# **Ngày soạn: .../.../...**

**Ngày dạy: .../.../...**

**Tiết**

**BÀI 42:**

**KẾT QUẢ CÓ THỂ VÀ SỰ KIỆN TRONG TRÒ CHƠI, THÍ NGHIỆM**

**I. Mục tiêu**

**1.Yêu cầu cần đạt:**

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

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

**2.Năng lực:**

- NL chuyên biệt:

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

+ Kiểm tra được một sự kiện xảy ra hay không xảy ra.

- NL chung: Giao tiếp và hợp tác: Trình bày được kết quả thảo luận của nhóm, biết chia sẻ giúp đỡ bạn thực hiện nhiệm vụ học tập, biết tranh luận và bảo vệ ý kiến của mình.

**3. Phẩm chất:**

- Bồi dưỡng hứng thú học tập, rèn luyện ý thức làm việc nhóm, ý thức tìm tòi, khám phá khoa học và sáng tạo cho HS.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Chuẩn bị của GV:** Máy chiếu, máy tính, một số con xúc xắc khác màu, túi hoặc hộp đen, một số quả bóng (viên bi, thẻ, …) với màu sắc khác nhau, một số tấm thẻ (miếng bìa) có thể ghi số lên đó,…

**2. Chuẩn bị của HS:** Bộ đồ dùng học tập.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**Hoạt động 1:Mở đầu**

***a) Mục tiêu:*** giúp học sinh nhận biết được tính không đoán trước về kết quả.

***b) Nội dung:*** GV giới thiệu trò chơi Ô cửa bí mật cho HS.

***c) Sản phẩm:*** học sinh thấy được người chơi gặp may (khi lấy được ô tô) hoặc không gặp may (khi không lấy được ô tô)

***d) Tổ chức thực hiện:***

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của học sinh |
| - Giới thiệu trò chơi Ô cửa bí mật. (slide 1)  để dẫn vào bài mới.(Slide 2) | HS nghe – hiểu |

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

**1. Kết quả có thể**

***a) Mục tiêu:***

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

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

- Làm quen với thí nghiệm tấm bìa, sự không chắc chắn về kết quả có thể xảy ra

- Giúp HS hiểu rằng kết quả có thể chưa chắc đã xuất hiện trong một vài phép thử. Do đó, để liệt kê một vài tập hợp tất cả các kết quả có thể, người ta thường dựa vào suy luận chứ không dựa vào kết quả của một vài lần thực hiện.

***b) Nội dung:*** PhầnTìm tòi – Khám phá, Đọc hiểu – Nghe hiểu, Câu hỏi, Ví dụ 1, Luyện tập 1, Tranh luận trong SGK trang 89, 90, 91.

***c) Sản phẩm:***

- HĐ 1: Kết quả có thể xảy ra là 1; 2; 3; 4; 5; 6.

- HĐ 2: Kết quả có thể xảy ra là Kéo; Búa; Giấy.

- HĐ 3: Kết quả có thể xảy ra là: Bóng màu đỏ; Bóng màu xanh.

- Các kết quả của trò chơi, thí nghiệm có thể xảy ra gọi là kết quả có thể.

? a) Trong trò chơi Ô cửa bí mật, có hai kết quả có thể là ô tô và con dê (mặc dù hai con dễ là khác nhau nhưng người chơi chỉ quan tâm đến việc phần thưởng là ô tô hay con dê).

b) Một số thí nghiệm/trò chơi khác có thể gợi ý cho HS như: trọng tài tung đồng xu trước mỗi trận đấu, trò chơi cả ngư tung hai dòng xu, trò chơi phi tiêu,...

**Ví dụ 1:**

1. Không thể chắc chắn mũi tên chỉ vào ô nào trong mỗi lần quay;
2. Các kết qảu có thể của thí nghiệm này gồm A, B, C, D, E, F, G, H. Có 8 kết quả có thể.

**Luyện tập 1:** Kết quả có thể nhận được khi quay là : mất lượt ; mất điểm ; phần thưởng ; may mắn ; 100 ; 200 ; 300 ; 400 ; 500 ; 600 ; 700 ; 800 ; 900.

**Tranh luận:** Đồng ý với Vuông.

***d) Tổ chức thực hiện***

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của học sinh |
| **-** GV giới thiệu cấu phần 1 (slide 3)  - GV cho HS thực hiện hoạt động 1 (slide 4)  - GV chốt đáp án (slide 5)  - GV cho HS thực hiện HĐ 2 (slide 6)  - GV chốt đáp án (slide 7)  - GV cho HS thực hiện HĐ 3 (slide 8)  - GV chốt đáp án (slide 9)  - GV kết luận sau khi cho HS tham gia 3 hoạt động (slide 10) và nêu khái niệm “Kết quả có thể”.  - GV cho HS làm ? gợi ý câu b) (slide10)  - GV giới thiệu Ví dụ 1 (Slide 11)  - GV giới thiệu trò chơi “Chiếc nón kỳ diệu” (slide 12, 13)  - GV giới thiệu Luyện tập 1 (slide 14)  - GV giới thiệu phần Tranh luận (slide 16) | HS nghe, ghi chép.  HS thực hiện theo nhóm, trình bày kết quả.  HS quan sát, nghe.  2HS lên bảng tham gia trò chơi.  HS lớp quan sát và trả lời câu hỏi trong HĐ2  HS quan sát, nghe.  5HS lên bảng tham gia trò chơi. HS lớp quan sát và trả lời câu hỏi HĐ 2.  HS quan sát, nghe.  HS nghe – hiểu  HS trả lời tại chỗ, HS lớp nhận xét.  HS quan sát, trả lời câu hỏi tại chổ.  HS quan sát  HS quan sát, trả lời câu hỏi tại chổ.  HS quan sát, trả lời câu hỏi tại chổ. |

**2. Sự kiện**

**a) *Mục tiêu:***

- Giúp HS biết được khi nào (hay ứng với kết quả có thể nào) một sự kiện có thể xảy ra hoặc không xảy ra.

***b) Nội dung hoạt động:*** Phần Tìm tòi – Khám phá, Ví dụ 2, Luyện tập 2, Thử thách nhỏ trong SGK trang 91, 92.

***c) Sản phẩm:***

- HĐ 4: Cả hai sự kiện đều có thể xảy ra.

- HĐ 5: a) Sự kiện có xảy ra; b) Sự kiện không xảy ra.

- Khi thực hiện trò chơi hoặc thí nghiệm, một sự kiện có thể xảy ra hoặc không xảy ra tùy thuộc vào kết quả của trò chơi, thí nghiệm đó.

**Ví dụ 2:** Sự kiện Tú thắng xảy ra; sự kiện Quân thắng không xảy ra.

**Luyện tập 2:**

1. Xảy ra; (2) Không xảy ra; (3) Không xảy ra.

**Thử thách nhỏ:** sự kiện Minh thắng không xảy ra.

***d) Tổ chức thực hiện***

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của học sinh |
| **-** GV giới thiệu cấu phần 2 (slide 17)  - GV cho HS thực hiện hoạt động 4 (slide 18) và kiểm tra kết quả thực hiện hoạt động của HS (slide 19)  - GV cho HS thực hiện HĐ 5 (slide 20) và kiểm tra kết quả thực hiện hoạt động của HS (slide 19)  - GV giới thiệu kiến thức của bài  - GV giới thiệu Ví dụ 2 (Slide 23)  - GV giới thiệu Luyện tập 2 (slide 24)  - GV giới thiệu Thử thách nhỏ (slide 25) | HS nghe.  HS thực hiện theo cặp đôi và trả lời câu hỏi tại chổ.  5HS lên bảng thực hiện và trả lời câu hỏi.  HS nghe – hiểu  HS quan sát, trả lời câu hỏi tại chổ.  HS quan sát, trả lời câu hỏi tại chổ. |

**Hoạt động 3: Luyện tập**

**a*) Mục tiêu:*** củng cố lại kiến thức đã học

***b) Nội dung:*** Bài tập 9.25, 9.26 SGK

**c) Sản phẩm:**

Bài 9.25

a. Các kết quả có thể để sự kiện Số chấm xuất hiện là số nguyên tố xảy ra là : 2, 3,5.

b. Nếu số chấm xuất hiện là 5 thì sự kiện Số chấm xuất hiện không phải là 6 có xảy ra.

Bài 9.26

a. Các kết quả có thể của thí nghiệm này là : Nai ; Cáo ; Gấu .

b. Các kết quả có thể để sự kiện Mũi tên không chỉ vào ô Nai xảy ra là : Cáo ; Gấu .

c. Nêu mũi tên chỉ vào ô Nai như hình vẽ thì sự kiện Mũi tên chỉ vào ô Gấu hoặc Nai có xảy ra.

***d) Tổ chức thực hiện***

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của học sinh |
| GV yêu cầu HS làm BT 9.25, 9.26 và nộp vở, hỗ trợ HS nếu cần. (slide 26) | HS thực hiện cá nhân.  HS lớp kiểm tra bài chéo nhau. |

**Hoạt động 4: Vận dụng**

**a*) Mục tiêu:*** Tạo sự hứng thú, ngạc nhiên cho HS.

***b) Nội dung:*** Trò chơi trong phần Thử thách nhỏ

***c) Sản phẩm:*** HS tham gia trò chơi.

***d) Tổ chức thực hiện***

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của học sinh |
| GV giới thiệu cách chơi (slide 27) | 2 HS lên bảng tham gia trò chơi |

**\* Hướng dẫn tự học ở nhà** (slide 28)

- Ôn lại kiến thức kết quả có thể và sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm.

- Làm các bài tập 9.27; 9.28 SGK.

- Xem phần “Em có biết”. (slide 29)