|  |  |
| --- | --- |
| ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 3  **PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO** | **CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**SINH HOẠT CHUYÊN ĐỀ MÔN TOÁN QUẬN 3**

**CHUYÊN ĐỀ THÁNG 03 – TOÁN 9**

**NĂM HỌC 2024 – 2025**

Ngày 25/03/2025, tổ Toán trường THCS Kiến Thiết tổ chức báo cáo chuyên đề: “**Hoạt động thực hành và trải nghiêm: Một số yếu tố xác suất”.**

**1. Thông tin chung:**

Thời gian: 7h30 – 8h50, ngày 25/03/2025

Địa điểm: Sân trường

Đối tượng tham gia: Học sinh khối 9

**2. Mục đích - Yêu cầu**

Chuyên đề "Hoạt động thực hành và trải nghiệm – Một số yếu tố xác suất" nhằm giúp học sinh khối 9 hiểu sâu hơn về khái niệm xác suất thông qua các hoạt động trải nghiệm thực tế. Chuyên đề không chỉ giúp các em nâng cao khả năng tư duy logic mà còn giáo dục nhận thức về những hậu quả tiêu cực của các trò chơi cá cược dựa trên may rủi.

**3. Nội dung hoạt động**

**Hoạt động 1: Vòng quay may mắn**

**Mục tiêu:** Giúp học sinh hiểu khái niệm không gian mẫu và xác suất xảy ra của một biến cố.

**Cách thức thực hiện:**

* Sử dụng PowerPoint để trình chiếu nội dung.
* Vòng quay gồm 5 phần bằng nhau, ưng với tên 5 lớp 9/1 đến 9/5.
* GV quay vòng quay chọn lớp ngẫu nhiên, HS được chọn sẽ trả lời các câu hỏi về không gian mẫu và tính xác suất của biến cố.

**Câu 1:** Xác định không gian mẫu của phép thử: “Quay đĩa tròn một lần và quan sát khi dừng lại mũi tên chỉ vào ô nào”?

**Câu 2:** Tính xác suất của biến cố: A: “Mũi tên chỉ vào ô ghi lớp 9/3”

**Câu 3:** Tính xác suất của biến cố: B: “Mũi tên chỉ vào ô ghi lớp thuộc TCTA” - HS giơ tay trả lời câu hỏi

**Câu 4:** Tính xác suất của biến cố C: “Mũi tên chỉ vào ô ghi lớp có GVCN là cô giáo ”- HS giơ tay trả lời câu hỏi

* GV nhấn mạnh bài học: Trò chơi may rủi không thể đoán trước kết quả, giúp HS nhận thức rõ về việc tránh xa cờ bạc.

**Hoạt động 2: Trò chơi "Gieo xúc xắc"**

**Mục tiêu:** Giúp HS hiểu về không gian mẫu và xác suất của các biến cố trong phép thử gieo xúc xắc hai lần.

**Cách thức thực hiện:**

* HS gieo xúc xắc hai lần, kết quả được chiếu trên màn hình qua Google Meet/Zoom.
* GV phát mỗi lớp 1 túi giấy có câu hỏi ngẫu nhiên trong 5 câu hỏi

Tính xác suất của biến cố:

A:*“* *Mặt xuất hiện của hai lần gieo có cùng số chấm.”;*

B: *“Tổng số chấm trên hai lần gieo bằng 8.”;*

C: *“Tổng số chấm trên hai lần gieo nhỏ hơn 5.”;*

D: *“Tổng số chấm trên hai lần gieo lớn hơn 9.”*

E: *“Số chấm trên hai lần gieo chia hết cho 3.”.*

* HS thực hành tính xác suất, chia sẻ kết quả qua Padlet.
* GV nhấn mạnh xác suất là khoa học, không thể điều khiển may rủi.

**Hoạt động 3: Trò chơi "Bầu Cua Tôm Cá"**

**Mục tiêu:** Phân tích xác suất của các biến cố trong trò chơi quen thuộc, từ đó giúp HS hiểu rõ rủi ro của các trò chơi may rủi.

**Cách thức thực hiện:**

* GV giới thiệu quy tắc trò chơi, lắc 3 hột bầu cua tôm cá, mỗi hột có 6 mặt.
* HS đại diện lớp đặt cược bằng kẹo, sau đó GV tổng kết kết quả.
* HS thảo luận và tính toán xác suất xuất hiện các biến cố như:
  + Xuất hiện hai mặt hình con Cua và một con Tôm.
  + Xuất hiện ba mặt hình giống nhau.
* GV chiếu clip về tác động tiêu cực của cờ bạc và nhấn mạnh bài học: Trò chơi may rủi không đảm bảo chiến thắng lâu dài.

**Hoạt động 5. Củng cố qua bài hát**

**Mục tiêu:** Giúp HS ghi nhớ kiến thức thông qua hình thức âm nhạc.

**Cách thức thực hiện:**

* GV giới thiệu bài hát về xác suất, hướng dẫn HS hát theo nhóm.
* Sử dụng PowerPoint để trình chiếu lời bài hát, kết hợp nhạc nền tạo bởi Suno.

**Sau đây là một vài hình ảnh của buổi báo cáo chuyên đề:**

****

****