

G x M
GIOCHI X LA MENTE
GINNASTICA X LA MENTE
...il tuo Personal Brain Trainer

Nasce dall'idea che tutti possiamo tenere in allenamento le nostre capacità mentali, potenziarle, conoscere e utilizzare meglio i nostri punti di forza. Con **GXM** si lavora sulla logica, sulla visualizzazione spaziale, sull'abilità di individuare regolarità o anomalie, di generalizzare situazioni, sulla rapidità di pensiero, sulla capacità di trasferire quanto visto in una situazione ad un'altra apparentemente diversa, sulla prontezza nello stabilire legami e connessioni.... Lo strumento utilizzato sono i *giochi*: divertenti, curiosi, intriganti, fatti in gruppo e da soli, guidati da un tutor che aiuta ogni partecipante a confrontarsi, ad esaminare il proprio modo di pensare, a non vergognarsi dei propri tentativi, a migliorare un po' alla volta. L'obiettivo per tutti è quello di **DIVERTIRSI IN MANIERA INTELLIGENTE**.

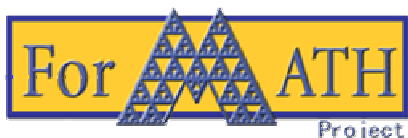
***GXM** è basato su una lunga esperienza di organizzazione e gestione di gare e attività di giochi matematici a livello nazionale e internazionale per bambini, ragazzi e adulti. Utilizza, nelle modalità d'attuazione, i più recenti risultati della ricerca sull'apprendimento e lo sviluppo delle potenzialità matematiche.*

L'iscrizione a **GXM** costa **70 euro** e comprende la partecipazione agli **8 incontri della durata di un'ora** e i materiali di consumo. Il corso viene attivato con un **minimo di 10 partecipanti e un massimo di 25**.

E' prevista una **dimostrazione gratuita** il giorno 21 Novembre 2007 alle ore 19 presso la sede di **Innovami**, via Statale Selice 47, Imola (BO).

ForMATH Project è una società di formazione e divulgazione scientifica in ambito *matematico, informatico, statistico e delle scienze fisiche e naturali* nata nell'estate del 2006 dall'incontro di 2 giovani matematici, che vogliono fare della comunicazione matematica il proprio mestiere, con un docente esperto di didattica della matematica.

ForMATH Project entra nell'incubatore Innovami di Imola dopo aver vinto il premio Start Cup Bologna Progettando. Collabora con enti e strutture tra cui il Museo Tridentino di Scienze Naturali, il Centro di ricerca MateMatita e l'Association pour la Cité des Géométries.



Impresa inserita nell'Incubatore



Il programma

28 Novembre 2007

Incontro n.1

Tagliamo la pizza: imparare a passare dal caso particolare al generale

Incominciare dal facile rende facile il difficile, dice un proverbio spagnolo. Molte volte conviene risolvere un problema in un caso particolare, per poi generalizzare la situazione al caso generale.

5 Dicembre 2007

Incontro n.2

La lumaca sul muro: rappresentare bene aiuta a capire bene

Molte volte l'efficacia del nostro pensiero dipende da come riusciamo a rappresentare quello che sappiamo. Giocando, cercheremo di lavorare su questa capacità di rappresentare graficamente i problemi.

12 Dicembre 2007

Incontro n.3

Tu non pensavi ch'io loico fossi: gli inganni della logica

Si giocherà con alcuni problemi con cui mettere alla prova la nostra capacità di concatenare le affermazioni, scoprire le contraddizioni, trarre conseguenze dalle informazioni che si hanno in mano.

19 Dicembre 2007

Incontro n.4

In che mondo vive Snake? Gestire la conoscenza dello spazio

Il famoso gioco nel telefonino è il punto di partenza per una serie di giochi con i quali cerchiamo di allenare la nostra capacità di "ragionare nello spazio".

9 Gennaio 2008

Incontro n.5

Il pensiero laterale: cambiare punto di vista

Molti giochi per la mente devono il proprio fascino proprio al fatto che sorprendono perché hanno una soluzione semplicissima, ma difficile da vedere...finché si resta prigionieri di schemi e preconcetti.

16 Gennaio 2008

Incontro n.6

Come vede la nostra mente? sviluppare la percezione

I nostri occhi spesso ci ingannano. Le illusioni ottiche ci forniscono ottimi materiali per allenare la mente a controllare i meccanismi della percezione.

23 Gennaio 2008

Incontro n.7

Marco Antonio è un antico romano: esercitare attenzione e fantasia con le parole

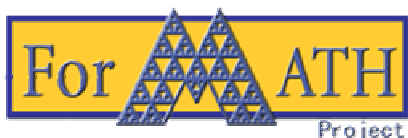
I giochi linguistici sono un classico dei giochi per la mente: esercitano l'attenzione, la memoria e la fantasia.

30 Gennaio 2008

Incontro n.8

Salvare capra e cavoli: sapersi organizzare

Problemi di organizzazione: per risolverli, occorre lucidità, ordine, ma anche una certa dose di coraggio e di creatività per esplorare diverse strade, per trovare quella giusta.



Impresa inserita nell'Incubatore

