

TIẾT 126

Bài 42. KẾT QUẢ CÓ THỂ VÀ SỰ KIẾN TRONG TRÒ CHƠI, THÍ NGHIỆM (Tiết 1)

I. MỤC TIÊU

1. Yêu cầu cần đạt

- Nhận biết được tính không đoán trước được trong kết quả của một số trò chơi, thí nghiệm.
- Chỉ ra được các kết quả có thể xảy ra trong trò chơi, thí nghiệm đơn giản.

2. Phát triển năng lực

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Trình bày được kết quả hoạt động của nhóm, biết chia sẻ giúp đỡ bạn thực hiện nhiệm vụ học tập.

- Năng lực mô hình hóa toán học: Học sinh thực hiện một số trò chơi đơn giản và liệt kê được các kết quả có thể xảy ra trong các trò chơi, thí nghiệm.
- Năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học toán: Sử dụng một số quả bóng, con xúc xắc để thực hiện các trò chơi, thí nghiệm, từ đó chỉ ra được các kết quả có thể xảy ra trong trò chơi, thí nghiệm đơn giản.

3. Phẩm chất

- Trung thực: Các nhóm báo cáo trung thực, đánh giá công bằng, khách quan.
- Trách nhiệm: Trách nhiệm của học sinh khi thực hiện hoạt động nhóm, báo cáo kết quả hoạt động nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV: Máy tính, máy chiếu, bút dạ, hộp quà, 6 quả bóng cùng kích thước (3 đỏ, 3 xanh), một số con xúc xắc, 1 đoạn video trò chơi chiếc nón kì diệu, bảng phụ kẻ sẵn một số thông tin cần thống kê từ các thí nghiệm, trò chơi.

2. Chuẩn bị của HS: Thước thẳng, bảng nhóm.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Hoạt động 1: MỞ ĐẦU (5 phút)

a) Mục tiêu: Nhận biết được tính không đoán trước về kết quả. Tạo hứng thú tìm hiểu cho học sinh vào tiết học.

b) Nội dung: HS theo dõi tình huống mở đầu và tham gia trả lời các câu hỏi gợi mở.

c) Sản phẩm: Dự đoán của HS về các kết quả có thể đạt được khi tham gia trò chơi.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Chiếu hình ảnh trò chơi Ô cửa bí mật và giới thiệu về trò chơi như phần mở đầu SGK. GV: Nếu em có cơ hội được tham gia trò chơi này em muốn nhận phần thưởng gì? Bao nhiêu bạn lớp mình thích phần thưởng là chiếc ô tô? Bạn nào thích phần thưởng là con dê? Theo em phần thưởng đó nằm ở ô cửa số mấy? Trong thực tế chúng ta không thể dự đoán được trước chắc chắn các kết quả có thể xảy ra ở những trò chơi thí nghiệm đó. Trong bài học hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu kết quả có thể và sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm.	HS quan sát và lắng nghe. HS trả lời. HS lắng nghe.

Hoạt động 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (18 phút)

1. Kết quả có thể

a) **Mục tiêu:** Liệt kê được các kết quả có thể xảy ra trong một số trò chơi, thí nghiệm. Nhận biết được tính không đoán trước được trong kết quả của một số trò chơi, thí nghiệm.

b) **Nội dung:**

- HS hoạt động nhóm thực hiện yêu cầu gieo con xúc xắc 10 lần và ghi kết quả.
- HS nêu luật chơi của trò oẳn tù tì, đại diện HS trực tiếp tham gia chơi, các HS khác quan sát và cùng nhận biết các kết quả xảy ra trong trò chơi.
- HS tham gia trò chơi lấy bóng trong hộp quà.
- HS trả lời câu hỏi phân?

c) **Sản phẩm:** Kết quả có thể trong trò chơi như gieo xúc xắc: 1, 2, 3, 4, 5, 6 chấm; oẳn tù tì: Búa, giấy, kéo; lấy bóng từ hộp quà: Màu đỏ, màu xanh.

? Trò chơi ô cửa bí mật có 2 kết quả có thể: ô tô và con dê. Trò chơi tung đồng xu, kết quả có thể là mặt sấp và mặt ngửa.

d) **Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>– Yêu cầu HS hoạt động nhóm trong 5p thực hiện gieo con xúc xắc 10 lần và ghi lại số chấm trong mỗi lần gieo. Sau đó trả lời câu hỏi: Có thể xảy ra những kết quả nào? Ghi kết quả thảo luận lên bảng nhóm.</p> <p>Yêu cầu các nhóm treo bảng nhóm và gọi đại diện một số nhóm trình bày.</p> <p>GV chốt các kết quả có thể xảy ra.</p>	<p>HS lắng nghe và thực hiện hoạt động theo nhóm.</p> <p>Đại diện nhóm trình bày.</p> <p>HS lắng nghe.</p>
<p>– Chiếu hình ảnh về 1 trò chơi và hỏi: Các em hãy cho biết đó là trò chơi gì?</p> <p>Em hãy cho biết luật chơi của trò chơi này?</p> <p>Chốt luật chơi và mời 2 HS lên thực hiện trò chơi oẳn tù tì (thực hiện 3 lượt), 1 HS làm thư kí ghi kết quả trò chơi của hai bạn lên bảng. Trước khi hai bạn chơi thực hiện oẳn tù tì, GV hỏi 1 bạn: Em có dự đoán được bạn ra cách nào không, em có chắc chắn không, em có chắc chắn là thắng bạn không?</p> <p>Gọi HS cho biết bạn nào là bạn thắng cuộc trong trò chơi?</p>	<p>HS quan sát và trả lời.</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS tham gia hoạt động.</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p>

<p>GV chốt và nêu: Cả hai bạn đều không thể dự đoán chính xác được trước người chơi sẽ ra trạng thái nào?</p> <p>Liệt kê các kết quả có thể trong trò chơi oẳn tù tì.</p> <p>GV chốt các kết quả có thể xảy ra trong trò chơi.</p>	<p>HS trả lời.</p> <p>HS lắng nghe.</p>
<p>– GV chuẩn bị sẵn một hộp quà, trong hộp quà có 3 quả bóng màu đỏ và 3 quả bóng màu xanh (các quả có cùng kích thước). GV tổ chức cho HS hoạt động cá nhân tham gia trò chơi, mời 1 HS lên bảng ghi các kết quả của các bạn lấy được. Trước khi mỗi HS tham gia lấy 1 quả bóng trong hộp quà, GV hỏi: Em dự đoán được em sẽ lấy được quả bóng màu gì (hoặc mời các bạn trong lớp dự đoán bạn lấy được quả bóng màu gì)</p> <p>GV nêu: Trong trò chơi này ta không thể dự đoán được chắc chắn là người chơi sẽ bốc được quả bóng màu đỏ, hay quả bóng màu xanh, tuy nhiên chúng ta có thể liệt kê các khả năng có thể xảy ra.</p> <p>Cho biết các khả năng có thể xảy ra khi ta lấy bóng trong hộp là gì?</p> <p>GV chốt.</p> <p>Hãy nhắc lại các kết quả có thể xảy ra ở từng trò chơi.</p> <p>GV chiếu và trình bày bảng kết quả có thể trong một số trò chơi, thí nghiệm đơn giản.</p> <p>GV chốt: Các kết quả của trò chơi, thí nghiệm có thể xảy ra gọi là kết quả có thể.</p> <p>Yêu cầu HS trả lời ? (SGK).</p> <p>GV chốt.</p>	<p>HS lắng nghe và tham gia trò chơi.</p> <p>HS lắng nghe.</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p> <p>HS ghi nhớ.</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p>

Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (13 phút)

- a) Mục tiêu:** Nhận biết tính không đoán trước trong kết quả thực hiện thí nghiệm. Liệt kê được các kết quả có thể xảy ra trong một số trò chơi, thí nghiệm.
- b) Nội dung:** HS thực hiện Ví dụ 1 và Luyện tập 1.
- c) Sản phẩm:**
- Lời giải Ví dụ 1.
 - Luyện tập 1: Các kết quả có thể khi quy chiếc nón kì diệu: 100, 700, 200, 800, mắt điểm, 900, 500, chia đôi, may mắn, 300, 400, phần thưởng, mắt lượt, gấp đôi.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>– Chiếu yêu cầu Ví dụ 1 và gọi HS đứng tại chỗ lần lượt trả lời (lưu ý HS liệt kê theo chiều kim đồng hồ để tránh thiếu sót). GV nhận xét và chốt.</p>	<p>HS trả lời. HS ghi nhớ.</p>
<p>– Chiếu 1 đoạn video trò chơi và hỏi HS đó là trò chơi gì? GV giới thiệu về trò chơi: Chiếc nón kì diệu đã thu hút lượng người xem kỉ lục những năm 2000, trò chơi thu hút, hấp dẫn người xem bởi không ai đoán trước được người chơi sẽ quay trúng ô nào trong mỗi lượt chơi. Chiếu nội dung Luyện tập 1, yêu cầu HS hoạt động cá nhân hoàn thành bài (lưu ý HS mỗi kết quả chỉ liệt kê một lần) và gọi 1 HS lên bảng trình bày bài làm. GV và HS thực hiện nhận xét, đánh giá. GV chốt.</p>	<p>HS trả lời. HS lắng nghe. HS làm bài. HS nhận xét và đánh giá. HS lắng nghe và ghi nhớ.</p>

Hoạt động 4: VẬN DỤNG (7 phút)

a) Mục tiêu: Nhận biết được kết quả có thể chưa chắc đã xuất hiện trong một vài phép thử.
Vận dụng kiến thức để giải quyết tình huống gieo xúc xắc.

b) Nội dung: 2 HS thực hiện đóng vai Vương và Tròn, cả lớp theo dõi và cùng giải đáp thắc mắc, đưa ra được kết luận chính xác trong tình huống đó.

c) Sản phẩm:

- Không đồng ý với ý kiến bạn Vương.
- Khi gieo xúc xắc, tập hợp các kết quả có thể gồm 6 kết quả là: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>Gọi 2 bạn lên đóng vai Vương và Tròn, các bạn khác ở dưới lắng nghe và cùng.</p> <p>– GV lần lượt hỏi HS một số câu hỏi: + Bao nhiêu bạn đồng ý với ý kiến của bạn Vương? + Có em nào có ý kiến khác không? + Các kết quả có thể khi ta thực hiện gieo xúc xắc là những kết quả nào?</p>	<p>HS thực hiện nhiệm vụ. HS trả lời.</p>

<p>GV lưu ý cho HS sai lầm thường mắc: Một số em chưa dự đoán được các kết quả có thể xảy ra trong trò chơi, thí nghiệm nên có em cho rằng ý kiến của Vương là đúng.</p> <p>GV chốt các kết quả có thể khi thực hiện gieo xúc xắc.</p> <p>GV lưu ý: khi thực hiện thí nghiệm hay trò chơi các kết quả có thể xuất hiện trong các lần thí nghiệm hoặc không xuất hiện trong các lần thí nghiệm. Vì vậy khi đưa ra các kết quả có thể trong các trò chơi, thí nghiệm các em phải đưa thêm cả những dự đoán của mình vào các kết quả đó.</p>	<p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p>
---	---------------------------------

HƯỚNG DẪN TỰ HỌC Ở NHÀ (2 phút)

- Ôn tập lại kiến thức về kết quả có thể.
- Làm Bài tập 9.26a (SGK tr.93).
- Tìm hiểu trước Phần 2. *Sự kiện*.

TIẾT 127

Bài 42. KẾT QUẢ CÓ THỂ VÀ SỰ KIỆN TRONG TRÒ CHƠI, THÍ NGHIỆM (Tiết 2)

I. MỤC TIÊU

1. Yêu cầu cần đạt

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

2. Phát triển năng lực

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Trình bày được kết quả hoạt động của nhóm, hợp tác, giúp đỡ bạn thực hiện nhiệm vụ học tập.
- Năng lực mô hình hóa toán học: Học sinh chỉ ra được sự kiện có thể xảy ra hay không xảy ra từ việc trực tiếp thực hiện, tham gia trò chơi, thí nghiệm.
- Năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học toán: Sử dụng các con xúc xắc trong thực hiện trò chơi gieo xúc xắc; sử dụng các tấm thẻ trong thực hiện trò chơi rút thẻ để xác định, kiểm tra sự kiện có xảy ra hay không trong trò chơi.

3. Phẩm chất

- Bồi dưỡng hứng thú học tập, rèn luyện ý thức tìm tòi, khám phá, ý thức làm việc nhóm, ý thức hoàn thành nhiệm vụ học tập.
- Trung thực: Báo cáo chính xác kết quả hoạt động của nhóm.
- Trách nhiệm: Chủ động, tự giác khi thực hiện nhiệm vụ được giao.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. **Chuẩn bị của GV:** Máy tính, máy chiếu, bút dạ, một số con xúc sắc, phiếu học tập số 1, 10 tấm thẻ có ghi sẵn các số (2 thẻ số 2; 3 thẻ số 3; 5 thẻ số 5), 1 chiếc hộp, bảng phụ để tổng hợp kết quả trong trò chơi rút thẻ, 5 viên bi màu xanh, 3 viên bi màu đỏ, 2 viên bi màu hồng.

2. **Chuẩn bị của HS:** Bộ dụng cụ học tập.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

Hoạt động 1: MỞ ĐẦU (3 phút)

a) **Mục tiêu:** HS nhớ lại thế nào là kết quả có thể. Tạo sự hứng thú cho HS vào tiết học.

b) **Nội dung:**

- HS tham gia chơi trò chơi “Ai nhanh hơn”.
- Một số cụm từ sử dụng trong trò chơi: Trò chơi, thí nghiệm, kết quả có thể, các kết quả, sự kiện.

c) **Sản phẩm:** Các kết quả của trò chơi, thí nghiệm có thể xảy ra gọi là kết quả có thể.

d) **Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
GV tổ chức cho HS tham gia trò chơi “Ai nhanh hơn”. Luật chơi: Sử dụng 4 trong 5 cụm từ sau đây để viết thành câu hoàn chỉnh có ý nghĩa. Bạn nào có câu trả lời chính xác và nhanh nhất sẽ dành một phần quà. GV dẫn dắt vào bài, tìm hiểu sự kiện.	HS lắng nghe và tham gia chơi trò chơi. HS lắng nghe.

Hoạt động 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (25 phút)

2. Sự kiện

a) **Mục tiêu:**

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

b) Nội dung:

– HS thực hiện theo nhóm thí nghiệm gieo đồng thời 2 con xúc xắc (gieo 9 lần) và hoàn thành phiếu học tập số 1.

Phiếu học tập số 1:

<i>Lần gieo</i>	<i>Số chấm xuất hiện</i>	<i>Tổng số chấm</i>	<i>Sự kiện (a) xảy ra (x)/ không xảy ra (0)</i>	<i>Sự kiện (b) xảy ra (x)/ không xảy ra (0)</i>
Lần 1	3, 6	9	0	×
Lần 2				
Lần 3				
...				
Lần 9				

– HS tham gia trò chơi rút thẻ.

Bảng tổng hợp kết quả trò chơi rút thẻ:

<i>Tên</i>	<i>Tám thẻ ghi số</i>	<i>Sự kiện (a) xảy ra (x)/ không xảy ra (0)</i>	<i>Sự kiện (b) xảy ra (x)/ không xảy ra (0)</i>

– Hoạt động cá nhân: Thực hiện Ví dụ 2.

c) Sản phẩm:

– Phiếu học tập số 1:

Câu trả lời của HS về các sự kiện có xảy ra hay không xảy ra.

– Ví dụ 2: Sau 10 lượt chơi, Tú được 6 điểm, Quân được 5 điểm do đó sự kiện "Tú thắng" xảy ra còn sự kiện "Quân thắng" không xảy ra.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>– Yêu cầu HS thực hiện theo nhóm thời gian 3p: Gieo đồng thời 2 con xúc xắc (gieo 9 lần), trình bày kết quả ra phiếu học tập số 1. GV chiếu phiếu học tập số 1 và hướng dẫn HS thực hiện.</p> <p>Yêu cầu các nhóm treo phiếu học tập và đại diện trình bày.</p> <p>GV và HS thực hiện nhận xét, đánh giá.</p> <p>GV chốt: Khi thực hiện thí nghiệm thì sự kiện xảy ra hoặc không xảy ra tùy thuộc vào kết quả của thí nghiệm đó.</p>	<p>HS lắng nghe và hoạt động nhóm thực hiện nhiệm vụ.</p> <p>Đại diện nhóm trình bày.</p> <p>HS nhận xét, đánh giá.</p> <p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p>
<p>– Chiếu và nêu luật chơi của trò chơi “Rút thẻ”: Theo thông tin hướng dẫn ở HD5.</p> <p>Gọi lần lượt 5 HS tham gia trò chơi và trước khi HS rút GV hỏi: Em thích rút được tấm thẻ ghi số mấy? Em có chắc chắn rút được không?</p> <p>Sau khi HS rút thẻ xong, GV tiếp tục hỏi: Em hãy cho biết các sự kiện có xảy ra hay không: Rút được thẻ ghi số 5, không rút được thẻ ghi số 2 (GV ghi kết quả lên bảng phụ)?</p> <p>GV lưu ý HS sai lầm các em mắc phải: Đó là khi rút được tấm thẻ số 2 thì các em lại đưa ra nhận định sự kiện (b) xảy ra.</p> <p>GV chốt hộp kiến thức (SGK tr.91).</p>	<p>HS lắng nghe.</p> <p>HS tham gia trò chơi và trả lời câu hỏi.</p> <p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p> <p>HS ghi nhớ.</p>
<p>– Chiếu nội dung Ví dụ 2, yêu cầu HS đọc và suy nghĩ làm bài.</p> <p>Giải thích rõ ràng luật chơi.</p> <p>Gọi HS đứng tại chỗ trả lời.</p> <p>GV nhận xét và chốt.</p>	<p>HS đọc yêu cầu Ví dụ 2.</p> <p>HS lắng nghe.</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS lắng nghe.</p>

Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (5 phút)

a) Mục tiêu: HS xác định được sự kiện xảy ra hay không xảy ra trong trò chơi quay tấm bìa.

b) Nội dung: HS quan sát hình và lần lượt trả lời các câu hỏi.

c) Sản phẩm:

- Kết quả quay bìa của bạn Minh là số 3.
- Sự kiện (1) xảy ra; sự kiện (2), (3) không xảy ra.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>Chiếu tấm bìa và giới thiệu: Minh quay tấm bìa và thấy mũi tên chỉ vào ô số 3 như hình trên. GV hỏi: Kết quả quay bia của bạn Minh là gì?</p> <p>GV gọi HS đứng tại chỗ lần lượt trả lời các câu hỏi sau: Hãy cho biết sự kiện nào sau đây xảy ra:</p> <p>(1) Mũi tên chỉ vào ô ghi số 3 hoặc 5;</p> <p>(2) Mũi tên chỉ vào ô ghi số 4;</p> <p>(3) Mũi tên chỉ vào ô ghi số lớn hơn 5.</p> <p>GV nhận xét, đánh giá.</p> <p>GV chốt: Qua một số trò chơi, thí nghiệm ta thấy các sự kiện có xảy ra hoặc không xảy ra phụ thuộc vào kết quả của trò chơi, thí nghiệm đó.</p>	<p>HS quan sát và suy nghĩ trả lời câu hỏi.</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS lắng nghe.</p> <p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p>

Hoạt động 4: VẬN DỤNG (10 phút)

a) Mục tiêu: Xác định được sự kiện có xảy ra hay không xảy ra trong trò chơi lấy viên bi từ hộp.

b) Nội dung:

- HS hoàn thành trả lời câu hỏi phần thử thách nhỏ.
- Tham gia chơi trò chơi.
- HS đọc và tìm hiểu phần “Có thể em chưa biết”.

c) Sản phẩm: Minh lấy được 3 bi đỏ trong khi Khoa lấy được 4 bi đỏ do đó sự kiện "Minh thắng" không xảy ra.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>GV đưa ra thử thách nhỏ, giải thích rõ cho HS về luật chơi và yêu cầu HS thảo luận theo cặp đôi để hoàn thành bài.</p> <p>Gọi HS đứng tại chỗ trả lời.</p> <p>GV và HS thực hiện nhận xét, đánh giá.</p> <p>GV tổ chức cho HS chơi trò chơi và xác định ai thắng ai thua trong trò chơi.</p> <p>GV nhận xét và chốt.</p> <p>Gọi 1 HS đọc phần có thể em chưa biết.</p> <p>GV chốt vấn đề.</p>	<p>HS thảo luận theo cặp đôi.</p> <p>HS trả lời.</p> <p>HS thực hiện nhận xét, đánh giá.</p> <p>HS tham gia trò chơi.</p> <p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p> <p>HS đọc.</p> <p>HS lắng nghe.</p>

HƯỚNG DẪN TỰ HỌC Ở NHÀ (2 phút)

- Ôn tập lại kiến thức về kết quả có thể, sự kiện trong trò chơi thí nghiệm.
- Làm các Bài tập 9.25; 9.27; 9.28 (SGK tr.93).
- Tìm hiểu trước Bài 43. *Xác suất thực nghiệm.*