**Thứ Hai ngày 15 tháng 01 năm 2024**

**Tiết 2 TOÁN**

**Bài 37. Tiết 1: Phép nhân**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

**1. Kiến thức, kĩ năng**

- Nhận biết khái niệm ban đầu về phép nhân; đọc, viết phép nhân.

- Tính được phép nhân đơn giản dựa vào tổng các số hạng bằng nhau.

- Vận dụng vào giải một số bài toán có liên quan đến phép nhân.

**2. Phát triển năng lực**

- Qua hoạt động khám phá, hình thành phép nhân, vận dụng vào giải một số bài toán thực tế liên quan đến phép nhân, HS phát triển năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giao tiếp toán học.

**3. Phát triển phẩm chất**

- Chăm chỉ, yêu thích học toán. Hợp tác giúp đỡ bạn.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

- GV: Máy tính, , tivi chiếu nội dung bài.

- HS: Bộ ĐD học toán .

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV** | **Hoạt động của HS** |
| **1.Khởi động – kết nối (3-5’)**  **\* Mục tiêu**: Giúp HS củng cố về phép cộng và làm quen các số hạng giống nhau trong phép tính cộng.  **\* Phương pháp**: Thực hành  **\* Cách tiến hành**: GV cho HS quan sát lên MH, chiếu MH các câu hỏi. HS thực hiện bằng bảng con  - GV nhận xét, tuyên dương.  **2. Khám phá (12-15’)**  **\* Mục tiêu**: Giúp HS nắm được khái niệm ban đầu về phép nhân (hình thành phép nhân từ tổng các số hạng bằng nhau); cách đọc, viết phép nhân; cách tính phép nhân đơn giản dựa vào tổng các số hạng bằng nhau; vận dụng vào giải một số bài toán có liên quan đến phép nhân.  **\* Phương pháp**: Quan sát, thực hành  **\* Tổ chức hoạt động:**  a- GV cho HS quan sát tranh sgk/tr.4:  + Nêu bài toán?  + Nêu phép tính?  - GV nêu: Mỗi đĩa có 2 quả cam. 3 đĩa như vậy có tất cả 6 quả cam. Phép cộng 2 + 2 + 2 = 6 ta thấy 2 được lấy 3 lần nên 2 + 2 + 2 = 6 có thể chuyển thành phép nhân: 2 x 3 = 6.  - GV viết phép nhân: 2 x 3 = 6.  - GV giới thiệu: dấu x.  b) GV hướng dẫn HS thực hiện tương tự câu a viết được phép nhân 3 x 2 = 6.  c) Nhận xét:  2 x 3 = 2 + 2 + 2 = 6  3 x 2 = 3 + 3 = 6  - Kết quả phép tính 2 x 3 và 3 x 2 như thế nào với nhau?  - GV lấy ví dụ:  + Chuyển phép cộng 3 + 3 + 3 thành phép nhân?  + chuyển phép nhân 4 x 3 = 12 thành phép cộng?  - Nêu cách tính phép nhân dựa vào tổng các số hạng bằng nhau?  - GV chốt ý, tuyên dương.  **3. Thực hành - Luyện tập (15-17’)**  **\* Mục tiêu**: Giúp HS viết được phép cộng các số hạng bằng nhau thành phép nhân và ngược lại.  **\* Phương pháp**: Quan sát, thực hành  **\* Tổ chức hoạt động:**  Bài 1:  - Gọi HS đọc YC bài.  - Bài yêu cầu làm gì?  - GV hướng dẫn mẫu: câu a) Ta thực hiện phép cộng. Chuyển phép cộng thành phép nhân.  - Em muốn tìm số vào ô hỏi chấm làm cách nào?  Câu b) Từ phép nhân đã cho ta chuyển thành phép cộng các số hạng bằng nhau rối tính kết quả. Sau đó rút ra kết quả của phép nhân.  - HS làm bài vào vở.  - GV chốt -Nhận xét, tuyên dương.  Bài 2:  - Gọi HS đọc YC bài.  - Bài yêu cầu làm gì?  - GV yêu cầu HS quan sát hình vẽ, nhận ra số cá các bể của mỗi nhóm (tổng số các số hạng bằng nhau với số cá ở mỗi bể là một số hạng) tương ứng với phép nhân nào ghi ở các con mèo.  Chẳng hạn: 4+4+4+4+4= 20 tương ứng với phép nhân 4 x 5 = 20  - YC HS làm bài vào SGK.  - GV quan sát, hỗ trợ HS gặp khó khăn.  - GV chốt cách làm, nhận xét bài HS.  **4. Củng cố, dặn dò (1-2’)**  - Hôm nay em học bài gì?  - Lấy ví dụ về phép nhân và tính kết quả..  - Nhận xét giờ học. | -HS thực hiện  - 2-3 HS trả lời.  + Mỗi đĩa có 2 quả cam. Hỏi 3 đĩa như vậy có tất cả mấy quả cam?  + Phép tính: 2 + 2 + 2 = 6.  - HS lắng nghe  .  - HS đọc: Hai nhân ba bằng sáu.  - HS nhắc lại.  - HS đọc lại nhiều lần phép tính.  - HS trả lời: Bằng nhau 2 x 3 = 3 x 2 = 6  - HS trả lời: 3 x 3 = 9  - 1-2 HS trả lời: 4 + 4 + 4 = 12  - HS nêu: Để tính phép nhân ta chuyển phép nhân thành tổng các số hạng bằng nhau rồi tính kết quả.  - 2 -3 HS đọc.  - 1-2 HS trả lời.  - HS quan sát, lắng nghe.  -Em đếm số lần các số hạng bằng nhau  - HS thực hiện làm bài cá nhân.  - HS đổi chéo kiểm tra.  - 2 -3 HS đọc.  - 1-2 HS trả lời.  - HS nối phép nhân thích hợp với các bể cá tương ứng vào sgk  - HS nêu.  - HS chia sẻ. |

**\*Điều chỉnh sau bài dạy:**.....................................................................................

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