

Planungsblatt Mathematik für die 7A

Woche 33 (von 09.05 bis 13.05)

Hausaufgaben ¹

Donnerstag 12.05:

Bereite dich gut auf die SA vor! Grundkompetenzen (vor allem AG und FA) nicht unterschätzen!

Bis Freitag 13.05:

Erhole dich von der SA!

Bis Dienstag 17.05:

Erledige die SA-Analyse und mache eine To-Do-Liste im Bezug auf Grundkompetenzen!

Erledige/Studiere die Aufgaben 9.136, 9.137, 9.138, 9.139.

Kernbegriffe dieser Woche:

Zufallsvariable, Wahrscheinlichkeitsverteilung, Erwartungswert, empirische Varianz, Mittelwert, Binomialverteilung, Hypergeometrische Verteilung, Kombinatorik

Ungefähre Wochenplanung

Schulübungen.

- (a) Dienstag (1. Std.): **Diese Stunde ist also höchstens bis 8:35, da die Matura Mathematik an diesem Tag ist!** Sei also bitte effektiv mit euren Fragen, sodass ich wirklich etwas tun kann. Bereite dich also bitte vor!
- (b) Donnerstag (2. Std): **Schularbeit!** Vergiss bitte nicht, die Grundkompetenzen gut zu lernen! Das ist alles alt und bekannter Stoff! und muss immer abrufbar sein!
- (c) Freitag (3. Std): SA-Besprechung und Plan für die nächsten 6 Wochen. (A) Grundkompetenzen, (B) Binomialverteilung und Statistik: Aufgaben 9.136, 9.137, 9.138, 9.139

Eine **Zufallsvariable** ist eine Funktion bei einem Zufallsversuch; sie ordnet jedem Ergebnis eine Zahl zu.

Eine **Wahrscheinlichkeitsverteilung** für eine Zufallsvariable X ist die Zuordnung $x \mapsto P(X = x)$, wobei x eine (reelle) Zahl ist; es werden also die Wahrscheinlichkeiten auf Ergebnisse von X beschrieben.

Erwartungswert: Sei X eine Zufallsvariable, dann $E(X) = \sum_i P(X = a_i)a_i$ wobei die Summe über alle Werte a_i geht, die X annehmen kann.

Varianz: Sei X eine Zufallsvariable, dann $\sigma_X^2 = E[(X - EX)^2] = E(X^2) - (EX)^2 \geq 0$.

Fakultätsfunktion: Es gibt $n! = 1 \cdot 2 \cdot \dots \cdot n$ Weisen n unterschiedliche Dinge anzuordnen. Man definiert aber $0! = 1$

Binomialverteilung: Wenn X binomialverteilt mit Parametern n und p ist, dann $P(X = k) = \binom{n}{k} p^k (1 - p)^{n-k}$, $E(X) = np$ und $Var(X) = np(1 - p)$.

Unterlagen auf www.mat.univie.ac.at/~westra/edu.html

¹Für manche Aufgaben wird auf Rückseite/Anhang/Buch/Arbeitsblatt verwiesen.

SA-Analyse

(A) Ordne die Aufgaben in folgende Kategorien ein: Geschafft; Fast geschafft aber blöder Fehler; Nicht geschafft, weil keine Ahnung; Nicht geschafft, weil ich mich vertan habe; Nicht geschafft, weil sonst (was dann?)

(B) Verbessere deine Fehler! Kommentiere kurz, warum die Fehler gemacht wurden!

(C) Welche Grundkompetenzen fehlen dir? Benutze den Katalog! Also möglichst genau mit den Kürzeln XY a.b andeuten, welche Grundkompetenz bei dir noch nachbearbeitet werden sollte!

(D) Wie sollten wir in den nächsten Wochen vorgehen? Mein Wunsch ist, dass wir mehr eure Selbständigkeit trainieren. Was sind aber deine Wünsche? (Sei aber bitte realistisch, denn eine Matura verlangt von euch schon etwas Arbeit. Unrealistisch sind also: Nur in der Sonne sitzen, oder ich erkläre die ganze Unterstufe, die ganze 5. Klasse, die ganze 6. Klasse, usw.)

Hand-Out zu Stochastik

Sei Ω ein Ereignisraum. Wir werden im Unterstehenden das Beispiel eines einmaligen Wurfes mit einem Spielwürfel nehmen. In diesem Fall $\Omega = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$. Wir werden die Elemente in Ω mit einem kleinen griechischen Buchstaben andeuten: $\Omega = \{\omega_1, \dots, \omega_n\}$. Im konkreten Beispiel des Spielwurfs sind die Elemente von Ω auch Zahlen, dies muss aber nicht sein. Wenn man aber mit zwei Spielwürfeln wirft, dann besteht Ω aus Zahlenpaaren $(1, 1), (1, 2), (1, 3)$ und so weiter.

Auf unserem Ereignisraum Ω können wir **stochastische Variablen, a.k.a. Zufallsvariable**, definieren. Sie werden mit großen, lateinischen Buchstaben X, Y, Z, T, S , usw. bezeichnet. Wir werden zwei konkrete Beispiele nehmen: $X(1) = 0, X(2) = 1, X(3) = 0, X(4) = 1, X(5) = 0$ und $X(6) = 1$, also $X = 1$ bei einer geraden Augenzahl und $X = 0$ wenn die Augenzahl ungerade ist. Für eine zweite Zufallsvariable Y nehmen wir $Y(\omega) = \omega^2$, also Y ist das Quadrat der Augenzahl.

Der Erwartungswert $E(X)$ einer Zufallsvariable X ist wie folgt definiert:

$$E(X) = \sum_{i=1}^n X(\omega_i)P(\omega_i).$$

Da X bei verschiedenen ω -Werte denselben Wert ergeben kann, wie beim gewählten Beispiel, so kann man einige der ω_i zusammennehmen, und man bekommt:

$$E(X) = \sum_{X\text{-Werte } x} P(X = x)x$$

Tatsächlich gilt $P(X = x)$ ist die Summe alle $P(\omega_i)$ für welche gilt $X(\omega_i) = x$, man addiert die Wahrscheinlichkeiten der Ereignisse ω_i für welche X den Wert x hat.

Für unser Beispiel: $P(X = 1) = \frac{1}{2}$ und $P(X = 0) = \frac{1}{2}$. Daher $E(X) = \frac{1}{2} \cdot 1 + \frac{1}{2} \cdot 0 = \frac{1}{2}$.
Tatsächlich bekommen wir auch:

$$E(X) = \sum_{i=1}^n X(\omega_i)P(\omega_i) = 0 \cdot \frac{1}{6} + 1 \cdot \frac{1}{6} + 2 \cdot \frac{1}{6} + 0 \cdot \frac{1}{6} + 1 \cdot \frac{1}{6} + 2 \cdot \frac{1}{6} + 0 \cdot \frac{1}{6} + 1 \cdot \frac{1}{6} + 2 \cdot \frac{1}{6} = \frac{1}{2}.$$

Für Y finden wir den folgenden Erwartungswert:

$$E(Y) = \sum_{i=1}^n Y(\omega_i)P(\omega_i) = \frac{1 + 4 + 9 + 16 + 25 + 36}{6} = \frac{91}{6} = 15\frac{1}{6}.$$

Wenn X und Y Zufallsvariablen sind, dann auch $X+Y$, und sie ist definiert durch $(X+Y)(\omega_i) = X(\omega_i) + Y(\omega_i)$. In unserem Beispiel gilt also $(X+Y)(1) = 0 + 1 = 1$, $(X+Y)(2) = 1 + 4 = 5$, $(X+Y)(3) = 0 + 9 = 9$ und so weiter. Falls a eine reelle Zahl ist, dann ist $a \cdot X$ auch eine Zufallsvariable und sie ist definiert durch $(a \cdot X)(\omega_i) = a \cdot X(\omega_i)$. Die Zahl a kann man auch als Zufallsvariable auffassen, und sie nimmt halt bei jedem Ereignis den Wert a an. So können wir die Zahl 1 auch als Zufallsvariable auffassen; sie ist immer 1, was der Spielwürfel auch zeigt. Der Erwartungswart von a ist dann natürlich a ; $E(a) = \sum aP(\omega_i) = a \sum_i P(\omega_i) = a \cdot 1 = a$.

Folgende Formeln sind eigentlich relativ klar, aber auch gigantisch wichtig. Seien also X, Y Zufallsvariablen und a eine Zahl, dann



$$E(X + Y) = E(X) + E(Y), \quad E(a \cdot X) = a \cdot E(X), \quad E(a) = a.$$

In unserem Beispiel kann man dies leicht nachrechnen. Die erste Gleichheit überlasse ich euch, für die anderen kann man einfach $a = 4$ nehmen, dann ist $4X$ die Zufallsvariable die 4 ist, wenn ω_i gerade ist, und 0 ist, wenn ω_i ungerade ist. Dann ist natürlich $E(4X) = 2$.

Was können wir jetzt mit dem Erwartungswert ausrechnen? Was ist zum Beispiel der Erwartungswert vom Erwartungswert? Dies ist recht einfach, $E(E(X)) = E(X)$, denn $E(X)$ ist eine Zahl. So ist in unserem Beispiel $E(X) = \frac{1}{2}$ und $E(\frac{1}{2}) = \frac{1}{2}$. Wir können eine Zufallsvariable auch um eine Zahl verschieben: $X - a$ nimmt ständig den Wert $X(\omega_i) - a$ bei jedem Ereignis ω_i an. Klar ist, dass $E(X - a) = E(X) - E(a) = E(X) - a$, und daher verschiebt sich dann der Erwartungswert auch um a .

Interessant wird es, wenn wir für a den Erwartungswert von X nehmen: Die Zufallsvariable $X - E(X)$ hat Erwartungswert Null. Tatsächlich $E(X - E(X)) = E(X) - E(X) = 0$. Wenn wir in unserem Beispiel X um $\frac{1}{2}$ verschieben bekommen wir eine neue Zufallsvariable $X - \frac{1}{2}$ und diese ist $-\frac{1}{2}$ bei einer ungeraden Augenzahl und $\frac{1}{2}$ bei einer geraden Augenzahl. Klar ist, dass jetzt der Erwartungswert Null ist. Man verschiebt die Zufallsvariable also so, dass der Erwartungswert auf Null gelegt wird.

Man kann Zufallsvariablen auch mit einander multiplizieren. So kann man also X^2 oder XY oder sogar Xe^Y ausrechnen. Man muss nur die Ereignisse richtig einsetzen: $XY(\omega_i) = X(\omega_i)Y(\omega_i)$. Also, Zufallsvariablen kann man genau so addieren, multiplizieren, exponentieren, quadrieren und so weiter, wie man mit Funktionen tun kann.



Im Allgemeinen gilt nicht dass $E(X^2) = (E(X))^2$, oder dass $E(XY) = E(X)E(Y)$, oder dass $E(e^X) = e^{E(X)}$. In unserem Beispiel $X^2 = 0$ bei ungerader Augenzahl und $X^2 = 1$ bei gerader Augenzahl. Daher $E(X^2) = E(X) = \frac{1}{2}$ und $(E(X))^2 = \frac{1}{4}$. Versuche es mal selbst für andere Kombinationen.

Die **Varianz** σ_X^2 einer Zufallsvariable X ist der Erwartungswert von $(X - E(X))^2$. Also, $X - E(X)$ ist eine Distanz zum Mittelwert, und wenn wir quadrieren ist dieses Ergebnis nicht negativ. Somit ist $E(X - E(X))^2$ auch nicht negativ. Die Varianz beschreibt also die Erwartung einer Distanz zum Erwartungswert. Daher beschreibt die Varianz etwas wie die Streuung; wenn X oft weit von seinem Erwartungswert liegt, dann ist $(X - E(X))^2$ also oft groß, und daher ist $E(X - E(X))^2$ dann auch eher groß. Das Quadrat ist gewählt, weil $E(X - E(X)) = 0$. Weil die Varianz nicht negativ ist, kann man die Wurzel ziehen, und man bekommt dann σ_X , **die Standardabweichung von X** .

Eine interessante Frage ist, wann ist die Varianz von X Null? Negativ kann sie nicht sein, aber was ist mit Null? Nun, $Z := (X - E(X))^2$ ist nicht negativ. Und $\sigma_X^2 = E(Z)$ und dies ist zu berechnen durch

$$\sum_{i=1}^n P(\omega_i)Z(\omega_i)$$

aber $P(\omega_i) \geq 0$ und $Z(\omega_i) \geq 0$, und daher ist diese Summe nur Null, wenn alle Produkte $P(\omega_i)Z(\omega_i)$ Null sind, aber dann müssen alle $Z(\omega_i)$ Null sein. Dies ist also genau dann der Fall, wenn $X = E(X)$, m.a.W., wenn X eine konstante Zufallsvariable ist. Sobald X nicht mehr konstant ist, also mehrere Werte annehmen kann, dann ist seine Varianz größer als Null.

Man kann eine nützliche Formel herleiten. Schreiben wir einfachheitshalber a für $E(X)$, was in Ordnung ist, weil $E(X)$ eine Zahl ist. Dann

$$\begin{aligned} E((X - E(X))^2) &= E((X - a)^2) = E(X^2 - 2aX + a^2) = E(X^2) - E(2aX) + E(a^2) \\ &= E(X^2) - 2aE(X) + a^2 = E(X^2) - 2a \cdot a + a^2 = E(X^2) - a^2 \end{aligned}$$

Also $\sigma_X^2 = E(X^2) - (E(X))^2$. In unserem einfachen Beispiel gilt $E(X^2) = \frac{1}{2}$ und $(E(X))^2 = \frac{1}{4}$, und somit ist $\sigma_X^2 = \frac{1}{4}$.

Zum Begriff der empirischen Varianz

Die empirische Varianz soll die Streuung der Daten beschreiben.

Sei x_1, \dots, x_n eine Liste mit Daten. Dann ist \bar{x} der Mittelwert und er wird durch folgende Formel berechnet:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

In der Liste x_1, \dots, x_n können einige x_i gleich sein.

Manchmal ist es besser, die Liste zu ordnen, und bei jedem Wert dazu zu schreiben, wie oft er vorkommt. Aus der Liste x_1, \dots, x_n machen wir eine neue Liste a_1, \dots, a_k die aus den Werten in der Liste x_1, \dots, x_n besteht. Somit kommt in der Liste a_1, \dots, a_k keine Zahl zweimal vor und also $k \leq n$ (nicht mehr Werte als Zahlen). Sei dann $p(a_i)$ wie oft der Wert a_i in der Liste x_1, \dots, x_n vorkommt, dann

$$\bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^k p(a_i) a_i = \sum_{i=1}^k r(a_i) a_i$$

wobei $r(a_i)$ die relative Häufigkeit von a_i ist.

Die **empirische Varianz** s^2 ist nun wie folgt definiert:

$$s^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n} = \overline{(x - \bar{x})^2}.$$

Ich möchte euch den **Verschiebungssatz** zeigen, oder auf jeden Fall eine Anwendung davon. Ich nehme dazu zuerst ein Beispiel: $n = 3$. Dann gibt es also drei Zahlen x_1, x_2 und x_3 . Ich kann sie dann auch mit a, b und c bezeichnen. Sei dann m der Mittelwert, also $\bar{x} = m = (a + b + c)/3$. In diesem Fall

$$s^2 = \frac{1}{3} \left((a - m)^2 + (b - m)^2 + (c - m)^2 \right)$$

und ich kann diese Klammern auflösen, denn $(a - m)^2 = a^2 - 2am + m^2$. Somit bekomme ich insgesamt folgendes Ergebnis:

$$s^2 = \frac{1}{3} \left(a^2 + b^2 + c^2 - 2am - 2bm - 2cm + 3m^2 \right)$$

Die ersten drei Terme bilden den **Mittelwert der Quadrate**: $\overline{x^2} = \frac{1}{3}(a^2 + b^2 + c^2)$. Die drei Terme mit dem m kann ich auch vereinfachen zu:

$$\frac{1}{3} \left(-2am - 2bm - 2cm \right) = -2m \cdot \frac{1}{3}(a + b + c) = -2mm = -2m^2.$$

Und der letzte Term in s^2 ergibt einfach m^2 , also finde ich insgesamt **das Ergebnis**:

$$s^2 = \overline{x^2} - 2m^2 + m^2 = \overline{x^2} - \bar{x}^2.$$

Wenn du das Prinzip verstanden hast, siehst du leicht ein, dass diese Formel allgemein gilt: $s^2 = \overline{x^2} - \bar{x}^2$. Also, berechnen von s^2 geht indem ich den Mittelwert der Quadrate ausrechne und davon das Quadrat des Mittelwerts abziehe. Vergleiche auch mit der Formel $\sigma^2 = E((X - E(X))^2) = E(X^2) - (E(X))^2$. Die Herleitung ist ja eigentlich auch identisch.

Kumulative Fragenkatalog für SWH – exemplarische Aufgaben, nicht ausschöpfend!

- (1) Zerlege in lineare Faktoren $p(x) = x^2 - 3x + 12$; $q(x) = 2x^2 - x - 1$.
- (2) Gib ein Polynom dritten Grades mit den folgenden Nullstellen $x = -3$, $x = -2$ und $x = 4$.
- (3) Skizziere den Graphen einer kubischen Polynomfunktion mit ZWEI Nullstellen.
- (4) „Berechne“ für $z = 2 + i$ und $w = 3 + 2i$: $\frac{z}{w}$, $(2z - 3w)^2$, $2z + 5w$, zw , $\bar{z}w$ und $\overline{z - w}$.
- (5) Was ist der Betrag einer komplexen Zahl? Deute ihn geometrisch!
- (6) Zerlege in lineare Faktoren $x^2 - x + 7 = 0$.
- (7) Beweise, dass wenn $z \neq 0$ eine komplexe Zahl ist, dass $z\bar{z} > 0$.
- (8) Zeige, dass wenn die zwei Nullstellen von $p = x^2 + 3x + 10$ zu einander komplex konjugiert sind. Kannst du dies verallgemeinern?
- (9) Wenn $2 + 4i$ die „Nullstelle“ eines reellen Polynoms ist, was ist dann die andere Nullstelle?
- (10) Formuliere die Regel von Horner!
- (11) Vereinfache $\frac{x^4 - y^4}{x - y}$ und $\frac{x^4 - y^8}{x - y^2}$.
- (12) Berechne den Betrag von $z = 3 - 4i$, $w = \frac{1}{1-i}$ und von zw .
- (13) Zeige, dass $z = \frac{-1+i\sqrt{3}}{2}$ die Gleichung $z^3 = 1$ erfüllt. Kannst du damit alle Lösungen zu $z^3 = 1$ finden?
- (14) Siehe alle Fragen von „Elementares zu \mathbb{C} – eine Menge leichte Aufgaben“ bei Woche 4.
- (15) Finde die Steigung der Sekante durch $(a|f(a))$ und $(b|f(b))$ für (i) $f(x) = \frac{1}{x}$, (ii) $f(x) = c \cdot x^2$,
(iii) $f(x) = c \cdot x^4$, (iv) $f(x) = k \cdot x + d$.
- (16) Finde die Steigung der Tangente am Graphen von $f(x) = 3x^2$ im Punkt $(2|12)$.
- (17) Drücke die Steigung der Tangente am Graphen von $f(x) = ax^3$ im Punkt $(2|8a)$ in a aus.
- (18) Was ist Differenzieren? Drücke in Worten aus!
- (19) Erkläre den Unterschied zwischen dem Differenzenquotienten und dem Differentialquotienten!
- (20) Finde die Funktionsvorschrift für die Tangente am Graphen von $f(x) = (x^2 - 2)^2$ an der Stelle $x = 1$.
- (21) Untersuche das Monotonieverhalten von $g(x) = x^3 - 4x^2 + 1$.
- (22) Zeige, dass die kubische Funktion $k(x) = x^3 - 3x^2 + 8x$ keine Extremstellen hat.
- (23) Finde die Wendestellen von $h(x) = x^4 - x^3 + x^2$.
- (24) Finde $a \in \mathbb{R}$, sodass $f(x) = x^4 - 3x^2 + ax^2 + 3x + 5$ keine Wendestellen hat.
- (25) Untersuche die Funktion $f(x) = x^4 + x^2$ auf Symmetrie, Nullstellen, Monotonieverhalten, Wendestellen, Extremstellen.
- (26) Begründe, dass ein Polynom von Grad 10 höchstens 9 Extremstellen und höchstens 8 Wendestellen hat.
- (27) Begründe, dass ein Polynom von Grad 7 mindestens eine Nullstelle hat.
- (28) Finde einen Wert $a \in \mathbb{R}$, sodass die Funktion $f(x) = -\frac{1}{9}x^3 + ax^2 + 2x + 8$ kein Extremum hat.

- (29) Zeige, dass die Funktionen $f(x) = -x^3 + ax^2 + b$ für alle $a, b \in \mathbb{R}$ einen Punkt haben, wo die Ableitung verschwindet. Zeige auch, dass wenn $a > 0$ es immer zwei Extremstellen gibt.
- (30) Betrachte das ganz allgemeine kubische Polynom $f(x) = ax^3 + bx^2 + cx + d$ mit a, b, c, d reelle Zahlen und $a \neq 0$. Zeige (Begründe), dass jedes solches Polynom genau eine Wendestelle hat. (Hinweis: benutze dein Wissen zu linearen Funktionen mit Steigung k , die nicht Null sein darf.)
- (31) Finde ein kubisches Polynom p , sodass p bei $x = 0$ eine Wendestelle hat, Extremstellen bei $x = -3$ und $x = 4$ hat, und $p(1) = 1$.
- (32) Finde ein quartisches Polynom p (also Grad 4), sodass $p(x) = p(-x)$, dass eine Wendestelle bei $x = \pm 2$ hat, $p(0) = 12$ und $p'(1) = -92$ erfüllt.
- (33) Bestimme, wo die Ableitung der Funktion $f(x) = \frac{x-1}{x+1}$ (monoton) fallend ist.
- (34) Bestimme die Extremstellen der Funktion $f(x) = \frac{x}{4+x^2}$
- (35) Differenziere die Funktion ... (siehe zB Arbeitsblatt Woche 21)
- (36) Untersuche die Funktion ... auf Monotonie, Krümmung, Nullstellen, maximalen Definitionsbereich, ...
- (37) Gegeben sind drei Punkte. Finde die Gleichung für den Kreis durch die drei Punkte.
- (38) Gib die Gleichungen für eine Ellipse mit Halbachsen a und b , einen Kreis mit Radius r , eine Hyperbel.
- (39) Gegeben ist die Gleichung eines Kreises $x^2 + y^2 - 8x - 9y = 50$. Bestimme Radius und Mittelpunkt.
- (40) Gegeben ist ein Kreis $x^2 + y^2 = 10$ und eine Gerade $x - 2y = 1$. Berechne die Schnittpunkte.
- (41) Gegeben ist ein Kreis $x^2 + y^2 + 10$ und der Punkt $(8|5)$. Bestimme die Normalvektorform einer Geraden, die den Kreis berührt. Hinweise: Entweder arbeite mit Sinus und Cosinus und bestimme zuerst einen Berührungspunkt, oder, vielleicht einfacher: Eine Gerade durch den Punkt ist von der Form $(8|5) + t \cdot (1|a)$. Bestimme dann a , sodass nur ein Schnittpunkt mit dem Kreis existiert.