|  |  |
| --- | --- |
| Ngày dạy: | Ngày soạn: |

Tiết theo KHBD:

**BÀI 43: XÁC SUẤT THỰC NGHIỆM**

Thời gian thực hiện: (1 tiết)

**I. Mục tiêu: WCD644**

**1. Về kiến thức:**

- Nhận biết được khả năng xảy ra một sự kiện

- Biểu diễn được khả năng xảy ra một sự kiện theo xác suất thực nghiệm, tính được xác suất thực nghiệm.

**2. Về năng lực:**

\* Năng lực chung:

- Năng lực tự học: HS tự hoàn thành được các nhiệm vụ học tập chuẩn bị ở nhà và tại lớp.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS phân công được nhiệm vụ trong nhóm, biết hỗ trợ nhau, trao đổi, thảo luận, thống nhất được ý kiến trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

\* Năng lực đặc thù:

- Năng lực giao tiếp toán học: HS thảo luận trong nhóm để nhận biết và đưa ra được cách tính xác suất thực nghiệm của một sự kiện bất kì.

- Năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực mô hình hóa toán học: thực hiện được các thao tác tư duy phân tích, tổng hợp, khái quát hóa, … để hình thành công thức tính xác suất thực nghiệm; vận dụng các kiến thức trên để một số bài tập có nội dung gắn với thực tiễn ở mức độ đơn giản.

**3. Về 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. Giáo viên:**

- SGK, kế hoạch bài dạy, thước thẳng, bảng phụ hoặc máy chiếu, một miếng bìa để quay như trong hình 9.29 SGK.

-  phiếu mỗi phiếu ghi tên  HS (An, Hồng, Hoa, Huệ, Mai, Tùng, Tuyết, Tú, Hà, Thanh)

**PHIẾU HỌC TẬP:**



**2. Học sinh:** SGK, thước thẳng, bảng nhóm.

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động 1: Mở đầu (5p)**

**a) Mục tiêu:**

- Gợi động cơ tìm hiểu về xác suất thực nghiệm.

**b) Nội dung:**

- HS tham gia rút thăm trên phiếu đã chuẩn bị và tính tỉ số theo yêu cầu.

**c) Sản phẩm:**

- Kết quả tỉ số giữa số lần rút phải bạn An, Mai, Tùng.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1**  - GV đưa  phiếu mỗi phiếu ghi tên  HS (An, Hồng, Hoa, Huệ, Mai, Tùng, Tuyết, Tú, Hà, Thanh) gọi  HS lên bảng rút thăm tên các bạn trong lớp  lần và đưa ra kết quả mỗi lần rút thăm. Yêu cầu cả lớp tính tỷ số: số lần rút phải bạn An, Mai, Tùng so với tổng số lần rút thăm.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - 1 HS lên bảng rút thăm.  - HS dưới lớp quan sát và hoạt động cá nhân ghi kết quả ra nháp, dựa vào đó tính tỉ số theo yêu cầu.  Hướng dẫn, hỗ trợ:  Cách tính: Ta lấy số lần rút thăm vào tên bạn An chia cho tổng số lần rút thăm. (Mai, Tùng tương tự)  **\* Báo cáo, thảo luận**  - GV gọi một số HS báo cáo các tỉ số  - Một số HS nhận xét kết quả của bạn.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét, công việc trên chính là việc biểu diễn khả năng xảy ra một sự việc theo xác suất thực nghiệm, vậy xác suất thực nghiệm là gì? Để trả lời cho câu hỏi đó chúng ta vào tìm hiểu bài học ngày hôm nay. |  |

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (23p)**

**Hoạt động: Tìm tòi khám phá**

**a) Mục tiêu:**

- HS tìm được tỉ số giữa số lần một sự kiện xảy ra và số lần thực hiện thí nghiệm có thể dùng để biểu diễn khả năng xảy ra của sự kiện đó.

- HS tính được xác suất thực nghiệm của một sự kiện bất kì

**b) Nội dung:**

- HS tham gia chơi trò chơi: “Vòng quay may mắn”

- Tìm tỉ số, suy ra xác suất thực nghiệm của sự kiện mũi tên chỉ vào ô màu vàng, màu xanh, màu đỏ.

- Tìm hiểu ví dụ và thực hiện được ví dụ tương tự.

**c) Sản phẩm:**

- Khái niệm xác suất thực nghiệm

- Phiếu học tập.

- Kết quả ví dụ

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 1:**  - GV tổ chức cho HS chơi trò chơi: Vòng quay may mắn.  GV đưa ra một miếng bìa cứng hình tròn được chia thành ba phần và tô màu xanh, đỏ, vàng như hình 9.29 được gắn vào trục quay có mũi tên ở tâm.  + HS dự đoán mũi tên chỉ vào ô màu nào khi quay miếng bìa.  + HS lên quay miếng bìa mỗi HS quay 1 lần. HS quan sát và ghi lại mũi tên chỉ vào ô màu nào khi miếng bìa dừng lại, thống kê kết quả vào phiếu học tập  + Từ hoạt động trò chơi, suy ra xác suất thực nghiệm của sự việc. Nêu nhận xét.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ 1:**  - HS hoạt động cá nhân thực hiện quay miếng bìa.  - HS hoạt động nhóm theo bàn hoàn thành bảng thống kê vào phiếu học tập.  **\* Báo cáo, thảo luận 1:**  - GV chọn 1 nhóm bàn hoàn thành nhiệm vụ nhanh nhất lên trình bày kết quả viết các câu trả lời.  - Các nhóm bàn ở dưới trao đổi chéo kiểm tra kết quả.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét.  **\* Kết luận, nhận định 1:**  - Nhận xét.  - Chốt kiến thức: chốt lại công thức tính sác xuất thực nghiệm của một sự vật. | PHIẾU HỌC TẬP:  - Xác suất thực nghiệm (SGK)  - Nhận xét: (SGK)  Công thức tính xác suất thực nghiệm:  (SLD: số lần đúng, SLTH: số lần thực hiện) |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 2:**  - GV cho HS hoạt động cặp đôi thảo luận đưa ra xác suất thực nghiệm của sự kiện mũi tên chỉ vào ô màu xanh và sự kiện mũi tên chỉ vào ô màu đỏ.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ 2:**  - HS thảo luận làm yêu cầu  **\* Báo cáo, thảo luận 2:**  - Yêu cầu HS nhóm nhanh nhất cử đại diện lên đọc kết quả. Các nhóm còn lại đổi chéo, so kết quả, nhận xét kết quả.  **\* Kết luận, nhận định 2:**  - GV đánh giá kết quả của các nhóm, chính xác hóa kết quả. |  |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập 3:**  - GV cho HS nghiên cứu ví dụ trong SGK.  Cho HS làm một bài tập tương tự:  Ví dụ: Trong ngày kỉ liệm ngày thành lập đoàn 26 tháng 3, nhà trường tổ chức chơi trò chơi đi cầu kiều. Lớp 7B có  học sinh tham gia đi thì có  em thực hiện đi thành công. Em hãy tính xác suất thực nghiệm của sự kiện HS đi thành công.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ 3:**  - HS thảo luận nhóm theo bàn làm yêu cầu  **\* Báo cáo, thảo luận 3:**  - Yêu cầu HS thảo luận, 2 nhóm nhanh nhất cử nhóm trưởng lên bảng thực hiện, các nhóm còn lại nhận xét.  **\* Kết luận, nhận định 3:**  - GV đánh giá kết quả của các nhóm, chính xác hóa kết quả. | Ví dụ: Trong ngày kỉ liệm ngày thành lập đoàn 26 tháng 3, nhà trường tổ chức chơi trò chơi đi cầu kiều. Lớp 7B có học sinh tham gia đi thì có  em thực hiện đi thành công. Em hãy tính xác suất thực nghiệm của sự kiện HS đi thành công.  Giải:  Số học sinh tham gia trò chơi là  Số HS thực hiện đi cầu thành công là  Xác suất thực nghiệm của sự kiện học sinh đi cầu thành công là: |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (10p)**

**a) Mục tiêu:**

- HS biết vận dụng kiến thức vào tìm xác suất thực nghiệm của một sự kiện cụ thể.

**b) Nội dung:**

- Làm được bài tập phần luyện tập (SGK – 95)

**c) Sản phẩm:**

- Tính dược xác suất thực nghiệm của sự kiện Anthắng.

**d) Tổ chức thực hiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập:**  - HS hoạt động cá nhân  - Làm bài tập phần luyện tập (SGK – 95)  **\* HS thực hiện nhiệm vụ:**  - Tất cả thành viên trong lớp làm phần luyện tập (SGK - 95) vào vở.  **\* Báo cáo, thảo luận:**  - GV yêu cầu 1 hs lên bảng trình bày bài.  - HS dưới lớp nhận xét bổ sung bài làm của bạn trên bảng.  **\* Kết luận, nhận định:**  - GV và HS cùng đánh giá cho điểm bài làm  - GV kết luận: Vậy qua bài ta rút ra được cách tính xác suất thực nghiệm của một sự kiện bất kì bằng cách:  (SLD: số lần đúng, SLTH: số lần thực hiện) | Luyện tập (SGK – 95)  Tổng số lần gieo là:  (lần)  Số lần An thắng là:  (lần)  Xác suất thực nghiệm: |

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (7p)**

**a) Mục tiêu:**

- HS vận dụng các kiến thức vào tìm xác suất thực nghiệm của một sự kiện bất kì.

**b) Nội dung:**

- HS thực hiện trả lời câu hỏi trong phần tranh luận của bạn vuông và tròn

**c) Sản phẩm:**

- HS trả lời được ai là người đúng.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**\* Giao nhiệm vụ 1**:

- HS đọc phần tranh luận trong SGK - 95

**\* HS thực hiện nhiệm vụ 1:**

- HS hoạt động nhóm theo tổ thảo luận.

**\* Báo cáo, thảo luận 1:**

- GV yêu cầu 1 nhóm bất ḱì đưa ra xem bạn Vuông và bạn Tròn ai đúng.

- GV yêu cầu các nhóm còn lại nhận xét

**\* Kết luận, nhận định 1:**

- GV nhận định: Cả hai bạn đều nói đúng. Vì hai bạn có số lần gieo khác nhau cũng như số lần xuất hiện mặt sấp khác nhau, nên mỗi bạn sẽ có một kết quả khác nhau.

- GV và HS cùng đánh giá cho điểm.

**\* Giao nhiệm vụ 2**: Yêu cầu HS thực hiện cá nhân

- Đọc lại toàn bộ nội dung bài đã học.

- Học thuộc: cách tìm xác suất thực nghiệm của một sự kiện bất kì.

- Làm bài 9.29 đến hết bài 9.32 SGK trang 96.

- Nghiên cứu trước bài: Luyện tập chung trò chơi xúc xắc.