# Tiết 125- 126

#  BÀI 42: KẾT QUẢ CÓ THỂ VÀ SỰ KIỆN TRONG TRÒ CHƠI,

# THÍ NGHIỆM

# Thời gian thực hiện: 2 tiết

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

- Nhận biết được tính không đoán được trong kết quả của một số trò chơi, thí nghiệm

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

**2. Năng lực**

**Năng lực chung:** Kĩ năng điều tra, tổng hợp thông tin, phân tích dữ liệu

**Năng lực toán học:** Năng lực giải quyết vấn đề toán học; năng lực giao tiếp toán học; năng lực sử dụng công cụ, phương tiện toán học.

+ 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 một sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm có thể xảy ra hay không

**3. Phẩm chất**

Rèn luyện thói quen tự học, ý thức hoàn thành nhiệm vụ học tập, bồi dưỡng hứng thú học tập cho HS.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:** Một số con xúc xắc khác nhau, túi hoặc hộp đem, một số quả bóng (viên bi, thẻ,...) với màu sắc khác nhau, một số tấm thẻ (miếng bìa) có thể ghi số lên đó (như trong HĐ5)

**2. Đối với học sinh:** vở ghi, sgk

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG**

**a. Mục tiêu:** 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 học tập:** HS lắng nghe và tiếp thu kiến thức

**d. Tổ chức thực hiện:**

*Gv trình bày vấn đề*:

|  |  |
| --- | --- |
| Trong trò chơi Ô cửa bí mật, người ta đặt ba phần thưởng gồm một chiếc ô tô và hai con dê sau ba ô cửa. Người chơi sẽ chọn ngẫu nhiên một ô cửa và nhận được phần thưởng sau ô cửa đó.Liệu người chơi có may mắn nhận được phần thưởng là chiếc ô tô không? |  |

**B.** **HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI**

**Hoạt động 1: Kết quả có thể**

**a. Mục tiêu**: Giúp học sinh thấy được tính không chắc chắn trong kết quả của một số trò chơi, thí nghiệm.

**b. Nội dung:** Đọc thông tin sgk, nghe giáo viên hướng dẫn, học sinh thảo luận, trao đổi.

**c. Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS

**d. Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- Tìm tòi - khám phá: Có thể thực hiện theo các bước sau:

1.Cho HS dự đoán.

2.Cho HS làm thí nghiệm, thực hiện trò chơi.

3.Yêu cầu HS đọc lại các kết quả xuất hiện khi làm thí nghiệm, thực hiện trò chơi.

4. GV tổng hợp lại các kết quả có thể trong mỗi thí nghiệm, trò chơi và rút ra hộp kiến thức.

Về hai câu hỏi:

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

- 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: HS làm việc theo nhóm, liệt kê tất cả các kết quả có thể xảy ra

- LT1: GV giới thiệu về trò chơi cho HS. Nên hướng dẫn HS liệt kê theo chiều kim đồng hồ để tránh thiếu sót

- Tranh luận: HS làm việc theo nhóm. Giúp hs hiểu rằng kết quả có thể chưa chắc chắn đã xuất hiện trong một vài phép thử.

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

+ HS tiếp nhận nhiệm vụ, trao đổi, thảo luận.

+ GV quan sát HS hoạt động, hỗ trợ khi HS cần

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

+ GV gọi HS đứng tại chỗ trả lời câu hỏi.

+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

**Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập**

+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới

**Hoạt động 2: Sự kiện**

**a. Mục tiêu**:

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

- Giúp hs xác định được sự kiện có thể xảy ra hay không trong trò chơi

**b. Nội dung:** Đọc thông tin sgk, nghe giáo viên hướng dẫn, học sinh thảo luận, trao đổi.

**c. Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS

**d. Tổ chức thực hiện:**

 **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV cho hs thực hiện gieo xúc xắc và lấy thẻ như trong hai hoạt động 4, 5. Mỗi lần thực hiện, xác định xem các sự kiện được liệt kê có xảy ra hay không

- Ví dụ 2: Có thể thực hiện theo các bước sau:

+ Giải thích luật chơi

+ Từ kết quả chơi xác định sự kiện nào xảy ra

- LT2: Giúp hs luyện tập xác định sự kiện có xảy ra hay không trong trò chơi quay tấm bìa

- Thử thách: GV giải thích luật chơi. Nếu có thời gian GV có thể cho HS chơi trò chơi này và xác định ai thắng, ai thua.

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

+ HS tiếp nhận nhiệm vụ, trao đổi, thảo luận.

+ GV quan sát HS hoạt động, hỗ trợ khi HS cần

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

+ GV gọi HS đứng tại chỗ trả lời câu hỏi.

+ GV gọi HS khác nhận xét, đánh giá.

**Bước 4: Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập**

+ GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, chuyển sang nội dung mới

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a. Mục tiêu:** Củng cố lại kiến thức đã học thông qua bài tập

**b. Nội dung:** Nghe giáo viên hướng dẫn, học sinh thảo luận, trao đổi.

**c. Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của học sinh

**d. Tổ chức thực hiện:**

*- GV yêu cầu HS trả lời các câu hỏi:* Câu 9.25, 9.26

**-** *HS tiếp nhận nhiệm vụ, đưa ra câu trả lời:*

|  |  |
| --- | --- |
| **Câu 9.25:** Gieo một con xúc xắc .a.Liệt kê các kết quả có thể để sự kiện Số chấm xuất hiện là số nguyên tố xảy rab.Nếu số chấm xuất hiện là 5 thì sự kiện Số chấm xuất hiện không phải là 6 có xảy ra hay không ?**Câu 9.26:** Quay tấm bìa như hình sau và xem mũi tên chỉ vào ô nào khi tấm bìa dừng lại.[Kết nối tri thức và cuộc sống] Giải toán 6 bài 42 : Kết quả có thể và sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm a.Liệt kê các kết quả có thể của thí nghiệm này ;b. Liệt kê các kết quả có thể để sự kiện Mũi tên không chỉ vào ô Nai xảy ra;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 không ? | **Câu 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.**Câu 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. |

*-**GV nhận xét, đánh giá và chuẩn kiến thức.*

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a. Mục tiêu:** Củng cố lại kiến thức đã học thông qua bài tập

**b. Nội dung:** Nghe giáo viên hướng dẫn, học sinh thảo luận, trao đổi.

**c. Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của học sinh

**d. Tổ chức thực hiện:**

*- GV yêu cầu HS trả lời các câu hỏi:* Câu 9.27, 9.28

**-** *HS tiếp nhận nhiệm vụ, đưa ra câu trả lời:*

|  |  |
| --- | --- |
| **Câu 9.27:** Trò chơi dành cho hai người chơi. Mỗi người chơi chọn một trong sáu số 1,2,3,4,5,6 rồi gieo súc xắc năm lần liên tiếp .Mỗi lần gieo , nếu xuất hiện mặt có số chấm bằng số đã chọn thì được 10 điểm , ngược lại bị trừ 5 điểm . Ai được nhiều điểm hơn sẽ thắng .An và Bình cùng chơi , An chọn số 3 và Bình chọn số 4 . Kết quả gieo của An và Bình lần lượt là 2,3,6,4,3 và 4,3,4,5,4 .Hỏi An hay Bình là người thắng?**Câu 9.28:** Mai  và Linh cùng chơi, mỗi người gieo một đồng xu liên tiếp 30 lần được kết quả như sau (S : sấp , N : ngửa):[Kết nối tri thức và cuộc sống] Giải toán 6 bài 42 : Kết quả có thể và sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm Người chơi được một điểm khi có đúng ba lần liên tiếp đồng xu ra mặt ngửa .Người nào được nhiều điểm hơn là người thắng.Sự kiện Mai thắng có xảy ra không ? | **Câu 9.27:** Bình là người thắng.**Câu 9.28:** Sự kiện Mai thắng có xảy ra vì Mai được 2 điểm và Linh  được 1 điểm  |

*-**GV nhận xét, đánh giá và chuẩn kiến thức.*

**\* RÚT KINH NGHIỆM GIỜ DẠY**

............................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................