

# MATEMATIKA



## Zaokruživanje

### OBAVIJEST O KUTIJI

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Naziv aktivnosti                    | Zaokruživanje  |
| Trajanje aktivnosti                 | 1 - 1,5 h  |
| Potreban materijal                  | Kutija „Zaokruživanje“, list A5 papira s pravilima, olovka, listići s primjerima |
| Broj uključenih učenika (po kutiji) | 1  |

### Korak 1: Otkrivanje sadržaja kutije

Učenici rade sa sadržajem kutije. Pomoću „spusta zaokruživanja“ otkrivaju kada zaokružujemo prema dolje, a kada prema gore.

### Korak 2: Vježbanje zaokruživanja

Na papirima formata A5 formuliraju pravila zaokruživanja.

Učenici zaokružuju brojeve na listićima

- a.  $8\textcolor{blue}{6}95 \approx 9000$
- b.  $\textcolor{blue}{8}695 \approx 10000$
- c.  $7\textcolor{blue}{4}2 \approx 700$
- d.  $14\textcolor{blue}{9}3 \approx 1500$
- e.  $2\textcolor{blue}{6}93 \approx 3000$
- f.  $9823 \approx 10000$

Navedite učenike da koriste tiskani element pripovijedanja kao primjer.

Također možete pokazati razredu nastavni video o zaokruživanju na najbližu deseticu

[https://www.youtube.com/watch?v=blGhScXQ\\_P8&list=PLDDgBmPr1JVT7qpJiaxUq61hDDsm5elGI&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=blGhScXQ_P8&list=PLDDgBmPr1JVT7qpJiaxUq61hDDsm5elGI&index=2)



MY BOX OF STEAM (projekt br. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) finansira Evropska unija. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, samo autorovi i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

# MATEMATIKA

## Korak 3: Priča o Grace Hopper.

Učenici čitaju priču o životu i radu Grace Hopper u vrijeme Drugog svjetskog rata.

Kako je Grace Hopper radila kao programerka, dobro je pokazati učenicima kako zaokruživanje funkcioniра u računalnom programiranju.

Učenici pokušavaju pronaći vezu između zaokruživanja i informatike.

- Zašto je zaokruživanje dobro za računala?
- Koja bi zaokruživanja bilo pametno dati računalu, a koja zadržati za sebe?

## Korak 4: Kodiranje u jeziku Python

U nastavnoj jedinici 2 učenici će ispisati kod za zaokruživanje i vježbati ga u grupama.

Učenici uz pomoć primjera pokušavaju shvatiti kako napisati kod za računalo.



MY BOX OF STEAM (projekt br. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) finansira Europska unija. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, samo autorovi i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.