

Vượt qua vạch đích trong tiếng hô hoan cổ vũ của đám đông!

Trong bài học này, học sinh sẽ được áp dụng kiến thức về lực không cân bằng khi lắp ráp mô hình vạch đích cơ học vui nhộn cho Nhân vật điển hình.



🕒 30-45 phút

📦 Làm quen

🎓 Lớp 3-5

Tham gia (cả lớp, 5 phút)

- Cho học sinh thảo luận nhanh về các cuộc chạy đua.
- Đặt câu hỏi để học sinh động não. Dưới đây là một số gợi ý:
 - Lực nào có thể giúp vận động viên điển hình phá băng về đích? (*Vận động viên đẩy thân mình. Lực đẩy này là lực không cân bằng. Do đó, điều này sẽ khiến vận động viên điển hình chạy qua và phá băng về đích.*)
 - Sử dụng lực đẩy bằng về đích như thế nào để Nhân vật khác trao cúp hoặc huy chương cho Nhân vật chiến thắng?
- Hướng học sinh chuyển sang thử thách lắp ráp.

Khám phá (làm việc cá nhân, 20 phút)

- Yêu cầu học sinh tự mình lắp ráp mô hình vạch đích vui nhộn cho Nhân vật điển hình. Mô hình phải có cơ cấu lực.
- Bảng tính học sinh trình bày các bước lắp ráp. Không có bất kỳ hướng dẫn lắp ráp cụ thể nào.
- Học sinh có thể tham khảo các hình ảnh trong Bảng tính học sinh để tìm cảm hứng hoặc tự dùng trí tưởng tượng của mình.

Giải thích (cả lớp, 10 phút)

- Yêu cầu học sinh giải thích xem các em đưa lực không cân bằng vào mô hình vạch đích vui nhộn của mình như thế nào.
- Đặt các câu hỏi như:
 - Lực không cân bằng tác động lên đâu trong mô hình của các em? (*Lực không cân bằng khi nhân vật điển hình đẩy qua vạch đích.*)

Chế tạo (làm việc cá nhân, 10 phút)

- Yêu cầu học sinh vẽ, quay video ngắn hoặc ghi âm giải thích cách thức dựng mô hình minh họa "vạch đích vui nhộn".

Đánh giá (làm việc cá nhân)

- Yêu cầu mỗi học sinh đưa ra ví dụ về lực không cân bằng tác động lên vật trong mô hình của mình.

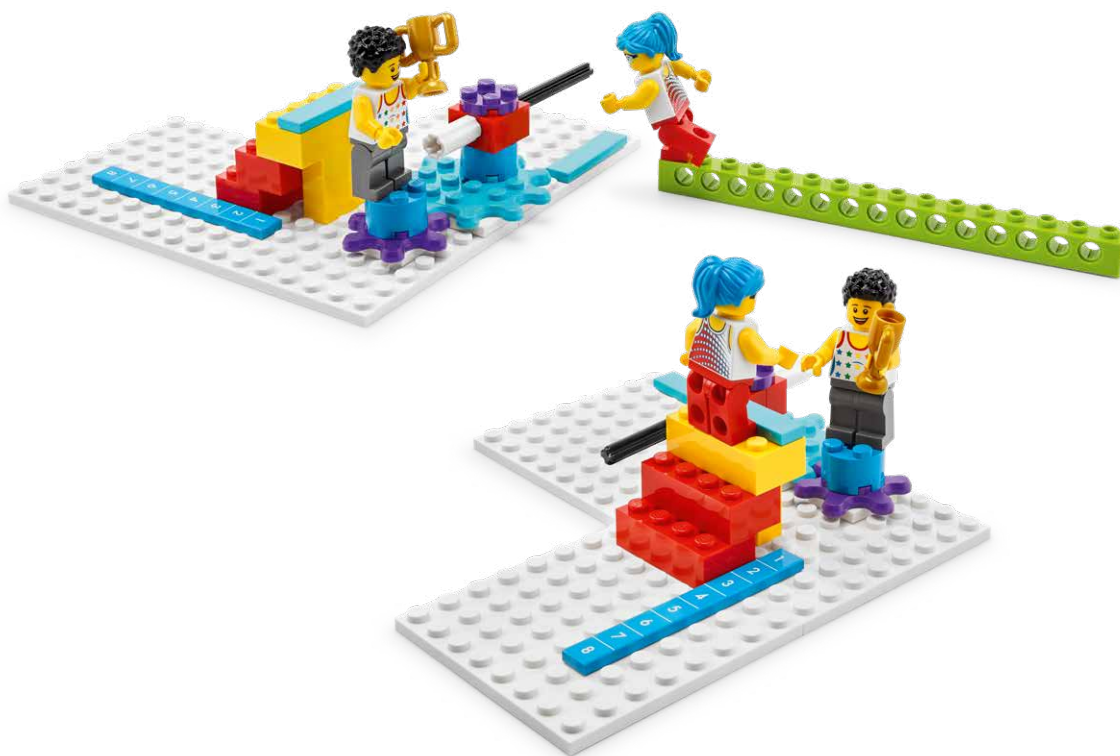
2000471

Vạch đích vui vẻ

Bảng tính học sinh

Vượt qua vạch đích trong tiếng hô hoan cổ vũ của đám đông!

- Lắp ráp mô hình vạch đích vui nhộn cho Nhân vật điền kinh.
- Vạch đích phải có cơ cấu lực. Có thể sử dụng:
- Một bánh răng, nhiều bánh răng hoặc đòn bẩy đơn giản.



- Sử dụng hình ảnh để tạo cảm hứng hoặc tự dùng trí tưởng tượng.
- Giải thích lực không cân bằng tác động lên vật trong mô hình.