

المستوى : السنة الثانية علوم تجريبية
ميدان التعلم : الإحتمالات
الوحدة : المتغيرات العشوائية
موضوع الحصة : المتغير العشوائي

ثانوية : سليمان بن حمزة - عين الذهب -
السنة الدراسية : 2017 - 2018
يوم :
المدة : ساعة

المكتسبات القبلية: التجربة العشوائية ، الحوادث ومجموعة إمكانياتها
الكفاءات المستهدفة: حساب قانون إحتمال متغير عشوائي.
الأدوات المستعملة: الكتاب المدرسي ، مراجع ، الأنترنت .

الملاحظات	المدة	عناصر الدرس	المراحل										
عرض الأنشطة	30 د	<p>نشاط المتغير العشوائي</p> <p>تعريف :</p> <p>$\Omega = \{x_1, x_2, \dots, x_n\}$ مجموعة النتائج الممكنة لتجربة العشوائية، نسمي المتغير العشوائي كل دالة عددية معرفة من Ω نحو \mathbb{R}</p> <p>قانون إحتمال المتغير العشوائي</p> <p>تعريف :</p> <p>$I = \{x_1, x_2, \dots, x_n\}$ مجموعة قيم المتغير العشوائي X ، الدالة المعرفة على I والتي ترفق بكل قيمة x_i العدد الحقيقي الموجب p_i تسمى قانون إحتمال المتغير العشوائي ونعرفها بالجدول التالي</p> <table border="1"> <tr> <td>X_i</td> <td>x_1</td> <td>x_2</td> <td>...</td> <td>x_n</td> </tr> <tr> <td>$p(X_i)$</td> <td>p_1</td> <td>p_2</td> <td>...</td> <td>p_n</td> </tr> </table>	X_i	x_1	x_2	...	x_n	$p(X_i)$	p_1	p_2	...	p_n	التشخيص
X_i	x_1	x_2	...	x_n									
$p(X_i)$	p_1	p_2	...	p_n									
	15 د	<p>تمرين تطبيقي</p> <p>يحتوي كيس على 3 كريات بيضاء ، 4 كريات حمراء ، 10 كريات سوداء لا تميز بينها باللمس ، تسحب عشوائيا كرية من الصندوق فيربح الساحب دينارا 20 دقيقة واحدا إذا كانت الكرية سوداء ، يربح ثلاثة دنانير إذا كانت الكرية حمراء الذي يأخذ X وعشرة دنانير إذا كانت الكرية بيضاء ، نعرف المتغير العشوائي قيمة الربح المحتمل في اللعبة .</p> <ul style="list-style-type: none"> عين القيم الممكنة للمتغير X عرف قانون الإحتمال للمتغير X 	بناء المفاهيم التقويم										
	15 د												