|  |  |
| --- | --- |
| Ngày dạy: | Ngày soạn:15/06/2021 |

Tiết theo KHBD:

**BÀI 42: KẾT QUẢ CÓ THỂ CÓ VÀ SỰ KIỆN TRONG TRÒ CHƠI, THÍ NGHIỆM.**

Thời gian thực hiện: ( 2tiết)

**I. Mục tiêu: WCD644**

**1. Về kiến thức:**

- Nhận biết tính không đoán trước về kết quả của một số trò chơi, thí nghiệm.

- Liệt kê các kết quả có thể xảy ra trong các trò chơi, thí nghiệm đơn giản.

- Nhận biết được một sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm có xảy ra hay không.

**2. Về năng lực:**

\* Năng lực chung:

- Năng lực tự học được thể hiện thông qua việc HS tự hoàn thành được các nhiệm vụ học tập chuẩn bị ở nhà và tại lớp.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác được thể hiện thông qua việc HS phân công được nhiệm vụ trong nhóm, biết hỗ trợ nhau, trao đổi, thảo luận, thống nhất được ý kiến trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

\* Năng lực đặc thù:

- Năng lực giao tiếp toán học được thể hiện thông qua việc HSliệt kê được các kết quả có thể xảy ra trong các trò chơi, thí nghiệm đơn giản.

- Năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực mô hình hóa toán học được thể hiện thông qua việc HSkiểm tra được một sự kiện, thí nghiệm có thể xảy ra hay không.

**3. Về phẩm chất:**

- Chăm chỉ: thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trung thực: thật thà, thẳng thắn trong báo cáo kết quả hoạt động cá nhân và theo nhóm, trong đánh giá và tự đánh giá.

- Trách nhiệm: hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Giáo viên:** SGK, kế hoạch bài dạy, thước thẳng, bảng phụ hoặc máy chiếu; một con xúc xắc, túi chứa các quả bóng ba màu khác nhau.

**2. Học sinh:** SGK, thước thẳng, bảng nhóm, xúc xắc, túi chứa các quả bóng ba màu khác nhau.

**III. Tiến trình dạy học:**

**Tiết 1**:

**1. Hoạt động 1: Mở đầu (5 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- HS nhận biết được tính không đoán trước về kết quả của một trò chơi hay thí nghiệm.

**b) Nội dung:**

- Tổ chức trò chơi “Ô cửa bí mật”.

- Luật chơi: Ban tổ chức giấu phần thưởng vào ba ô cửa (thể hiện trên màn hình máy chiếu); các phần thưởng gồm: hai con dê, một chiếc ô tô. Người chơi hãy chọn một ô cửa để nhận phần thưởng cho mình.

**c) Sản phẩm:**

- HS liệt kê được kết quả khi chơi trò chơi ô cửa bí mật.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV đưa ra luật chơi với trò chơi “Ô cửa bí mật”, yêu cầu HS:  + Chọn một ô cửa để tìm được phần quà.  + Thảo luận xem có những trường hợp nào có thể xảy ra trong trò chơi. Ô tô có thể nằm ở ô cửa nào?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS chọn một ô cửa để đi tìm phần quà.  - HS thảo luận đưa ra các kết quả có thể xảy ra trong trò chơi này.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS đứng tại vị trí chọn ô cửa để tìm phần quà.  - Gọi HS khác trả lời về các trường hợp có thể xảy ra với trò chơi này.  - HS khác lắng nghe, nhận xét.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt lại những trường hợp có thể xảy ra.  GV gợi ý vào bài: Vậy chúng ta có biết trước được kết quả người chơi trúng được ô tô không? Chúng ta có biết trước được ô tô ở ô cửa nào không? | Các kết quả có thể xảy ra:  + Ô tô ở ô cửa số , hai con dê ở ô cửa số và .  + Ô tô ở ô cửa số , hai con dê ở ô cửa số  và .  + Ô tô ở ô cửa số , hai con dê ở ô cửa số  và . |

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới**

**Hoạt động 2.1: Tìm hiểu về “ Kết quả có thể” (20 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- Giúp HS thấy được tính không chắc chắn trong kết quả của một số trò chơi, thí nghiệm.

- Liệt kê được các kết quả có thể xảy ra ở một trò chơi hay thí nghiệm.

**b) Nội dung:**

- HS hoàn thành câu trả lời ở HĐ1, HĐ2, HĐ3.

- HS làm quen với thí nghiệm ở Ví dụ 1.

- HS liệt kê được các kết quả có thể xảy ra trong phần Luyện tập 1.

**c) Sản phẩm:**

- HS liệt kê được các kết quả có thể xảy ra trong các trò chơi, thí nghiệm trong bài học.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1**  - GV tung một con xúc xắc sáu mặt lên và che đi. Đặt câu hỏi cho HS đoán xem mặt số mấy xuất hiện?  - GV đặt câu hỏi số 2: nếu  bạn chơi oẳn – tù – tì thì có những kết quả nào có thể xảy ra trong mỗi lần oẳn – tù – tì?  - GV đặt câu hỏi số 3: trong túi bóng có 3 quả bóng màu đỏ, 3 quả bóng màu vàng. Không nhìn vào trong túi, em hãy chọn một quả bóng bất kì. Hỏi có thể nhặt được quả bóng màu gì?  **\* HS thực hiện nhiệm vụ 1**  - HS lắng nghe câu hỏi và suy nghĩ trả lời câu hỏi 1, 2, 3 của GV.  **\* Báo cáo, thảo luận 1**  - HS thảo luận theo bàn để trả lời câu hỏi của GV.  - Mỗi câu hỏi sẽ có một hoặc hai HS trả lời.  - HS dưới lớp lắng nghe và nhận xét câu trả lời.  **\* Kết luận, nhận định 1**  - GV chính xác hóa các câu trả lời của học sinh, đưa ra đáp án chính xác cho từng câu hỏi 1, 2, 3.  Từ đó, GV chốt lại kiến thức:  “Các kết quả của trò chơi, thí nghiệm có thể xảy ra được gọi là kết quả có thể”. | **1. Kết quả có thể**  Câu hỏi 1: Khi tung một con xúc xắc thì có thể xuất hiện mặt một chấm, mặt hai chấm, mặt ba chấm, mặt bốn chấm, mặt năm chấm hoặc mặt sáu chấm.  Câu hỏi 2:  Hai bạn có thể ra: Búa, kéo, giấy.  Câu hỏi 3:  Khi nhặt bóng trong túi có thể nhặt được quả bóng màu xanh hoặc quả bóng màu đỏ. |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2**  - GV gọi HS đọc yêu cầu của ví dụ 1, SGK trang 97. Yêu cầu Hs suy nghĩ và đứng tại chỗ đưa ra câu trả lời.  - GV yêu cầu HS làm việc cá nhân với phần luyện tập 1.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ 2**  - HS đọc bài tập, suy nghĩ và làm bài tập ví dụ 1.  - HS suy nghĩ, làm phần luyện tập 1 vào vở.  **\* Báo cáo, thảo luận 2**  - GV gọi 2 HS trả lời 2 ý a, b của ví dụ 1 trước lớp.  - Một HS lên bảng trình bày bài giải.  - HS dưới lớp quan sát và đưa ra nhận xét cho phần trình bày trên bảng.  **\* Kết luận, nhận định 2**  - GV chốt lại câu trả lời cho ví dụ 1.  - GV chấm, chữa luyện tập 1 trên bảng và động viên khích lệ HS làm đúng kịp thời.  Từ đó, GV đưa ra chú ý:  + Tập hợp tất cả các kết quả có thể, người ta thường dựa vào suy luận chứ không dựa vào kết quả của vài lần thực hiện  + Tính không chắc chắn trong kết quả của một trò chơi hay thí nghiệm; nhưng một số trò chơi hay thí nghiệm chúng ta có thể liệt kê các kết quả có thể xảy ra. | Ví dụ 1: (SGK)  Luyện tập 1:  Các kết quả có thể xảy ra trong chương trình “Chiếc nón kì diệu”: , , gấp đôi, ,…  (Chú ý: liệt kê theo vòng kim đồng hồ để tránh thiếu xót). |

**Hoạt động 2.2: Tìm hiểu về “Sự kiện” (20 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- Giúp HS biết được một sự kiện xảy ra, không xảy ra.

**b) Nội dung:**

- Câu hỏi ở HĐ4, HĐ5.

- Bài tập ví dụ 2, luyện tập 2.

**c) Sản phẩm:**

- HS nhận biết được một sự kiện có thể xảy ra hay không trong các ví dụ của bài học thông qua câu trả lời ở HĐ4, HĐ5, ví dụ 2, luyện tập 2.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1**  - GV thực hiện tung hai con xúc xắc cùng lúc, yêu cầu Hs quan sát số chấm xuất hiện và cho biết sự kiện nào sau đây xảy ra:  a. Tổng số chấm xuất hiện trên hai con xúc xắc là số chắn.  b. Tổng số chấm xuất hiện trên hai con xúc xắc lớn hơn .  - GV đưa một hộp có  tấm thẻ ghi các số  , yêu cầu 5 HS lần lượt lên rút một thẻ và sau đó bỏ lại trong hộp. HS lên rút đọc số thẻ mình rút được và trả lời câu hỏi: sự kiện nào xảy ra trong hai sự kiện dưới đây?  a. Số ghi trên thẻ rút được là .  b. Không rút được thẻ ghi số .  **\* HS thực hiện nhiệm vụ 1**  - HS lắng nghe và thực hiện yêu cầu của GV.  - HS còn lại quan sát và suy nghĩ câu trả lời.  **\* Báo cáo, thảo luận 1**  - HS thực hiện đọc kết quả trên xúc xắc và trả lời câu hỏi.  - 5 HS lên rút thẻ và dựa vào số ghi trên thẻ để trả lời câu hỏi.  **\* Kết luận, nhận định 1**  Từ đó, GV chốt lại kiến thức:  Khi thực hiện một trò chơi hay một thí nghiệm, một sự kiện có thể xảy ra hay không xảy ra phụ thuộc vào kết quả của trò chơi hay thí nghiệm đó. | **2. Sự kiện**  HĐ 4, 5: Thực hiện trực quan trên lớp.  **Kết luận:**  Khi thực hiện một trò chơi hay một thí nghiệm, một sự kiện có thể xảy ra hay không xảy ra phụ thuộc vào kết quả của trò chơi hay thí nghiệm đó. |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2**  - GV gọi HS đọc luật chơi.  - GV gọi 1 HS tính điểm của Tú, Quân trong bảng đã cho ở ví dụ 2. Sau đó đưa ra kết luận bạn nào đã chiến thắng.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ 2**  - HS đọc bài.  - HS tính toán điểm của bạn Tú, Quân và suy nghĩ câu trả lời.  **\* Báo cáo, thảo luận 2**  - HS trả lời câu hỏi của GV.  - Đưa ra kết luận được về sự kiện có xảy ra hay không trong Ví dụ 2.  **\* Kết luận, nhận định 2**  - GV chốt lại câu trả lời chính xác, kết luận lại sự kiện nào xảy ra, sự kiện nào không xảy ra. | Ví dụ 2: (SGK)  Bạn Tú được  điểm.  Bạn Quân được  điểm.  Như vậy, sự kiện bạn Tú thắng xảy ra, sự kiện bạn Quân thắng không xảy ra. |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 3**  - GV chia lớp thành 2 nhóm.  Nhóm 1: thực hiện giải bài tập luyện tập 2.  Nhóm 2: thực hiện giải bài tập thử thách nhỏ.  Các nhóm thảo luận và viết lời giải trên bảng phụ (thời gian thảo luận 3 phút, trình bày bài 3 phút).  **\* HS thực hiện nhiệm vụ 3**  - HS suy nghĩ, thảo luận và trình bày lời giải đã thống nhất lên bảng phụ.  **\* Báo cáo, thảo luận 3**  - Mỗi nhóm cử đại diện 1 hoặc 2 HS lên bảng thuyết trình về bài làm trong 2 phút.  **\* Kết luận, nhận định 3**  - GV chốt lại câu trả lời chính xác của mỗi nhóm, khen thưởng cá nhân hay tập thể nghiêm túc và trách nhiệm trong hoạt động nhóm.  - GV chốt lại một lần nữa trước khi kết thúc tiết học: Khi thực hiện một trò chơi hay một thí nghiệm, một sự kiện có thể xảy ra hay không xảy ra phụ thuộc vào kết quả của trò chơi hay thí nghiệm đó. | Luyện tập 2:  Sự kiện *(1)* xảy ra.  Sự kiện *(2), (3)* không xảy ra.  Thử thách nhỏ:    Dựa vào bảng đã cho ta đếm được:  Minh có  quả bóng đỏ.  Khoa có  quả bóng đỏ.  Như vậy sự kiện Minh thắng không xảy ra. |

**Hướng dẫn tự học ở nhà**

- HS xem và học thuộc các kiến thức trong bài học.

- Làm bài tập 9.25, 9.26, 9.27, 9.28SGK, trang 100 vào vở.

- Tìm hiểu một số trò chơi trên truyền hình và đưa ra một vài sự kiện có thể xảy ra hoặc sự kiện không xảy ra trong trò chơi đó.

**Tiết 2**:

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (35 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- Xác định kết quả có thể trong trò chơi.

- Liệt kê các kết quả có thể để một sự kiện có thể xảy ra.

- Xác định một sự kiện có xảy ra hay không khi có kết quả của thí nghiệm, trò chơi.

**b) Nội dung:**

- Hoàn thành bài tập 9.25, 9.26, 9.27, 9.28 trong SGK, trang 100.

**c) Sản phẩm:**

- HS hoàn thành 4 bài tập vào vở và trả lời đúng các câu hỏi của GV.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV đã giao nhiệm vụ HS hoàn thành các bài tập này ở nhà.  - GV chia lớp thành 4 nhóm và giao nhiệm vụ:  Các nhóm làm việc nhóm trong 15 phút bao gồm: thảo luận, trình bày bài giải lên bảng phụ, cử đại diện thuyết trình, cử đại diện nhận xét bài nhóm khác.  Mỗi nhóm có 3 phút trình bày bài làm trên bảng phụ trước lớp.  Sau đó, các nhóm chấm, chữa bài nhóm khác theo vòng tròn bằng bút khác màu mực.  Chấm điểm: GV đưa ra thang điểm  cho mỗi nhóm, một lỗi sai tìm được trừ 2 điểm.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thực hiện nhiệm vụ của GV.  - HS nghiêm túc thảo luận, trình bày sạch sẽ trên bảng phụ, thuyết trình tự tin…  **\* Báo cáo, thảo luận**  - Mỗi nhóm cử đại diện lên trình bày bài giải.  - HS kiểm tra chéo kết quả và sửa sai (nếu có).  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt lại đáp án từng bài, đưa ra kết quả chính xác.  GV tổng kết điểm từng nhóm, khen thưởng HS kịp thời. | Bài 9.25:  a. Sự kiện *Số chấm xuất hiện là số nguyên tố* xảy ra khi số chấm xuất hiện là .  b. Sự kiện *Số chấm xuất hiện không phải là* có xảy ra.  Bài 9.26:  a. Có 3 kết quả có thể: Nai, Cáo, Gấu.  b. Cáo, Gấu.  c. Sự kiện có thể xảy ra.  Bài 9.27:  Tính số điểm dựa vào kết quả chơi và xác định người thắng.  Bài 9.28: Sự kiện *Mai thắng* có xảy ra. |

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (10 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- HS biết sử dụng tư duy để liệt kê kết quả có thể xảy ra của một trò chơi hay thí nghiệm.

**b) Nội dung:**

- Bài tập trắc nghiệm trên máy chiếu.

**c) Sản phẩm:**

- HS sử dụng tư duy nhanh để trả lời đúng các câu hỏi trắc nghiệm.

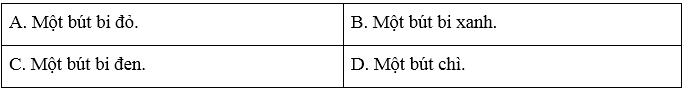
**d) Tổ chức thực hiện:**

GV trình chiếu câu hỏi trắc nghiệm.

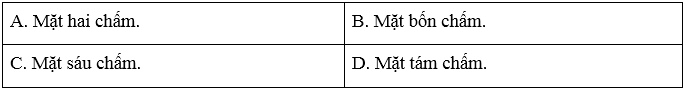
HS xung phong trả lời thật nhanh.

Câu hỏi:

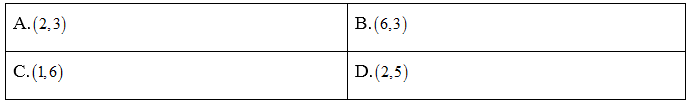
Câu 1: Nam rút một chiếc bút trong hộp có 3 bút bi đỏ, 2 bút bi xanh, 1 bút chì. Hỏi kết quả nào không thể xảy ra sau mỗi lần rút?



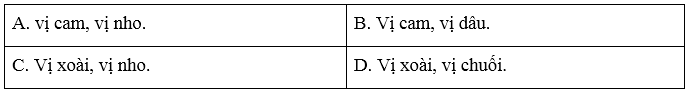
Câu 2: Gieo một con xúc xắc, mặt có số chấm xuất hiện là một số nguyên tố là:



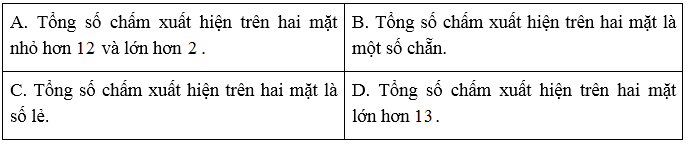
Câu 3: Gieo hai con xúc xắc cùng lúc, tổng số chấm xuất hiện trên hai con xúc xắc là một số chia hết cho 3 là:



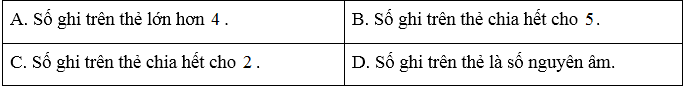
Câu 4: Trong túi có 4 gói kẹo các vị gồm: vị cam, vị dâu, vị nho, vị xoài. An lấy hai gói kẹo trong túi. Trường hợp vị của hai gói kẹo của An không thể xảy ra là:



Câu 5: Tung hai con xúc xắc cùng một lúc sau đó quan sát kết quả. Sự kiện nào sau đây chắc chắn không xảy ra?



Câu 6. Trong hộp có các thẻ đánh số từ đến . Rút ngẫu nhiên một thẻ. Sự kiện nào có thể xảy ra?



Đáp án: 1-C; 2-A, 3-B, 4-D, 5-D, 6-C.

**Hướng dẫn tự học ở nhà:**

- Đọc phần “Em có biết” trong sách giáo khoa.

- Đọc trước nội dung bài học số 43 trong SGK.