|  |
| --- |
| **GV: Lò Văn Huấn – Trường PTDTBT TH&THCS Phình Hồ - Trạm Tấu** |
| Tuần: ....Tiết: ........ |
|  |  |

**Chương VI: MỘT SÔ YẾU TỐ THỐNG KÊ VÀ XÁC SUẤT**

# **§5. XÁC SUẤT THỰC NGHIỆM CỦA MỘT BIẾN CỐ TRONG**

# **MỘT SỐ TRÒ CHƠI ĐƠN GIẢN**

**(Thời gian thực hiện: 3 tiết)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ngày giảng** | **Sĩ số** |
| Tiết 1 |  |  |
| Tiết 2 |  |  |
| Tiết 3 |  |  |

**I. MỤC TIÊU**

***1. Kiến thức:***

- Nhận biết được mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó thông qua một số ví dụ 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 chuẩn bị ở nhà và tại lớp; 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:

+ Năng lực giao tiếp toán học: thông qua trao đổi với bạn học về phương pháp giải và báo cáo trước tập thể lớp

+ Năng lực tư duy và lập luận toán học thông qua việc sử dụng tỉ số để mô tả xác suất của một biến cố

+ Năng lực sáng tạo: Học sinh biết vận dụng sáng tạo để giải quyết tình huống của từng bài toán cụ thể.

***3. Về 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. Giáo viên:** SGK điện tử, kế hoạch bài dạy, thước thẳng, máy chiếu.

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

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**Tiết 1**

**I. Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi tung đồng xu**

**1. Yêu cầu cần đạt:**

- HSnhận biết được mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó thông qua một số ví dụ đơn giản: “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” (hoặc biến cố: “ Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt S”) khi tung đồng xu nhiều lần và mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của biến cố khi số lần thực nghiệm rất lớn.

**2. Tổ chức thực hiện**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của học sinh** | **Hoạt động của giáo viên** | **Ghi chú** |
| **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG** |
| **-** HS thực hiện **đọc to** bài toán mở đầu- HS chú ý lắng nghe câu hỏi- HS hoạt động cá nhân đọc, suy nghĩ và trả lời câu hỏi:- HS trả lời, HS khác nhận xét, bổ sung. | - GV gọi HS đọc bài toán mở đầu và suy nghĩ về tình huống: - GV cho HS trả lời, nhận xét nhanh câu trả lời các bạn khác.**-** GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của HS. Đặt vấn đề vào bài mới:  | SGK điện tử |
| **HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI** |
| **Nội dung 1. Khái niệm** |  |
| - HS đọc to nội dung yêu cầu của HĐ1 và nêu các nhiệm vụ cần làm.- HS theo dõi SGK và hoàn thành các yêu cầu HĐ 1.- HS biết được: + “*Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” là tỉ số:* $\frac{11}{20}$- HS nêu nhận xét.- HS hoạt động tìm hiểu và phát biểu được định nghĩa: ***+*** *Xác suất thực nghiệm của biến cố: “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” khi tung đồng xu nhiều lần bằng:*$$\frac{Số lần xuất hiện mặt N}{Tổng số lần tung đồng xu}$$ ***+*** *Xác suất thực nghiệm của biến cố: “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt S” khi tung đồng xu nhiều lần bằng:*$$\frac{Số lần xuất hiện mặt S}{Tổng số lần tung đồng xu}$$* HS đọc VD1 và diễn tả lại được nội dung yêu cầu VD 1

**+ Luyện tập 1:**- HS **đọc** và tính được để trả lời vào phiếu học tập*Số lần xuất hiện mặt S là:**40 - 19 = 21.**Xác suất thực nghiệm của biến cố: “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt S” là* $\frac{21}{40}$ *.*- Đại diện 1 nhóm báo cáo kết quả,- Một số nhóm khác đối chiếu kết quả và nhận xét và bổ sung (nếu có) | * GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **HĐ1.**

- GV gọi HS báo cáo kết quả và HS khác nhận xét. Sau đó dẫn dắt để HS rút ra Nhận xét. Từ đó đi đến định nghĩa.- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của học sinh.- GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **VD1.**GV nhấn mạnh cách tính.- GV yêu cầu HS hoạt động nhóm đôi thực hiện ***Luyện tập 1****(3 phút)*- Yêu cầu đại diện 1 nhóm báo cáo kết quả, gọi các nhóm khác đối chiếu kết quả và nhận xét.- GV nhận xét, đánh giá và chốt kiến thức - GV yêu cầu các cặp đôi kiểm tra chéo bài làm của nhau. | SGK điện tửSGK điện tửSGK điện tửĐGTX |
| **Nội dung 2. Mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn.** |
| - 1 HS thực hiện **đọc to** và HS khác theo dõi **HĐ 2.** - HS theo dõi SGK, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu.- HS trả lời: *Trong trò chơi tung đồng xu, khi số lần tung ngày càng lớn thì xác suất thực nghiệm của biến cố “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” (hoặc biến cố “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt S”) ngày càng gần với xác suất của biến cố đó.*- HS thực hiện làm vào vở.- HS nêu câu trả lời:**\**Kiến thức trọng tâm:*** *Trong trò chơi gieo xúc xắc, khi số lần gieo ngày càng lớn thì xác xuất thực nghiệm của một biến cố ngày càng gần với xác suất của biến cố đó.*- HS **đọc** VD2 - HS thực hiện trả lời | - GV chiếu nội dung **HĐ2.**- GV yêu cầu HS đọc đề bài và HS lớp hoạt động cá nhân đọc bài và trả lời câu hỏi: *Xác suất thực nghiệm của biến cố “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” lần lượt là bao nhiêu?*- GV: Yêu cầu HS báo cáo và nhận xét câu trả lời.- GV yêu cầu HS tóm tắt bài toán vào vở. - GV: Qua HĐ 2 có nhận xét như thế nào về Mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn?- GV cho HS đọc kết luận trong SGK tr 34. HS đọc và ghi nhớ.* GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **VD 2.**
* GV: Yêu cầu Hs nêu cách giải **VD 2.**
 | SGK điện tử |
| **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** |
| - HS **đọc** và suy nghĩ, thảo luận, đưa ra phương án để trả lời câu hỏi.**BT 1:**- Đại diện nhóm trình bày kết quả thảo luận.***a)*** *Xác suất thực nghiệm của biến cố: “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt S” là:* $\frac{27}{50}$***b)*** *“Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” là:* $\frac{24}{45}$- Các nhóm nhận xét, bổ sung.- HS thực hiện hoàn thiện bài tập vào vở. | * GV yêu cầu HS hoạt động nhóm đôi làm thực hiện **BT 1**

- GV: Quan sát và trợ giúp HS. - GV chốt kiến thức của phần, chuyển mục | SGK điện tửGiáo viên chụp kết quả CamScannerhoặc chụp ảnh gửi Zalo |
| **HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG. GIAO NHIỆM VỤ VỀ NHÀ** |
| **Giao nhiệm vụ về nhà:**- Ôn lại các kiến thức về khái niệm xác suất thực nghiệm của biến cố. Mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn- Đọc lại các Hoạt động, các Ví dụ và các phần Luyện tập đã làm để biết được và thực hiện tính được xác suất thực nghiệm của biến cố. Mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn.- Đọc trước **mục II: Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc.**  |  |

 **Tiết 2**

**II. Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc**

**1. Yêu cầu cần đạt:**

- Nhận biết được khái niệm xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc và biết mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn.

- Thực hiện tính và lí giải được tỉ số để mô tả xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một số ví dụ đơn giản.

**2. Tổ chức thực hiện**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của học sinh** | **Hoạt động của giáo viên** | **Ghi chú** |
| **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG** |
| **-** HS thực hiện **đọc to** bài toán mở đầu- HS chú ý lắng nghe, trả lời các câu hỏi.- HS trả lời: Đáp án các câu hỏi:Câu 1. Câu 2. Câu 3. Câu 4.- HS khác nhận xét, bổ sung. | - GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện các câu hỏi để ôn lại kiến thức: **Câu 1.** Trong trò chơi tung đồng xu. Xác suất 1 lần tung đồng xu của biến cố “Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” bằng?**Câu 2.** Xác suất thực nghiệm của biến cố “ Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” trong trường hợp : Tung một đồng xu 32 lần liên tiếp, có 12 lần xuất hiện mặt N là?**Câu 3.** Xác suất thực nghiệm của biến cố “ Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt N” trong trường hợp : Tung một đồng xu 10 lần liên tiếp , có 9 lần xuất hiện mặt S là?**Câu 4.** Xác suất thực nghiệm của biến cố “ Mặt xuất hiện của đồng xu là mặt S” trong trường hợp : Tung một đồng xu 22 lần liên tiếp, có 12 lần xuất hiện mặt N là?- GV nhận xét câu trả lời của HS và gợi mở vấn đề vào bài mới: *Xét một con xúc xắc cân đối và đồng chất, số chấm ở mỗi mặt là một trong các số 1, 2, 3, 4, 5, 6. Gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần. Khi đó khả năng xuất hiện từng mặt của con xúc xắc là như nhau. Hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu về vấn đề “II. Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc”* | Máy chiếu/ Tivi/ màn hình tương tácGVĐG biểu dương, cho điểm |
| **HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI** |
| **Nội dung 1. Khái niệm** |  |
| - HS đọc to nội dung yêu cầu của HĐ1 và nêu các nhiệm vụ cần làm.- HS theo dõi SGK và hoàn thành các yêu cầu HĐ 3.- HS biết được: *Tỉ số của số lần xuất hiện mặt 1 chấm và tổng số lần gieo là* $\frac{3}{20}$*.*- HS hoạt động tìm hiểu và phát biểu được định nghĩa: ***+*** *Xác suất thực nghiệm của biến cố: “Mặt xuất hiện của xúc xắc là mặt k chấm” (*$k\in N;1\leq k\leq 6)$ *khi gieo xúc xắc nhiều lần bằng:*$$\frac{Số lần xuất hiện mặt k chấm}{Tổng số lần gieo xúc xắc}$$* HS đọc VD3 và diễn tả lại được nội dung yêu cầu VD 3

**+ *Ví dụ 3*: (SGK T.33)****+ Luyện tập 2:**Xác suất thực nghiệm của biến cố: “Mặt xuất hiện của xúc xắc là mặt hai chấm” là: $\frac{4}{30}=\frac{2}{15}$- HS **đọc** và tính được để trả lời câu hỏi.- Đại diện 1 HS báo cáo kết quả,- HS khác đối chiếu kết quả và nhận xét và bổ sung (nếu có).- HS hoàn thiện bài làm vào vở. | * GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **HĐ3.**

- GV gọi HS báo cáo kết quả và HS khác nhận xét. Sau đó dẫn dắt để HS rút ra nhận xét. Từ đó đi đến định nghĩa.- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của học sinh.* GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **VD3.**

GV nhấn mạnh cách tính.- GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện ***Luyện tập 2***- Yêu cầu HS báo cáo kết quả, gọi các HS khác nhận xét.- GV nhận xét, đánh giá và chốt kiến thức | SGK điện tửSGK điện tử |
| **Nội dung 2. Mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn.** |
| - HS theo dõi SGK, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu.- HS thực hiện trả lời**\**Kết luận:*** *Trong trò chơi gieo xúc xắc, khi số lần gieo xúc xắc ngày càng lớn thì xác suất thực nghiệm của một biến cố ngày càng gần với xác suất của biến cố đó.*- HS đọc VD 4 và diễn tả lại được nội dung yêu cầu VD4- HS thực hiện trả lời: *Trong trò chơi gieo xúc xắc, khi số lần gieo xúc xắc ngày càng lớn thì xác suất thực nghiệm của biến cố “ Mặt xuất hiện của xúc xắc là mặt k chấm”* HS ghi bài vào vở. | - GV chiếu nội dung Ví dụ đã tìm hiểu. Em có nhận xét gì về mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn ?- GV nhấn mạnh lại nội dung- GV yêu cầu HS đọc đề bài và tìm hiểu **VD 4**- GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **VD 4.**- GV chính xác hóa kết quả và khắc sâu kiến thức. |  |
| **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** |
| - HS theo dõi SGK, chú ý nghe, hiểu, thảo luận, trao đổi và hoàn thành các yêu cầu.**BT 2:**- HS giơ tay phát biểu, lên bảng trình bày BT 2: *Xác suất thực nghiệm của biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc là mặt 5 chấm” là .*- Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn. | * GV yêu cầu HS hoạt động nhóm đôi làm thực hiện **BT 2.**

- GV: quan sát và trợ giúp HS. - GV chốt kiến thức của phần, chuyển mục | SGK điện tử |
| **HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG. GIAO NHIỆM VỤ VỀ NHÀ** |
| **Giao nhiệm vụ về nhà:**- Ôn lại các các kiến thức về xác suất thực nghiệm của biến cố trong trò chơi tung đồng xu. Xác suất thực nghiệm của biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc.- Đọc lại các Hoạt động, các Ví dụ và các phần Luyện tập đã làm để biết được và thực hiện tính được xác suất thực nghiệm của biến cố. Mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn. - Hoàn thiện bài tập còn lại SGK- Đọc trước **mục III: Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng.** |  |

**Tiết 3:**

**III. Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng.**

**1. Yêu cầu cần đạt:**

- Nhận biết được khái niệm xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc và biết mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn.

- Thực hiện tính và lí giải được tỉ số để mô tả xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một số ví dụ đơn giản.

**2. Tổ chức thực hiện**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hoạt động của học sinh** | **Hoạt động của giáo viên** | **Ghi chú** |
| **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG** |
| **-** HS thực hiện **đọc to** bài toán mở đầu- HS khác chú ý lắng nghe, thảo luận câu hỏi tình huống. - HS trả lời: Đáp án của câu hỏi:+ Vì số nguyên dương không vượt quá 10 gồm: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 nên xác suất để lấy được thẻ ghi số 1 ở mỗi lần là $\frac{1}{10}$ + Xác suất thực nghiệm của biến cố “ Thẻ lấy ra ghi số 1” sau 40 lần lấy là:$$\frac{3}{40}∙\frac{1}{10}=\frac{3}{400}$$- HS khác nhận xét, bổ sung. | - GV gọi HS đọc bài toán mở đầu và suy nghĩ về tình huống: ***Câu hỏi:*** *Một hộp có 10 thẻ cùng loại, mỗi thẻ được ghi một trong các số nguyên dương không vượt quá 10, hai thẻ khác nhau thì ghi số khác nhau. Lấy ngẫu nhiên một chiếc thẻ từ trong hộp, ghi lại số thẻ lấy ra và bỏ lại vào hộp. Sau 40 lần lấy thẻ liên tiếp, thẻ ghi số 1 được lấy ra 3 lần. Tính xác suất thực nghiệm của biến cố “Thẻ lấy ra ghi số 1”.*- GV cho HS nhận xét nhanh sản phẩm đã trình bày.- GV nhận xét câu trả lời của HS và gợi mở vấn đề vào bài mới: *Hôm nay chúng ta cùng tìm hiểu về vấn đề “III. Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một đối tượng từ một nhóm đối tượng”* | Máy chiếu |
| **HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI** |
| **Nội dung 1. Khái niệm** |
| - HS đọc to nội dung yêu cầu của HĐ1 và nêu các nhiệm vụ cần làm.- HS theo dõi SGK, chú ý nghe, hiểu, thảo luận, trao đổi và hoàn thành các yêu cầu.- HS trả lời **HĐ 4**: *Tỉ số của số lần xuất hiện quả bóng màu xanh và tổng số lần lấy bóng là*$\frac{7}{20}$- HS nêu nhận xét.- HS hoạt động tìm hiểu và phát biểu được định nghĩa: ***+*** *Xác suất thực nghiệm của biến cố “Đối tượng A được chọn ra” khi chọn đối tượng nhiều lần bằng:*$$\frac{Số lần đối tượng A được chọn ra}{Tổng số lần chọn đối tượng}$$- HS đọc VD 5 và diễn tả lại được nội dung yêu cầu VD 5**+ Luyện tập 3:**- HS **đọc** và suy nghĩ, thảo luận, đưa ra phương án để trả lời câu hỏi.- Đại diện nhóm trình bày kết quả thảo luận.*Xác suất thực nghiệm của biến cố “Thẻ lấy ra ghi số 1” là:* $\frac{3}{40}$*.* | * GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **HĐ4.**

- GV gọi HS báo cáo kết quả và HS khác nhận xét. Sau đó dẫn dắt để HS rút ra Nhận xét. Từ đó đi đến định nghĩa.- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của học sinh.* GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **VD5.**

GV nhấn mạnh cách tính.- GV yêu cầu HS hoạt động nhóm đôi thực hiện ***Luyện tập 3***- Yêu cầu đại diện 1 nhóm báo cáo kết quả, gọi các nhóm khác nhận xét.- Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn. - GV nhận xét, đánh giá và chốt kiến thức | SGK điện tửSGK điện tửGiáo viên chụp kết quả CamScannerhoặc chụp ảnh gửi Zalo |
| **Nội dung 2. Mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn.** |
| - HS **đọc** VD 6- HS thực hiện trả lời: *Trong trò chơi gieo xúc xắc, khi số lần gieo xúc xắc ngày càng lớn thì xác suất thực nghiệm của biến cố “ Mặt xuất hiện của xúc xắc là mặt k chấm”* - HS ghi bài vào vở.- HS theo dõi SGK, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu.- HS thực hiện trả lời.**\**Kết luận:*** *Khi số lần lấy ra ngẫu nhiên một đối tượng ngày càng lớn thì xác suát thực nghiệm của biến cố: “Đối tượng lấy ra là đối tượng A” ngày càng gần với xác suất của biến cố đó.*- HS ghi nội dung vào vở | - GV yêu cầu HS đọc đề bài và tìm hiểu **VD 6**- GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện **VD 6**- GV chính xác hóa kết quả và khắc sâu kiến thức. - GV chiếu nội dung Ví dụ đã tìm hiểu. Em có nhận xét gì về mối liên hệ giữa xác suất thực nghiệm của một biến cố với xác suất của biến cố đó khi số lần thực nghiệm rất lớn ?- GV nhấn mạnh lại nội dung |  SGK điện tử |
| **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP** |
| - HS **đọc** và suy nghĩ, trao đổi thảo luận để trả lời câu hỏi.**BT 4:**- Đại diện nhóm trình bày kết quả thảo luận.BT 4:a.*- Sau 30 lần rút thẻ liên tiếp, có k lần rút được thẻ ghi số 1 thì xác suất thực nghiệm của biến cố: “Thẻ rút ra ghi số 1” là* $\frac{k}{30}$*.**- Sau 30 lần rút thẻ liên tiếp, có k lần rút được thẻ ghi số 5 thì xác suất thực nghiệm của biến cố: “Thẻ rút ra ghi số 5” là* $\frac{k}{30}$*.**- Sau 30 lần rút thẻ liên tiếp, có k lần rút được thẻ ghi số 10 thì xác suất thực nghiệm của biến cố: “Thẻ rút ra ghi số 10” là* $\frac{k}{30}$*.**b. Xác suất thực nghiệm của biến cố: “Thẻ rút ra ghi số chia hết cho 3” khi số lần rút thẻ ngày càng lớn ngày càng gần với xác suất của biến cố đó.*- HS khác nhận xét, bổ sung. | * GV yêu cầu HS hoạt động nhóm đôi làm thực hiện **BT 4.**

- GV: Quan sát và trợ giúp HS. - GV chính xác hóa kết quả và khắc sâu kiến thức- GV chốt kiến thức của phần, chuyển mục | SGK điện tửGiáo viên chụp kết quả CamScannerhoặc chụp ảnh gửi ZaloGVĐG quá trình học tập biểu dương, cho điểm (ĐGTX) |
| **HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG. GIAO NHIỆM VỤ VỀ NHÀ** |
| **Giao nhiệm vụ về nhà:**- Ôn lại các kiến thức về xác suất thực nghiệm của biến cố trong trò chơi tung đồng xu. Xác suất thực nghiệm của biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc.- Ôn lại các toàn bộ các kiến thức trong bài 5 : Xác suất thực nghiệm của một biến cố trong một số trò chơi đơn giản.- Hoàn thiện bài tập còn lại SGK;+ BTVN: HS chuẩn bị bảng bài tập 1 Bài tập cuối chương VI.

|  |  |
| --- | --- |
| **Tuồng – Chèo (sân khấu dân gian)** | **Tên tác phẩm, tác giả( liệt kê cụ thể)** |
|  |  |
|  |  |

 |