

BÀI 5: BIẾN CỐ TRONG MỘT SỐ TRÒ CHƠI ĐƠN GIẢN

I. MỤC TIÊU:

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

- Làm quen với các khái niệm mở đầu về 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: NL tư duy và lập luận toán học; NL giải quyết vấn đề toán học; NL sử dụng công cụ, phương tiện học toán; NL giao tiếp toán học.

- Thông qua hoạt động nhận biết khái niệm liên quan đến nhận biết “tập hợp A gồm các kết quả có thể xảy ra đối với sự kiện”, “biến cố ngẫu nhiên”, “kết quả thuận lợi cho biến cố”, HS có cơ hội được phát triển NL tư duy và lập luận toán học,

- Thông qua các hoạt động thảo luận, trao đổi, chia sẻ với GV và các bạn, HS có cơ hội được phát triển NL giao tiếp toán học.

3. Phẩm chất

- Có ý 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,...
- Một số xúc xắc, hộp thẻ
- Hình ảnh hoặc video có liên quan đến xúc xắc, hộp thẻ để minh họa cho bài học được sinh động

2 - HS: SGK, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (bút, thước...), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)

a) Mục tiêu:

- HS làm quen với ngôn ngữ “sự kiện”
- Gợi tâm thế, tạo hứng thú, kích thích mong muốn được tiếp nhận bài học.

b) Nội dung: HS quan sát màn chiếu, đọc, nghe và thực hiện yêu cầu bài.

c) Sản phẩm: HS trả lời được câu hỏi mở đầu theo nhận thức hiểu biết của bản thân.

d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

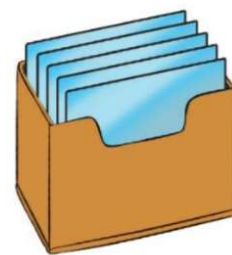
- GV giới thiệu: Một hộp có 5 chiếc thẻ cùng loại, mỗi thẻ được ghi một trong các số 1, 2, 3, 4, 5; hai thẻ khác nhau thì ghi hai số khác nhau. Rút ngẫu nhiên một thẻ trong hộp. Xét sự kiện “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số chẵn”

- GV đặt câu hỏi: Sự kiện nói trên còn được gọi là gì?

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS suy nghĩ và giơ tay phát biểu về câu hỏi mở đầu (GV không bắt buộc HS trả lời đầy đủ câu hỏi này).

Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS đưa ra suy nghĩ cá nhân

Bước 4: Kết luận, nhận định: GV ghi nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó giới thiệu, kết nối HS vào bài học mới “Để biết trong toán học “Sự kiện” nêu trên được gọi với thuật ngữ là gì chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay. **Bài 5. Biến cố trong một số trò chơi đơn giản**”.



Hình 31

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI

Hoạt động 1: Biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc

a) Mục tiêu:

- HS ghi nhớ được những khái niệm mới:

+ Biến cố ngẫu nhiên gắn với hoạt động gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần

+ Kết quả thuận lợi cho biến cố gắn với hoạt động gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần

b) Nội dung:

HS tìm hiểu nội dung kiến thức về biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc và hoàn thành theo các yêu cầu của GV.

c) Sản phẩm: HS trả lời được các câu hỏi và giải được **HD1; HD2 ; Ví dụ 1; Luyện tập 1.**

d) Tổ chức thực hiện:

HD CỦA GV VÀ HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - HS quan sát xúc xắc và mô tả các mặt của xúc xắc  GV giới thiệu với HS về trò chơi gieo xúc xắc: trong trò chơi gieo xúc xắc, ta quy ước xúc xắc là cân đối và đồng chất. Mỗi xúc xắc có 6 mặt, số chấm ở mỗi mặt là một trong các số 1, 2, 3, 4, 5, 6. - GV thực hiện gieo ngẫu nhiên một con xúc xắc trên trang web (link gieo xúc xắc) để HS quan sát - HS thực hành gieo xúc xắc 1 lần, thảo luận nhóm 4 và trả lời lần lượt các câu hỏi trong HD1, HD2 - GV hướng dẫn để HS đưa ra nhận xét về tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc và tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với sự kiện “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số chẵn”.	I. Biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc HD1: a) Những kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc: mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm b) Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc là: $A = \{\text{mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm}\}.$ HD2: a) Sự kiện nói trên bao gồm 3 kết quả trong tập hợp A: mặt 2 chấm; mặt 4 chấm; mặt 6 chấm b) Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với sự kiện “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số chẵn” là: $B = \{\text{mặt 2 chấm; mặt 4 chấm; mặt 6 chấm}\}$ Nhận xét: - Trong trò chơi trên, sự kiện “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số chẵn” còn gọi là biến cố, hay gọi đầy đủ là biến cố ngẫu nhiên.

- GV dẫn dắt, giới thiệu với HS về khái niệm mới về <i>biến cố ngẫu nhiên</i> và <i>kết quả thuận lợi</i> - HS đọc hiểu VD1 vào vở để củng cố khái niệm: kết quả thuận lợi cho biến cố gắn với hoạt động gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần. - HS áp dụng hoàn thành LT1 để thực hành, củng cố thêm về khái niệm: kết quả thuận lợi cho biến cố gắn với hoạt động gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần. → GV cho HS hoạt động cặp đôi kiểm tra chéo đáp án. - GV nhấn mạnh để HS ghi nhớ được những khái niệm mới: “Tập hợp A gồm các kết quả có thể xảy ra đối với sự kiện”; “biến cố ngẫu nhiên”, “kết quả thuận lợi cho biến cố”. Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS chú ý theo dõi SGK, nghe, tiếp nhận kiến thức và hoàn thành theo yêu cầu, dẫn dắt của GV. - HS hoạt động nhóm đôi: theo dõi nội dung SGK thảo luận, trao đổi và hoàn thành các yêu cầu. - GV: hướng dẫn, giảng, dẫn dắt, quan sát và trợ giúp HS. Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - HS giơ tay phát biểu trình bày tại chỗ/ trình bày bảng. - Các HS khác hoàn thành vở, chú ý nghe và nhận xét. Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá, nhận xét quá trình tiếp nhận và hoạt động của học sinh và gọi 1-2 HS nhắc lại kiến thức trọng tâm.	Sở dĩ ta có thêm cụm từ “ngẫu nhiên” vì các kết quả xảy ra có tính ngẫu nhiên, ta không thể đoán trước được. - Mỗi kết quả: mặt 2 chấm, mặt 4 chấm, mặt 6 chấm (là phần tử của tập hợp B), được gọi là một <i>kết quả thuận lợi</i> cho biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số chẵn”. Sở dĩ ta gọi những kết quả đó là thuận lợi cho biến cố trên vì chúng đáp ứng được mong muốn thể hiện trong biến cố, đó là mặt xuất hiện có số chấm là số chẵn. Ví dụ 1. SGK – tr27 Luyện tập: - Trong các số 1, 2, 3, 4, 5, 6, có ba số nguyên tố là 2, 3, 5. - Vậy có ba kết quả thuận lợi cho biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số nguyên tố” là: $C = \{\text{mặt 2 chấm, mặt 3 chấm, mặt 5 chấm}\}$ (Lấy ra từ tập hợp $A = \{\text{mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm}\}$).
--	---

Hoạt động 2: Biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp

a) Mục tiêu:

- HS ghi nhớ được những khái niệm mới:
- + Biến cố ngẫu nhiên trong trò chơi rút ngẫu nhiên thẻ từ trong hộp
- + Kết quả thuận lợi cho biến cố trong trò chơi rút ngẫu nhiên thẻ từ trong hộp

b) Nội dung:

HS tìm hiểu nội dung kiến thức về biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp và hoàn thành theo các yêu cầu của GV.

c) Sản phẩm: HS trả lời được các câu hỏi và giải được **HD3; HD4** ; **Ví dụ 2.; Luyện tập 2.**

d) Tổ chức thực hiện:

HĐ CỦA GV VÀ HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV chuẩn bị cho mỗi nhóm 1 hộp gồm 12 chiếc thẻ cùng loại, mỗi thẻ được ghi một số trong các số 1, 2, 3, ..., 12; hai thẻ khác nhau thì ghi hai số khác nhau → HS quan sát các thẻ trước khi bỏ vào hộp - Sau khi các thẻ được đưa vào trong hộp, HS rút ngẫu nhiên một thẻ, thảo luận nhóm 4 và trả lời lần lượt các câu hỏi trong HD3, HD4 - Thông qua HD3, HD4 GV rút ra nhận xét cho HS như nội dung trong SGK – tr28 - GV dẫn dắt, giới thiệu với HS về khái niệm về <i>biến cố ngẫu nhiên</i> trong trò chơi rút ngẫu nhiên thẻ từ trong hộp và <i>kết</i>	II. Biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp HD3: a) Những kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra: 1; 2; 3; ...; 12. b) Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra: $C = \{1; 2; 3; ...; 12\}$. HD2: a) Sự kiện nói trên bao gồm 4 kết quả trong tập hợp C: 3; 6; 9; 12

<i>quả thuận lợi</i> cho biến cố trong trò chơi rút ngẫu nhiên thẻ từ trong hộp. - HS đọc hiểu VD2 vào vở để củng cố khái niệm: kết quả thuận lợi cho biến cố trong trò chơi rút ngẫu nhiên thẻ từ trong hộp. - HS áp dụng hoàn thành LT2 để thực hành, củng cố thêm về khái niệm: kết quả thuận lợi cho biến cố trong trò chơi rút ngẫu nhiên thẻ từ trong hộp. → GV cho HS hoạt động cặp đôi kiểm tra chéo đáp án. Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS chú ý theo dõi SGK, nghe, tiếp nhận kiến thức và hoàn thành theo yêu cầu, dẫn dắt của GV. - HS hoạt động nhóm đôi: theo dõi nội dung SGK thảo luận, trao đổi và hoàn thành các yêu cầu. - GV: hướng dẫn, giảng, dẫn dắt, quan sát và trợ giúp HS. Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - HS giơ tay phát biểu trình bày tại chỗ/ trình bày bảng. - Các HS khác hoàn thành vở, chú ý nghe và nhận xét. Bước 4: Kết luận, nhận định: GV đánh giá, nhận xét quá trình tiếp nhận và hoạt động của học sinh và gọi 1-2 HS nhắc lại và nhấn mạnh kiến thức trọng tâm về <i>biến cố ngẫu nhiên</i> và <i>kết quả thuận lợi</i> cho biến cố.	b) Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với sự kiện “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số chia hết cho 3” là: $D = \{3; 6; 9; 12\}$ Nhận xét: - Trong trò chơi trên, sự kiện “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số chia hết cho 3” cũng gọi là biến cố (hay gọi đầy đủ là biến cố ngẫu nhiên). - <i>Mỗi kết quả: 3, 6, 9, 12 (là phần tử của tập hợp D), được gọi là một kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số chia hết cho 3”</i> Ví dụ 2. SGK – tr28 Luyện tập: - Trong các số 1, 2, 3, ..., 12; có tám số không chia hết cho 3 là: 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11. - Vậy có tám kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số không chia hết cho 3” là: 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11 (lấy ra từ tập hợp $C = \{1; 2; 3; \dots; 12\}$).
--	---

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a) Mục tiêu: Học sinh củng cố lại kiến thức về biến cố trong một số trò chơi đơn giản thông qua một số bài tập.

b) Nội dung: HS vận dụng các kiến thức về biến cố ngẫu nhiên, kết quả thuận lợi cho biến cố để giải các bài tập.

c) Sản phẩm học tập: HS giải quyết được tất cả các bài tập liên đến biến cố trong một số trò chơi đơn giản.

d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- GV yêu cầu HS hoàn thành **Bài 1, 2, 3** (SGK - tr28)

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

- HS chú ý, có thể thảo luận nhóm đôi, nhóm 4 thực hiện hoàn thành bài tập GV yêu cầu.

Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

Mỗi BT GV mời đại diện một vài HS trình bày miệng/bảng. Các HS khác chú ý hoàn thành bài, theo dõi nhận xét bài các bạn trên bảng.

Kết quả:

Bài 1.

Tập hợp A gồm các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc.

$A = \{\text{mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm}\}$

a) Trong các số 1, 2, 3, 4, 5, 6, có hai số là hợp số là: 4, 6.

Vậy có hai kết quả thuận lợi cho biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là hợp số” là: mặt 4 chấm, mặt 6 chấm (lấy ra từ tập hợp $A = \{\text{mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm}\}$).

b) Trong các số 1, 2, 3, 4, 5, 6, có hai số chia 3 dư 1 là: 1, 4.

Vậy có hai kết quả thuận lợi cho biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số chia 3 dư 1” là: mặt 1 chấm, mặt 4 chấm (lấy ra từ tập hợp $A = \{\text{mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm}\}$).

c) Trong các số 1, 2, 3, 4, 5, 6, có ba số là ước của 4 là: 1, 2, 4.

Vậy có ba kết quả thuận lợi cho biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là ước của 4” là: mặt 1 chấm, mặt 2 chấm, mặt 4 chấm (lấy ra từ tập hợp $A = \{\text{mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm}\}$).

Bài 2.

a) Tập hợp M gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra là:

$$M = \{1, 2, 3, \dots, 51, 52\}$$

b) Trong các số 1, 2, 3, ..., 51, 52, có chín số bé hơn 10 là: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Vậy có chín kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ để rút ra là số bé hơn 10” là: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (lấy ra từ tập hợp $M = \{1, 2, 3, \dots, 51, 52\}$).

c) Trong các số 1, 2, 3, ..., 51, 52, có ba số chia cho 4 và 5 đều có số dư là 1 là: 1, 21, 41

Vậy có ba kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ để rút ra là số chia cho 4 và 5 đều có số dư là 1” là: 1, 21, 41 (lấy ra từ tập hợp $M = \{1, 2, 3, \dots, 51, 52\}$).

Bài 3.

a) Tập hợp E gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số tự nhiên được viết ra là:

$$E = \{10, 11, 12, \dots, 97, 98, 99\}$$

b) Những số chia hết cho 9 là những số có tổng các chữ số chia hết cho 9.

Trong các số 10, 11, 12, 13, ..., 98, 99, có mười số chia hết cho 9 là: 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, 90, 99.

Vậy có mười kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là số chia hết cho 9” là: 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, 90, 99 (lấy ra từ tập hợp $E = \{10, 11, 12, \dots, 97, 98, 99\}$).

c) Trong các số 10, 11, 12, 13, ..., 98, 99, có sáu số là bình phương của một số là: 16, 25, 36, 49, 64, 81.

Vậy có sáu kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là bình phương của một số” là: 16, 25, 36, 49, 64, 81 (lấy ra từ tập hợp $E = \{10, 11, 12, \dots, 97, 98, 99\}$).

Bước 4: Kết luận, nhận định:

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các bạn ra hoàn thành bài nhanh và đúng.
- GV chú ý cho HS các lỗi sai hay mắc phải khi thực hiện tìm kết quả thuận lợi cho biến cố.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a) Mục tiêu:

- Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.
- HS thấy sự gần gũi toán học trong cuộc sống, vận dụng kiến thức vào thực tế, rèn luyện tư duy toán học qua việc giải quyết vấn đề toán học

b) Nội dung: HS vận dụng linh hoạt các kiến thức về biến cố trong một số trò chơi đơn giản để hoàn thành bài tập vận dụng thực tế được giao .

c) Sản phẩm: HS thực hiện hoàn thành đúng kết quả bài tập.

d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- GV yêu cầu HS hoàn thành **Bài 4, 5** (SGK - tr29).

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS thực hiện hoàn thành yêu cầu theo tổ chức của GV.

Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV mời đại diện HS trình bày bảng mỗi BT + giờ tay trả lời bài tập 4, 5

Kết quả:

Bài 4:

a) Tập hợp P gồm các kết quả có thể xảy ra đối với học sinh được chọn ra là:

$P = \{\text{Ánh, Châu, Hương, Hoa, Ngân, Bình, Dũng, Hùng, Huy, Việt}\}$

b) Trong 10 bạn ở Tổ I của lớp 7D, có 5 học sinh nữ là: Ánh, Châu, Hương, Hoa, Ngân.

Vậy có năm kết quả thuận lợi cho biến cố “Học sinh được chọn ra là học sinh nữ” là: Ánh, Châu, Hương, Hoa, Ngân (lấy ra từ tập hợp $P = \{\text{Ánh, Châu, Hương, Hoa, Ngân, Bình, Dũng, Hùng, Huy, Việt}\}$).

c) Trong 10 bạn ở Tổ I của lớp 7D, có 5 học sinh nam là: Bình, Dũng, Hùng, Huy, Việt.

Vậy có năm kết quả thuận lợi cho biến cố “Học sinh được chọn ra là học sinh nam” là: Bình, Dũng, Hùng, Huy, Việt (lấy ra từ tập hợp $P = \{\text{Ánh, Châu, Hương, Hoa, Ngân, Bình, Dũng, Hùng, Huy, Việt}\}$).

Bài 5:

a) 9 học sinh đến từ 9 nước khác nhau.

Tập hợp G gồm các kết quả có thể xảy ra đối với học sinh được chọn ra là:

$G = \{\text{học sinh đến từ Việt Nam; học sinh đến từ Ấn Độ; học sinh đến từ Ai Cập; học sinh đến từ Brasil; học sinh đến từ Canada; học sinh đến từ Tây Ban Nha; học sinh đến từ Đức; học sinh đến từ Pháp; học sinh đến từ Nam Phi}\}$.

b) Trong 9 học sinh đến từ các nước, có hai học sinh đến từ châu Á: học sinh đến từ Việt Nam, học sinh đến từ Ấn Độ.

Vậy có hai kết quả thuận lợi cho biến cố “Học sinh được chọn ra đến từ châu Á” là: học sinh đến từ Việt Nam, học sinh đến từ Ấn Độ (lấy ra từ tập hợp G).

c) Trong 9 học sinh đến từ các nước, có ba học sinh đến từ châu Âu: học sinh đến từ Tây Ban Nha, học sinh đến từ Đức, học sinh đến từ Pháp.

Vậy có ba kết quả thuận lợi cho biến cố “Học sinh được chọn ra đến từ châu Âu” là: học sinh đến từ Tây Ban Nha, học sinh đến từ Đức, học sinh đến từ Pháp (lấy ra từ tập hợp G).

d) Trong 9 học sinh đến từ các nước, có hai học sinh đến từ châu Mỹ: học sinh đến từ Brasil, học sinh đến từ Canada.

Vậy có hai kết quả thuận lợi cho biến cố “Học sinh được chọn ra đến từ châu Mỹ” là: học sinh đến từ Brasil, học sinh đến từ Canada (lấy ra từ tập hợp G).

e) Trong 9 học sinh đến từ các nước, có hai học sinh đến từ châu Phi: học sinh đến từ Ai Cập, học sinh đến từ Nam Phi.

Vậy có hai kết quả thuận lợi cho biến cố “Học sinh được chọn ra đến từ châu Phi” là: học sinh đến từ Ai Cập, học sinh đến từ Nam Phi (lấy ra từ tập hợp G).

Bước 4: Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức và lưu ý thái độ tích cực của HS khi làm bài tập

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

- Ghi nhớ kiến thức về những khái niệm mới: “Tập hợp A gồm các kết quả có thể xảy ra đối với sự kiện”; “biến cố ngẫu nhiên”; “kết quả thuận lợi cho biến cố”

- Chuẩn bị bài mới “*Xác suất của biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản*”