



Ümardamine

JUHEND

Tegevuse nimetus	Ümardamine
Tegevuse kestus	1 - 1,5 h
Vajalikud materjalid	Ümardamise õpikarp, A5 paberileht reeglite jaoks, pliiats, sedelid näidistega
Õpilaste arv (karbi kohta)	1

1. samm: Õpikarbi sisu avastamine

Õpilased töötavad karbi materjalidega. Ümardamisreegli abil saavad nad teada, millal ümardatakse alla- ja millal ülespoole.

2. samm: Ümardamise harjutamine

A5 paberitel sõnastavad nad ümardamise reeglid.

Õpilased ümardavad sedelitel olevaid arve.

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



Kaasrahastanud
Euroopa Liit

MATEMAATIKA

Juhendage õpilasi kasutama trükitud jutustamise elementi näitena.

Samuti võite näidata klassile õppevideot ümardamisest lähima kümneni.

https://www.youtube.com/watch?v=blGhScXQ_P8&list=PLDDgBmPr1JVT7qpJiaxUq61hDDsm5elGI&index=2

3. samm: Lugu Grace Hopperist.

Õpilased loevad loo matemaatiku ja arvutiteadlase Grace Hopperi elust ja tööst II maailmasõja ajal.

Kuna Grace Hopper töötas programmeerijana, on hea näidata õpilastele, kuidas ümardamine arvutite programmis toimub.

Õpilased püüavad leida seost ümardamise ja arvutiteaduse vahel.

- Milleks ümardamine anda arvutite ülesandeks?
- Milliseid ümardamisi oleks mõistlik anda arvutite teha ja milliseid teha ise.

4. samm: Kodeerimine Python' i programmeerimiskeeles

Tegevuskavas 2 teavad õpilased, kuidas kirjutada ümardamise koodi ja harjutavad seda rühmades.

Õpilased püüavad näidete abil aru saada, kuidas kirjutada koodi arvutite.



Kaasrahanud
Euroopa Liit