

ZADANIE

Dla I klasy gimnazjum z B8

1. Metryczka zadania

Oznaczenie zadania (numer)	Zakres materiału (wg podstawy programowej)	Szacowana łatwość (w skali: b. łatwe, łatwe, średniotrudne, trudne, b. trudne)	Maksymalna liczba punktów	Szacowany czas potrzebny na rozwiązanie (w min.)
B8-2	1.2 , 1.4, 1.5, 1.6, 2.3	średniotrudne	5	15

2. Treść zadania

Gra przeznaczona jest dla 2 osób. Rekwizytami w grze są kalkulator, kartka papieru do notowania oraz długopis. Gracze na przemian dyktują sobie działania do wykonania. Może to być np.

- a) mnożenie dwóch dwucyfrowych liczb przez siebie;
- b) mnożenie dwóch trzycyfrowych liczb przez siebie;
- c) dodawanie, odejmowanie albo mnożenie liczb wymiernych itp.

Gracz, który dyktuje przeciwnikowi działanie do wykonania wykonuje je na kalkulatorze. Przeciwnik szacuje w pamięci wynik. Gracz który dyktował działanie oblicza różnicę (bezwzględną) między wynikiem działania a wynikiem-szacowaniem przeciwnika. Ta liczba bezwzględna stanowi liczbę punktów karnych dla gracza przewidującego wynik. Gra kończy się po wykonaniu przez każdego gracza 10 szacowań. Zwycięża ta osoba, która uzyskała mniejszą liczbę punktów karnych.

3. Modelowe rozwiązanie (jeżeli istnieją różne sposoby rozwiązania to przynajmniej komentarz w tej kwestii)

Gracz nr 1 dyktuje działanie $25 \cdot 17$. Gracz nr 2 podaje odpowiedź 400. Gracz 1 wykonuje na kalkulatorze działanie $25 \cdot 17 = 425$ i oblicza różnicę $425 - 400 = 25$. Gracz nr 2 otrzymuje 25 punktów karnych, itd.

4. Schemat oceniania

5 pkt. – maksymalna liczba punktów jaką można przyznać każdemu z graczy w zależności od tego jak dobrze szacuje

5. Propozycje wykorzystania (na lekcji, praca domowa, zadanie dodatkowe, zadanie powtórkowe, praca samodzielna, materiały do MOODL-a itp.)

na lekcji, zadanie dodatkowe