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

Tiết theo KHBD:

**BÀI LUYỆN TẬP CHUNG**

**Trò chơi xúc xắc**

Thời gian thực hiện: (1 tiết)

**I. Mục tiêu: WCD644**

**1. Về kiến thức:**

- HS vận dụng được kiến thức bài: kết quả có thể và sự kiện trong trò chơi thí nghiệm, bài thu thập dữ liệu, từ đó tính xác suất thực nghiệm của một số sự kiện.

**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, trao đổi, vận dụng được các kiến thức đã học vào làm bài tập.

- 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 so sánh, phân tích, tổng hợp, khái quát hóa, … để vận dụng các kiến thức trên để giải các bài tập về xác suất thực nghiệm, giải 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 trò chơi 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 trò chơi.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Giáo viên:** SGK, kế hoạch bài dạy, thước thẳng, con xúc xắc xanh và đỏ

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

**III. Tiến trình dạy học:**

**1. Hoạt động 1: Mở đầu (5p)**

**a) Mục tiêu:**

- HS hệ thống lại được kết quả có thể và sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm, cách tính xác suất thực nghiệm của một sự kiện bất kì.

- HS áp dụng được kết quả có thể và sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm, cách tính xác xuất thực nghiệm của một sự kiện bất kì, vận dụng làm bài tập thực tế.

**b) Nội dung:**

- Học sinh trình bày được các kiến thức cơ bản về kết quả có thể và sự kiện trong trò chơi, thí nghiệm, xác suất thực nghiệm.

- Làm bài tập 9.23 (SGK – 97)

**c) Sản phẩm:**

- Công thức tính xác suất thực nghiệm của một sự kiện bất kì.

- Lời giải đáp án được bài tập 9.23 (SGK – 97)

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - HS lên bảng nhắc lại cách tính xác suất thực nghiệm của một sự kiện.  - Làm bài 9.32 (SGK – 97)  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - 1 HS lên bảng thực hiện yêu cầu của GV.  - HS dưới lớp hoạt động cá nhân quan sát và tự làm vào vở.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - 1 HS lên bảng thực hiện  - HS dưới lớp làm bài vào vở và nhận xét bài của bạn.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét, cho điểm. | - Cách tính xác suất thực nhiệm.  (SLD: số lần đúng, SLTH: số lần thực hiện)  Bài 9.32. (SGK – 97)  a) Xác suất thực nghiệm “Bình lấy được quả bóng màu xanh” là    b) Xác suất thực nghiệm “Quả bóng được lấy ra không là màu đỏ” là: |

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (7p)**

**a) Mục tiêu:** HS hệ thống lại được kiến thức về tính xác suất thực nghiệm của một sự kiện bất kì.

**b) Nội dung:** HS tham gia chơi trò chơi “ Hộp quà bí ẩn”

**c) Sản phẩm:** HS chơi tốt, nhận được hết các phần quà trong hộp quà.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - Phổ biến cách chơi trò chơi “ Hộp quà bí ẩn”. HS trong lớp hoạt động cá nhân, HS nào giơ tay nhanh sẽ được mời lên chọn hộp quà, ai trả lời đúng sẽ được nhận được phần quà bí ẩn. Trả lời sai HS khác được quyền trả lời.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - Lớp trưởng lên điều hành trò chơi.  - HS dưới lớp cá nhân giơ nhanh tay dành quyền trả lời.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS đứng tại chỗ trả lời câu hỏi trong các hộ quà.  - HS khác nhận xét.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét, tặng quà. Xác suất thực nghiệm được vận dụng vào cuộc sống rất nhiều, ngoài ra người ta còn từ cách tính xác xuất để dự đoán kết quả cho các trò chơi. Ngay hôm nay cũng ta sẽ được trải nghiệm qua một trò chơi: Trò chơi xúc xắc. |  |

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (28p)**

**a) Mục tiêu:**

- HS làm được thí nghiệm thực tế về thu thập số liệu (là kết quả của thí nghiệm), tính xác suất thực nghiệm của một sự kiện dựa trên kết quả thu được và so sánh với dự đoán ban đầu về khả năng xảy ra sự kiện.

**b) Nội dung:**

- HS tham gia chơi trò chơi: “Xúc xắc”, tìm ra được người thắng cuộc, tính được xác suất của sự kiện.

**c) Sản phẩm:**

- Dự đoán của HS về người có khả năng thắng cuộc cao.

- Tìm ra được người thắng cuộc.

- Tính được xác suất của sự kiện E thắng, O thắng.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  Luật trò chơi “ Xúc xắc”  + Hai người chơi bốc thăm hoặc oản tù tì để trọn người chơi trước và mang tên E (Even number), người chơi sau mang tên O (Odd number).  + Hai người chơi lần lượt gieo đồng thời hai con xúc xắc. Ở mỗi lần gieo, nếu tích số chấm xuất hiện trên hai con xúc xắc là số lẻ thì O được 1 điểm, là số chẵn thì E được 1 điểm.  + Ai được  điểm trước là người thắng.  - GV tổ chức cho HS chơi trò chơi: “Xúc xắc”  + HS đưa ra dự đoán xem trong hai người chơi ai sẽ thắng cuộc, ai có khả năng thắng cuộc cao nhất?  + HS thực hiện hoạt động chơi trò chơi theo cặp đôi, ghi lại kết quả mẫu bảng 9.9.  + Lớp trưởng và lớp phó tổng hợp lại kết quả chơi của lớp theo mẫu bảng 9.10  + Từ dữ liệu bảng 9.10 tính sác xuất thực nghiệm của các sự kiện E thắng, O thắng. Khả năng E hay O thắng cao hơn? So sánh với dự đoán ban đầu.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ:**  - HS hoạt động cặp đôi chơi trò chơi và thực hiện theo yêu cầu.  - Lớp trưởng và lớp phó hoàn thành bảng 9.10  **\* Báo cáo, thảo luận:**  - HS báo cáo kết quả dự đoán ban đầu.  - HS báo cáo kết quả chơi của nhóm mình. Báo cáo bảng 9.9.  - Lớp trưởng, lớp phó báo cáo kết quả bảng 9.10.  - HS báo cáo sác xuất thực nghiệm của các sự kiện E thắng, O thắng. Khả năng E hay O thắng cao hơn. So sánh với dự đoán ban đầu  **\* Kết luận, nhận định:**  - Nhận xét.  - GV đánh giá kết quả của các nhóm, chính xác hóa kết quả | Bảng 9.9   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Lần tung | Số chấm xuất hiện | Số chấm | | | E | O | | 1 |  |  |  | | 2 |  |  |  | | …. |  |  |  | | 25 |  |  |  | | Kết quả  E thắng O thắng | | | |   Bảng 9.10   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Cặp chơi số 1 | E thắng | O thắng | | 1 |  |  | | 2 |  |  | | …… |  |  | |

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (5p)**

**a) Mục tiêu:**

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

**b) Nội dung:**

- HS thực hiện làm bài tập:

Bạn Nga chơi Sudoko  lần thì có  lần thắng cuộc. Tính xác suất thực nghiệm của sự kiện “ Nga thắng khi chơi Sudoko”.

**c) Sản phẩm:**

- HS tìm được xác suất thực nghiệm của sự kiện “ Nga thắng khi chơi Sudoko”.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**\* Giao nhiệm vụ 1:**

- HS đọc đề bài trên bảng phụ

**\* HS thực hiện nhiệm vụ 1:**

- HS hoạt động cá nhân.

**\* Báo cáo, thảo luận 1:**

- GV yêu cầu 1 HS bất kì lên bảng thực hiện, học sinh dưới lớp nhận xét, làm vào vở.

**\* Kết luận, nhận định 1:**

- GV chuẩn hóa bài tập:

Xác suất thực nghiệm của sự kiện “ Nga thắng khi chơi Sudoko” là:



Xác suất thực nghiệm của sự kiện “ Nga thắng khi chơi Sudoko” là:



- GV và HS cùng đánh giá cho điểm.

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

- Đọc lại toàn bộ nội dung bài đã học.

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

- Nghiên cứu trước bài: Ôn tập cuối chương IX.