



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Klasa I	Miesiąc - luty
----------------	-----------------------

Krąg tematyczny: Samodzielnie robię zakupy.

Temat: Korzystne zakupy. Rozwiązywanie zadań o płaceniu i kupowaniu.

Cele lekcji:

1. Rozwiązywanie zadań o płaceniu i kupowaniu.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

1. Umie rozwiązywać zadania o płaceniu i kupowaniu.

Przebieg lekcji:

1. **Animacja komputerowa „Koci spacer”.** [animacja jest przynależna do tematu Kocham Cię Babciu w kręgu Tradycje świąteczne.]

2. **Przeliczanie liczb w zakresie 13.**

Na której z kolei desce w płocie siedziały wróble?

Dopełnianie do 13 (ustnie):

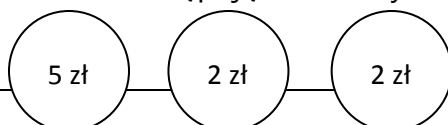
- $10 + 1 = 11$ – ile dodać do 10, żeby było 11?
- $10 + 2 = 12$ – ile dodać do 10, żeby było 12?
- $10 + 3 = 13$ – ile dodać do 10, żeby było 13?

3. **Uruchomienie komputerów.**

4. **Rozwiązywanie zadań o płaceniu i kupowaniu.**

Podaje U informacje, które wyświetla na tablicy interaktywnej lub rozpisuje na tablicy tradycyjnej.

Masz w skarbonce następujące monety:





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Co możesz za nie kupić, jeżeli:

ołówek kosztuje – 1 zł,

zeszyt kosztuje – 2 zł,

książka kosztuje – 6 zł?

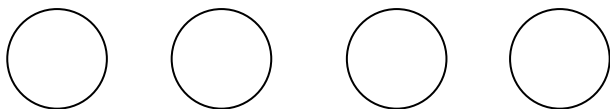
U, korzystając z edytora tekstu, zapisują na ekranie wybrane przez siebie rzeczy, np. książka, zeszyt, ołówek. Pod wymienionymi rzeczami zapisują działanie:

$$6 \text{ zł} + 2 \text{ zł} + 1 \text{ zł} = 9 \text{ zł}$$

N przypomina U, co to jest wyrażenie mianowane.

U, którzy nie zrobili zapisu zł w swoich działaniach, uzupełniają zapis.

Masz w skarbonce następujące monety:



U rysują na ekranie cztery koła, w które wpisują dowolne liczby, odpowiadające wartościom monet występujących w Polsce.

Co możesz za nie kupić, jeżeli:

1 kg jabłek kosztuje

1 kg gruszek kosztuje

1 kg bananów kosztuje

1 kg mandarynek kosztuje

U uzupełniają ceny podanych owoców.

Następnie, korzystając z edytora tekstu, zapisują na ekranie wybrane przez siebie owoce tak, aby zakupy nie przekroczyły wartości monet, które mają w skarbonce.

Jeżeli któryś U przekroczył kwotę, którą ma w skarbonce, N wykorzystuje to, aby porozmawiać z U o pojęciu długu i konieczności spłacania go.

5. Zabawa ruchowa "Zapraszam do siebie".

N rozdaje U wycięte z liczmanów monety: 5 zł, 2 zł, 1 zł. U stają w kole. Wybrany U wchodzi do środka i zaczyna zabawę, mówiąc:

- Zapraszam do siebie te osoby które mają zapłacić 3 złote za zakupy,
- Zapraszam do siebie te osoby, które mają zapłacić 5 złotych za zakupy

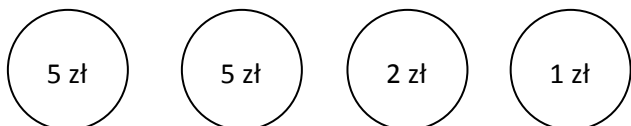
Do środka wchodzi U, którzy spełniają postawiony w poleceniu warunek. Zabawę powtarzamy 3-4 razy.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

6. N podaje treść zadania.

Kasia ma w skarbonce monety:



Chce kupić 3 gałki lodów.

Jedna gałka kosztuje 2 zł.

Czy wystarczy jej pieniędzy?

U obliczają i zapisują na ekranie:

Ile Kasia ma pieniędzy?

$$5 \text{ zł} + 5 \text{ zł} + 2 \text{ zł} + 1 \text{ zł} = 13 \text{ zł}$$

Ile kosztują 3 gałki lodów?

$$2 \text{ zł} + 2 \text{ zł} + 2 \text{ zł} = 6 \text{ zł}$$

Porównują wyniki:

$$13 \text{ zł} > 6 \text{ zł}$$

Zapisują odpowiedź:

Kasi wystarczy pieniędzy na lody

lub

Kasia kupi lody.

7. Wykonanie karty pracy nr 64 Korzystne zakupy.

8. Wyłączenie komputera i uporządkowanie miejsca pracy.

Materiały i pomoce dydaktyczne:

- animacja komputerowa – „Koci spacer”,
- wycięte z liczmanów szablony monet.
- karta pracy nr 64 Korzystne zakupy.