

# MATHÉMATIQUES



## Arrondir

### NOTICE

Titre de l'activité	Arrondir
Durée de l'activité	1 - 1,5 h
Matériel nécessaire	La boîte « Arrondir », des feuilles de papier A5 pour les règles, un crayon à papier, quelques exemples
Nombre d'élèves par boîte	1

### Étape 1 : Découverte de la boîte

Laissez les élèves explorer le contenu la boîte. Ils découvriront comment arrondir au supérieur ou à l'inférieur grâce au manège des arrondis.

### Étape 2 : Activité pratique

Sur une feuille de papier A5, les élèves écrivent comment arrondir.

Demandez-leur d'écrire les arrondissements suivants :

- a. 8695  $\approx$  9000
- b. 8695  $\approx$  10000
- c. 742  $\approx$  700
- d. 1493  $\approx$  1500
- e. 2693  $\approx$  3000
- f. 9823  $\approx$  10000



Cofinancé par  
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

# MATHÉMATIQUES

Utilisez la ressource narrative pour illustrer le concept à vos élèves.

Sinon, vous pouvez leur montrer une vidéo trouvée sur internet, comme celle-ci.

<https://www.youtube.com/watch?v=h01aUg3BJhw>

## Étape 3 : L'histoire de Grace Hopper

Demandez à vos élèves de lire l'histoire de Grace Hopper et de décrire son rôle lors de la Seconde Guerre Mondiale.

Grace Hopper ayant été une programmeuse pendant cette période, vous pouvez expliquer en quoi les arrondis servent en informatique.

Vous pouvez aussi demander à vos élèves de réfléchir à ce que permettent les arrondis en informatique :

- Pourquoi utilise-t-on des arrondis en informatique ?
- Quels sont les arrondis que l'on peut utiliser, et quels sont ceux qu'il vaut mieux éviter ?

## Étape 4 : Coder en Python

Dans la séquence 2, vous montrerez à vos élèves comment coder pour qu'ils s'entraînent en groupes.

À titre d'exemple, vous pourrez leur montrer comment écrire un code simple sur l'ordinateur.



Cofinancé par  
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.