**GV: Hoàng Minh Phương-Trường PTDTBT TH&THCS Xà Hồ-Trạm Tấu**

**Bài 4: XÁC SUẤT CỦA BIẾN CỐ NGẪU NHIÊN TRONG**

**MỘT SỐ TRÒ CHƠI ĐƠN GIẢN**

Môn TOÁN. lớp: 8

Thời gian thực hiện: 3 tiết

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức:**

- HS sử dụng được tỉ số để mô tả xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản.

**2. Năng lực:**

- Góp phần tạo cơ hội để HS phát triển một số năng lực chung như: Năng lực tự học thông qua việc HS tự hoàn thành được các nhiệm vụ học tập; Năng lực giao tiếp và hợp tác thông qua việc thực hiện các nhiệm vụ trong nhóm, biết hỗ trợ nhau, trao đổi, thảo luận, thống nhất được ý kiến trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

- Góp phần tạo cơ hội để HS phát triển một số thành tố của năng lực toán học như:

NL tư duy và lập luận toán học thông qua hoạt động nhận biết khái niệm liên quan đến tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số phần tử của tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối biến cố; NL giao tiếp toán học thông qua hoạt động nhóm và trả lời nhận xét các hoạt động.

**3. Phẩm chất:**

- Góp phần tạo cơ hội để HS phát triển một số phẩm chất:

+ Chăm chỉ: thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

+ Trung thực: thật thà, thẳng thắn trong báo cáo kết quả hoạt động cá nhân và theo nhóm, trong đánh giá và tự đánh giá.

+ Trách nhiệm: hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1 - GV:** SGK, SGV, Tài liệu giảng dạy, giáo án, một số đồng xu, vòng quay số, hình ảnh có liên quan đến đồng xu, vòng quay số để minh họa cho bài học. Máy chiếu/ tivi, bảng tương tác.

**2 - HS**:

- SGK, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (bút, thước...), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**TIẾT 1**

**I. XÁC SUẤT CỦA BIẾN CỐ TRONG TRÒ CHƠI TUNG ĐỒNG XU.**

**II. XÁC SUẤT CỦA BIẾN CỐ TRONG TRÒ CHƠI VÒNG QUAY SỐ.**

**1. Yêu cầu cần đạt**

- HS củng cố lại các khái niệm cũ liên quan đến biến cố trong trò chơi tung đồng xu, vòng quay số.

- HS ghi nhớ được kiến thức trọng tâm về xác suất của một biến cố có gắn với hoạt động tung ngẫu nhiên đồng xu một lần và trong trò chơi vòng quay số.

**2. Tổ chức thực hiện**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của học sinh** | **Hoạt động của giáo viên** | **Ghi chú** |
| **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG** | | |
| HS quan sát hai mặt của đồng xu, đọc sách giáo khoa, nghe GV giới thiệu để xác định mặt S, mặt N của đồng xu.  - HS hoạt động nhóm đôi trong thời gian 2 phút, nhận định được:  *Khi tung đồng xu một lần có hai trường hợp có thể xảy ra là xuất hiện mặt S hoặc mặt N,nên xác suất của biến cố* *“Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” là .* | - GV cho học sinh quan sát hai mặt của đồng xu, đọc thông tin trong Sgk và xác định mặt S, mặt N của đồng xu.  Đưa ra tình huống: Tung đồng xu 1 lần. Xét biến cố ngẫu nhiên “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N”.  *Các em hãy tính xác suất của biến cố ngâu nhiên nói trên?*  GV ghi nhận kết quả của HS, trên cơ sở đó giới thiệu, kết nối HS vào bài học mới: *"Ở chương trình lớp 7, chúng ta đã tìm hiểu biến cố ngẫu nhiên là gì; cách tính xác suất của một biến cố ngẫu nhiên ? Bài học ngày hôm nay sẽ giúp chúng ta khắc sâu kiến thức qua bài học:* ***Bài 4. Xác suất của biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản***". | sử dụng SGK điện tử kết hợp sử dụng các đồng xu đã chuẩn bị. |
| **HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC** | | |
| **Nội dung 1. Xác suất của biến cố trong trò chơi tung đồng xu.** | | |
| HS thảo luận và thực hiện các yêu cầu trong***HĐ1,***viết được vào bảng nhóm câu trả lời tối thiểu là:  a) Tập hợp A = { S; N}  b)Kết quả thuận lợi cho biến cố *B* {N}  c) Tỉ số là ***.***  Đại diện 1,2 nhóm trình bày kết quả, các nhóm khác nhận xét, bổ sung.  HS nhớ lại và trả lời được: *tỉ số được gọi là xác suất của biến cố B.*  *-* HS theo dõi, lắng nghe, khẳng định nội dung kiến thức và ghi lại vào vở. | **I.** **Xác suất của biến cố trong trò chơi tung đồng xu.**  **HĐ 1:**  - GV cho học sinh hoạt động cặp đôi và trả lời các câu hỏi:  *a) Tập hợp A gồm các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của đồng xu trong trò chơi tung ngẫu nhiên đồng xu một lần.*  *b) Kết quả thuận lợi cho biến cố B “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” trong trò chơi tung ngẫu nhiên đồng xu một lần.*  *c) Tỷ số giữa số kết quả thuận lợi của biến cố và số kết quả có thể xảy ra là bao nhiêu?*  GV quan sát các nhóm thảo luận và có thể đưa ra một số gợi ý (nếu cần)  + Có bao nhiêu kết quả có thể xảy ra khi tung đồng xu 1 lần.  + Có bao nhiêu kết quả thuận lợi cho biến cố B?  + Tỉ số giữa kết quả thuận lợi và số kết quả có thể xảy ra là bao nhiêu?  GV gọi đại diện 1,2 nhóm trình bày kết quả thảo luận.  - GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của các nhóm.  - GV ? *tỉ số được gọi là gì* (đã học ở lớp 7) *của biến cố B*?  - Từ kết quả ***HĐ1****,* GV dẫn dắt HS đến khái niệm về xác suất của biến cố trong trò chơi tung đồng xu .  Trong trò chơi tung đồng xu, ta có:  *-Xác suất của biến cố mặt xuất hiện là mặt N bằng*  *-Xác suất của biến cố mặt xuất hiện là mặt S bằng*  GV cho một vài học sinh nhắc lại *kiến thức trọng tâm (SGK-27)* | Sử dụng SGK diện tử  HS làm bài vào giấy nháp và sử dụng phần mềm để trình chiếu  Sử dụng SGK điện tử. |
| **Nội dung 2. Xác suất của biến cố trong trò chơi vòng quay số.** | | |
| HS thảo luận, thực hiện lần lượt các yêu cầu trong ***HĐ2,*** viết vào bảng nhóm các câu trả lời:  *a)Tập hợp các kết quả có thể xảy ra là :*  *C = {1; 2; 3; ...; 8}.*  *b) D = {1; 3; 5; 7}.*  *c) Tỉ số cần tìm là:*  Các nhóm đổi chéo kết quả, nhận xét, bổ sung.  HS hoạt động cá nhân, suy nghĩ và trả lời được:  *Tỉ số này được gọi là xác suất của biến cố “Số xuất hiện trên hình quạt khi vòng quay dừng lại tại mũi tên”*  *-* HS nhắc lại nội dung trong khung kiến thức trọng tâm (SGK – tr27) và ghi lại vào vở.  HS hoạt động cá nhân, đọc, phân tích ví dụ 1 và trả lời được: *cách tính giống nhau, đều bằng tỉ số giữa số kết quả thuận lợi và các kết quả có thể xảy ra*.  Hs đọc to nội dung phần ghi nhớ, kết luận | **II. Xác suất của biến cố trong trò chơi vòng quay số.**  **HĐ 2:**    - GV tổ chức cho HS hoạt động nhóm 4, thảo luận ***HĐ2*** để củng cố lại khái niệm cũ và hình thành kiến thức mới về xác suất của biến cố trong trò chơi vòng quay số .  *a) Tập hợp C gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện ghi trên hình quạt khi mũi tên chỉ vào đĩa khi dừng lại trong trò chơi vòng quay số.*  *b) Tập hợp kết quả biến cố D “Mũi tên chỉ vào hình quạt là số lẻ”.*  *c) Tìm tỉ số của các kết quả thuận lợi cho biến cố D và số phần tử trong tập hợp C ?*  GV cho các nhóm đổi phiếu và nhận xét kết quả của nhau.  - GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của các nhóm.  - Từ kết quả ***HĐ2,*** GV đặt câu hỏi : tỷ số chúng ta vừa tính được của biến cố D trong trò chơi vòng quay số trên gọi là gì?  ***Kết luận:***  *Trong trò chơi vòng quay số, đối với biến cố “Số xuất hiện trên hình quạt khi vòng quay dừng lại tại mũi tên” tỉ số giữa số các kết quả thuận lợi cho biến cố đó và số các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên là . Tỉ số này được gọi là xác suất của biến cố “Số xuất hiện trên hình quạt khi vòng quay dừng lại tại mũi tên” trong trò chơi trên.*  *Trong trò chơi vòng quay số trên, nếu k số kết quả thuận lợi cho một biến cố thì xác suất của biến cố đó là .*  - Yêu cầu HS đọc, phân tích ***Ví dụ 1*** và cho biết cách tính xác suất của biến cố “ chiếc kim chỉ vào hình quạt ghi số chẵn” có giống với cách tính xác suất của biến cố “ chiếc kim chỉ vào hình quạt ghi số lẻ” mà ta xét ở trên không?  GV chốt lại: *Trong trò chơi quay số nói chung, nếu k là kết quả thuận lợi cho một biến cố, n là số các kết quả có thể xảy ra khi quay thì xác suất của biến cố đó là .*  - GV gọi 1 đến 2 HS đọc lại nội dung phần ghi nhớ | Sử dụng SGK điện tử  HS làm bài vào giấy nháp và sử dụng phần mềm để trình chiếu |
| **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** | | |
| - HS hoạt động cá nhân, tính được  - Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra là:  {1, 2, 3, …, 8}.  - Có 5 kết quả thuận lợi cho biến cố “*Mũi tên chỉ vào hình quạt ghi số nhỏ hơn 6*” là: 1, 2, 3, 4, 5.  - Vì thế, xác suất của biến cố trên là:  - HS trả lời các câu hỏi.  HS lựa chọn con số may mắn và trả lời câu hỏi trắc nghiệm, mỗi học sinh trả lời đúng câu hỏi của mình sẽ được 1 phần quà tương ứng. | **Luyện tập 1**  GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân, thực hiện LT1:  *Tính xác suất của biến cố “Mũi tên chỉ vào hình quạt ghi số nhỏ hơn 6”.*  GV lần lượt gọi học sinh trả lời từng phần, yêu cầu học sinh khác nhận xét, bổ sung.  GV nhận xét chung và chốt đáp án:  **Trò chơi “Con số may mắn”**  - GV đưa nội dung trò chơi “con số may mắn”.  GV tổ chức cho học sinh chơi trò chơi, bằng cách chiếu các câu hỏi lên màn hình theo sự lựa chọn của học sinh. Lựa chọn ưu tiên cho những học sinh giơ tay nhanh nhất.  **Câu 1.** Tung đồng xu (cân đối, đồng chất) một lần. Tập hợp các kết quả có thể xảy ra với mặt xuất hiện của đồng xu là:  A) {Sấp; ngửa}.  B) {Sấp}  C) {Ngửa}  D) [Sấp; ngửa]  *Đáp án: A*  **Câu 2.** Tung đồng xu (cân đối, đồng chất) một lần, xác suất của biến cố “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt ngửa” là:  A)  C)  B) 1 D) 2  *Đáp án C*  - Dữ kiện cho câu 3; 4; 5: *Hình 38* mô tả một đĩa tròn bằng bìa cứng được chia làm 8 phần bằng nhau và ghi các số 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8, chiếc kim được gắn cố định vào trục quay ở tâm đĩa.    **Câu 3**. Xác suất của biến cố “Chiếc kim chỉ vào hình quạt ghi số lớn hơn 5” là:  A)  C)  B)  D)  *Đáp án B.*  **Câu 4.** Các kết quả thuận lợi của biến cố “Chiếc kim chỉ vào hình quạt ghi số nguyên tố” là:  A) 2; 3; 5.  B) 1; 2; 3; 5.  C) 1; 2; 3; 5; 7.  D) 2; 3; 5; 7.  *Đáp án D.*  **Câu 5.** Xác suất của biến cố “Chiếc kim chỉ vào hình quạt ghi số nguyên tố” là:  A)  C)  B)  D)  *Đáp án C* | Sử dụng SGK điện tử  - Đánh giá thường xuyên (đánh giá vì học tập)    Máy chiếu  (Đánh giá thường xuyên) |
| **HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG. GIAO NHIỆM VỤ VỀ NHÀ** | | |
| **Vận dụng:**  - Các em thường thấy trò chơi tung đồng xu và trò chơi vòng quay số được thực hiện ở đâu ?  Gợi ý trả lời:  - Trò chơi tung đồng xu của trọng tài để các đội được chọn quyền ưu tiên chọn sân hay giao bóng trong bóng đá, bóng chuyền… tạo sự công bằng cho cả hai đội.  - Trò chơi vòng quay số thường thấy trong hoạt động bốc thăm trúng thưởng ở các cửa hàng, siêu thị…  **Giao nhiệm vụ về nhà:**  - Ghi nhớ kiến thức trọng tâm đã học trong bài.  - Đọc và tìm hiểu trước HĐ3 của phần III “Xác suất của biến cố ngẫu nhiên trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng”. | |  |

**TIẾT 2**

**III. XÁC SUẤT CỦA BIẾN CỐ TRONG TRÒ CHƠI CHỌN NGẪU NHIÊN MỘT ĐỐI TƯỢNG TỪ MỘT NHÓM ĐỐI TƯỢNG.**

**1. Yêu cầu cần đạt:** Học xong phần này học sinh đạt được yêu cầu sau:

- Học sinh biết cách tìm xác suất của biến cố trong một số trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng.

**2. Tổ chức thực hiện**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của học sinh** | **Hoạt động của giáo viên** | **Ghi chú** |
| **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG** | | |
| - HS hoạt động cá nhân trả lời lần lượt 2 câu hỏi trắc nghiệm, mỗi câu đúng câu được 1 điểm cộng | - GV đưa nội dung trò chơi “Đố vui có thưởng”  **Câu 1:** Trong trò chơi tung đồng xu, xác suất của biến cố “ Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt S” là bao nhiêu ?  A)  C)  B)  D) 1    Hình bên mô tả một đĩa tròn bằng bìa cứng được chia làm tám phần bằng nhau và ghi các số 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8. Chiếc kim được gắn cố định vào trục quay ở tâm của đĩa . Quay đĩa tròn một lần  **Câu hỏi 2:** Có bao nhiêu kết quả thuận lợi cho biến cố “Mũi tên chỉ vào hình quạt ghi số lẻ” ?  A) 8 C) 4  B) 2 D) 1  - GV yêu cầu HS cả lớp quan sát và nhận xét câu trả lời của bạn .  **-** GV chính xác hóa kết quả: Câu 1A; Câu 2C. Đặt vấn đề vào bài mới: Trong Trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng với số kết quả có thể xảy ra là hữ hạn và khả năng xảy ra của từng kết quả là giống nhau.Bài hôm nay chúng ta tiếp tục tìm hiểu xác xuất của biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên từ một nhóm đối tượng. | Dùng máy chiếu/tivi/màn hình tương tác  Đánh giá thường xuyên |
| **HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI** | | |
| **Nội dung: III. Xác suất của biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng** | | |
| - HS đọc to nội dung yêu cầu của HĐ3  - HS suy nghĩ, viết và trả lời câu hỏi  E = {Lúa; Ngô; Hoa hồng; Hoa hướng dương; Trâu; Bò; Voi; Hổ; Báo; Sư Tử}  Tập hợp E có 10 phần tử  Tập hợp G gồm các kết quả có thể xảy ra đối với biến cố: “Trên viên bi lấy ra viết tên một loài động vật” là:  G = {Trâu; Bò; Voi; Hổ; Báo; Sư Tử}  Tập hợp G có 6 phần tử  - HS tìm tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố G và số phần tử của tập hợp E  + Tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố G và số phần tử của tập hợp E là:  - HS trả lời được:  Trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng, ***xác suất của một biến cố*** bằng *tỉ số của số kết quả thuận lợi cho biến cố và số các kết quả có thể xảy ra đối với đối tượng được chọn ra.*  Hs đọc to nội dung phần ghi nhớ, kết luận | - GV yêu cầu HS đọc nội dung của HĐ3  - GV yêu cầu cá nhân thực hiện ý a, b. Sau đó trả lời câu hỏi:  ?Tập hợp E, G có bao nhiêu phần tử?  - GV nhấn mạnh: Mỗi phần tử của tập hợp G gọi là một **kết quả thuận lợi** cho biến cố G  GV cho HS trả lời ý c  - GV lấy ý kiến nhóm khác  - GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của học sinh.  Tỉ số này gọi là ***xác suất*** của biến cố G  - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Xác suất của một biến cố là gì?  - GV chốt kiến thức của phần, gọi HS đọc phần ghi nhớ. Sau đó chuyển mục | Dùng máy chiếu/tivi/màn hình tương tác |
| HS đọc cá nhân nội dung *Ví dụ 2*  - HS thực hiện cá nhân hoàn thành ví dụ 2, nêu được các kết quả thuận lợi cho biến cố, tính được xác xuất của biến cố:  a) Có 4 kết quả thuận lợi cho biến cố: “Trên viên bi lấy ra viết tên một loài thực vật”, đó là: Lúa, Ngô, Hoa hồng, Hoa hướng dương. Vì thế, xác suất của biến cố trên là:  b) Có 3 kết quả thuận lợi cho biến cố: “Trên viên bi lấy ra viết tên một loài động vật ăn thịt”, đó là: Hổ, Báo, Sư tử. Vì thế, xác suất của biến cố trên là:  - HS khác lắng nghe và nhận xét bài làm của bạn. | - GV chiếu ***Ví dụ 2*** SGK trang 28 yêu cầu học sinh đọc và trả lời câu hỏi:  *? Theo em, có bao nhiêu kết quả thuận lợi cho biến cố“Trên viên bi lấy ra viết tên một loài thực vật”* *và đó là những biến cố nào ?Tính xác xuất của biến cố?*  *? Theo em, có bao nhiêu kết quả thuận lợi cho biến cố “Trên viên bi lấy ra viết tên một loài động vật ăn thịt” và đó là những biến cố nào ?Tính xác xuất của biến cố?*  - GV gọi HS trả lời  - GV lấy ý kiến HS khác, sau đó chốt kiến thức | Dùng máy chiếu/tivi/màn hình tương tác |
| HS đọc to nội dung *Ví dụ 3*  - HS thực hiện cặp đôi trong 3 phút hoàn thành *Ví dụ 3* nêu được số các kết quả có thể xảy ra đối với thành viên được chọn ra từ đội thanh niên đó là: **25**  và trả lời được, tính được:   1. Có **6** kết quả thuận lợi cho biến cố “Thành viên được chọn đến từ vùng Đồng bằng sông Hồng”, đó là: Hà Nội, Hải Dương, Hải Phòng, Hà Nam, Nam Định, Ninh Bình. Do đó, xác suất của biến cố trên là:   b) Có **13** kết quả thuận lợi cho biến cố “Thành viên được chọn đến từ vùng Đồng bằng sông Cửu Long”, đó là: Long An, Tiền Giang, Vĩnh Long, Bến Tre, Đồng Tháp, Trà Vinh, An Giang, Cần Thơ, Hậu Giang, Bạc Liêu, Sóc Trăng, Kiên Giang, Cà Mau. Do đó, xác suất của biến cố trên là:  - HS lắng nghe câu trả lời bài làm của bạn. | - GV chiếu ***Ví dụ 3*** SGK trang 29 yêu cầu học sinh đọc, thực hiện thảo luận cặp đôi và trả lời câu hỏi:  *? Số các kết quả có thể xảy ra đối với thành viên được chọn ra từ đội thanh niên là bao nhiêu?*  *? Có bao nhiêu kết quả thuận lợi cho biến cố “Thành viên được chọn đến từ vùng Đồng bằng sông Hồng” và đó là những biến cố nào ?Tính xác xuất của biến cố?*  *?Có bao nhiêu kết quả thuận lợi cho biến cố “Thành viên được chọn đến từ vùng Đồng bằng sông Cửu Long”* *và đó là những biến cố nào ?Tính xác xuất của biến cố?*  - GV yêu cầu đại diện 1 nhóm báo cáo kết quả, gọi các nhóm khác nhận xét.  - GV nhận xét, đánh giá và chốt kiến thức  - GV yêu cầu các cặp đôi kiểm tra chéo bài làm của nhau. | Dùng máy chiếu/tivi/màn hình tương tác |
| - HS thực hiện cá nhân để hoàn thành *Ví dụ 4,*viết được, tính được số phần tử của tập hợp D, tính được xác suất :   1. Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số tự nhiên được viết ra là:   D = {10; 11; 12;…; 99}  Số phần tử của tập hợp D là 90   1. Có 10 kết quả thuận lợi cho biến cố: “Số tự nhiên được viết ra là bội của 9”, đó là: 18; 27; 36; 45; 54; 63; 72; 81; 90; 99. Vì thế, xác suất của biến cố trên là:   - HS lắng nghe và nhận xét bài làm của bạn. | - GV chiếu ***Ví dụ 4*** SGK trang 29 yêu cầu học sinh đọc và trả lời câu hỏi:  *? Em hãy viết tập hợp D bằng cách liệt kê các số tự nhiên có hai chữ số ?số phần tử của tập hợp D là bao nhiêu?*  *? Theo em, có bao nhiêu kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là bội của 9”và đó là những biến cố nào ?Tính xác xuất của biến cố?*  - GV gọi HS trả lời  - GV lấy ý kiến HS khác, sau đó chốt kiến thức | Dùng máy chiếu/tivi/màn hình tương tác |
| **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** | | |
| - HS thực hiện nhóm bàn để hoàn thành nhiệm ***Luyện tập 2,*** viết được tập hợp số tự nhiên có hai chữ số, nêu được, tính được:  Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số tự nhiên được viết ra là:  *D = {10; 11; 12;…; 99}*  Số phần tử của tập hợp D là 90  Có 10 kết quả thuận lợi cho biến cố: “Số tự nhiên được viết ra là số chia cho 9 dư 1”, đó là: 10; 19; 28; 37; 46; 55; 64; 73; 82; 91. Vì thế, xác suất của biến cố trên là:  - HS lắng nghe và nhận xét bài làm của bạn. | - GV chiếu ***Luyện tập 2*** SGK yêu cầu HS hoạt động nhóm bàn để hoàn thành bài tập.  - Yêu cầu đại diện 1 nhóm báo cáo kết quả, gọi các nhóm khác nhận xét.  - GV nhận xét, đánh giá và chốt kiến thức | Dùng máy chiếu/tivi/màn hình tương tác |
| **HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG. GIAO NHIỆM VỤ VỀ NHÀ** | | |
| **Giao nhiệm vụ về nhà:**   * Ôn lại kiến thức xác suất của biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản * Tìm hiểu các mô hình trò chơi tương tự và tìm xác suất của biến cố ngẫu nhiên bất kì. * Tìm hiểu và phân loại các nước Việt Nam, Thái Lan, Italia, Tây Ba Nha, Madagascar, Brazil, Mexico thuộc các châu nào trong các châu sau: Châu Á, Châu Âu, Châu Phi, Châu Úc, Châu Mỹ | |  |

|  |
| --- |
| **TIẾT 3** |

**1. Yêu cầu cần đạt**

- Tìm được xác suất của một vài biến cố ngẫu nhiên

**-** Tìm được tỉ số chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng.

- HS vận dụng được kiến thức đã học vào bài toán thực tế

**2. Tổ chức thực hiện**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của học sinh** | **Hoạt động của giáo viên** | **Ghi chú** |
| **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG** | | |
| HS suy nghĩ cách tìm xác suất của biến cố ngẫu nhiên “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N”  HS đứng tại chỗ nêu phương án trả lời (Dự kiến: Xác suất xuất hiện của đồng xu mặt N là ½)  HS khác nhận xét và bổ sung | GV yêu cầu HS nêu cách tìm xác suất của biến cố ngẫu nhiên “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” | Máy chiếu/Tivi |
| **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** | | |
| - HS suy nghĩ, tính được, sau đó trả lời lần lượt 3 câu hỏi a, b, c.  **BT1 (sgk – t30):**  Gọi  là tập hợp các kết quả có thể xảy ra khi rút ngẫu nhiên một thẻ trong hộp.  *.* Tập hợp có  kết quả.  *a) Có*  *kết quả thuận lợi cho biến cố “ Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số có chữ số hàng đơn vị là 5” là:* *.*  *Xác suất của biến cố trên là:*  *b) Các kết quả thuận lợi cho biến cố “ Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số có hai chữ số” là:* *; có*  *( kết quả).*  *Xác suất của biến cố trên là:*    *c) Có 3 kết quả thuận lợi cho biến cố “ Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số có hai chữ số với tích các chữ số bằng 6” là:* ***.***  *Xác suất của biến cố trên là:*  - HS quan sát, nhận xét  - Hs hoạt động theo nhóm suy nghĩ, tính được, sau đó trả lời lần lượt 2 câu hỏi a, b.  **BT2 (sgk – t30):**  *Gọi*  *là tập các kết quả có thể xảy ra khi viết ngẫu nhiên một số tự nhiên có ba chữ số.*    *Tập hợp*  *có*  *(kết quả).*  *a) Có* *cách viết một số tự nhiên như vậy.*  *b) Các kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là lập phương của một số tự nhiên” là:* *; có*  *kết quả.*  *Xác suất của biến cố trên là:*    *- Các kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là số chia hết cho 10” là:*  *Số các kết quả thuận lợi là:*  *(kết quả).*  *Xác suất của biến cố trên là:*    - Đại diện nhóm trình bày, các nhóm nhận xét chéo  - HS đọc nội dung BT 3  \* HS thực hiện nhiệm vụ. Hoạt động theo nhóm  - Hs thảo luận và ghi kết quả vào phiếu (2 bàn 1 nhóm).  **BT3 (sgk – t30):**  *a) Gọi*  *là tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với biển được chọn.*  *Số phần tử của tập hợp là .*  *- Các kết quả thuận lợi cho biến cố “ Biển được chọn thuộc châu Âu” là:* ***Cala Macarella*** *(thuộc nước Tây Ban Nha,* ***Marasusa Tropea*** *(thuộc nước Italia). Số các kết quả thuận lợi là:  (kết quả).*  *Xác suất của biến cố trên là:*    *- Các kết quả thuận lợi cho biến cố “ Biển được chọn thuộc châu Á” là:* ***Hạ Long*** *(thuộc nước Việt nam);* ***Phuket*** *(thuộc nước Thái Lan);. Số các kết quả thuận lợi là:*  *(kết quả).*  *Xác suất của biến cố trên là:*    *- Các kết quả thuận lợi cho biến cố “ Biển được chọn thuộc châu Phi” là:* ***Ifati*** *(thuộc nước Madagascar);* ***Lamu*** *(thuộc nước Kenya). Số các kết quả thuận lợi là* *.*  *Xác suất của biến cố trên là:*    *- Các kết quả thuận lợi cho biến cố “ Biển được chọn thuộc châu Úc” là:* ***Bondi*** *(thuộc nước Australia). Số các kết quả thuận lợi là:  (kết quả).*  *Xác suất của biến cố trên là:*  *- Các kết quả thuận lợi cho biến cố “ Biển được chọn thuộc châu Nam cực” là:* ***Scotia*** *(thuộc châu Nam cực). Số các kết quả thuận lợi là:*  *1 (kết quả).*  *Xác suất của biến cố trên là:*  *- Các kết quả thuận lợi cho biến cố “ Biển được chọn thuộc châu Mỹ” là:* ***Ipanema*** *(thuộc nước Brazil,* ***Cancun*** *(thuộc nước Mexico) );. Số các kết quả thuận lợi là:  (kết quả).*  *Xác suất của biến cố trên là:*    - HS kiểm tra chéo kết quả các nhóm. | **DẠNG 1:** **Tìm xác suất của 1 vài biến cố ngẫu nhiên**  - GV đưa nội dung **BT 1** sgk.  - GV yêu cầu hs hoạt động cá nhân đọc nội dung bài toán và trả lời câu hỏi.  - GV gọi một số HS khác nhận xét  **- GV có thể đặt câu hỏi khai thác thêm cho bài toán này.**  **VD:** “ Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số nguyên tố”.  “ Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số chính phương”.  …  -  - GV đưa nội dung **BT 2** sgk.  - GV yêu cầu hs hoạt động nhóm đọc nội dung bài toán và trả lời câu hỏi.  **HD tìm:** “Số tự nhiên được viết ra là lập phương của một số tự nhiên”.  43 = 64 **73 = 343**  **53 = 125 83 = 512**  **63 = 216 93 = 729**  103 = 1000  Các số thoả mãn là ***.***  - Gv gọi đại diện 1 đến 2 nhóm trình bày bài  **DẠNG 2:** **Chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng.**  - GV đưa nội dung **BT 3** sgk. GV giao phiếu bài tập số 1  - GV giao nhiệm vụ học tập  - Gv đưa ra đáp án và yêu cầu các nhóm kiểm tra chéo  - GV nhận xét và chốt kiến thức | Sách giáo khoa điện tử  Đánh giá thường xuyên  Máy chiếu/Ti vi  Có thể chụp kết quả của HS đưa lên máy chiếu  Máy chiếu/Tivi |
| **HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG – GIAO NHIỆM VỤ VỀ NHÀ** | | |
| - HS hoạt động nhóm đôi làm bài tập gv giao.  *20 tờ phiếu tương ứng với 20 kết quả có thể xảy ra khi rút thăm 1 lần. Số kết quả thuận lợi để bạn Hồng rút được phiếu ghi quà tặng là 100000 đ là 1. Số kết quả thuận lợi để bạn Hồng rút được phiếu ghi quà tặng là 1 cốc trà sữa là 10.*  *Vậy:*   1. *Xác suất để bạn Hồng được tặng* *đ là:* 2. *Xác suất để bạn Hồng được tặng 1 cốc trà sữa là:*   - Đại diện nhóm trình bày  - Cá nhân quan sát và nhận xét bài của nhóm bạn  - HS lắng nghe | - GV giao nhiệm vụ học tập  **Bài tập vận dụng:**  Nhân dịp khai trương của một tiệm bán đồ uống, chủ tiệm đưa ra chương trình rút thăm tặng quà cho khách mua hàng như sau: Mỗi hoá đơn từ 100.000 đ trở lên, khách hàng được một lần rút thăm trúng quà, trong hộp quà gồm các lá phiếu ghi tên các món quà tặng, chủ tiệm có 20 tờ phiếu ghi tên các món quà tặng, trong đó có 10 phiếu ghi quà tặng là 1 cốc trà sữa, 3 phiếu ghi quà tặng là 1 cốc sinh tố hoa quả, 3 phiếu ghi quà tặng là giảm 20% hoá đơn khi thanh toán, và 1 phiếu ghi quà tặng là 100000 đ ( các phiếu được gấp kín phần ghi chữ và giống nhau). Bạn Hồng đến mua hàng và đựơc một lần rút thăm tặng quà.   1. Tính xác suất để bạn Hồng được tặng 100.000 đ. 2. Tính xác suất để bạn Hồng được tặng 1 cốc trà sữa.   - GV kiếm tra phần trình bày của một vài nhóm.  - GV gọi đại diện 2 nhóm lên bảng trình bày, mỗi nhóm trình bày 1 ý.  - GV yêu cầu HS cả lớp quan sát và nhận xét bài làm của các bạn  - GV có thể hỏi tương tự với quà tặng là sinh tố hoa quả và phiếu giảm giá.  - GV chính xác hóa kết quả và khắc sâu kiến thức .  - GV đánh giá, nhận xét thái độ hoạt động nhóm, mức độ đạt được của sản phẩm nhóm, kĩ năng diễn đạt trình bày của HS. | HS có thể đưa kết quả của nhóm lên máy chiếu/ti vi |
| **\* Giao nhiệm vụ về nhà**  - Nắm chắc xác suất của một vài biến cố ngẫu nhiên trong trò chơi “Tung đồng xu” và trò chơi “ Vòng quay số” đã học.  - Tìm hiểu các mô hình trò chơi tương tự và tìm xác suất của biến cố ngẫu nhiên bất kì.  - Tìm hiểu “Xác suất của biến cố ngẫu nhiên trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng”  - Đọc trước nội dung bài mới. | |  |

**PHIẾU BÀI TẬP SỐ 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BIẾN CỐ** | **KẾT QUẢ THUẬN LỢI** | **XÁC SUẤT** |
| “Biển được chọn thuộc châu Âu” |  |  |
| “Biển được chọn thuộc châu Á” |  |  |
| “Biển được chọn thuộc châu Phi” |  |  |
| “Biển được chọn thuộc châu Úc” |  |  |
| “Biển được chọn thuộc châu Nam cực” |  |  |
| “Biển được chọn thuộc châu Mỹ” |  |  |