



واحد یادگیری ۳ (صفحه ۱۲۰-۱۱۹-۱۱۸)

هدف: آموزش مفهوم احتمالات از طریق بازی و حدسیه‌سازی

پیامدهای آموزشی

- بتواند آمارگیری و سرشماری نماید.
- جامعه‌های آماری خود را مقایسه نماید.
- با بازی، مفهوم احتمال را درک کند.
- آزمون و خطا کند، حدس بزند.
- بتواند از صفحه چرخنده برای درک احتمال استفاده بکند.

مهارت‌ها

- آمارگیری و سرشماری
- استفاده از صفحه چرخان
- بازی با مهره‌های رنگی و بیان احتمال
- حدسیه‌سازی

روش عملی در فعالیتهای یاددهی - یادگیری

- معلم از دانش آموزان می‌خواهد در ص ۱۱۸ کتاب یک کیسه که داخل آن دیده نشود در آن ۵ مهره قرمز و ۱ مهره سفید قرار دهند، و می‌پرسد اگر بدون اینکه به درون کیسه نگاه کنیم دست ببریم و یک مهره بیرون بیاوریم به نظر شما چه رنگی را بیرون می‌آوریم؟ چرا قرمز؟ چون تعداد آن‌ها بیشتر بوده است. می‌خواهد تا ۱۰ بار انجام دهند و با پرکردن جدول‌ها، آن را با بغل دستی خود مقایسه کنند، و در نهایت نتیجه می‌گیرند که جدول‌ها مثل هم نیستند، چرا؟ معلوم نیست بار نهم هم قرمز بیرون بیاوریم یا نه؟! این یک احتمال و پیش‌بینی و حدس اولیه بوده است و احتمال دارد رنگ دیگری بیرون بیاید و با مهارت حدسیه‌سازی، حدس، آزمایش و هر بار سرشماری و آمارگیری به درک احتمال تجربی برسند. در ص ۱۱۹ همچنین مفهوم احتمال و این بار با ۱۰ مهره قرمز و ۵ مهره سفید بازی می‌کند و به این نتیجه می‌رسد که مهره قرمز شانس بیرون آمدن بیشتری دارد چون تعدادش از مهره سفید بیشتر است. پس تعداد اتفاق‌ها مهم است. اگر تعداد یکسان باشد در تمرین ۲ نتیجه می‌گیرد هر دو مهره چون تعداد یکسان و برابری دارند شانس آن‌ها برای بیرون آمدن هم یکسان است.

توجه: ممکن است با ۱۰ بار انجام دادن به هدف نرسید، بنابراین تعداد دفعات انجام فعالیت را می‌توانید تا ۲۰ بار یا بیشتر

انجام دهید.