

## TIẾT 129

# LUYỆN TẬP CHUNG

### I. MỤC TIÊU

#### 1. Yêu cầu cần đạt

- Củng cố cho học sinh phương pháp thu thập, thống kê dữ liệu.
- Học sinh thu thập dữ liệu từ trò chơi xúc xắc, phân tích, thống kê dữ liệu thu được.
- Tính xác suất thực nghiệm của một sự kiện dựa trên kết quả thu được.

#### 2. Phát triển năng lực

- Năng lực tự chủ tự học : HS xác định đúng đắn động cơ thái độ học tập; tự đánh giá và điều chỉnh được kế hoạch học tập; tự giác trong các hoạt động.

- Năng lực mô hình hóa toán học: Thu thập, phân tích, thống kê dữ liệu thu được từ trò chơi xúc xắc.
- Năng lực giải quyết vấn đề toán học: HS thực hiện tính được xác suất thực nghiệm của sự kiện dựa trên kết quả thu được thông qua trò chơi xúc xắc.

### 3. Phẩm chất

- Trung thực: Báo cáo chính xác kết quả hoạt động của cặp, nhóm.
- Trách nhiệm: Chủ động khi tham gia trò chơi và thực hiện nhiệm vụ được giao.
- Chú ý lắng nghe, tích cực tham gia trò chơi, thực hiện nhiệm vụ học tập

## II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

**1. Chuẩn bị của GV:** Máy tính, máy chiếu, bút dạ, chuẩn bị một số hình ảnh để HS tham gia trò chơi “Nhìn hình đoán chữ”, một số con xúc xắc (gồm cả hai màu xanh và đỏ), phiếu học tập kẻ sẵn Bảng 9.9 (Tr. 97/SGK), bảng phụ kẻ sẵn bảng tổng hợp kết quả chơi mẫu Bảng 9.10.

### 2. Chuẩn bị của HS:

- Bộ dụng cụ học tập.
- Ôn tập lại kiến thức đã học về thu thập dữ liệu, tính xác suất thực nghiệm.

## III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

### Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG (5 phút)

a) **Mục tiêu:** Tạo không khí vui vẻ, hứng khởi vào tiết học.

b) **Nội dung:** HS tham gia đoán tên trò chơi từ các hình ảnh nhìn thấy.

c) **Sản phẩm:** Tên một số trò chơi: Ô ăn quan, mèo đuổi chuột, bịt mắt bắt dê, kéo co, rồng rắn lên mây, nhảy dây, trốn tìm, xúc xắc...

d) **Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>Tổ chức cho HS tham gia trò chơi “Nhìn hình đoán chữ”.</p> <p>Luật chơi: Trên màn hình máy chiếu lần lượt xuất hiện các hình ảnh, quan sát hình ảnh các em đoán tên của các trò chơi là gì? Bạn dành chiến thắng là bạn đoán đúng và nhanh nhất tên trò chơi.</p> <p>GV: Trò chơi xúc xắc cũng là một trò chơi được các bạn HS yêu thích, trong bài học hôm nay các em sẽ cùng tham gia chơi trò chơi này và vận dụng kiến thức đã học để trả lời các câu hỏi, hoàn thành một số nhiệm vụ học tập.</p>	<p>HS lắng nghe và tham gia chơi trò chơi.</p> <p>HS lắng nghe.</p>

## Hoạt động 2: TÌM HIỂU TRÒ CHƠI (5 phút)

### a) Mục tiêu:

- HS xác định được rõ luật chơi.
- Nêu được dự đoán về kết quả của trò chơi.

### b) Nội dung:

 HS đọc luật chơi và nêu dự đoán.

### c) Sản phẩm:

 Dự đoán của HS.

### d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Chiếu luật chơi và yêu cầu HS đọc. GV chốt luật chơi. Gọi một vài HS nêu dự đoán xem trong hai người chơi, ai là người có khả năng thắng cuộc cao hơn? Để kiểm tra dự đoán của các bạn, các em sẽ cùng tham gia trò chơi xúc xắc.	HS đọc. HS lắng nghe. HS nêu dự đoán. HS lắng nghe.

## Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (18 phút)

### a) Mục tiêu:

- Thu thập được dữ liệu từ trò chơi.
- Chỉ ra được bạn nào thắng cuộc trong trò chơi đó.
- Tổng hợp được kết quả trò chơi của cả lớp.

### b) Nội dung:

- HS thực hiện trò chơi theo cặp và hoàn thành phiếu học tập.

Phiếu học tập: Thực hiện trò chơi theo cặp và ghi kết quả vào bảng sau:

Lần tung	Số chấm xuất hiện	Số điểm	
		<i>E</i>	<i>O</i>
1			
2			
3			
....			
25			
Kết quả: <input type="checkbox"/> E thắng <input type="checkbox"/> O thắng.			

– HS thực hiện báo cáo và tổng hợp kết quả chơi của cả lớp theo mẫu sau:

<i>Cặp chơi số</i>	<i>E thắng</i>	<i>O thắng</i>
1		
2		
3		
...		

**c) Sản phẩm:**

- Phiếu học tập ghi kết quả thực hiện trò chơi của các cặp.
- Bảng tổng hợp kết quả chơi của cả lớp.

**d) Tổ chức thực hiện:**

<b>Hoạt động của GV</b>	<b>Hoạt động của HS</b>
<p>– GV tổ chức chia lớp thành từng cặp hai người chơi; yêu cầu HS mỗi cặp chơi một ván (chơi đến lúc có người thắng) và ghi lại kết quả theo mẫu Bảng 9.9 (GV phát phiếu học tập kẻ sẵn mẫu Bảng 9.9 cho HS các cặp chơi).</p> <p>Sau khi các cặp đã hoàn thành phần chơi, yêu cầu các cặp đổi chéo phiếu học tập để kiểm tra phần xử lí dữ liệu đã chính xác chưa?</p>	<p>HS hoạt động theo cặp thực hiện trò chơi.</p> <p>HS đổi chéo phiếu học tập và kiểm tra.</p>
<p>Treo bảng phụ kẻ sẵn mẫu tổng hợp kết quả chơi của cả lớp (Bảng 9.10).</p> <p>Gọi đại diện các cặp chơi lần lượt báo cáo kết quả và mời 1 HS lên giúp ghi tổng hợp kết quả của các cặp lên bảng phụ.</p>	<p>HS chú ý theo dõi.</p> <p>HS các nhóm báo cáo kết quả.</p>

**Hoạt động 4: VẬN DỤNG (15 phút)**

**a) Mục tiêu:** Tính xác suất thực nghiệm của các sự kiện dựa trên kết quả thu được.

**b) Nội dung:**

- HS thực hiện theo cặp: Tính xác suất thực nghiệm của sự kiện E thắng, G thắng.
- Khả năng E hay G thắng cao hơn?
- HS cùng GV thực hiện liệt kê các kết quả có thể khi tung hai con xúc xắc để làm rõ hơn tại sao khả năng E thắng cao hơn?

**c) Sản phẩm:**

- Xác suất thực nghiệm của các sự kiện.

- Khả năng E thắng là cao hơn.
- Bảng các kết quả có thể khi tung hai con xúc xắc.

	1	2	3	4	5	6
1	1(O)	2(E)	3(O)	4(E)	5(O)	6(E)
2	2(E)	4(E)	6(E)	8(E)	10(E)	12(E)
3	3(O)	6(E)	9(O)	12(E)	15(O)	18(E)
4	4(E)	8(E)	12(E)	16(E)	20 (E)	24(E)
5	5(O)	10(E)	15(O)	20 (E)	25 (O)	30 (E)
6	6(E)	12(E)	18(E)	24 (E)	30 (E)	36 (E)

**d) Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<p>– Từ Bảng 9.10 yêu cầu HS hoạt động theo cặp: Tính xác suất thực nghiệm của các sự kiện E thắng, O thắng và cho biết khả năng E hay O thắng cao hơn.</p> <p>– Hướng dẫn HS làm bài thông qua một số câu hỏi gợi mở:</p> <p>+ Nêu cách tính xác suất thực nghiệm của sự kiện E thắng?</p> <p>+ E thắng bao nhiêu lần?</p> <p>+ Tổng số lần tung của E là bao nhiêu?</p> <p>Gọi đại diện 1 nhóm lên trình bày bài trên bảng và các nhóm đổi bài kiểm tra chéo.</p> <p>GV và HS thực hiện nhận xét, đánh giá.</p> <p>Dự đoán ban đầu của em có chính xác không?</p>	<p>HS lắng nghe nhiệm vụ.</p> <p>HS suy nghĩ và trả lời câu hỏi.</p> <p>HS lên trình bày bài và thực hiện đổi bài kiểm tra chéo.</p> <p>HS nhận xét, đánh giá.</p> <p>HS trả lời.</p>
<p>– Giải thích cho HS rõ hơn tại sao khả năng E thắng cao hơn, bằng cách thực hiện liệt kê các kết quả có thể khi tung hai con xúc xắc (dòng 1 là số chấm xuất hiện trên con xúc xắc màu xanh, cột 1 là số chấm xuất hiện trên con xúc xắc màu đỏ, các ô khác gồm 2 thông tin là tích số chấm xuất hiện trên hai con xúc xắc và kết quả lượt chơi, trong đó (O) là O thắng, (E) là E thắng).</p> <p>GV chỉ ra cho HS thấy: Trong 36 trường hợp xảy ra thì có 9 lần O thắng trong khi E thắng đến 27 lần. Khả năng thắng của E cao hơn.</p>	<p>HS lắng nghe và ghi nhớ.</p> <p>HS ghi nhớ.</p>

### **HƯỚNG DẪN TỰ HỌC Ở NHÀ (2 phút)**

- Ôn tập và hệ thống lại kiến thức đã học trong Chương IX: *Dữ liệu và xác suất thực nghiệm* dưới dạng sơ đồ tư duy.
- Hướng dẫn HS nghiên cứu phân tóm tắt Chương IX trong SBT tr.87.
- Làm các Bài tập 9.33; 9.34; 9.35; 9.36; 9.37 (SGK tr.98).