

TRƯỜNG TH NGUYỄN THỊ BẢY

GIÁO DỤC



Hành trình sáng tạo

Giáo viên: Trần Thị Tuyết

**Thứ Năm, ngày 3 tháng 10 năm 2024**

Bài học Stem

# GÓC BIÊN HÌNH



## MỤC TIÊU

- ✓ Nhận biết được góc nhọn, góc tù, góc bẹt.
- ✓ Chế tạo một dụng cụ có thể chuyển đổi giữa các góc nhọn, góc tù, góc bẹt.
- ✓ Dùng dụng cụ này để biểu diễn góc nhọn, góc tù, góc bẹt.



# CÂU CHUYỆN STEM

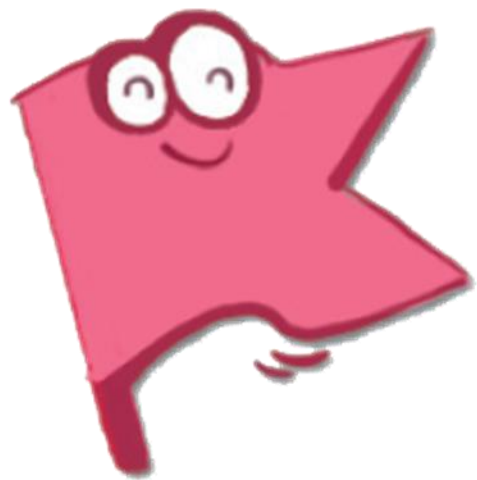




## Câu chuyện STEM



**? Miệng của Pac-man khi ăn hạt đậu tạo thành những góc như thế nào?**



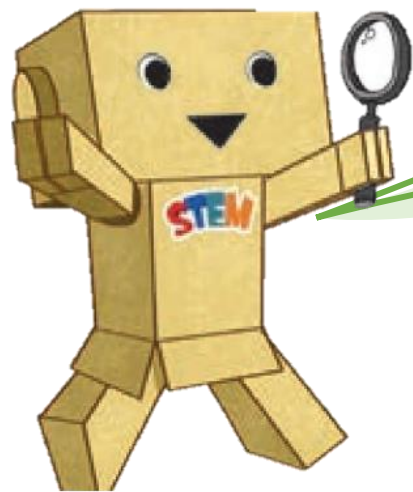
# THỬ THÁCH STEM



**KIẾN THỨC STEM**



# 1. Khám phá góc nhọn, góc tù, góc bẹt



Thực hiện lần lượt theo các bước như hướng dẫn trong **hình 3** trang **30**. Rồi dán vào vở.

# Thực hành cắt hình theo hướng dẫn rồi dán vào vở.

## KIẾN THỨC STEM

1. Khám phá góc nhọn, góc tù, góc bẹt

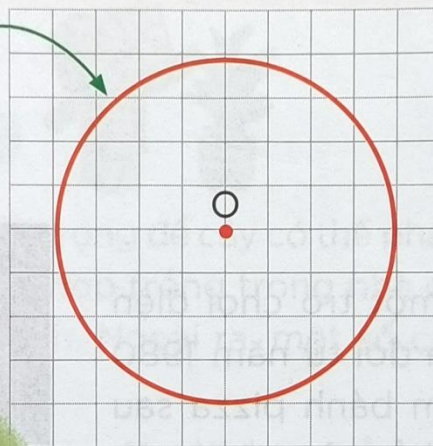


Thực hiện theo các bước như hình 3.

### Bước 1.

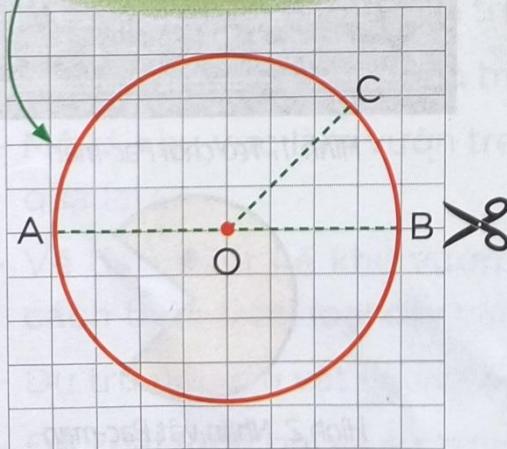
Vẽ đường tròn tâm O  
bán kính 4 ô vuông lên  
giấy kẻ ô.

Lưu ý: Lấy tâm hình tròn  
trên giao của  
hai đường kẻ ô.



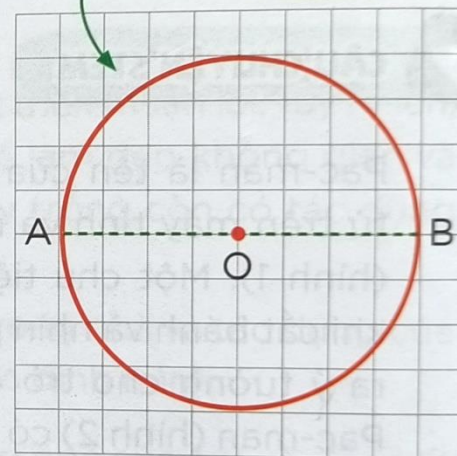
### Bước 3.

Kẻ bán kính OC bằng nét đứt.  
Đặt giấy kẻ ô vừa vẽ lên  
giấy màu. Cắt hình tròn  
và các đường nét đứt.



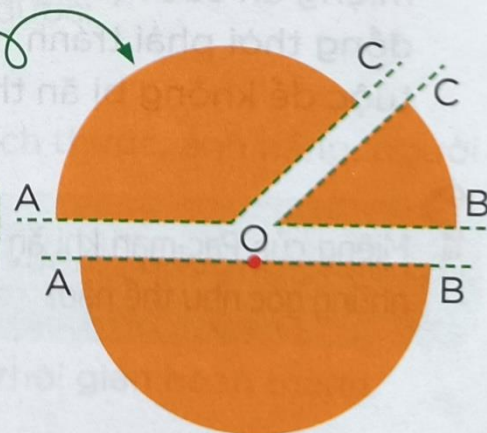
### Bước 2.

Kẻ đường kính  
AB (ngang)  
bằng nét đứt.



### Bước 4.

Dán các phần  
giấy màu vào vở  
và kẻ thêm các  
đường kéo dài ở  
mỗi bán kính.

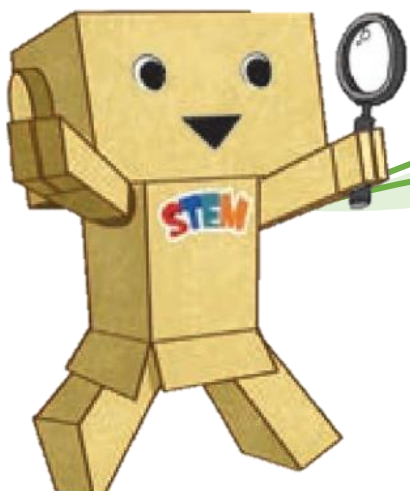


Hình 3



# 1. Khám phá góc nhọn, góc tù, góc bẹt

Hãy so sánh các góc cắt được với góc vuông như **hình 4** trang **31** và vẽ hình vào vở.



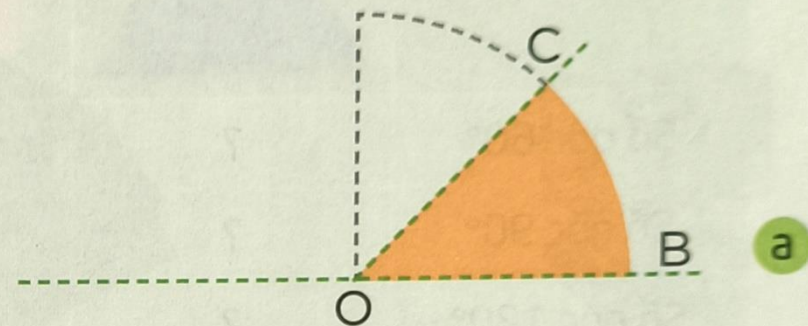
# So sánh các góc với góc vuông.



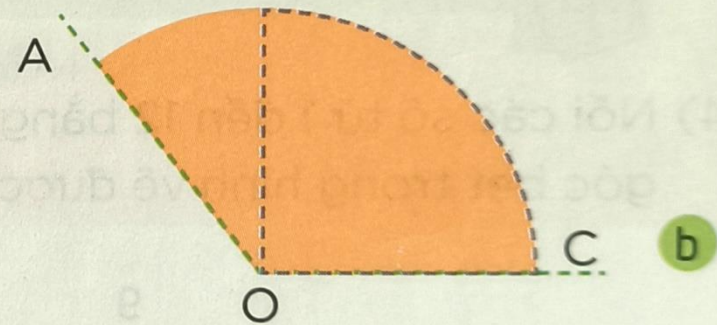
So sánh các góc đỉnh O cạnh OB, OC; góc đỉnh O cạnh OA, OC và góc đỉnh O cạnh OA, OB với góc vuông có được bằng cách gấp đôi nửa hình tròn từ giấy kẻ ô.



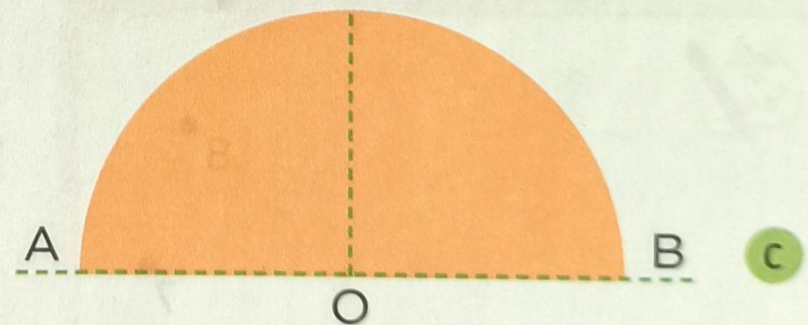
- Góc đỉnh O, cạnh OB, OC là góc nhọn.
- Góc nhọn nhỏ hơn góc vuông.



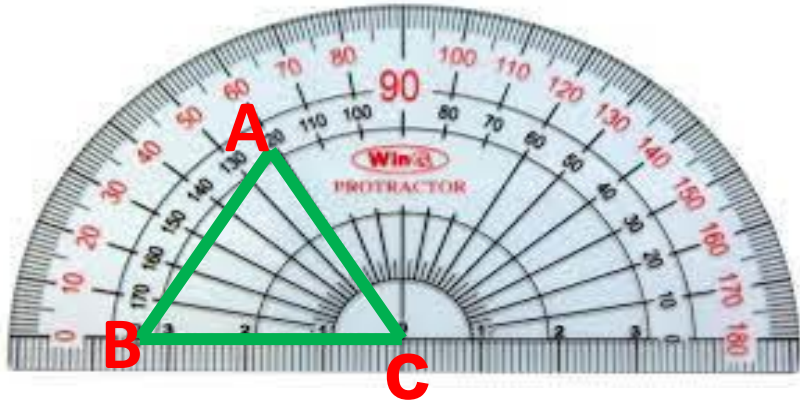
- Góc đỉnh O, cạnh OA, OC là góc tù.
- Góc tù lớn hơn góc vuông.



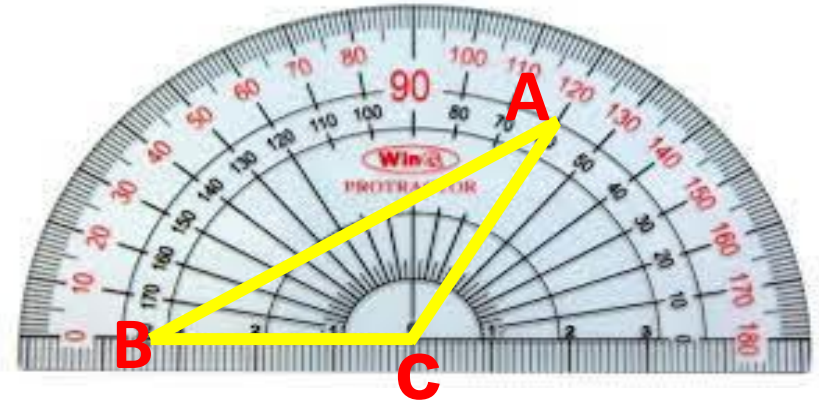
- Góc đỉnh O, cạnh OA, OB là góc bẹt.
- Góc bẹt bằng hai lần góc vuông.



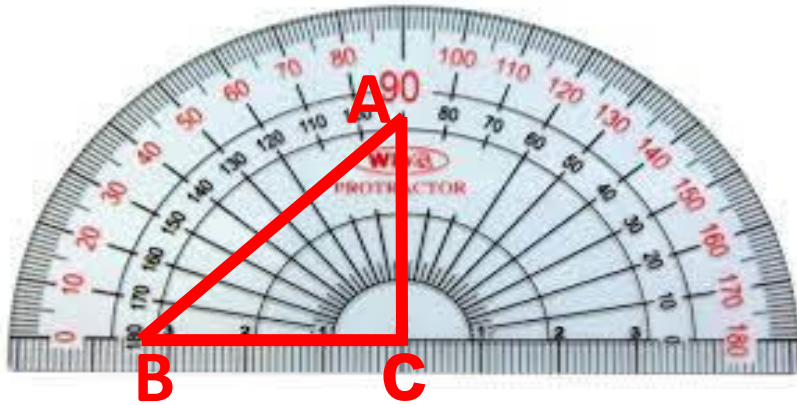
Hình 4



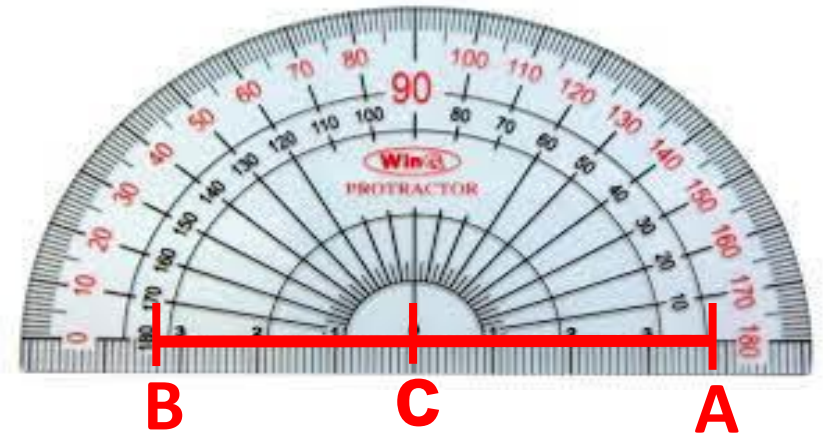
Góc **C** có số đo là  $60^{\circ}$ .



Góc **C** có số đo là  $120^{\circ}$ .



Góc **C** có số đo là  $90^{\circ}$ .



Góc **C** có số đo là  $180^{\circ}$ .



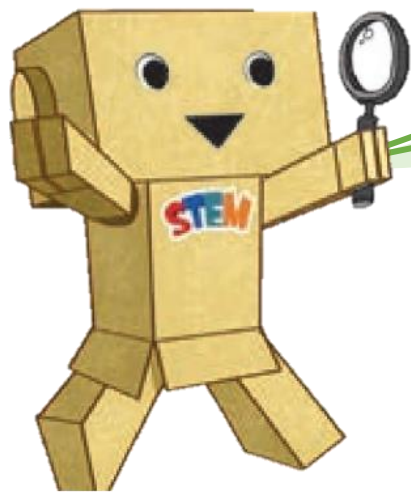
# 1. Khám phá góc nhọn, góc tù, góc bẹt

## **GHI NHỚ**

- Góc nhọn nhỏ hơn góc vuông.
- Góc tù lớn hơn góc vuông.
- Góc bẹt bằng hai lần góc vuông.



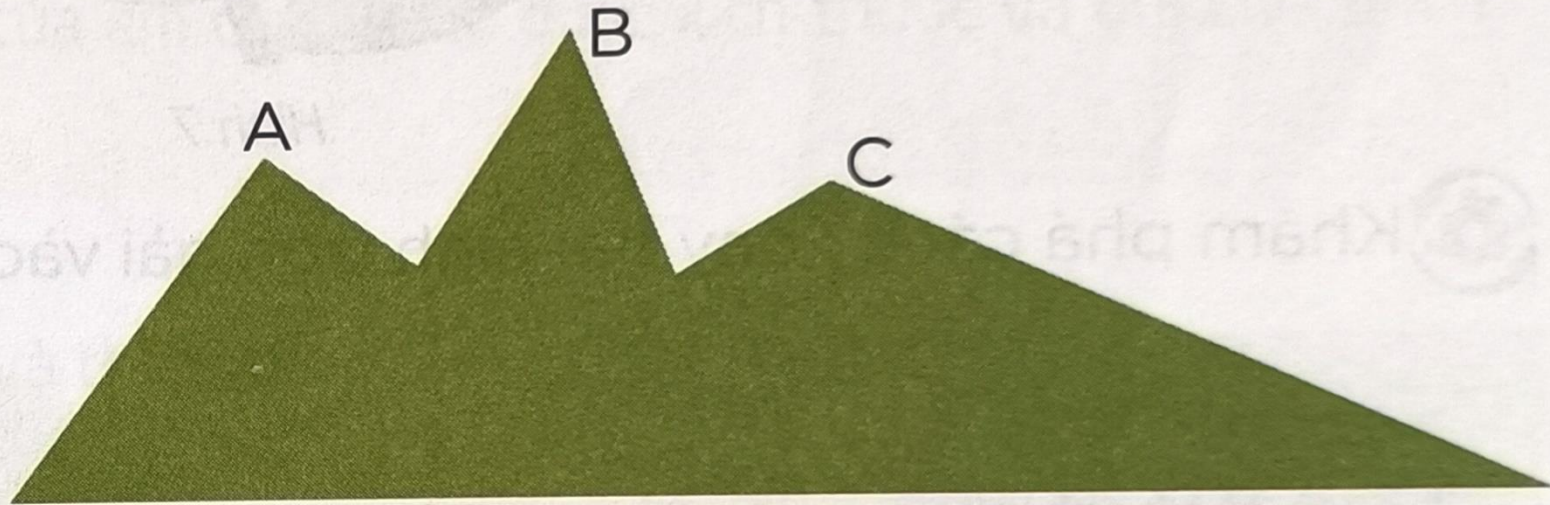
## 2. Luyện tập về góc nhọn, góc tù, góc bẹt



**Thực hiện các bài  
tập 1, 2 trang 31**

2. Luyện tập về góc nhọn, góc tù, góc bẹt

(1) Quan sát hình 5. Trong các góc có đỉnh là các đỉnh núi A, B, C; cạnh là các sườn núi, góc nào là góc nhọn, góc vuông, góc tù?



Hình 5

**Đỉnh A là góc vuông**

**Đỉnh B là góc nhọn**

**Đỉnh C là góc tù**



## Khám phá hai hình tròn gài vào nhau

- Vẽ và cắt hai hình tròn bằng nhau rồi thực hành như các bước được hướng dẫn trong **hình 8** ở **trang 32**.

- Tìm cách xoay hai hình tròn để biểu diễn một Pac-man đang ăn hạt đậu.





**SÁNG CHÉP STEM**



# Sáng chế STEM

## 1. Vật liệu và dụng cụ



Giấy bìa nhiều màu khổ A4



*Em cần có thêm: kéo, thước thẳng, bút chì, com pa.*



# Sáng chế STEM

## 2. Tiến trình thực hiện

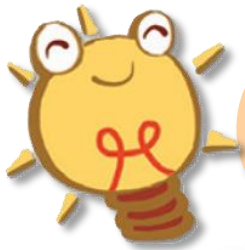
### a) Lên ý tưởng

Từ yêu cầu của thử thách STEM và cách làm Pac-man ăn đậu, hãy phác thảo góc biến hình.



### Lưu ý:

Bản phác thảo góc biến hình của em cần mô tả được kích thước và ghi chú thích phù hợp.



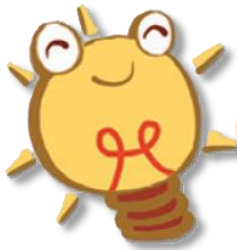
## Sáng chế STEM

### 2. Tiến trình thực hiện

#### b) Lựa chọn vật liệu, dụng cụ và thiết kế chi tiết

**Dựa trên ý tưởng thiết kế, hãy lựa chọn các vật liệu, dụng cụ phù hợp để tạo góc biến hình và hoàn thành thông tin theo bảng bên.**

TT	Tên bộ phận	Số lượng	Vật liệu	Dụng cụ
1	?	?	?	?
2	?	?	?	?
...	?	?	?	?



## Sáng chế STEM

### 2. Tiến trình thực hiện

#### c) Chế tạo sản phẩm

- Phân công nhiệm vụ trong nhóm.
- Thực hiện làm góc biến hình theo thiết kế.



## Sáng chế STEM

### 2. Tiến trình thực hiện

#### d) Thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm

Thử nghiệm dùng góc biến hình để biểu thị các góc khác nhau, biểu diễn Pac-man đang ăn hạt đậu khi mở miệng rộng với nhiều kích cỡ.






# Sáng chế STEM

## 2. Tiến trình thực hiện

**d) Thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm**

- Đánh giá sản phẩm theo các yêu cầu, điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm nếu cần.

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ GÓC BIẾN HÌNH**

Yêu cầu			
Mô phỏng được góc như là "miệng" của Pac-man đang mở ra.	?	?	?
Có thể xoay để biểu thị được nhiều góc khác nhau như góc nhọn, góc vuông, góc tù, góc bẹt.	?	?	?
Có kích thước không vượt quá tờ giấy A4.	?	?	?
Có hai màu sắc tương phản để quan sát góc muốn biểu thị.	?	?	?
Dụng cụ chắc chắn, sử dụng được nhiều lần.	?	?	?



# Sáng chế STEM

## 2. Tiến trình thực hiện

### e) Báo cáo, trình diễn

- Mỗi nhóm cử một đại diện giới thiệu công dụng và cách sử dụng sản phẩm để tạo các góc khác nhau. Biểu diễn Pac-man đang ăn hạt đậu.
- Chia sẻ, giới thiệu về sản phẩm của nhóm em.
- Bình chọn cho nhóm có sản phẩm đáp ứng tốt các yêu cầu và có phần chia sẻ hay nhất.

# SẢN PHẨM CỦA EM



Chủ Nhật ngày 3 tháng 10 năm 2024

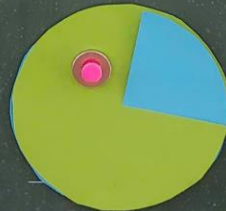
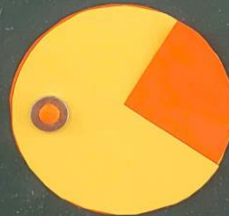
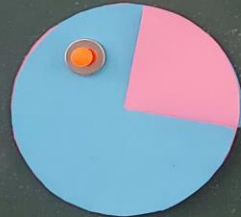
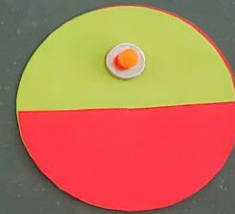
Bài học STEM  
Góc biến hình



Chủ Nhật ngày 3 tháng 10 năm 2024

Bài học STEM

Chức biến hình





# STEM VÀ CUỘC SỐNG



## STEM VÀ CUỘC SỐNG

**1. Thảo luận để tìm cách cho hiển thị thêm dòng chữ mô tả loại góc (góc nhọn, góc vuông, góc tù, góc bẹt) khi biểu diễn.**



## STEM VÀ CUỘC SỐNG

2. Nhân vật Pac-man trong trò chơi điện tử giải trí xuất hiện vào những năm 1980 đã đi vào kí ức của rất nhiều người thời đó. Người ta đã chế tạo ra một loại máy chuyên để chơi trò chơi này.





**Cảm ơn các em  
đã tham gia  
học tích cực!**