|  |  |
| --- | --- |
| Ngày dạy: | Ngày soạn: |

Tiết

**BÀI 3: HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH VÀ TRẢI NGHIỆM**

Thời gian thực hiện: (1 tiết)

**I. Mục tiêu: cdcb26**

**1. Về kiến thức:**

- Làm quen với các khái niệm mở đầu về biến cố ngẫu nhiên trong một trò chơi đơn giản

- Nhận biết được xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một trò chơi đơn giản

**2. Về năng lực:**

\* Năng lực chung:

- Năng lực tự học: HS tự hoàn thành được các nhiệm vụ học tập chuẩn bị ở nhà và tại lớp.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: 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: HS nhận biết được xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một trò chơi 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, sử dụng công cụ, phương tiện học toán : thực hiện được các thao tác tư duy phân tích, tổng hợp, khái quát hóa, vận dụng các kiến thức trên để giải các bài toán có nội dung gắn với thực tiễn ở mức độ đơn giản.

**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 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, bảng phụ hoặc máy chiếu, máy tính bảng hoặc laptop có kết nối internet, chia đội HS để HS chủ động chuẩn bị bài, hai viên xúc xắc 6 mặt, 15 lá cờ,1 giỏ đựng cờ

**2. Học sinh:** SGK

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động 1: Mở đầu (10’)**

**a) Mục tiêu:**

- Củng cố lại kiến thức cho HS về biến cố ngẫu nhiên

- Gợi mở vấn đề sẽ được học trong bài học, tạo tâm thế hứng thú cho học sinh và từng bước làm quen bài học.

**b) Nội dung:** GV trình bày vấn đề, HS trả lời câu hỏi

**c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS**

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  Yêu cầu HS đọc cách tiến hành trò chơi “Nhảy theo xúc xắc”  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS hoạt động cá nhân đọc cách chơi  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS trình bày cách chơi  **\* Kết luận, nhận định**  GV nhận xét, hướng dẫn cách chơi | Cách thực hiện trò chơi “Nhảy theo xúc xắc”  -Kẻ ô trên mặt đất như hình vẽ   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 15 Lá cờ | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |   -Đặt 15 lá cờ vào giỏ ở ô trung tâm |

**2. Hoạt động 2 - 3: Hình thành kiến thức mới (25’)**

**a) Mục tiêu:**

- Nhận biết được xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một trò chơi đơn giản

**b) Nội dung:**

- Thực hiện trò chơi “nhảy theo xúc xắc”

**c) Sản phẩm:**

- Kết quả tham gia trò chơi của HS

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - Chia lớp thành 2 đội, mỗi đội 15 người  - Chuẩn bị 2 xúc xắc, 15 lá cờ, giỏ đựng cờ  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS chia đội tham gia trò chơi  - Hướng dẫn, hỗ trợ: Gv quan sát, kiểm tra học sinh thực hiện đúng bước tham gia trò chơi  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV yêu cầu đại diện 2 đội báo cáo kết quả số cờ của đội mình sau khi tham gia trò chơi  **\* Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét kết quả hoạt động tham gia trò chơi.  - GV đánh giá nhận xét thái độ hoạt động, mức độ đạt khi thực hiện thành thạo thao tác tham gia trò chơi | -Chia lớp thành 2 đội, tung một đồng xu để quyết định xem đội nào là đội Sóc, đội nào là đội Chuột túi, mỗi đội có 15 người  -Thực hiện 15 lượt chơi như sau: Ở mỗi lượt chơi mỗi đội sẽ cử ra một người đứng ở ô số 1. Chủ trò gieo 2 con xúc xắc  +Nếu tổng cố chấm xuất hiện lớn hơn 7, người chơi đội Chuột túi được nhảy lò cò lên trước 1 ô  + Nếu tổng cố chấm xuất hiện nhỏ hơn hoặc bằng 7, người chơi đội Sóc được nhảy lò cò lên trước 1 ô  -Chủ trò tiếp tục gieo xúc xắc cho đến khi một đội đến được ô trung tâm để lấy cờ  -Sau 15 lượt chơi mỗi đội công bố số cờ đội mình nhận được |

**4.Hoạt động 3: Luyện tập, Vận dụng ( 9’)**

**a) Mục tiêu:**

- HS giải thích được xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một trò chơi đơn giản

**b) Nội dung:**

- Giải thích được xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong trò chơi “Nhảy theo xúc xắc”

**c) Sản phẩm:**

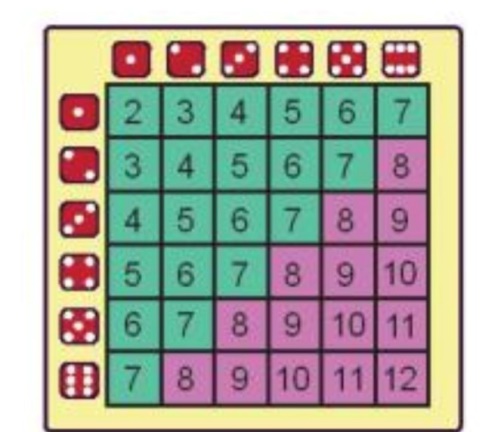
- Câu trả lời của HS

**d) Tổ chức thực hiện:**

-GV yêu cầu HS trả lời 2 câu hỏi:

1)Đội nào sẽ có nhiều cơ hội đạt được nhiều cờ hơn trong trò chơi này

2)Giải thích tại sao lại có sự lựa chọn đó

-HS: Suy nghĩ, trả lời câu hỏi

Dựa theo hình vẽ bên nhận thấy có 36 kết quả khi gieo 2 con xúc xắc

Trong đó có 21 kết quả làm cho tổng số chấm xuất hiện nhỏ hơn hoặc bằng 7; 15 kết quả làm cho tổng số chấm xuất hiện lớn hơn 7

Do đó biến cố tổng số chấm xuất hiện nhỏ hơn hoặc bằng 7 có khả năng xảy ra cao hơn biến cố tổng số chấm xuất hiện lớn hơn 7

**Hướng dẫn tự học ở nhà (1 phút)**

Yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ tự học theo cá nhân.

- Xem lại các kiến thức đã học trong chương 9.

- Chuẩn bị bài: Bài tập cuối chương 9

-Làm các bài tập 1, 2 sgk trang 96

Tài liệu được chia sẻ bởi Website VnTeach.Com

https://www.vnteach.com