

# 最新统计与可能性教学设计 可能性的教学反思(汇总5篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？接下来小编就给大家介绍一下优秀的范文该怎么写，我们一起来看一看吧。

## 统计与可能性教学设计篇一

生：不可能。

师：老师在袋子里又放入一些黄球。这时候会摸出白球吗？可能摸到什么球？

生：可能是红球也可能是黄球。

师：小朋友们观察的很仔细，也猜测得非常正确。像这样的可能性（板书课题），在日常生活中时常会遇到。

## 统计与可能性教学设计篇二

摸一个，看出现什么结果？（学生独立完成，教师巡回指导）

生1：摸球到白球多，红球少。

生2：我们摸到的红球多，白球少。

生3：我们摸球到白球多，红球少。

师：今天同学们通过摸球实验，知道因为盒子里白球多，红球少。摸到红球多的同学太幸运了，这种可能性极小。所以

摸到白球的可能性大，摸到黑球的可能性小。体验到生活中有“一定性”、“可能性”这些情况的出现，而且能用今天学习的数学推测生活中的问题。非常好，我们在生活中要留心观察，去发现生活中的这些现象。

## 统计与可能性教学设计篇三

《可能性》是一节实践活动课。现代教学理论认为：数学教学应从学习者的生活经验和已有知识的背景出发，提供给学生充分进行数学实践活动和交流的机会，使他们真正理解和掌握数学知识、思想方法，同时，获得广泛的数学活动经验。尤其在千变万化的世间事中，一定发生、可能发生和不可能发生是必然现象，只是确定性现象不多，而不确定现象（即随机现象）普遍，这些现象发生的规律如何呢？这是数学一个分支——概率论要研究的问题。本课就是让学生感受最基础的知识“可能性”。同时，也让学生通过“猜测——试验——分析试验数据”这一过程，经历事件发生可能性大小的探索过程，并且培养学生合作学习与交流的能力。

在课堂教学中，我主要创设四个大环节进行教学。

上课伊始，我用平时日常生活中常见的抽奖游戏导入新课，吸引学生的注意力，激发学生的学习兴趣。紧接着就是在学生已有的生活经验基础上，出示各种可能性的事件来让学生感受事件发生的不确定。虽然学生在以前没有学习过《可能性》的知识，但在做判断的时候准确率高达100%，这也是与学生的生活经验有关，所以在教授新课时还应多了解学生，从学生原有的知识水平出发，这样才是事半功倍。

让全班学生分成两组进行小组合作摸球游戏，经历事件发生可能性大小的探索过程，体会可能性是有大有小。

通过分组摸球试验让学生经历数据的收集，整理，描述和分析的过程。在小组共同努力下，总结出试验结果，这样的合

作学习，为学生提供了一个开放的，活泼的学习氛围，使学生乐学，主动地去获取知识，从可能性的存在，可能性的大小，到判定可能性的运用，让学生的生成落实在开放的真实有效的学习活动中，并培养了学生的团结协作精神。让每个学生都能体验到成功的快乐。建立学习数学的自信心。

根据小学生的认知规律，心理特点及教学内容创设良好的学习情境有助于激发学生的学习兴趣，于是我设计了一个商场购物转奖的生活情景。并设疑：获一等奖的人数多吗？获哪种奖项的机会比较大？你想设计一个这样的转盘吗？让学生更加直观地感受到了生活中的数学，并用所学的数学知识，解决生活中的实际问题。学生表现出来的积极性很高。

## 统计与可能性教学设计篇四

《数学课程标准》中指出：动手实践、自主探索、合作交流是学生学习数学的重要方式。教师应让学生在具体的操作中独立思考，发现问题、解决问题。

教学时，我以学生为主体，让学生动手操作、讨论，学生真正成为了学习的主人。首先是情境导入。由国际乒乓球比赛中，谁先发球图片导入，引发学生的兴趣。其次让学生操作、游戏，并与同桌进行交流。学生以抛硬币来试验，体会可能性和公平，并以啤酒瓶盖、小的长方体等物体进行测验，让学生明白：可能性相等，游戏才公平；游戏要公平，可能性必须相等。

接着，我又拿出3支白色的粉笔和5支红色的粉笔，提问学生：拿出白色的粉笔和拿出红色的粉笔的可能性相等吗？为什么？要怎样才能相等？学生各抒己见，得出两种结论。

最后以转盘的方式出现例题，让学生从公平原则考虑可能性，再一次让学生感受到数学与我们的生活是紧密联系的。

但在课堂上，我高估了学生的知识水平，原以为：试验的结果是好多学生认为是不公平的，但有的学生凭借已有的生活经验，通过简单的推理，得出的结论把公平理解为绝对的公平；在转盘这一环节中，推导受阻，浪费了一定的时间，使整节课的教学效果受到一定的影响。

## 统计与可能性教学设计篇五

这节课是在学生学习了简单的统计图、统计表及初步认识不确定现象的基础上进行教学的，是进一步学习统计和计算可能性以及对事件发生的可能性作出预测的基础。由于本节课较抽象，学生理解起来有一定困难，因此要引导学生根据已有的生活经验和知识进行学习，借助操作实验等实践性活动逐步体会可能性是有大小的。

本节课我首先用作为成人交际的名片学生在日常生活中经常见到，对给自己做名片、玩摸名片的游戏，会产生浓厚的兴趣和好奇心。学生制作好了自己的名片后，我就组织学生以小组为单位开展摸名片的游戏，使学生在摸名片的活动中体会事件发生的可能性有大小。在学生掌握了可能性有大小之后，教师再引导学生体会到事件发生的可能性还有相等的情况。探索部分同学们掌握了以后，我就让同学们说说生活中可能性大小及相等的事例，使学生明白我们的生活中处处离不开可能性，同时通过课件出示几个可能性的练习题加深学生的印象，巩固本节课所学。

这段教学我充分利用学生已有的知识基础和生活经验，组织学生参与感兴趣的实践性活动。这样教学，对学生的发展是很有益的。

最后我设计了一个通过掷方块猜数的小游戏。我自己觉得这个游戏改得比较好，以前我听的课都是玩摸球游戏，我觉得三年级的学生还玩这种游戏没有太大的价值，所以我就想换一个游戏，这个游戏有一定的难度，能激起学生的兴趣，是

本节课的升华。

当然本节课有成功之处，也有不尽人意之处。一是时间安排上教师还应把握好。这节课我在讲摸名片游戏规则时说得不到位，有些同学不明白怎样统计，导致这个游戏占用时间过长，而后边的游戏时间就少了，学生缺少考虑的时间，应让学生先猜想一下到底谁会赢，然后再让学生进行操作，从而验证自己的猜想。另外，在摸名片游戏后，在讲可能性有大小及可能性相等的情况时，教师就让学生多交流，多说含有可能性的话语，让学生会表达，然后教师再总结，教师应给学生充足的时间交流表达。