***Thứ hai, ngày 6 tháng 1 năm 2025***

**TOÁN**

**TIẾT 86: Bài 38. ÔN TẬP HỌC KÌ I (Tiết 10)**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT:**

**1. Năng lực đặc thù:**- HS thực hiện được việc tái hiện các kiến thức, kĩ năng đã học; nhận biết tính hệ thống của một số kiến thức đã học

- Vận dụng giải quyết các vấn đề đơn giản của thực tế cuộc sống liên quan đến nội dung thuộc ba mạch kiến thức

- HS có cơ hội phát triển năng lực tư duy và lập luận toán học; giao tiếp toán học; sử dụng công cụ, phương tiện học toán; giải quyết các vấn đề toán học; mô hình hóa toán học

**2. Năng lực chung:** - N.lực g.tiếp và h.tác: P.triển nlực giao tiếp trong hoạt động nhóm.

- Năng lực tự chủ, tự học: Biết tự giác học tập, làm bài tập và các nhiệm vụ được giao.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Tham gia tốt và sáng tạo trong trò chơi, hoạt động vận dụng vào thực tiễn.

**3. Phẩm chất:** - Phẩm chất trung thực: Có thái độ trung thực trong học tập Toán.

- P chất n. ái: Có ý thức gđỡ lẫn nhau trong hoạt động nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

- Phẩm chất chăm chỉ: Chăm chỉ suy nghĩ, trả lời câu hỏi; làm tốt các bài tập.

- Phẩm chất trách nhiệm: Giữ trật tự, biết lắng nghe, học tập nghiêm túc.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

- Kế hoạch bài dạy, bài giảng Power point.

- SGK và các thiết bị, học liệu phục vụ cho tiết dạy.

**III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **1. Khởi động:**- Mục tiêu: + Tạo không khí vui vẻ, khấn khởi trước giờ học.  + Kiểm tra kiến thức đã học của học sinh ở bài trước.  - Cách tiến hành: | |
| - GV tổ chức cho HS chơi trò chơi “Đố bạn” để khởi động:  + Chuẩn bị: viên kẹo  + Tiến hành chơi: các bạn trong nhóm cùng nhau hát bài “Tập tầm vong”, một bạn đố, các bạn còn lại đoán xem viên kẹo nằm ở tay nào. Ai đoán đúng nhiều nhất thì thắng cuộc.  - GV Nhận xét, tuyên dương.  - GV dẫn dắt vào bài mới | - HS tham gia chơi trò chơi  - HS lắng nghe. |
| **2. Hoạt động Luyện tập**  **-** Mục tiêu: Kiểm đếm được số lượng và ghi lại kết quả. Đọc và mô tả được các số liệu ở dạng biểu đồ cột  **-** Cách tiến hành: | |
| Bài 1:  - GV tchức trò chơi “Đố bạn que nào dài hơn”  + Cbị: 2 que cùng loại; 1que dài, 1que ngắn  + Tiến hành chơi:  \* Một bạn cầm que, ba bạn còn lại dự đoán que dài hơn bằng cách chỉ vào que mình dự đoán.  \* Sau khi bạn giữ que bật các ngón tay che que, bạn nào đoán đúng thì vẽ 1 vạch vào bảng con.  \* Đổi bạn, giữ que và tiến hành như trên  \* Cuộc chơi dừng lại khi mỗi bạn giữ que 3 lần  \* Kiểm đếm xem bạn nào đoán đúng nhiều nhất thì thắng cuộc  - GV nhận xét, tuyên dương  Bài 2:  - HS đọc yêu cầu bài và nhận biết việc cần làm  - Yêu cầu HS thực hiện theo nhóm đôi  - Thảo luận:  + Biểu đồ nói về cái gì?  + Có bao nhiêu bạn  + Số giờ các bạn chơi nhìn vào đâu?  - GV nhận xét, tuyên dương | - HS tham gia trò chơi  - HS lắng nghe  - HS đọc yêu cầu  - HS thực hiện  + Số giờ chơi trò chơi điện tử của một nhóm bạn trong một tuần  + 5 bạn  + Cột số bên trái  - HS trình bày kết quả, giải thích cách trả lời:  + a) Sơn: 4 giờ; Tú: 2 giờ; Tuấn: 5 giờ; Nga: 1 giờ; Nhã: 3 giờ  + b) Thời gian chơi của Tuấn nhiều nhất, Nga ít nhất  c) (4+2+5+1+3):5=3, trung bình mỗi bạn chơi 3 giờ trong một tuần  d) Có 3 bạn chơi nhiều hơn 2giờ trong một tuần  - HS lắng nghe |
| **3. Vận dụng trải nghiệm.**  - Mục tiêu:+ Ccố những kthức đã học trong tiết học để học sinh khắc sâu nội dung.  + Vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn.  + Tạo không khí vui vẻ, hào hứng, lưu luyến sau khi học sinh bài học.  - Cách tiến hành: | |
| - Yêu cầu HS đọc văn bản để nhận biết các thông tin  - GV hỏi HS:  + Năm nay em bao nhiêu tuổi?  + Mỗi tuần em chỉ nên chơi trò chơi điện tử mấy giờ?  + Điều đó mang lại lợi ích gì cho việc vận động và kết quả học tập?  + Nếu chơi trò chơi điện tử nhiều hơn 2 giờ mỗi tuần thì tác hại là gì?  - Nhận xét, tuyên dương  - Về nhà, bàn bạc với người thân về việc đặt thời gian biểu cho các hoạt động giải trí  + Liệt kê các hoạt động giải trí sẽ tham gia  + Dự định khoảng thời gian cho mỗi hoạt động  + Đặt thời gian biểu cụ thể theo các ngày trong tuần và thời điểm bắt đầu, thời điểm kết thúc của mỗi hoạt động | HS trả lời  - HS lắng nghe, rút kinh nghiệm.  - HS lắng nghe và thực hiện |