

GxM

ginnastica per la mente, giochi matematici

La Scienza in Piazza®2008-09, un progetto della Fondazione "Marino Golinelli"
www.lascienzainpiazza.it

TIPOLOGIA	Mostra laboratorio
AREA	Matematica, logica
DESTINATARI	Scuole primarie, Scuole secondarie di I e II grado
TEMI TRATTATI	<p>GxM 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.</p> <p>Il percorso si propone come una vera e propria palestra della mente, per stimolare in modo divertente l'attività del cervello e tenerlo in esercizio, esattamente come accade nello sport, dove occorrono regolarità e allenamento.</p> <p>Mantenere la mente attiva significa migliorare le capacità di intuizione e la prontezza di riflessi, il pensiero critico e la logica dei comportamenti, usare in modo creativo l'immaginazione e la fantasia lavorando sulle multiple facce dell'intelligenza.</p> <p>Non è necessario alcun prerequisito, ed il laboratorio può essere modulato per tutte le fasce di età. Occorre invece una voglia matta di giocare e di divertirsi!</p> <p>Il percorso si articola attraverso una serie di attività via via più impegnative che stimolano i diversi aspetti dell'intelligenza; l'interazione tra i partecipanti e il "personal trainer" permette a ciascun partecipante di lavorare sulle proprie specifiche peculiarità e capacità, sviluppando in modo divertente le proprie potenzialità .</p> <p>GXM è pensato per essere proposto ad un livello base (per chi crede di non avere il pallino della matematica!) o ad un livello avanzato, per persone che hanno già seguito il livello base o hanno esperienza di giochi per la mente (giochi matematici, enigmistica, software dedicati...)</p>
CAPENZA DURATA	I classe/laboratorio I ora30min

Nota: L'attività è ideata da **ForMATH Project** (www.formath.it)

Referente: Giorgia Bellentani
La Scienza in Piazza | Fondazione 'Marino Golinelli' | Rapporti con le Scuole e organizzazione
Telefono: 051.6489877
e.mail: formazione@golinellifondazione.org