



Arrotondamento

CASELLA DI APPROFONDIMENTO

Nome dell'attività	Arrotondamento
Durata dell'attività	1 - 1,5 h
Materiale necessario	Box "Arrotondamento", fogli di carta A5 per le regole, matita, cartellini con esempi.
Numero di studenti coinvolti (per box)	Un alunno per ogni box

Step 1: Scoprire il contenuto della box

Consegnate la box ad ogni studente lasciando che ciascuno osservi e lavori con il contenuto. Utilizzando la montagna dell'arrotondamento, scopriranno quali sono i numeri che si arrotondano per difetto e quali per eccesso.

Step 2: Praticare l'arrotondamento

Nella box ogni studente troverà fogli A5 con cui imparare le regole per l'arrotondamento da applicare ai numeri riportati nelle cartelline:

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



Cofinanziato
dall'Unione europea

MATEMATICA

Guidate gli alunni a utilizzare l'elemento di narrazione stampato come esempio.

Potete anche mostrare alla classe un video didattico sull'arrotondamento alla decina

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

Step 3: La storia di Grace Hopper.

Leggete oppure lasciate che leggano da soli la biografia di Grace Hopper, e le vicende che ha vissuto durante la seconda guerra mondiale e le sue scoperte di programmatrice. Traendo spunto dalla sua storia mostrate agli studenti come funziona l'arrotondamento nella programmazione informatica.

Chiedete agli studenti di trovare un collegamento tra l'arrotondamento e le scienze informatiche.

- Per quale motivo è bene dare cifre arrotondate ai computer?
- Quali arrotondamenti è saggio dare al computer e quali no?

Step 4: Codifica in linguaggio Python

Nella Sequenza 2 gli alunni scriveranno codici per l'arrotondamento esercitandosi in gruppo. Con l'aiuto di esempi che fornirete, gli studenti cercheranno di capire come scrivere un codice per il computer.



Cofinanziato
dall'Unione europea

MY BOX OF STEAM (progetto nr. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) è finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.