*Ngày soạn: ................*

## **TIẾT 50-51: BÀI 4. XÁC SUẤT CỦA BIẾN CỐ NGẪU NHIÊN**

## **TRONG MỘT SỐ TRÒ CHƠI ĐƠN GIẢN**

**I.** **MỤC TIÊU**:

**1. Kiến thức:**Học xong bài này, HS biết sử dụng được tỉ số để mô tả xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản.

- Xác định các kết quả thuận lợi cho một biến cố liên quan tới hành động, thực nghiệm.

**2. Năng lực**

**Năng lực chung:**

- Năng lực tự chủ và tự học trong tìm tòi khám phá

- Năng lực giao tiếp và hợp tác trong trình bày, thảo luận và làm việc nhóm

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo trong thực hành, vận dụng.

**Năng lực riêng:** NL tư duy và lập luận toán học; NL giải quyết vấn đề toán học; NL sử dụng công cụ, phương tiện học toán; NL giao tiếp 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, HS có cơ hội được phát triển NL tư duy và lập luận toán học.

**3. Phẩm chất**

- Cóý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm.

- Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

- Hình thành tư duy logic, lập luận chặt chẽ, và linh hoạt trong quá trình suy nghĩ; biết tích hợp toán học và cuộc sống.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

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

**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**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:** - HS chú ý đến một đối tượng mới góp phần phản ánh được khả năng xảy ra của biến cố (xác suất của biến cố)

- Gợi tâm thế, tạo hứng thú, kích thích mong muốn được tiếp nhận bài học.

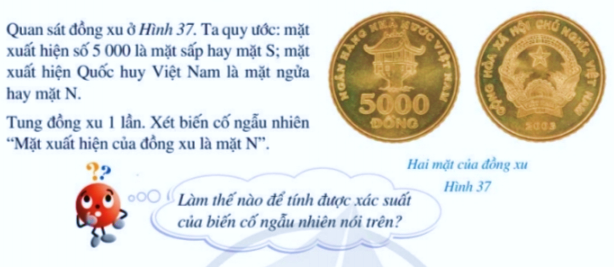
**b) Nội dung:** HS quan sát màn hình, đọc, nghe và thực hiện yêu cầu bài.

**c) Sản phẩm:** HS trả lời được câu hỏi mở đầu dựa vào suy đoán và hiểu biết của bản thân.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- GV chiếu hình ảnh Hình 37 sgk

****

- GV đặt câu hỏi: *Các em hãy tính xác suất của biến cố ngẫu nhiên nói trên?*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:** HS suy nghĩ, thảo luận đưa ra câu trả lời.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** GV gọi một số HS đưa ra kết quả cho câu hỏi trên.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:** 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***".

**B.** **HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI**

**Hoạt động 1: Xác suất của biến cố trong trò chơi tung đồng xu**

**a) Mục tiêu:** - HS củng cố lại các khái niệm cũ liên quan đến biến cố trong trò chơi tung đồng xu

- 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.

**b) Nội dung:** HS tìm hiểu nội dung kiến thức về xác suất của biến cố trong trò chơi tung đồng xu và hoàn thành theo các yêu cầu của GV.

**c) Sản phẩm:** HS trả lời được các câu hỏi và giải được **HĐ1**;

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ CỦA GV VÀ HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**  - GV tổ chức cho HS ôn lại các khái niệm về biến cố trong trò chơi tung đồng xu theo kĩ thuật khăn trải bàn.  *+ 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.*  *+ 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.*  *+Tỷ số giữa số kết quả thuận lợi của biến cố và số kết quả có thể xảy ra là bao nhiêu?*  - GV ? tỉ số được gọi là gì (đã học ở lớp 7) của biến cố B?  🡪 HS thực hiện lần lượt các yêu cầu trong ***HĐ1,*** trình bày vào bảng nhóm, GV gọi đại diện 2 – 3 nhóm trình bày kết quả thảo luận.  - Từ kết quả ***HĐ1,*** GV dẫn dắt HS đến khái niệm về xác suất của biến cố trong trò chơi tung đồng xu .  *-* HS nhắc lại nội dung trong khung kiến thức trọng tâm (SGK – tr27) và ghi lại vào vở.  - GV nhấn mạnh 1 lần nữa những nội dung quan trọng trong mục I  + Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của đồng xu trong trò chơi tung đồng xu  + 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 với mặt xuất hiện của đồng xu .  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS chú ý theo dõi SGK, nghe, tiếp nhận kiến thức và hoàn thành theo yêu cầu, dẫn dắt của GV.  - HS hoạt động nhóm đôi: theo dõi nội dung SGK thảo luận, trao đổi và hoàn thành các yêu cầu.  - GV: hướng dẫn, dẫn dắt, quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS giơ tay phát biểu trình bày tại chỗ hoặc trình bày bảng.  - Các HS khác hoàn thành vở, chú ý nghe và nhận xét.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV đánh giá, nhận xét quá trình tiếp nhận và hoạt động của học sinh và gọi 1-2 HS nhắc lại kiến thức trọng tâm.  **Liên hệ thực tế cuộc sống:**  GV các em thường thấy trò chơi này được thực hiện ở đâu?  + Trò chơi tung đồng xu của trọng tài để các đội được chọn quyền ưu tiên chọn sân hay giao bóng trong bóng đá. Tạo sự công bằng cho cả hai đội. | **I. Xác suất của biến cố trong trò chơi tung đồng xu**  ***HĐ1:***  a) Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của đồng xu là A = {S; N }.  b) B = { N }  Có 1 kết quả thuận lợi cho biến cố B là: mặt N.  c) Tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố B trên và số phần tử của tập hợp A là:  ***Kết luận:***  Trong trò chơi tung đồng xu như đã trình bày ở trên, 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***  ***Chú ý:*** *Trong trò chơi tung đồng xu trên, số các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của đồng xu là 2. Xác suất của mỗi biến cố đó bằng* |

**Hoạt động 2: Xác suất của biến cố trong trò chơi vòng quay số**

**a) Mục tiêu:** - HS củng cố lại các khái niệm cũ liên quan đến biến cố trong trò chơi vòng quay số

- HS ghi nhớ nội dung trong khung kiến thức trọng tâm: xác suất của một biến cố trong trò chơi vòng quay số

**b) Nội dung:** HS tìm hiểu SGK và thực hiện lần lượt các yêu cầu của GV để tiếp nhận kiến thức về xác suất của biến cố trong trò chơi vòng quay số

**c) Sản phẩm:** HS trả lời được các câu hỏi và giải được **HĐ2**;

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**  - GV tổ chức cho HS ôn lại các khái niệm về biến cố trong trò chơi vòng quay số theo kĩ thuật khăn trải bàn.  *+ 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 .*  *+ Tập hợp kết quả biến cố D “Mũi tên chỉ vào hình quạt là số lẻ”.*  *+ Kết quả thuận lợi cho biến cố trong trò chơi vòng quay số .*  - 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 .  🡪 HS thực hiện lần lượt các yêu cầu trong ***HĐ2,*** trình bày vào bảng nhóm, GV gọi đại diện 2 – 3 nhóm trình bày kết quả thảo luận.  - Từ kết quả ***HĐ2,*** GV đặt câu hỏi HS tỷ số chúng ta vừa tính được của biến cố D trong trò chơi vòng quay số trên gọi là gì?  *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.*  *-* HS nhắc lại nội dung trong khung kiến thức trọng tâm (SGK – tr27) và ghi lại vào vở.  - GV nhấn mạnh 1 lần nữa những nội dung quan trong trong mục II  + Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện khi mũi tên chỉ vào hình quạt khi vòng quay dừng lại.  + Kết quả thuận lợi cho biến cố về số xuất hiện “mũi tên chỉ vào hình quạt ghi số…”  + 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 trong trò chơi vòng quay số .  - HS đọc, phân tích ***Ví dụ 1*** để hiểu và củng cố khái niệm “Xác suất của một biến cố trong trò chơi vòng quay số ”  - HS thực hành làm **LT1*.*** *Tính xác suất của biến cố “Mũi tên chỉ vào hình quạt ghi số nhỏ hơn 6”.*  🡪 GV cho HS hoạt động cặp đôi kiểm tra chéo đáp án. GV chữa bài chung cả lớp.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SGK, chú ý nghe, hiểu, hoàn thành bài tập vào vở theo yêu cầu.  - HĐ cặp đôi: HS trao đổi, kiểm tra chéo đáp án và sửa sai cho nhau.  - GV: quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trả lời trình bày bảng, cả lớp nhận xét, GV đánh giá.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  GV tổng quát, nhận xét quá trình hoạt động của các HS, cho HS nhắc lại các kiến thức trọng tâm về xác suất của biến cố trong trò chơi vòng quay số .  **Liên hệ thực tế cuộc sống:**  GV các em thường thấy trò chơi này được thực hiện ở đâu?  + Đây là các trò chơi may mắn trong các cửa hàng bốc thăm trúng thưởng dành cho khách hàng may mắn hay được tổ chức chơi trong các hội chợ. | **II. Xác suất của biến cố trong trò chơi vòng quay số**  ***HĐ2:***     1. Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện ghi trên hình quạt là   C = {1; 2; 3; ...; 8}.   1. D = {1; 3; 5; 7}.   Có bốn kết quả thuận lợi cho biến cố là: 1, 3, 5, 7.  c) Tỉ số cần của số các kết quả thuận lợi cho biến cố D và số phần tử của tập hợp C là:  ***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 .*  ***Ví dụ 1.*** SGK – tr27  **Luyện tập 1:**  - 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: |

**Hoạt động 3: Xác suất của biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng.**

**a) Mục tiêu:** - HS củng cố lại các khái niệm liên quan đến biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng trong một nhóm đối tượng.

- HS ghi nhớ nội dung trong khung kiến thức trọng tâm: xác suất của một biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng trong một nhóm đối tượng.

**b) Nội dung:** HS tìm hiểu SGK và thực hiện lần lượt các yêu cầu của GV để tiếp nhận kiến thức về xác suất của biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng trong một nhóm đối tượng

**c) Sản phẩm:** HS trả lời được các câu hỏi và giải được **HĐ3**;

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS** | **SẢN PHẨM DỰ KIẾN** |
| **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**  - GV tổ chức cho HS ôn lại các khái niệm về biến cố trong trò chơi rút thẻ trong hộp đã học ở lớp 7  - GV tổ chức cho HS hoạt động nhóm 4, thảo luận ***HĐ3*** để củng cố lại khái niệm cũ và hình thành kiến thức mới về xác suất của biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng.  Lấy ngẫu nhiên một viên bi trong hộp  *+ Tập hợp E gồm các kết quả có thể xảy ra trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng*  *+ Tập hợp kết quả biến cố G “Trên viên bi lấy ra là tên một loài động vật”.*  *+ Kết quả thuận lợi cho biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng .*  🡪 HS thực hiện lần lượt các yêu cầu trong ***HĐ3,*** trình bày vào bảng nhóm, GV gọi đại diện các nhóm trình bày kết quả thảo luận.  - Từ kết quả ***HĐ3,*** GV đặt câu hỏi HS tỷ số chúng ta vừa tính được của biến cố G trong trò chơi trên gọi là gì?  *Trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng trong một nhóm đối tượng” 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 “ viên bi lấy ra là tên một loài động vật”..*  *-* HS nhắc lại nội dung trong khung kiến thức trọng tâm (SGK – tr28) và ghi lại vào vở.  - GV nhấn mạnh 1 lần nữa những nội dung quan trong trong mục III  - HS đọc, phân tích ***Ví dụ 2*** để hiểu và củng cố khái niệm “Xác suất của một biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng trong một nhóm đối tượng ” với các biến cố khác nhau.  Gv lưu ý câu b các em cần phân biệt được những động vật nào ăn thịt..  - HS đọc, phân tích ***Ví dụ 3***  Gv các em cần phân biệt được những tỉnh nào thuộc đồng bằng Sông Hồng, Những tỉnh nào thuộc đồng bằng Sông Cửu Long  - HS đọc, phân tích ***Ví dụ 4***  - HS dựa vào VD4 thực hành làm **LT2*.***  Viết ngẫu nhiên một số tự nhiên có hai chữ số. Tính xác suất của biến cố ***“Số tự nhiên được viết ra là một số chia hết cho 9 dư 1”***  🡪 GV cho HS hoạt động nhóm 4 kiểm tra chéo đáp án. GV chữa bài chung cả lớp.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SGK, chú ý nghe, hiểu, hoàn thành bài tập vào vở theo yêu cầu.  - HĐ nhóm 4: HS trao đổi, kiểm tra chéo đáp án và sửa sai cho nhau.  - GV: quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trả lời trình bày bảng, cả lớp nhận xét, GV đánh giá.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  GV tổng quát, nhận xét quá trình hoạt động của các HS, cho HS nhắc lại các kiến thức trọng tâm về xác suất của biến cố trong trò chơi chọn một đối tượng trong nhóm đối tượng . | **III. Xác suất của biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng.**  ***HĐ3:***   1. Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện ghi trên hình quạt là   E = {Lúa, Ngô, Hoa Hồng, Hoa Hướng Dương, Trâu, Bò, Voi, Hổ, Báo, Sư tử}.   1. G Có năm kết quả thuận lợi cho biến cố là: Trâu, Bò, Voi, Hổ, Báo, Sư tử   c) Tỉ số cần của số các kết quả thuận lợi cho biến cố G và số phần tử của tập hợp E là: Tỷ số này gọi là ***xác suất*** của biến cố trên  ***Kết luận:***  *Trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng, xác suất của biến cố bằng tỷ 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.*  ***Ví dụ 2.*** SGK – tr28  ***Ví dụ 3.*** SGK – tr29  ***Ví dụ 4.*** SGK – tr29  **Luyện tập 2:**  - Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra là: M = {10;11;12;13;…;99}. Có 90 số  - Có 10 kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là một số chia hết cho 9 dư 1”  là: 10, 19, 28, 38, 46, 55, 64, 73, 82, 91  - Vì thế, xác suất của biến cố trên là: |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức về xác suất của biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản thông qua một số bài tập.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức về xác suất của biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản để giải các bài tập.

**c) Sản phẩm học tập:** HS giải quyết được tất cả các bài **1, 2, 3** (SGK – tr30)

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- GV yêu cầu HS hoàn thành **Bài 1, 2, 3** (SGK – tr32, 33)

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS chú ý, có thể thảo luận nhóm đôi, nhóm 4 thực hiện hoàn thành bài tập GV yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

Mỗi BT GV mời đại diện một vài HS trình bày miệng/bảng. Các HS khác chú ý hoàn thành bài, theo dõi nhận xét bài các bạn trên bảng.

**Kết quả:**

**Bài 1:**

Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ là:

A = {1;2;3;……;52}.

Số phần tử của tập hợp A là 52.

a) Có năm kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ rút ra số có tận cùng bằng 5” là: 5;15;25;35;45.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là:

b) Có 43 kết quả thuận lợi cho biến cố “Số trên thẻ rút ra là số có hai chữ số” là: 10;11;12;….;52

Vì thế, xác suất của biến cố trên là:

c) Có 3 kết quả thuận lợi cho biến cố “Số trên thẻ rút ra là số có hai chữ số với tích các chữ số bằng 6” là: 23;32;16.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là:

**Bài 2:**

Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ rút ra là: *B* = {100;101;102;…;999}.

a) Có (999-100) +1 = 900 cách viết ngẫu nhiên như vậy.

b) Có năm kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là lập phương của một số tự nhiên” là: 125; 216; 343; 512; 729

Vì thế, xác suất của biến cố trên là:

Có 90 kết quả thuận lợi cho biến cố “Số Số tự nhiên được viết ra là số chia hết cho 10” là: 100, 110, 120,130,140,…990.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là:

**Bài 3.**

1. Tập hợp*E* gồm các kết quả có thể xảy ra là:

*E* = {Hạ long, Phuket, Marasusa, Cala Macarella, Ifty, Lamu, Ipanema, Cancun, Bondi, Scotia}

Số phần tử của *E*là 10

1. - Các kết quả thuận lợi cho biến cố "Biển được chọn thuộc châu Âu" là Marasusa Tropea; Cala Macarella. Có 2 kết quả thuận lợi cho biến cố đó.

Vậy xác suất của biến cố đó là 2/10=15.

 - Các kết quả thuận lợi cho biến cố "Biển được chọn thuộc châu Á" là Hạ Long; Phuket. Có 2 kết quả thuận lợi cho biến cố đó.

Vậy xác suất của biến cố đó là 2/10=15.

 - Các kết quả thuận lợi cho biến cố "Biển được chọn thuộc châu Phi" là Ifaty; Lamu. Có 2 kết quả thuận lợi cho biến cố đó.

Vậy xác suất của biến cố đó là 2/10=15.

 - Các kết quả thuận lợi cho biến cố "Biển được chọn thuộc châu Úc" là Bondi. Có 1 kết quả thuận lợi cho biến cố đó.

Vậy xác suất của biến cố đó là 1/10.

 - Các kết quả thuận lợi cho biến cố "Biển được chọn thuộc châu Nam cực" là Scotia. Có 1 kết quả thuận lợi cho biến cố đó.

Vậy xác suất của biến cố đó là 1/10.

 - Các kết quả thuận lợi cho biến cố "Biển được chọn thuộc châu Mỹ" là Ipanema; Cancun. Có 2 kết quả thuận lợi cho biến cố đó.

Vậy xác suất của biến cố đó là 2/10=15.

***\* Lưu ý :*** Xác suất của một biến cố trong trò chơi viết ngẫu nhiên một số tự nhiên bằng tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số các kết quả có thể xảy ra đối với số tự nhiên được viết ra.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các bạn ra hoàn thành bài nhanh và đúng.

- GV chú ý cho HS các lỗi sai hay mắc phải khi tính xác suất của biến cố.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:**

- Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

- HS thấy sự gần gũi toán học trong cuộc sống, vận dụng kiến thức vào thực tế, rèn luyện tư duy toán học qua việc giải quyết vấn đề toán học

**b) Nội dung:** HS vận dụng linh hoạt các kiến thức về tính xác suất trong một số trò chơi đơn giản và hoàn thành bài tập vận dụng thực tế được giao .

**c) Sản phẩm:** HS thực hiện hoàn thành đúng kết quả bài tập.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- GV yêu cầu HS hoàn thành **Bài 15,16** (SBT – tr24-25).

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:** HS thực hiện hoàn thành yêu cầu theo tổ chức của GV.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** GV mời đại diện HS trình bày bảng mỗi BT

**Kết quả:**

**Bài 15:**

Tập hợp*M* gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số tự nhiên được viết ra là:

*M* = {61;62;63;….;79}

Số phần tử của *M*là 19

a) Có 12 kết quả thuận lợi cho biến cố “Chữ số hàng chục lớn hơn chữ số hàng đơn vị” là: 61;62;63;64;65;70;71;72;73;74;75;76.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: .

b).Có 1 kết quả thuận lợi cho biến cố “Chữ số hàng chục lớn gấp hai lần chữ số hàng đơn vị” là: 63

Vì thế, xác suất của biến cố trên là:

**Bài 16:**

Tập E gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số tự nhiên được viết ra là:

*E* = {900;901;902;…;999}

a) Số phần tử của Elà: (999 -900) + 1= 100

b) Có hai kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là bình phương của một số tự nhiên” là: 900; 961.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là:

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức và kết thúc tiết học.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

- Ghi nhớ kiến thức trong bài.

- Hoàn thành các bài tập còn lại trong sbt tr25.

- Chuẩn bị bài mới *“****Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong một số trò chơi đơn giản****"*