Autor: Anna Nowak	Przedmiot: MATEMATYKA Klasa 3, I etap edukacyjny

Temat lekcji: Rozwiązywanie zadań tekstowych- dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, z przekroczeniem progu dziesiątkowego.

Podstawa programowa: Wykonuje łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość), zna będące w obiegu monety i banknoty.

Wymagania w zakresie TIK:

- Komputer z dostępem do Internetu,
- Projektor,
- Aplikacja learningApps.org.

Cele zajęć: (wyrażony w języku ucznia). Rozwiązuję zadania tekstowe. Dodaję i odejmuję w zakresie 100. Wykonuję obliczenia pieniężne.	**Kryteria sukcesu:** Uważnie analizuję treść zadania tekstowego, zaznaczam dane, formułuję dodatkowe pytania. Poprawnie zapisuję i obliczam działania Dodaję i odejmuję w zakresie 100. Poprawnie udzielam odpowiedzi.
Ćwiczenia/zadania dla ucznia	Przebieg: 1. Uczniowie nabędą wprawy w porównywaniu banknotów i monet do odpowiednich liczb. 2. Nauczyciel z wykorzystaniem komputera i projektora wyświetla poszczególne zadania na tablicy. Dzieci po kolei podchodzą do komputera i wykonują zadania, pozostałe dzieci widzą na tablicy działania poszczególnych uczniów. 3. Wykorzystanie zadania „Ile to pieniędzy'' z aplikacji https://learningapps.org/display?v=pi35wo8jt01 Dzieci porównują, które banknoty i monety odpowiadają liczbom w zadaniu.
	ZADANIE 1 (podręcznik, s. 76) Mogą manipulować pieniędzmi . Starają się odpowiedzieć na pytanie: • Ile pieniędzy Jola ma razem? Mogą obliczać po swojemu, np.: 45 + 46 = 45 + 40 + 6 = 85 + 6 = 91. Następnie obliczają, ile pieniędzy Jola nie odłożyła do skarbonki. Tu też mogą obliczać po swojemu, np.: 91 – 76 = 91 – 6 – 70 = 85 – 70 = 15. Zapisują działania w zeszycie. ZADANIE 2 (podręcznik, s. 76) Uczniowie nazywają gry z ilustracji: warcaby, szachy, domino, młynek. Jola przeznacza 85 zł na zakup gier. Ile pieniędzy jej zostanie, jeśli kupi szachy? 85-27=58 Ile pieniędzy jej zostanie, jeśli kupi tylko warcaby?

	85zł-27zł= Którą grę może kupić Jola, aby zostało jej 26 zł? 85-26= Uczniowie planują zakup dwóch lub trzech gier. Dobierają ceny tak, aby ich wartość nie przekroczyła 85 zł. Możliwe są dwa rozwiązania: Jola może kupić warcaby i domino (otrzyma 42 zł reszty) lub młynek i domino (otrzyma 10 zł reszty). Czy Jola może kupić domino i szachy? 78z+16 zł=94 zł Które dwie inne gry może kupić? Warcaby i domino: 27zł +16zł= Młynek i domino: 59zł + 16zł= Ile pieniędzy zostanie? 85zł-43 zł= 85zł-75zł= Czy Jola może kupić trzy gry? (Tak, jeżeli kupi 3 domina lub 3 pudełka warcabów, 2 domina i 1 warcaby, 1 domino i 2 warcaby)
	GRA W MILIONERÓW (Czy potrafisz rozwiązywać zadania tekstowe) Jedno dziecko siedzi przed komputerem, pozostałe dzieci wspólnie decydują o poprawności wybranej odpowiedzi poprzez wstawanie. (Jeśli odpowiedź jest prawidłowa uczniowie wstają, jeśli jest zła dzieci siedzą. Wybieramy tę odpowiedź, którą dzieci wybrały większością głosów.) https://learningapps.org/display?v=pzorxpkja17 PODSUMOWANIE LEKCJI: Czego nauczyłeś się na dzisiejszej lekcji?
Uzasadnienie zastosowania TIK	Dzięki wykorzystaniu TIK lekcja była atrakcyjna dla uczniów. Dzieci nie musiały korzystać z podręcznika ponieważ każde zadanie było wyświetlane na tablicy. Każde dziecko było zaangażowane w czasie lekcji.
Wskazówki dla nauczycieli	Pracę można modyfikować w zależności od umiejętności uczniów. Oprócz aplikacji wykorzystałam podręcznik do matematyki ze strony: https://naszelementarz.men.gov.pl/wp-content/uploads/2016/01/nasza-szkola_klasa3_matematyka_1.pdf