

ZADANIE

Dla I klasy liceum z B17

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.)
B17-6	4.6, 4.12	łatwe	6	9

2. Treść zadania

W tabeli przedstawiono cennik jednej z sieci taksówkowych z Warszawy.

usługa	cena
zajęcie miejsca w taksówce	8 zł
cena za jeden kilometr w godzinach 6:00-22:00	2,50 zł
cena za jeden kilometr w godzinach 22:00-6:00	3,60 zł

- Zaprezentuj za pomocą wzoru funkcji zależność między liczbą przejechanych kilometrów a opłatami za przejazd w dzień oraz w nocy.
- Jaką kwotę zapłacisz za przejechanie 26 km w dzień, a jaką za przejechanie analogicznego dystansu w nocy?
- Ułóż i rozwiąż swoje zadanie dotyczące omawianego zagadnienia.

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

- Wzór funkcji wyrażającej wielkość opłaty zależności od liczby przejechanych kilometrów w godz. 6:00-22:00 jest postaci $y = 8 + 2,5x$.
Wzór funkcji wyrażającej wielkość opłaty zależności od liczby przejechanych kilometrów w godz. 22:00-6:00 jest postaci $y = 8 + 3,6x$.
- Za przejechanie 26 km w dzień zapłacimy $8 + 26 \cdot 2,5 = 73$ zł.
Za przejechanie 26 km w nocy zapłacimy $8 + 26 \cdot 3,6 = 101,6$ zł.
- Jaki dystans można przejechać taksówką w dzień mając do dyspozycji 42 zł?
Mamy $42 = 8 + x \cdot 2,5$, skąd $x = 13,6$.
Taksówką można przejechać 13 kilometrów i 600 metrów.

4. Schemat oceniania

podpunkt	modelowe etapy rozwiązania zadania	liczba punktów
a)	zapisanie wzoru na liczbę przejechanych km w dzień	1
	zapisanie wzoru na liczbę przejechanych km w nocy	1
b)	wyznaczenie kwoty zapłaty za przejechanie 26 km w dzień	1
	wyznaczenie kwoty zapłaty za przejechanie 26 km w nocy	1
c)	ułożenie i rozwiązanie zadania	2

Projekt „Żyj twórczo. Zostań M@T.e-MANIAKIEM” jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

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

na lekcji, zadanie powtórkowe

Projekt „Żyj twórczo. Zostań M@T.e-MANIAKIEM” jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

