**CHƯƠNG VIII. MỞ ĐẦU VỀ TÍNH XÁC SUẤT CỦA BIẾN CỐ**

**BÀI 30: KẾT QUẢ CÓ THỂ VÀ KẾT QUẢ THUẬN LỢI**

Số tiết dạy: 01 tiết.

**BỘ SGK: KNTTVCS - LỚP 8.**

**I. Mục tiêu: WCD644**

**1. Về kiến thức:**

- Làm quen với khái niệm kết quả có thể của hành động, thực nghiệm.

- Làm quen với khái niệm kết quả thuận lợi cho một biến cố liên quan thông qua một số ví dụ đơn giản.

**2. Về năng lực:**

- Xác định được các kết quả có thể của hành động, thực nghiệm.

- Xác định được các kết quả thuận lợi cho một biến cố.

- Năng lực tư duy và lập luận toán học.

- Năng lực giao tiếp toán học.

- Năng lực mô hình hóa toán học.

**3. Về phẩm chất:**

- Bồi dưỡng cho HS hứng thú học tập, ý thức tìm tòi sáng tạo, tính chăm chỉ, trung thực.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Giáo viên:**

- Máy tính, TV thông minh, điện thoại thông minh.

- Bài giảng Powerpoit, các hình ảnh minh họa cho bài học (nguồn Internet)

- Phần mềm Plickers, Zalo.

- Một số con xúc xắc, tấm thẻ có ghi số, quả cầu (viên bi) có cùng kích thước, màu sắc khác nhau.

**2. Học sinh.**

- Thước thẳng

- Thẻ Plickers.

- Sáng tác 1 hoạt cảnh dựa vào phần “Tranh luận” của Vuông và Tròn (SGK/Tr60)

**III. Tiến trình dạy học:**

**Đề xuất phương án sử dụng công nghệ thông tin**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thứ tự | Hoạt động | Phương pháp/ Kỹ thuật day học | Phương án/ Công cụ đánh giá | Phương án ứng dụng CNTT |
| 1 | Khởi động | PP giải quyết vấn đề | - Câu hỏi.- Đáp án. | -Tivi thông minh- Máy tính.- Powerpoit |
| 2 | Hình thành kiến thức mới | - PP giải quyết vấn đề- KT giao nhiệm vụ- KT chia nhóm | - Câu hỏi- Bài tập- Sản phẩm học tập | - Tivi thông minh- Máy tính.- Powerpoit |
| 3 | Luyện tập | - KT giao nhiệm vụ | - Câu hỏi.- Bài tập- Sản phẩm học tập. | - Tivi thông minh.- Máy tính.- Powerpoit.- Điện thoại thông minh, Zalo |
| 4 | Vận dụng | - PP trò chơi- PP giải quyết vấn đề | - Nhận xét- Điểm số. | - Tivi thông minh- Máy tính.- Powerpoit- Phần mềm Plickers, điện thoại thông minh |

**1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)**

**a) Mục tiêu:** Nêu tình huống dẫn dắt vào nội dung bài học, chuẩn bị cho hình thành kiến thức.

**b) Tổ chức thực hiện:**

|  |
| --- |
| Phương án ứng dụng CNTT |
| - Tivi thông minh- Máy tính.- Powerpoit |

**-** GV nêu tình huống dẫn dắt vào nội dung hình thành kiến thức. Chiếu Slide tình huống dẫn vào bài mới:

|  |
| --- |
|  |

- HS quan sát màn hình, nghe và suy nghĩ.

**-** GV đặt vấn đề vào bài mới: Để trả lời cho câu hỏi “Liệu bạn Sơn có rút được phiếu câu hỏi thuộc lĩnh vực Lịch sử - Địa lí mà bạn Sơn mong muốn không?” chúng ta cùng tìm hiểu bài 30: Kết quả có thể và kết quả thuận lợi

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (25 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- Giúp HS làm quen với kết quả có thể của một hành động, thực nghiệm (ngẫu nhiên).

- Giúp HS làm quen với khái niệm kết quả có thể của hành động, thực nghiệm.

- Giúp HS làm quen với khái niệm kết quả thuận lợi cho một biến cố của hành động, thực nghiệm.

- HS biết vận dụng các kiến thức đã học để làm các bài tập.

**b) Tổ chức thực hiện:**

|  |
| --- |
| Phương án ứng dụng CNTT |
| - Tivi thông minh- Máy tính.- Powerpoit |

***1. Kết quả có thể của hành động, thực nghiệm (10 phút)***

**\* HĐ 1**

- GV chiếu Slide HĐ 1 (SGK/Tr60), yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện HĐ 1.

|  |
| --- |
| Trong *tình huống mở đầu*, em hãy cho biết:a) Bạn Sơn có chắc chắn rút được phiếu câu hỏi số 2 hay không?b) Khi bạn Sơn rút một phiếu bất kì thì có bao nhiêu kết quả có thể xảy ra?  |

- GV cho HS suy nghĩ.

- HS suy nghĩ, tìm ra câu trả lời.

- GV gọi một vài HS trả lời. HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

- GV nhận xét kết quả HĐ 1 và giới thiệu khái niệm kết quả có thể của hành động, thực nghiệm, GV trình bày theo SGK và giảng giải cho HS.

- HS lắng nghe, hiểu.

**\* Ví dụ 1**

- GV chiếu slide Ví dụ 1 (SGK/Tr60)

|  |
| --- |
| Một hộp đựng 5 quả cầu màu xanh được đánh số 1; 2; 3; 4; 5 và 4 quả cầu màu đỏ được đánh số 1; 2; 3; 4. Lấy ngẫu nhiên một quả cầu trong hộp. Liệt kê tất cả các kết quả có thể của hành động này. Có bao nhiêu kết quả có thể? |

- GV cho HS đọc và nghiên cứu Ví dụ 1 (SGK/Tr60).

- HS đọc, suy nghĩ, hiểu và biết cách trình bày lời giải cho Ví dụ 1.

- GV gọi một vài HS trình bày câu trả lời cho Ví dụ 1. HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

- GV nhận xét kết quả Ví dụ 1 và giảng giải cho HS những phần HS chưa hiểu.

- HS lắng nghe và tiếp thu kĩ năng làm bài.

**\* Luyện tập 1**

- GV chiếu Slide Luyện tập 1 và yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi, trả lời. HS nhóm khác nhận xét và phản biện câu trả lời.

|  |
| --- |
| Chọn ngẫu nhiên một chữ cái trong cụm từ “TOÁN HỌC VÀ TUỔI TRẺ”. Liệt kê tất cả các kết quả có thể của hành động này. |

- HS các nhóm thảo luận và trả lời Luyện tập 1 ra phiếu học tập.

- Các nhóm đổi phiếu và nhận xét, phản biện nhau.

- GV nhận xét, đánh giá và chốt câu trả lời của Luyện tập 1: Tập hợp các kết quả có thể là {T; O; A; N; H; C; V; U; Ô; I; R; E}. Có 12 kết quả có thể.

**\* Tranh luận**

|  |
| --- |
|  |

- GV yêu cầu 1 nhóm lên trình bày hoạt cảnh dựa vào phần “Tranh luận” của Vuông và tròn trong SGK/Tr60 đã chuẩn bị ở nhà.

- HS dưới lớp chú ý, theo dõi hoạt cảnh.

- GV yêu cầu các nhóm 4 HS thảo luận và tìm ra câu trả lời.

- GV hỏi: Những nhóm nào ủng hộ ý kiến của bạn Vuông thì dơ tay? Sau đó GV giảng giải và kết luận “Vuông nói đúng”.

***2. Kết quả thuận lợi cho một biến cố (18 phút)***

 **\* HĐ 2**

|  |
| --- |
|  |

- GV chiếu slide giao nhiệm vụ HĐ2 cho hs hoạt động cá nhân trả lời vào vở.

- HS suy nghĩ và trả lời HĐ2 ra vở.

- Hai HS cạnh nhau đổi vở và nhận xét, phản biện nhau.

- GV nhận xét, đánh giá và chốt câu trả lời của HĐ2: Các kết quả có thể để biến cố E xảy ra là: Phiếu số 1; phiếu số 2; phiếu số 3; phiếu số 4.

- GV chốt kiến thức, từ kết quả cảu HĐ2 GV giới thiệu khái niệm kết quả thuận lợi cho một biến cố của hành động, thực nghiệm.

|  |
| --- |
|  |

**\* Ví dụ 2**

- GV chiếu Slide Ví dụ 2 và yêu cầu HS thực hiện.

|  |
| --- |
|  |

- HS suy nghĩ, thực hiện vào vở và giơ tay trả lời câu hỏi.

- HS cả lớp lắng nghe và bổ sung.

- GV nhận xét và chốt kiến thức.

**\* Luyện tập 2**

- GV chiếu Slide Luyện tập 2 và yêu cầu HS làm theo nhóm 4.

|  |
| --- |
|  |

- Các nhóm HS suy nghĩ và trả lời Luyện tập 2 ra phiếu học tập.

- Hai nhóm HS cạnh nhau đổi phiếu và nhận xét, phản biện nhau.

- GV nhận xét, đánh giá và chốt câu trả lời của Luyện tập 2.

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (7 phút)**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS vận dụng kiến thức kĩ năng của bài học để giải các bài tập.

**b) Tổ chức thực hiện:**

|  |
| --- |
| Phương án ứng dụng CNTT. |
| - Tivi thông minh.- Máy tính.- Powerpoit.- Điện thoại thông minh, Zalo |

**Bài 8.1 (SGK/Tr62).**

- GV chiếu Slide nội dung Bài 8.1 (Sgk/Tr62) và yêu cầu cá nhân HS thực hiện vào phiếu học tập.

|  |
| --- |
| Vuông thực nghiêm gieo một con xúc xắc.a) Liệt kê các kết quả có thể của thực nghiệm trên.b) Liệt kê các kết quả thuận lợi cho các biến cố sau:* A: “Số chấm xuất hiện trên con xúc xắc là hợp số”;
* A: “Số chấm xuất hiện trên con xúc xắc nhỏ hơn 5”;
* A: “Số chấm xuất hiện trên con xúc xắc là số lẻ”.
 |

- HS thực hiện trong 5 phút.

- GV thu phiếu học tập, chụp và chiếu ngẫu nhiên 3 phiếu để hs dưới lớp nhận xét và chấm điểm.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (4 phút)**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS vận dụng kiến thức kĩ năng của bài học để hoàn thành các bài tập trắc nghiệm.

**b) Tổ chức thực hiện:**

|  |
| --- |
| Phương án ứng dụng CNTT |
| - Tivi thông minh- Máy tính.- Powerpoit- Phần mềm Plickers, điện thoại thông minh |

- Tổ chức trò chơi “Ai nhanh hơn”

- GV chiếu slide các câu hỏi trắc nghiệm, yêu cầu tất cả HS trả lời ra thẻ Plickers.

|  |
| --- |
| **Câu 1:** Trong trò chơi ô cửa bí mật, có 5 ô cửa bí mật, phần quà khi mỗi ô cửa được mở ra gồm: một chiếc ô tô, hai con dê và 2 tờ phiếu ghi chúc may mẵn lần sau. Số phần tử của tập hợp C gồm các kết quả có thể xảy ra khi mở một ô cửa bí mật.**A.** 4. **B.** 3. **C.** 2 **D.** 1.**Câu 2:** Trong trò chơi hộp quà bí ẩn, mỗi học sinh lấy ngẫu nhiên một món quà mà cô giáo đã chuẩn bị gồm: bút bi, thước, tẩy, bút chì. Số phần tử của tập hợp B gồm các kết quả có thể xảy ra đối với phần thưởng mà mỗi học sinh lấy được là**A.** 2. **B.** 3 **C.** 4 **D.** 5**Câu 3:** Một hộp đựng  tấm thẻ đánh số từ  đến , rút ngấu nhiên một tấm thẻ. Số phần tử của tập hợp A gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số trên thẻ được rút ra là số nguyên tố là **A.** 8. **B.** 7 **C.** 6 **D.** 9.**Câu 4:** Một con xúc xắc được gieo 3 lần liên tiếp. Quan sát số chấm xuất hiện. Xét biến cố A: “Tổng số chấm trong 3 lần gieo là 6”. Số phần tử của tập hợp M gồm các kết quả thuận lợi cho biến cố A là **A.** 6. **B.** 9 **C.** 7 **D.** 8. |

- GV sử dụng phần mềm Plickers trên điện thoại thông minh để kiểm tra câu trả lời của HS đúng hay sai.

- HS tìm hiểu nhiệm vụ, thực hiện và giải thích.

- GV đánh giá và chốt kiến thức.

**5. Hoạt động 5: Hướng dẫn học ở nhà (1 phút)**

**Bài tập bắt buộc:**

- Ghi nhớ các khái niệm về kết quả có thể và kết quả thuận lợi.

- Làm bài 8.2, 8.3 SGK trang 62.

**Bài tập khuyến khích:** Ôn lại “Xác suất của biến cố” – Lớp 7 .

…………………………………………………………………………………………………

 **Phụ lục 1.**

|  |
| --- |
| **Câu 1:** Trong các biểu thức sau: 2xy ; – 3y2 ; 3x – y ; 2 .Biểu thức nào không phải là đơn thức ?A. 2xy. B. – 3y2. C. 3x – y. D. 2**Câu 2:** Đơn thức  thu gọn được làA. . B. . C. . D. **Câu 3:** Bậc của đơn thức  làA. -5. B. 3. C. 4 D. 9. |

|  |
| --- |
| **Câu 4.** Hệ số của đơn thức làA. -1 B. 3. C. 2. D. 0.**Câu 5.** Đơn thức đồng dạng với1. . B. . C. . D. .

**Câu 6:** Giá trị của đơn thức tại x=2; y=-1 là1. 4. B. -4. C. 5. D. -1
 |