

веома мистериозно у овој школи. Овде нема никаквих записа, учи се искључиво кроз разговор. Овде су математика и филозофија тесно повезане, па не учимо само о апстрактним појмовима и облицима, већ, пре свега, о нашем бићу, о нама као људима.

**Играју:** Ђорђе Живадиновић Гргур (Питагора) и Наталија Наумовић (Финитис)  
**Математички концепти:** Борка Маринковић и Наталија Наумовић

### СЦЕНА НА ОТВОРЕНОМ: Пчеле у мехурима

Ово је једна необична сцена где главне улоге играмо са мехурима од сапунице и пчелињим саћем. Каква геометрија регулише удруживање ових елемената? Који су то најједноставнији и најлогичнији облици и површине које заузимају? Шта се налази између два, а шта између три мехура од сапунице? Да ли троугласти оквир даје троугласте мехуре? Зашто су пчелиње саће, али и мехури од сапунице важни да разумемо како функционише штедња у геометрији. Карен Кескула Уленбек добила је Абелову награду за проучавање мехура од сапунице и ми ћемо покушати да корачамо њеним стопама.

## ЕдуГејминг конкурс

Позив који је претходио манифестацији Мај месец математике био је намењен првенствено наставницима математике и информатике основних и средњих школа. Заједно са својим ученицима, али и у сарадњи са колегама које подучавају друге предмете, попут биологије, физике, географије, уметности и хуманистичких наука, а препознају елементе математике у својим часовима, потребно је да креирају едукативну игру за једну наставну јединицу.

Кроз позив смо желели да подстакнемо укључивање елемената игре која би била подршка курикулуму и циљевима које он поставља. На тај начин стварамо окружење које подстиче истраживање и креативне приступе решавању проблема, и мотивишемо ученике да креирају стратегије које до решења доводе. Сви пристигли видео-материјали чиниће базу едукативних „игровних“ часова, који ће се налазити на платформи Нордеус фондације и бити доступни свим школама у земљи. Позив је затворен 20. априла, а комисија ће одабрати три видеа са најкреативнијим решењима. **Одабрани тимови и њихове школе биће вишеструко награђени и представљени током манифестације, а резултати позива биће објављени у уторак, 17. маја.**



## Конкурс: „ТЕТРИС из моје маште“

Позив за све маштовите и креативне ђаке је отворен током трајања манифестације М3. Волиш да ствараш, црташ и машташ, али можда мало више од тога волиш да се играш? Постоји једна игра на свету која не познаје границе, не зна за године, за коју ти не треба скуп компјутер ни много времена да је разумеш. Ако већ нисте погодили - у питању је - ТЕТРИС.

Укључи своју машту и учествуј на наградном конкурс у „ТЕТРИС из моје маште“, који се одржава у оквиру манифестације Мај месец математике, уз подршку гејминг студија *Playstudios Europe*. *Playstudios Europe* се налази у Београду, и од прошле године је нови дом ове игре, место на коме настаје мобилна ТЕТРИС игрица. Велики број програмера и уметника ради на новој верзији игре и лудо се забавља, али овај посао није лак. Зато смо одлучили да потражимо помоћ - изазивамо те да нам покажеш свој таленат и да нам помогнеш својим идејама, и кроз рад нам покажеш како би све ТЕТРИС могао да изгледа. Посети Силосе од 10. маја, испрати наша упутства и нацртај свој тетрис. **У недељу, 28. маја у 15 часова нас очекује проглашење победника у Дорћол плацу.**

## Енергија игре

Енергија је оно што покреће, оно што ствара. Треба ти енергија да се крећеш, да мислиш, да нешто урадиш. Читавом природом диригује енергија. Планете се крећу помоћу енергије. Балончић од сапунице је сферни, јер природа жели да уштеди што више енергије при његовом прављењу. Електрони у атомима такође се распоређују тако да троше минимум неопходне енергије.

И док играте видео-игре, трошите енергију. Зашто? Јер је улажете у нешто друго. У фокус на савлађивање главног боса пред вашим херојем. За рефлексе и прецизан тајминг дриблинга пре постизања гола. Или за замах рекетом испред сензора како бисте ударили виртуелну лоптицу. А с друге стране, и технологија не би постојала без енергије. При томе не мислимо само на електричну енергију. Поменути сензори раде мерећи различите видове енергије кроз кретање. Енергија се троши на вибрирање цојстика, на визуелне сигнале. Она се мења, добија другачије облике, али увек је ту и увек је неопходна.

Зато смо енергију укротили, научили како да искористимо прилику да ради за нас. На изложби „Енергија игре“ преиспитаћемо како енергију добијамо, како је чувамо и шта то можемо боље? Кроз интерактивне експонате, енергију ћете трансформисати, прикупљати и ослобађати на различите (и забавне) начине.

## Научни караван

Научни караван је програм који се први пут реализује у оквиру манифестације Мај месец математике. Осмишљен је као путујући аутобус, који ће ученицима, наставницима, студентима и професорима из 15 градова широм Србије омогућити једнодневну посету са циљем да подстакнемо вршњачку едукацију, партиципативност, међугенерациско учење и отворен начин размишљања. Изложбе, предавања, идеје, конкурси, математичке представе, експонати, такмичења са којима ће учесници имати прилику да се сусретну, чују их и осете, имају потенцијал не само да допру до хиљаде људи, већ и да покрену мноштво нових разговора, пруже свету питања и надахнућа која заслужују хиљаду нових одговора.

Научни караван се реализује уз подршку компаније *Schneider Electric* која је глобални лидер у управљању енергијом и аутоматизацији. Ова компанија се у Србији, у Новом Саду, бави развојем софтвера из области енергетике, а пре 10 година покренули су Центар за младе таленте (<https://cmt.edu.rs/>) који организује бесплатне часове математике и програмирања за ученике основних и средњих школа.

## Гостујући предавач – др Марко Сувајић



Марко ради и ствара у областима креативног дигиталног истраживања и продукције, а његова успешна академска каријера траје више од двадесет година. Његова разноврсна интересовања и области којима се бавио покривају спектар од дигиталних стартапа, преко образовних пројеката и видео-игара са применом вештачке интелигенције до сарадње са гигантима дигиталне индустрије. Тренутно је помоћник директора Института за дигиталне светове на Универзитету Флорида, професор у Лабораторији за дигиталну уметност и науку, као и директор Лабораторије за блокчејн на истом универзитету. Марко је свој рад презентовао на предавањима у

Гуглу и на *TED* предавањима, а био је и пленарни предавач на *Game Developers Conference* у Сан Франциску. Током каријере држао је предавања широм САД, као и у Великој Британији, Индији, Србији, Кини, Аустралији, Турској, Уједињеним Арапским Емиратима, Норвешкој и Јапану.

**У току манифестације Марко ће одржати три предавања:**

11. мај, 14.00

### Математичка гимназија

„Технички водич кроз основе биткоина, његова скорија историја и начини одређивања власништва“

16. мај, 18.00

### Природно-математички факултет у Новом Саду

„Дигитални светови за бољи квалитет живота: интерактивни VR/биофидбек систем медитације за болничке пацијенте и особље“

25. мај, 18.00

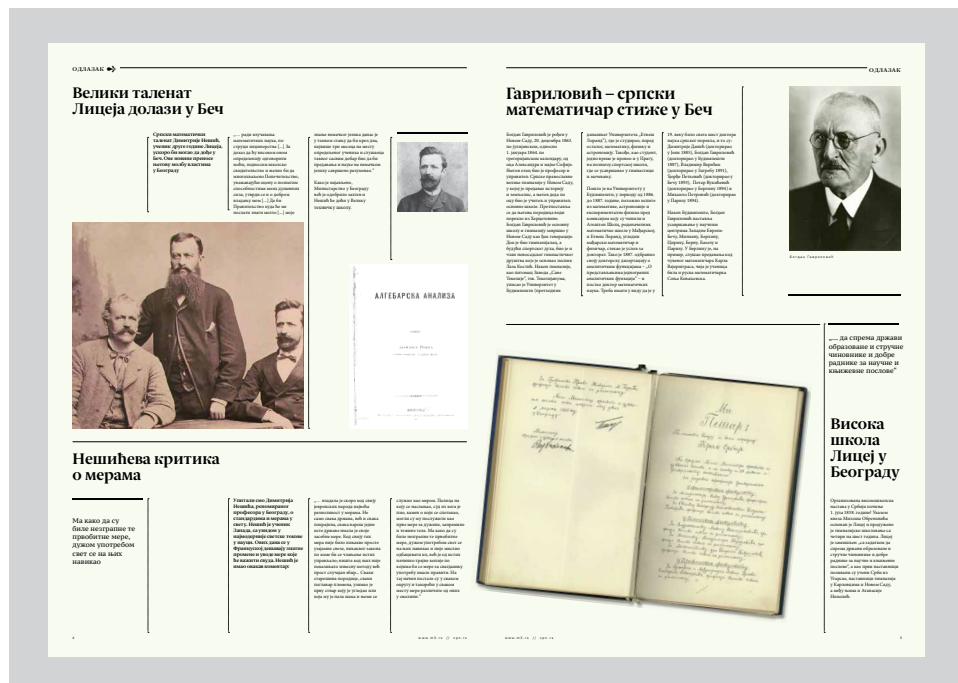
### Силоси Београд / Гаиа покрет

„Дигитални светови за бољи квалитет живота: интерактивни VR/биофидбек систем медитације за болничке пацијенте и особље“

## Београд <-> Беч Модернизација наставе математике у 19. веку

Србија је у 19. веку била земља у развоју. Тек недавно ослобођени, имали смо много тога да урадимо како бисмо постали модерна држава конкурентна својим суседима у свим аспектима друштва. Високо образовање било је у зачетку и наши ученици одлазили су у свет у потрази за знањима, искуствима, технологијама које би обогатиле нашу земљу. Ови пионири, који су учили по читавој Европи, градили су српску школу и српску математику и дали јој темеље који се чврсто држе до данас. Математика је у Србији настала и расла са овим ђацима, а понајвише можда управо из Беча, чија је Висока школа била на изузетном гласу.

Ово није прича о свим математичарима тог доба. Такође није ни прича о оним најбитнијим. Приметићете да нисмо превише помињали Мику Аласа или Милутина Миланковића. Није ово ни прича само о 19. веку иако је највећи фокус управо на том периоду. Ово је прича о настанку модерног математичког образовања, о првим учбеницима, онима који су кројили математичке исказе на нашем језику, првим предавањима више математике, првим докторандима. Упознаћете студенте који су боравили у Бечу у неком периоду своје каријере или образовања, и стечена знања вратили својој земљи.



## ПРОГРАМ

**Силоси Београд / Гаиа покрет**  
Уторак – петак, 11.00 – 20.00  
Субота – недеља, 12.00 – 22.00  
Понедељком не ради

### МатемаТеатар

Програм МатемаТеатар изводи се на три сцене: Архимед и Хипатија, Питагора и Пчеле у мехурима, сваке среде и петка од 11.30 и од 13.30, као и сваке суботе од 17.00 и од 18.30 часова. **За учешће је неопходна пријава на сајту m3.rs.** Радним данима МатемаТеатар ће угостити школске групе, док је за термине викендом могућа и индивидуална пријава.

17. мај, 12.00  
**Конкурс: ЕдуГејминг – Игре као средство за учење**  
Проглашење најбољих едукативних „игровних“ часова

17. мај, 18.00  
**Који је твој STEAM изазов?**  
Неформални разговори о STEAM праксама у Европи у оквиру Ерасмус+ пројекта DoSe

17. мај, 12.00 и 14.00  
**Лакше до занимања будућности**  
Славица Стевић, координаторка Фондације „Центар за младе таленте“

25. мај, 18.00  
**„Дигитални светови за бољи квалитет живота: интерактивни VR/биофидбек систем медитације за болничке пацијенте и особље“**,  
др Марко Сувајић

**Дорћол плац**  
27 – 29. мај  
**М3 гејминг викенд и гејм џем**  
28. мај, 15.00  
**Конкурс: „ТЕТРИС из моје маште“**  
Додела награда

**Природно-математички факултет Нови Сад**  
16. мај, 18.00  
**Отварање изложбе: Животни циклуси Милутина Миланковића**

**Културна Станица Свилара, Нови Сад**  
23. мај, 18.00  
**Scientix радионица - STEM<sup>3</sup>**

**Галерија науке и технике САНУ**  
Понедељак – петак, 10.00 – 20.00  
Субота, 10.00 – 15.00 (14. мај, 10.00 – 22.00)  
**Изложба: Београд <-> Беч**  
(Модернизација наставе математике у 19. веку)



---

**Координаторка манифестације:**

Данијела Вучићевић

**Програмски тим Центра за промоцију науке:**

Мирјана Утвић, Јелена Јоксимовић, Бојан Кениг, Тања Аднађевић, Борис Клобучар, Сања Црњански, Марјана Бркић, Дарије Јаношевић, Филип Милетић

**Програмски тим Нордеус фондације:**

Марија Беслаћ, Бојана Дамјанов, Милош Ђуричанин, Милош Пауновић

**Програмски тим Математичког института САНУ:**

Ђорђе Баралић, Зоран Огњановић, Марија Шеган-Радоњић, Биљана Недељков, Лазар Велимировић, Анђелка Хедрих

**Лектура и коректура:**

Ивана Смолковић

**ПР и комуникације:**

Љиљана Илић  
Богдан Ђорђевић  
Сања Љумовић  
Зденка Беба Драгић

**Техничка подршка:**

Владимир Цицвара  
Петар Пањковић

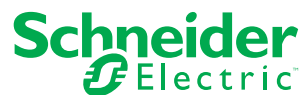
**Визуелни идентитет:**

Coba&Associates

Спонзори



PLAVI STUDIOS  
europe



Телеком Србија

Пријатељи  
манifestације



ДОРЋОЛ  
PLATZ



INFO MEDIA GROUP  
partner B1 PLAKATI



INNOVATIONS  
CREATED IN YOUR MIND



Медијски спонзори

PTC

НОВОСТИ



24 SEDAM



CITY  
MAGAZINE

Danas

Nedeljnik

Tanjug

euro  
news.  
SERBIA

NATIONAL  
GEOGRAPHIC  
SRBIJA



eKapija  
Dnevna navika uspešnih  
već 15 godina

NETOKRACIJA

ИЛУСТРОВАНА  
ПОЛИТИКА

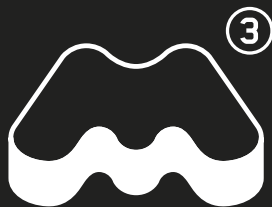
P:БГД:2  
радио београд 2 97.6mhz

SD SRBIJA  
DANAS



NEZAVISNE DNEVNE NOVINE  
INFORMER





ВИШЕ ОД ИГРЕ!  
ВИШЕ ОД ИГРЕ!  
ВИШЕ ОД ИГРЕ!  
ВИШЕ ОД ИГРЕ!

Мисија **Центра за промоцију науке** је да премости јаз између науке и друштва окупљајући све релевантне актере и ширу јавност у процесу истраживања и иновација. Крајњи циљ је интеграција друштва у истраживачке процесе како би се стекао што бољи увид у потребе грађана и што адекватније суочавало са друштвеним изазовима. Центар пружа обиље садржаја и активности у циљу промоције науке, прилагођених публици различитих узраста, интересовања и образовања. Препознатљива нит код свих формата је да су најчешће интерактивни, тако да посетиоци, уколико то желе, имају активну улогу у поставкама.

Мисија **Нордеус фондације** је да заједно са мрежом партнерских организација буде катализатор промена у образовању како би деца у Србији, па и друштво у целини искористили шансу коју пружа дигитална економија. Кроз повезивање образовања и примењених знања циљ је стварање окружења које подстиче радозналост, креативност, критичко размишљење и решавање проблема. Уз мултидисциплинарни приступ са STEAME (повезивање науке, технологије, инжењерства, уметности, математике и предузетништва) основом деца имају прилику да стекну савремена знања и вештине, и добију подршку да достигну свој пун потенцијал.

**Математички институт САНУ** је институт од националног значаја за Републику Србију који негује врхунска истраживања у математици, рачунарству, механици и њиховим применама. Своју делатност обавља у својим центрима у Београду, Новом Саду и Нишу, а има веома развијену сарадњу са другим установама у земљи и иностранству. Посебно је препознат по свом доприносу популаризацији науке и дигитализације културног наслеђа.