**Tiết 19: BÀI 3: HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH TRẢI NGHIỆM: NHẢY THEO XÚC XẮC ( 1 TIẾT)**

**I.** **MỤC TIÊU**:

**1. Kiến thức:**Học xong bài này, HS đạt các yêu cầu sau:

- Làm quen với các khái niệm mở đầu về biến cố ngẫu nhiên trong một trò chơi đơn giản.

- Nhiện biết được xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản.

**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:** giải quyết vấn đề 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 PPT, PBT,..

**2 - HS**: SGK, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (bút, thước...), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm, hai con xúc xắc, 15 lá cờ và 1 cái giỏ đựng cờ.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:** HS ôn tập và củng cố lại kiến thức

**b) Nội dung:** HS thực hiện trả lời các câu hỏi ôn tập kiến thức cũ

**c) Sản phẩm:** HS trả lời được câu hỏi mở đầu.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- GV tổ chức cho HS tham gia trả lời câu hỏi ôn lại kiến thức liên quan đến biến cố và tính xác suất của biến cố. *GV yêu cầu HS nhắc lại:*

*+ Khái niệm biến cố; khái niệm các loại biến cố chắc chắn, biến cố không thể, biến cố ngẫu nhiên.*

*+ Khoảng giá trị biểu thị khả năng xảy ra của xác suất của biến cố, kí hiệu xác suất của biến cố.*

*+ Công thức thức tính xác suất trong trò chơi gieo xúc xắc.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:** HS nhớ lại kiến thức và phát biểu .

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- HS giơ tay, trả lời các câu hỏi GV nêu ra

- GV mời một vài HS trình bày:

***\* Các sự kiện, hiện tượng xảy ra trong tự nhiên hay trong một phép thử nghiệm được gọi là một biến cố.***

***- Biến cố chắc chắn là biến cố luôn xảy ra.***

***- Biến cố không thể là biến cố không bao giờ xảy ra.***

***- Biến cố ngẫu nhiên là biến cố không thể biết trước là nó có xảy ra hay không.***

***\* Để đánh giá khả năng xảy ra của mỗi biến cố, ta dùng một con số có giá trị từ 0 đến 1, gọi là xác suất của biến cố. Biến cố có khả năng xảy ra cao hơn sẽ có xác suất lớn hơn.***

***- Biến cố không thể có xác suất bằng 0.***

***- Biến cố chắc chắn có xác suất bằng 1.***

***Xác suất của biến cố A được kí hiệu là P(A).***

***\* Khi gieo con xúc xắc 6 mặt cân đối thì xác suất xuất hiện của mỗi mặt đều bằng* .**

**Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá kết quả của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt, kết nối HS vào bài thực hành.

**Bài 3: Hoạt động thực hành và trải nghiệm**: **NHẢY THEO XÚC XẮC**

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP – VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:**

- Giúp HS kết nối xác suất thực nghiệm với xác suất lí thuyết.

- HS thấy được xác suất giành chiến thẳng của đội Sóc cao hơn đội Chuột túi.

**b) Nội dung:** HS thực hiện yêu cầu của GV, thảo luận nhóm thực hiện trò chơi dưới sự điều hành của GV.

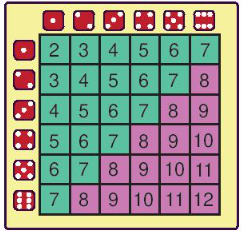
**c) Sản phẩm học tập:** HS hoàn thành được trò chơi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- GV cho HS thực hiện trò chơi và đặt câu hỏi như hướng dẫn trong SGK.

+ GV kẻ ô trên mặt đất như trong hình vẽ:



+ Đặt 15 lá cờ vào giỏ ở ô trung tâm.

+ Chia lớp thành 2 đội, tung một đồng xu để quyết định xem đội nào là đội Sóc và đội nào là đội Chuột túi, mỗi đội có 15 người.

+ GV tổ chức cho các nhóm thực hiện 15 lượt chơi như sau: Ở mỗi lượt chơi, mỗi đội sẽ cử ra một người đứng ở ô số 1. Chủ trò gieo hai con xúc xắc.

* Nếu tổng số chấm xuất hiện lớn hơn 7, người chơi đội Chuột túi được nhảy lò cò lên phía trước 1 ô.
* Nếu tổng số chấm xuất hiện nhỏ hơn hoặc bằng 7, người chơi đội Sóc sẽ nhảy lò có lên phía trước 1 ô.

Chủ trò tiếp tục gieo xúc xắc cho đến khi có một đội đến được ô trung tâm để lấy cờ.

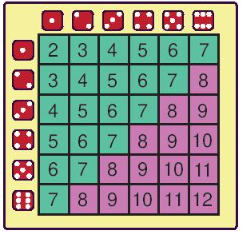
- Sau 15 lượt chơi, mỗi đội công bố số cờ mình nhận được.

- Cả lớp tìm cách trả lời hai câu hỏi:

*1) Đội nào sẽ có cơ hội đạt được nhiều cờ hơn trong trò chơi này?*

*2) Giải thích lí do tại sao lại có sự lựa chọn đó.*

- GV sử dụng hình vẽ để giúp HS nhận ra có 36 kết quả khi gieo hai con xúc xắc.



- GV giải thích: có 21 kết quả làm cho biến cố tổng số chấm xuất hiện nhỏ hơn hoặc bằng 7 xảy ra và có 15 kết quả làm cho biến cố tổng số chấm xuất hiện lớn hơn 7 xảy ra. Do đó biến cố tổng số chấm xuất hiện nhỏ hơn hoặc bằng 7 có khả năng xảy ra cao hơn biển cố tổng số chấm xuất hiện lớn hơn 7.

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

HS thực hiện hoạt động theo yêu cầu và chỉ dẫn của GV.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Hoạt động nhóm: Các thành viên tham gia thảo luận và hoàn thành báo cáo vào phiếu bài tập nhóm, GV mời đại diện các nhóm trình bày.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- HS nhận xét, bổ sung; GV đánh giá kết quả thực hiện.

- GV nhận xét, đánh giá chung quá trình thực hiện, quá trình tham gia trò chơi của các nhóm và kết quả thu được của từng nhóm.

**\* HƯỚNG DẪN TỰ HỌC**

**Bài vừa học :**

- Ghi nhớ các kiến thức trong bài.

- Làm quen với các khái niệm mở đầu về biến cố ngẫu nhiên trong một trò chơi đơn giản.

- Nhiện biết được xác suất của một biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản.

**Bài sắp học :**

- Chuẩn bị bài mới “ **BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG 9**”.

- Xem trước các bài tập trong bài “**Bài tập cuối chương 9**”, và chuẩn bị sản phẩm sơ đồ tư duy tổng kết nội dung chương 9 ra giấy A1 theo tổ. (GV hướng dẫn cụ thể)