

T'AGRADEN LES MATEMÀTIQUES?

TALLER GRUPAL DE

MetMath

Destinat a alumnes de primària i secundària que vulguin consolidar o ampliar els seus coneixements en l'àrea de matemàtiques.

UN MÈTODE INNOVADOR QUE FA ESTIMAR LES MATEMÀTIQUES!!

El MetMath es un mètode innovador que pretén fer divertides les Matemàtiques. Els nens i nenes van avançant en el seu nivell, resolent operacions i problemes matemàtics, fins a convertir-se en DeuMath del seu nivell. El recorregut està ple de petites proves d'enginy, que també s'hauran de superar per seguir endavant.

PRIMÀRIA



SECUNDÀRIA



Taller grupal de **1,5h setmanals** al CENTRE TÀNDEM

HORARI: divendres de 18h A 19:30h

INICI: febrer de 2019

A càrrec de Lluís Vallmajor, llicenciat en física per la UB en l'especialitat d'Astronomia. Ideòleg i creador de MethMath.



Serveis a la infància

Més informació:
Centre Tàndem
c/Vallfogona, 5. 17500 Ripoll
972 70 03 84
centretandem@fundaciomap.com

Amb la col·laboració de:

MetMath

www.methmath.cat

DIVERTEIX-TE APRENENT A TRAVÉS D'UNA APLICACIÓ DINÀMICA, EFECTIVA I FÀCIL D'UTILITZAR:

QUÈ ÉS EL METHMATH?

EL METHMATH ÉS UN INNOVADOR MÈTODE QUE PRETÉN FER DIVERTIDES LES MATEMÀTIQUES.

NO ÉS UN MÈTODE QUE US DIGUI COM HEU D'EXPLICAR LES MATEMÀTIQUES, SINÓ UNA MANERA DIFERENT DE TREBALLAR-LES.

RESULTATS

Dóna resultats molt bons, ja que els alumnes agafen més confiança i resolen els problemes amb molta més rapidesa

JOC

Tot jugant l'alumne assoleix tots els coneixements per tenir la millor base matemàtica pel futur. Les matemàtiques no poden ser una obligació, han de ser una diversió

INDIVIDUAL

Activitat individual, de manera que cada alumne avança al seu ritme

ELS PERSONATGES

DINS DE CADA NIVELL HI HA 10 PERSONATGES QUE VAN AUGMENTANT LA DIFICULTAT DEL NIVELL

UNAI, DOSPLI, TREMEN, CUARIN, CINCLI, SISEIS, SETSIE, VUITOC, NONUE, REPAS, DEUMATH

ELS PERSONATGES

DINS DE CADA NIVELL HI HA 10 PERSONATGES QUE VAN AUGMENTANT LA DIFICULTAT DEL NIVELL

EQUACIONS TOP, REPAS, EINSTEIN, TARTAGLIA, NEWTON, TAYLOR, MAXWELL, EULER, TALES, FIBONACCI, PASCAL, GALILEO

LES CASELLES

HI HA QUATRE TIPUS DE CASELLES LES OPERACIONS, ELS PROBLEMES, ELS JOCS I ELS MATHPOINTS

3 + 2 = 5
2 + 1 = ?

QUIN ÉS EL MÉS GRAN?
3, 5, 9, 4, 8, 2, 1

QUANTS QUADRATS HI HA?

METODOLOGIA

Mitjançant una *APLICACIÓ* el nen o nena introduirà el seu nom d'usuari i la seva contrasenya, i ja s'ubicarà en el seu nivell i posició. Un cop hagi resolt l'operació o problema a la llibreta, introduirà el resultat a l'aplicació, avançant i sumant punts, en cas de fer-la correcta. Els diferents nivells contenen exercicis variats, de manera que van alternant operacions, problemes, jocs,...intentant fer més dinàmic el joc.

MethMath

introdueix el teu usuari!

usuari

contrasenya

iniciar!

METODOLOGIA

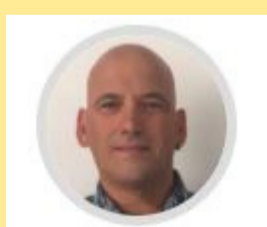
QUANTS COTxes HI HA?

METHMATH INTEL·LIGENT

UN COP ACABAT EL PERSONATGE, APAREIXEN QUATRE CASELLES MÉS PER REFORÇAR ELS TEMES EN QUÈ L'ALUMNE TÉ MANCANÇES

QUÈ CAL REPASSAR?

EL PROFESSOR:



Lluís Vallmajor és llicenciat en física per la Universitat de Barcelona en l'especialitat d'Astronomia, i MBA per la Universitat Pompeu Fabra. Propietari i director de l'acadèmia Escola de les Ciències, especialitzada en reforç de ciències a alumnes universitaris i batxillerats. Creador i ideòleg del MethMath.

DEMANA'NS MÉS INFORMACIÓ AL CENTRE TÀNDEM:

C/Vallfogona, 5 · 17500 Ripoll · 972 70 03 84 · centretandem@fundaciomap.com