

BÀI 6. XÁC SUẤT CỦA BIẾN CỐ NGẪU NHIÊN TRONG MỘT SỐ TRÒ CHƠI ĐƠN GIẢN

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức: Học xong bài này, HS nhận biết được xác suất của một số 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 tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số phần tử của tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối 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 cso 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 có liên quan đến xúc xắc, hộp thẻ để minh họa cho bài học.

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 chú ý đến một đối tượng mới góp phần phản ánh được khả năng xảy ra của biến cố (xác suất của biến cố)
- 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 dựa vào suy đoán và hiểu biết của bản thân.

d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- GV chiếu hình ảnh về sáu mặt của xúc xắc và đặt vấn đề: *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. Xét biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số lẻ”*

- GV đặt câu hỏi: *Làm thế nào để phản ánh được khả năng xảy ra của biến cố trên?*

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: HS suy nghĩ, thảo luận đưa ra câu trả lời.

Bước 3: Báo cáo, thảo luận: GV gọi một số HS đưa ra câu trả lời cho câu hỏi mở đầu.

Bước 4: Kết luận, nhận định: GV ghi nhận câu hỏi của HS, trên cơ sở đó giới thiệu, kết nối HS vào bài học mới: *"Ở bài trước, chúng ta đã tìm hiểu biến cố ngẫu nhiên là gì; kết quả thuận lợi cho biến cố. Vậy làm thế nào để phản ánh được khả năng xảy ra của biến cố đó? Bài học ngày hôm nay sẽ giúp chúng ta trả lời câu hỏi này: **Bài 6. Xác suất của biến cố ngẫu nhiên**".*

B. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI

Hoạt động 1: Xác suất của biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc

a) Mục tiêu:

- HS củng cố lại các khái niệm cũ liên quan đến biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc
- HS ghi nhớ được kiến thức trọng tâm về xác suất của một biến cố có gắn với hoạt động gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần.

b) Nội dung:

HS tìm hiểu nội dung kiến thức về xác suất của 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 **HĐ1**; **Luyện tập 1**.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV tổ chức cho HS ôn lại các khái niệm về biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc theo kỹ thuật khăn trải bàn. + <i>Kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc trong trò chơi gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần.</i> + <i>Tập hợp A gồm các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc trong trò chơi gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần.</i> + <i>Biến cố ngẫu nhiên trong trò chơi gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần.</i> + <i>Kết quả thuận lợi cho biến cố trong trò chơi gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần.</i> - GV tổ chức cho HS hoạt động nhóm 4, thảo luận HĐ1 để củng cố lại khái niệm cũ và hình thành kiến thức mới về xác suất của biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc. → HS thực hiện lần lượt các yêu cầu trong HĐ1, trình bày vào bảng nhóm, GV gọi đại diện 2 – 3 nhóm trình bày kết quả thảo luận. - Từ kết quả HĐ1, GV dẫn dắt HS đến khái niệm về xác suất của biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc. <i>Trong trò chơi gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần, đối với biến cố "Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số chẵn" thì tỉ số giữa số các kết quả thuận lợi cho biến cố đó và số các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc là $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$. Tỉ số này được gọi là xác suất của biến cố "Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số chẵn" trong trò chơi trên.</i> - HS nhắc lại nội dung trong khung kiến thức trọng tâm (SGK – tr31) và ghi lại vào vở. - GV nhấn mạnh 1 lần nữa những nội dung quan trọng trong mục I	I. Xác suất của biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc HĐ1: a) Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc là $A = \{\text{mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm}\}$. b) Có ba kết quả thuận lợi cho biến cố là: mặt 2 chấm, mặt 4 chấm, mặt 6 chấm. c) Tỉ số cần của số các kết quả thuận lợi cho biến cố trên và số phần tử của tập hợp A là: $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$ ⇒ Kết luận: Trong trò chơi gieo xúc xắc như đã trình bày ở trên, ta có: Xác suất của một biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc bằng tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc. Ví dụ 1. SGK – tr31 Chú ý: Trong trò chơi gieo xúc xắc trên, số các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc là 6. Nếu k là số các kết quả thuận lợi cho biến cố thì xác suất của biến cố đó bằng $\frac{k}{6}$. Luyện tập 1:

+ Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc trong trò chơi gieo xúc xắc + Kết quả thuận lợi cho biến cố trong trò chơi gieo xúc xắc. + Tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số phần tử của tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc. - HS đọc, phân tích Ví dụ 1 để hiểu và củng cố khái niệm “Xác suất của một biến cố” gắn với hoạt động gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần. - GV lưu ý với HS nội dung phần chú ý trong SGK trước khi chuyển sang làm phần LT1. - HS thực hành làm LT1. <i>Gieo ngẫu nhiên xúc xắc một lần. Tính xác suất của biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là hợp số”</i> → 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 kiến thức trọng tâm.	- Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc là: $A = \{\text{mặt 1 chấm; mặt 2 chấm; mặt 3 chấm; mặt 4 chấm; mặt 5 chấm; mặt 6 chấm}\}.$ - Số phần tử của tập hợp A là 6. - 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. $\text{- Vì thế, xác suất của biến cố trên là } \frac{2}{6} = \frac{1}{3}$
---	---

Hoạt động 2: Xác suất của biến cố trong trò chơi rút thẻ trong hộp

a) Mục tiêu:

- HS củng cố lại các khái niệm cũ liên quan đến biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp
- HS ghi nhớ nội dung trong khung kiến thức trọng tâm: xác suất của một biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp

b) Nội dung: HS tìm hiểu SGK và thực hiện lần lượt các yêu cầu của GV để tiếp nhận kiến thức về xác suất của biến cố trong trò chơi rút thẻ trong hộp

c) Sản phẩm: HS trả lời được các câu hỏi và giải được **HĐ2**; **Luyện tập 2**.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	SẢN PHẨM DỰ KIẾN
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV tổ chức cho HS ôn lại các khái niệm về biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp theo kĩ thuật khăn trải bàn. + <i>Kết quả có thể xảy ra trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp.</i> + <i>Tập hợp A gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp.</i> + <i>Biến cố ngẫu nhiên trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp.</i>	II. Xác suất của biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp HĐ2: a) Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra là $B = \{1; 2; 3; \dots; 12\}$. b) Có bốn kết quả thuận lợi cho biến cố là: 3, 6, 9, 12. c) Tỉ số cần của số các kết quả thuận lợi cho biến cố trên và số phần tử của tập hợp B là: $\frac{4}{12} = \frac{1}{3}$

+ <i>Kết quả thuận lợi cho biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp.</i> - GV tổ chức cho HS hoạt động nhóm 4, thảo luận HD2 để củng cố lại khái niệm cũ và hình thành kiến thức mới về xác suất của biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp. → HS thực hiện lần lượt các yêu cầu trong HD2, trình bày vào bảng nhóm, GV gọi đại diện 2 – 3 nhóm trình bày kết quả thảo luận. - Từ kết quả HD2, GV dẫn dắt HS đến khái niệm về xác suất của biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp <i>Trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp, đối với biến cố “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số chia hết cho 3” thì tỉ số giữa số các kết quả thuận lợi cho biến cố đó và số các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra là $\frac{4}{12} = \frac{1}{3}$. Tỉ số này được gọi là xác suất của biến cố “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số chia hết cho 3” trong trò chơi trên.</i> - HS nhắc lại nội dung trong khung kiến thức trọng tâm (SGK – tr32) và ghi lại vào vở. - GV nhấn mạnh 1 lần nữa những nội dung quan trọng trong mục II + Tập hợp các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp. + Kết quả thuận lợi cho biến cố về số xuất hiện trên thẻ được rút ra trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp. + Tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số phần tử của tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp. - HS đọc, phân tích Ví dụ 2 để hiểu và củng cố khái niệm “Xác suất của một biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp” - HS thực hành làm LT2. <i>Tính xác suất của biến cố “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số không chia hết cho 3”.</i> → GV cho HS hoạt động cặp đôi kiểm tra chéo đáp án. GV chưa bài chung cả lớp. Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS theo dõi SGK, chú ý nghe, hiểu, hoàn thành bài tập vào vở theo yêu cầu. - HĐ cặp đôi: HS trao đổi, kiểm tra chéo đáp án và sửa sai cho nhau. - GV: quan sát và trợ giúp HS. Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - HS trả lời trình bày miệng/ trình bày bảng, cả lớp nhận xét, GV đánh giá.	⇒ <u>Kết luận:</u> Trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp như đã trình bày ở trên, ta có: Xác suất của một biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp bằng tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ được rút ra. <u>Ví dụ 2.</u> SGK – tr32 Luyện tập 2: - Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ rút ra là: $B = \{1, 2, 3, ..., 11, 12\}$. - Số phần tử của B là 12. - Có tám kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ rút ra là số không chia hết cho 3” là: 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11. - Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{8}{12} = \frac{2}{3}$
--	--

Bước 4: Kết luận, nhận định: GV tổng quát, nhận xét quá trình hoạt động của các HS, cho HS nhắc lại các kiến thức trọng tâm về xác suất của biến cố trong trò chơi rút thẻ từ trong hộp.	
--	--

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

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

b) Nội dung: HS vận dụng các kiến thức về xác suất của biến cố ngẫu nhiên trong một số trò chơi đơn giản để giải các bài tập.

c) Sản phẩm học tập: HS giải quyết được tất cả các bài **1, 2, 3** (SGK – tr32, 33)

d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

- GV yêu cầu HS hoàn thành **Bài 1, 2, 3** (SGK – tr32, 33)

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 gồm các kết quả có thể xảy ra đối với mặt xuất hiện của xúc xắc là:

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

Số phần tử của tập hợp A là 6.

a) Có ba kết quả thuận lợi cho biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số nguyên tố” là: mặt 2 chấm, mặt 3 chấm, mặt 5 chấm.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$

b) Có hai kết quả thuận lợi cho biến cố “Mặt xuất hiện của xúc xắc có số chấm là số chia 4 dư 1” là: mặt 1 chấm, mặt 5 chấm.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{2}{6} = \frac{1}{3}$

Bài 2:

Tập hợp gồm các kết quả có thể xảy ra đối với số xuất hiện trên thẻ rút ra là: $B = \{1, 2, 3, \dots, 51, 52\}.$

Số phần tử của B là 52.

a) Có chín kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số có một chữ số” là: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{9}{52}$

b) Có ba kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số khi chia cho 4 và 5 đều có số dư là 1” là: 1, 21, 41.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{3}{52}$

c) Ta có: $4 = 4 + 0 = 1 + 3 = 2 + 2$

Có năm kết quả thuận lợi cho biến cố “Số xuất hiện trên thẻ được rút ra là số có tổng các chữ số bằng 4” là: 4, 13, 22, 31, 40.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{5}{52}$

Bài 3.

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

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

Số phần tử của D là 90

a) Có sáu kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là bình phương của một số tự nhiên” là: 16, 25, 36, 49, 64, 81.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{6}{90} = \frac{1}{15}$

b) Có sáu kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là bội của 15” là: 15, 30, 45, 60, 75, 90.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{6}{90} = \frac{1}{15}$

c) Có tám kết quả thuận lợi cho biến cố “Số tự nhiên được viết ra là ước của 120” là: 10, 12, 15, 20, 24, 30, 40, 60.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{8}{90} = \frac{4}{45}$

* **Lưu ý:** Xác suất của một biến cố trong trò chơi viết ngẫu nhiên một số tự nhiên bằng tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số các kết quả có thể xảy ra đối với số tự nhiên được viết ra.

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 tính xác suất của 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 biểu diễn thập phân của một số hữu tỉ 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 – tr33).

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

Kết quả:

Bài 4:

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

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

Số phần tử của E là 10

a) Có năm kết quả thuận lợi cho biến cố “Học sinh được chọn ra là học sinh nữ” là: Ánh, Châu, Hương, Hoa, Ngân.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{5}{10} = \frac{1}{2}$

b) Có năm kết quả thuận lợi cho biến cố “Học sinh được chọn ra là học sinh nam” là: Bình, Dũng, Hùng, Huy, Việt.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{5}{10} = \frac{1}{2}$

* **Lưu ý:** Xác suất của một biến cố trong trò chơi chọn ngẫu nhiên một học sinh bằng tỉ số của số các kết quả thuận lợi cho biến cố và số các kết quả có thể xảy ra đối với học sinh được chọn ra

Bài 5:

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

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

Số phần tử của G là 9

a) 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.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{2}{9}$

b) Có hai 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.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{3}{9} = \frac{1}{3}$

c) 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.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{2}{9}$

d) 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.

Vì thế, xác suất của biến cố trên là: $\frac{2}{9}$

Bước 4: Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, đánh giá, chuẩn kiến thức và kết thúc tiết học.

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

- Ghi nhớ kiến thức trong bài.

- Hoàn thành các bài tập SBT.

- Chuẩn bị bài mới “*Bài tập cuối chương V*”