|  |  |
| --- | --- |
| *Tuần:21*  *Lớp: 8A* | *Ngày soạn*: 18/01/2021  *Ngày dạy*: 22/01/2021 |

# **CHUYÊN ĐỀ DẠY HỌC PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC HỢP TÁC NHÓM**

# **TIẾT 43. PHƯƠNG TRÌNH ĐƯA ĐƯỢC VỀ DẠNG**

1. **MỤC TIÊU**
2. **Kiến thức**

* HS nhận biết các PT đưa được về dạng , nắm được phương pháp giải, từ đó giải được PT đưa về .
* HS nhớ và vận dụng hai quy tắc chuyển vế và quy tắc nhân vào giải phương trình.

1. **Kĩ năng**

* Kĩ năng tính toán, kĩ năng trình bày bài
* Kĩ năng thuyết trình, làm việc nhóm.

1. **Thái độ**

* HS rèn tính cẩn thận , kỉ luật
* HS có hứng thú trong học tập
* Phát huy tính tích cực, sáng tạo, làm việc nhóm
* Thêm yêu thích môn học

1. **Định hướng phát triển phẩm chất, năng lực**

* **Năng lực chung:** Năng lực tự học, năng lực hợp tác
* **Năng lực toán học:** Năng lực lập luận và tư duy toán học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giao tiếp toán học.
* **Phẩm chất:** Tự chủ, yêu thương

1. **CHUẨN BỊ**
2. **Giáo viên**: Máy chiếu, phấn màu, bảng phụ, giấy A3, 10 bộ thẻ màu.
3. **Học sinh**: SGK, vở ghi, đọc trước bài ở nhà theo yêu cầu, vở nháp, hồ dán, bút dạ bảng (3 màu)
4. **TIẾN TRÌNH HẠY HỌC**
5. **Ổn định lớp (1p):** Kiểm tra sĩ số
6. **Tổ chức các hoạt động dạy học**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của thầy** | **Hoạt động của trò** | **Nội dung kiến thức** |
| **Hoạt động 1. Khởi động (6p)** | | |
| -GV tổ chức cho HS chơi trò chơi “Nhanh tay nhanh mắt”  -GV chiếu luật chơi  (Mỗi nhóm chỉ có 10s suy nghĩ và giơ thẻ)  -GV điều khiển trò chơi.  -GV: PT ở câu 5 có thể đưa về dạng PT nào đã học?  ->Bài hôm nay | -HS đọc luật chơi,  HS nhận thẻ màu  -HS chơi theo nhóm 4.  -HS quan sát và trả lời. | **Trò chơi: Nhanh tay, nhanh mắt**  **5 câu hỏi**  Câu 1.Phương trình bậc nhất 1 ẩn có dạng là  Câu 2. Cho lời giải sau, dòng (1) sử dụng quy tắc biến đổi nào?  Câu 3. Tập nghiệm của phương trình  Câu 4. Phương trình  có nghiệm là  Câu 5. Nghiệm của PT  x-(4-2x)=2(x+1) là |
| **Hoạt động 2. Hình thành kiến thức (18p)** | | |
| -GV nêu bài 1.  -GV chia lớp thành 10 nhóm, đánh số từ 1-4 các thành viên trong nhóm, giao HS làm cá nhân trong 2p  +HS 1,2: Làm ý a.  +HS 3,4: Làm ý b. | -HS đọc yêu cầu.  -HS ngồi theo nhóm đã chia.  -HS thực hiện theo yêu cầu | **1. Các ví dụ và cách giải**  **Bài 1. Giải các phương trình sau:**  a)  b) |
| -GV yêu cầu HS làm xong trao đổi và thống nhất kết quả theo cặp đôi.(Tg: 2p)  -GV yêu cầu HS thảo luận nhóm 4 trong 4p: Trình bày 2 ý ra bảng phụ và trả lời ?1.  -GV chiếu các tiêu chí chấm điểm.  -GV chọn 1 nhóm lên trình bày, yêu cầu các nhóm còn lại nghe và nhận xét theo các tiêu chí.  -GV nhận xét, cho điểm nhóm. | -HS kiểm tra lại bài theo cặp đôi.  -HS thực hiện theo yêu cầu.  -HS quan sát các tiêu chí.  -Đại diện 1 nhóm lên trình bày bài.  Các nhóm còn lại nhận xét, đánh giá. | Giải  a)    Vậy: |
| -GV treo bài làm của 1 nhóm khác, gọi HS nhận xét bài nhóm bạn.  ?Qua phần bài làm của nhóm mình và quan sát bài nhóm bạn, các nhóm rút ra được những bài học gì?  ?Nêu lại cách giải các PT trong bài 1?  ?Mẫu số chung trong ý b có liên hệ gì với 2 mẫu riêng?  -GV chốt kiến thức,yêu cầu HS chữa, bổ sung vào vở ghi (Tg:2p) | -HS quan sát, đánh giá  -Các nhóm đưa ra ý kiến  -HS nêu lại cách làm  -HS trả lời  -HS chữa bài và ghi lại cách giải vào vở. | b)    Vậy  **Các bước giải**  B1 : Thực hiện phép tính,bỏ dấu ngoặc hoặc quy đồng mẫu (chọn mẫu là BCNN) để khử mẫu.  B2 : Chuyển các hạng tử chứa ẩn sang một vế, hằng số sang vế kia;  B3 : Thu gọn và giải phương trình nhận được |
| **Hoạt động 3. Luyện tập-Vận dụng (18p)** | | |
| -GV cho HS chơi trò chơi Mảnh ghép kì diệu.  -GV thống nhất về yêu cầu thắng cuộc.  .  -GV phát cho mỗi nhóm các miếng ghép, 1 tờ giấy A3. | -HS đọc luật chơi  -Các nhóm nhận học liệu, bắt đầu chơi khi có hiệu lệnh.  -Các nhóm chơi, khi hoàn thành,nhóm trưởng ngồi tại chỗ giơ tay. | **2.Luyện tập**  **Trò chơi : Mảnh ghép kì diệu**  **Luật chơi:** Thời gian chơi 7p  Các nhóm ghép các miếng ghép sao cho cạnh có phương trình khớp với cạnh có tập nghiệm của phương trình ấy, dán sản phẩm vào giấy A3.  Các nhóm trình bày lời giải chi tiết vào giấy A3, bạn số 1,2 trong nhóm ghi lại giải chi tiết vào vở.  Nhóm ghép đúng, xong nhanh nhất giành chiến thắng. |
| -GV yêu cầu các nhóm chuyển bài theo sơ đồ, yêu cầu: Nhóm nhận bài có nhiệm vụ  + Đối chiếu lời giải chi tiết của nhóm mình (trong vở của 2 thành viên) với lời giải chi tiết của nhóm bạn trên giấy A3  +Ghi nhận xét bài nhóm bạn phía dưới phần bài làm(về nội dung, cách trình bày)  -Kết thúc 2 lượt chuyển, GV yêu cầu chuyển bài về đúng nhóm.  -GV phát đáp án, yêu cầu HS tự chấm chữa.  -GV chiếu bài 1 nhóm, gọi hs nhận xét, lưu ý các lỗi của nhóm bạn. | -HS quan sát sơ đồ và thực hiện chuyển bài theo hướng dẫn.  -Các nhóm thực hiện theo yêu cầu của GV.  -Các nhóm nhận lại bài, quan sát bài GV chiếu, nhận xét.  -Các nhóm tự đối chiếu  -HS nhận xét bài GV chiếu. | 9 miếng ghép thể hiện 9 phương trình sau:  1)  2)  3)  4)  5)  6)  7)  8)  9) |
| -GV lưu ý những phương trình 3,5,8  +PT 3, 5: hệ số của ẩn bằng 0 thì PT vô nghiệm, hoặc vô số nghiệm (Chiếu Slide chú ý)  +PT 8: Có cách giải nào khác cách quy đồng mẫu không?  ->Quan sát để lựa chọn cách tối ưu.  +PT9: Tìm ý tưởng?  GV gợi ý cách làm khác, giao cho nhóm trưởng trình bày chi tiết và hướng dẫn các bạn còn lại trong nhóm. | -HS quan sát  -HS chữa bài, ghi lại các chú ý.  -HS trả lời  HS quan sát | Gợi ý PT 9: |
| -GV cho HS chơi Kahoot (10 câu hỏi). | -HS tham gia trò chơi. | Trò chơi: Kahoot |

1. **Hướng dẫn về nhà (2 phút)**

* Học bài theo SGK và vở ghi.
* BTVN: 11b,d + 12bcd. SGK/12,13 và PT đã gợi ý.
* Chuẩn bị cho tiết sau Luyện tập: HS chuẩn bị cá nhân các bài 15,19 (ghi ý tưởng vào giấy nhớ).

1. **RÚT KINH NGHIỆM**

………………………………………………………………………………………………………………

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

**TRÒ CHƠI: MẢNH GHÉP KÌ DIỆU**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | (Có cách 2) |  |