

摸球游戏教学设计及教学反思(精选5篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编为大家收集的优秀范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

摸球游戏教学设计及教学反思篇一

可能性的大小问题是在学生学习了用“一定”、“可能”、“不可能”来判断生活现象的基础上教学的。《可能性》属于“统计与概率”这一知识领域的“概率”范畴。由于“概率”的知识是比较抽象的，小学生在学习这一内容时存在一定的困难，在教学时，主要以直观内容为主。

重视学生生活经验，让学生在已有的知识和经验中建构新的知识，一开课就以学生生活中经常见到的抽奖游戏引入，引发学生对抽奖箱中的秘密进行猜测，帮助他们建立适合自己的数学认知结构。

再与学生常见的转盘游戏来创设情境，引导学生自己制作圆盘。因为我们学习“可能性”的目的是为了让学生在实际生活中运用这一知识。

在通过猜测抽奖箱中的秘密，引出问题，再设计实践和验证，这一学习线路为学生提供了自主探索、合作交流的空间，使学生在主动获取知识过程中，不但学到了知识，而且体会到了数学学习的思想与方法。

摸球游戏教学设计及教学反思篇二

《摸球游戏》是在学生学习了可能性大小的基础上进一步深

化，是在前两个年级的基础上的一个延伸和发展，这时的学习不仅仅停留在用描述性语言说出事物可能性大小，而是会用分数描述可能性的大小，体现数据表示的简洁性和客观性。

通过游戏活动，引导学生投入学习，这不仅利于提高学生学习数学的兴趣，而且可以帮助学生体验可能性的大小的合理性。

在教学过程中，让学生通过猜想、观察、想象、分析、验证等思考方式亲自体验、感知，得到事件发生的可能性是不确定的，可以用分数表示可能性的大小。让学生在参与中体验，在体验中学习使枯燥的.知识趣味性，抽象的知识形象化。学生始终处于主动探究之中。与此同时，也关注学生个性思维的发展和综合能力的提高。

摸球游戏教学设计及教学反思篇三

在这一节课的教学中充分让学生经历事件发生的可能性大、小的探索过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，体会事件发生的可能性是有大有小的，初步感受随机现象的统计规律性。同时让学生明白随机观念不是一次就能形成的，也不是一次两次的试验就能形成的。

在这一节课的教学中有很多问题没有注意到，一是班级大学生多，不是每个人都有机会上台摸球。导致了下面的同学在哪里说话争吵，课堂杂乱。

二是在教学中只用了学生去摸去猜，这样教学方法单一，学生学习兴趣不高，特别是在填表和做想一想时，学生更是独立思考能力差，不愿意动脑。在练习题中看下面的那些城市会下雪的教学中，存在的问题更多，学生对城市地理位置不太明白，在教学中教授者也没用考虑到，导致了学生完全都在那里猜想。

如果我能出示一份这些城市的10. 11. 12月份的气温或者是天气情况情境图这样就能很好，很直观的进行教学，及培养学生的观察与总结能力，也加强了学生的理解。

摸球游戏教学设计及教学反思篇四

《标准》强调数学学习要贴近儿童的现实生活。这是一节游戏课，怎样使游戏课上得有序、有效，让学生在玩中掌握知识、发展能力，需要教师有较强的课堂组织能力。本节课通过游戏活动，引导学生投入学习，这不仅有利于提高学生学习的兴趣，而且可以帮助学生体验可能性的大小的合理性，这些游戏都是经过“猜测—实践—验证”的探索过程完成的。

1、学生学生活中的数学。

兴趣和情感的兴趣之间的一种缓冲地区。本课教学设计，从生活中提取源泉，做到了数学与游戏相结合，学生在熟悉的生活情境中学习数学，真真切切地体验和感受到了生活中处处有数学。如摸球游戏、转盘游戏等，都是学生喜闻乐见的生活话题。

2、教师教生活中的数学。

沿着学生对“事情的发生可能是这样也可能是那样”的认识，教师改变条件，再让学生猜测，然后通过游戏实验去验证猜测，通过这样的“猜测—实验—验证”的亲历过程，学生就在游戏活动中对事情发生的可能性大小有了感性的认识。“试一试”的游戏进一步让学生认识到什么情况可能性大，什么情况可能性小。怎样拉近数学与人和自然的距离，使学生体会数学的文化价值和应用价值，这就需要教师帮助他们运用数学的思维方式去观察、分析日常生活现象、解决实际问题。如学生利用所学的概率知识设计活动，根据数学知识的特点，让学生带着数学去理解生活，去体会数学的价

值。这样，学生对数学学习产生很大的兴趣，迫切期待着下一堂数学课的到来。

摸球游戏教学设计及教学反思篇五

孔子曰：知之者不如好知者，好知者不如乐知者。在课堂导入环节中，我以生动的卡通人物米老鼠在迪士尼玩抽奖活动和“师摸生猜”的摸球游戏，很容易就达到师生互动，从而调动学生的学习兴趣。在玩中教会学生用“一定”“不可能”“可能”来描述事件发生的确定性和不确定性。这一活动唤起了学生对旧知的记忆，为新知做好铺垫，起到“引路导航”的作用。

对儿童来说，概率实验是很有吸引力的，动手集体数据的过程常常体现为令人愉快的游戏。学生通过自己的实验，在亲历、体验的过程中感悟、体会到事情发生的可能性的的大小。合作学习的形式既能发挥集体的智慧，又能展示个人多方面的才能。此环节通过学生的合作学习，使他们体会与他人交流的快乐，同时促使学生个人完善与发展。

在学生初步体会了事情发生的可能性之后，再让学生进行摸三种颜色的球的游戏，这样既帮助学生进一步体会到可能性的几种情况，又激发了学生学习数学知识的浓厚兴趣。

为了提高同学们的课堂积极性，在这环节我联系《幸运52》的电视节目带入课堂，将学生喜爱的电视节目情境引入课堂，激发学生的学习热情和参与热情，让学生在玩中学，学中悟。使学生玩游戏的同时巩固了所学的知识，进一步体验数学知识与生活的联系。

最后让同学们用“可能”、“一定”、“不可能”等词联系生活说一说，充分体现学习与实践应用相结合。前面的活动都是请学生猜、摸、试，这一活动发挥学生的自主性与合作精神，群策群力，应用所学知识设计转盘，进行逆向思考巩

固知识。了解身边一些事情发生的可能性，能够让学生进一步感受和体验数学知识与生活的联系。