

# 中学2年数学 確率シミュレーション

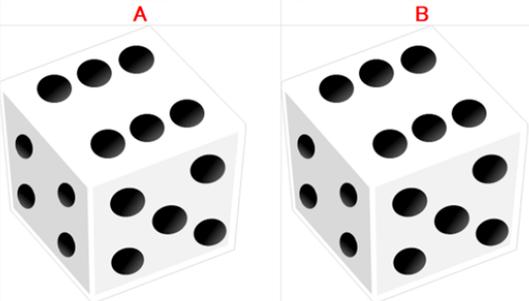
## 学習目標

- ・PC上で「さいころを振る」、「コインを投げる」をシミュレーションします。
- ・投げる回数が多くなるほど、実験値が理論値に近づいてくることが分かります。

Excelを使った確率シミュレーションです。

実験回数が多くなればなるほど、実験値が確率の理論値に近づいてくることを実感してもらえればと思います。

2つのさいころを振ってみましょう



【さいころの目の出現表】

A \ B	1	2	3	4	5	6
1	1	5	1	5	3	2
2	3	1	2	1	2	6
3	2	3	3	3	2	4
4	2	2	4	3	3	4
5	2	2	2	2	3	4
6	7	4	2	0	0	5

さいころを振った回数 100

【さいころの目の出現率表】

A \ B	1	2	3	4	5	6
1	0.01	0.05	0.01	0.05	0.03	0.02
2	0.03	0.01	0.02	0.01	0.02	0.06
3	0.02	0.03	0.03	0.03	0.02	0.04
4	0.02	0.02	0.04	0.03	0.03	0.04
5	0.02	0.02	0.02	0.02	0.03	0.04
6	0.07	0.04	0.02	0.00	0.00	0.05

さいころを振った回数 100

## 中学2年数学 確率シミュレーション



- ・ [硬貨を投げるシミュレーション](#)
- ・ [さいころを振るシミュレーション](#)
- ・ [硬貨を投げるシミュレーション \(データ編\)](#)
- ・ [さいころを投げるシミュレーション \(データ編\)](#)



- ・ [Excel納戸](#)