

最新四年级苏教版可能性教案(大全5篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。写教案的时候需要注意什么呢?有哪些格式需要注意呢?那么下面我就给大家讲一讲教案怎么写才比较好,我们一起来看看吧。

四年级苏教版可能性教案篇一

本教学内容在小学阶段是一个全新的内容,属“统计与概率”知识领域的“概率”范畴。由于概率的知识比较抽象,小学生在学习这方面的内容时,存在一定困难。所以在教学这些内容时,主要是以直观内容为主,目的是渗透一些概率的思想。为了让学生学得轻松、愉快,我原来设计思路是让学生通过游戏活动,引导学生投入学习,提高学生学习数学的兴趣,同时帮助学生体验可能性的大小的合理性。在教学过程中,通过让学生在游戏活动中猜想、观察、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。

11月份,我试教了《用分数表示可能性的大小》这节课,课后数学科组围在一起进行了评课,各位老师都分别提出了优点作为鼓励,也很诚恳地提出了一些值得我思考的不足之处。本以为试教完这节课,我会轻松许多,可是恰恰相反,心里闷闷的,在回家的路上,我反复反思自己,感觉自己要学习的东西太多了,感觉自己对于数学本质性的东西缺乏深度的理解,感觉自己理解数学的能力还有待加强,感觉自己对于教材的把握过于肤浅。例如:(1)例题的呈现,我原本是设计了让第一行学生拍掌传球而没在电脑上呈现,结果一开始学生都没能数清几个男几个女就结束了。邝主任听了就提建议把在电脑上呈现情景让同学们数一数几个男几个女,这样清晰

明了。(2)例题中,我把男女人数设计了6:2,原本想着让学生从例题中分析游戏是否公平,为什么?体会当游戏不公平的时候怎样修改。经试教发现这样的设计加大了学生的学习难度,应该把难度进行分散,因此把设计修改为例题是4男4女,公平的,然后再从“做一做”的练习中体现不公平情况。这样修改后,经试教,学生对用分数表示可能性的大小,及怎样判断一个游戏公平的知识点理解得很好,效果不错,学生的学习积极性很高。

在练习设计上,考虑到数学学习的最终目的是为了解决生活问题,我们要创造让学生运用数学知识的机会。因此,每一个环节,我都设计成生活中的游戏,例如引导学生设计“转盘实验”,促使学生调动生活中的所有经验和所学的“可能性大小”知识,将其融入设计转盘的活动。我想当数学与生活携手共进的时候,我们的数学也就拥有了活力、拥有了生机。经课后检测反馈,学生掌握得相当好。回顾一节课,反思优点如下:

- 1、层层深入设置环节,环环相扣、目的明确,重点突出,分散解决了难点。

以复习旧知唤醒经验,用可能性相等的知识与新知识自然衔接,同时又可与本课内容形成对比,突出新课内容——用分数表示可能性的大小。例2探究用几分之几来表示可能性的大小。在这里教师引导学生用数学语言正确表达自己的想法,体现方法的多样化,通过多人发言,教师板书,小组交流,对比发现,自主小结等手段帮助学生理解并学会用几分之几表示可能性大小的方法。突出了重点(1)用几分之几表示可能性的大小;重点(2)怎样判断一个游戏是否公平;重点(3)如果不公平,怎样修改会变成公平。突破了难点(1)用几分之几表示可能性的大小;难点(2)怎样判断一个游戏是否公平。紧接着安排丰富多样、生动有趣的练习巩固新知。最后总结全课,从总结中了解到学生对本节课内容的掌握较好。

2、从学生现实生活经验中取素材，为学生架起知识迁移的桥梁。

这一堂课，我结合学生的生活经验，让学生在现实情境中体会事件发生的‘可能性大小。数学来源于生活，并应用于生活。这节课我设计了“拍掌传球”“抽奖活动”“设计实验”等情景展开教学，通过学生自己获得生活中的数学信息，使学生置身于熟悉的生活情境中，主动参加活动，学习感受怎样用分数表示可能性大小。因为当学习的内容和学生的生活实际越接近，学生自觉接纳知识的程度就越高。这一情境的创设，让学生在现实生活中学习，能领悟数学与现实生活的联系。

3、创造性的使用教材，用活教材。

本课对教材所提供的素材进行了充分挖掘，既有修改也有补充。如例练习一，设计让学生摸数字卡片、让学生设计实验等，不仅让学生想、听、说、读、写，还让学生设计规则，把教材提供的素材变静为动。使课堂更加生动，学生学的更加有趣。

4、关注学生发展，为学生提供自主合作探究的空间。

从例题到练习设计，都是让学生猜想、讨论、分析、汇报、评价等活动方式，使学生自主学习，主动参与，充分调动了学生的多种感官的参与，给学生提供自主合作探究的空间，让他们积极参与新知的发生、发展和形成过程，真正体验到探究的乐趣和做数学的价值。

课后反馈，学生在学得轻松、愉快的同时对知识掌握得非常牢固，效果非常好。

《用分数表示可能性的大小》

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

四年级苏教版可能性教案篇二

在学生学习了可能性大小的基础上进一步深化，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。

- 1、能在游戏活动中引导学生探索事件发生的可能性，先从“猜左右争夺发球权”的游戏活动展开，既有利于激发学生参与学习活动的兴趣，又能激活学生原有的知识经验，让学生在可能性定性描述的基础上，有意义地接受“猜对或猜错的可能性都是 $\frac{1}{2}$ ”。
- 2、教学过程中学生放在学习的主体地位。利用摸球的游戏这一情境让学生有目的深入研究、逐步学会用分数表示可能性大小，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。培养学生学习数学的兴趣，教师就要为其创设学习数学的情境，让学生去经历、去研究。
- 3、借助摸牌游戏情境，让学生收集数据，并借助已有的生活经验，自主探索事件发生的可能性是几分之几。并通过练习，

进一步体会数学知识间的内在联系，应用学习过可能性的知识解释一些相关的日常生活现象，提出并解决一些简单的实际问题，使学生的数学应用意识有所增强。

4、通过练习，让学生判断简单事件发生的可能性，使学生进一步积累用分数表示事件发生的可能性大小的经验，加深对可能性大小的认识。通过计算可能性的大小判断游戏规则是否公平，让学生用所学知识解决身边的实际问题，有利于学生在解决问题的过程中进一步掌握用分数表示可能性大小的方法，发展数学应用意识。

总体来说，本节课达到了教学目标，特别是对于用分数来表示可能性的大小，这一最基本的教学内容还是较落实到位的。但课堂气氛以及老师调动性的语言可以增加一些，使师生之间能感觉到一种热烈的交流。

四年级苏教版可能性教案篇三

这节课一开始，曾老师创设了在口袋里任意摸球的情境，让学生通过观察，逐步体会和感受到事件发生的可能性是有大有小的。让学生产生一种想表示这个可能性大小的欲望。接着通过介绍乒乓球猜先吸引学生的注意力，虽然很简单，却使学生初步感受到事件发生的不确定性，活化了学生原有的知识经验，让学生在可能性定性描述的基础上，有意义地接受“猜对或猜错的可能性都是 $\frac{1}{2}$ ”，也就是在描述可能性从定性向定量进行了转化。初步让学生知道可能性的大小可以用分数表示。

数学知识来源于生活，又回归于生活，学生对可能性有了一定的了解，冯老师就引导学生去找生活中的可能性问题，既能将数学知识学会学活，又能培养学生学习数学的兴趣。如：扑克牌中的可能性、转转盘等丰富了学习内容，提供了探究空间。曾老师结合现实生活中商场转转盘获奖的游戏，让学生通过观察体会到各种颜色所占面积的大小与指针最后停留

在该区域的可能性的的大小之间的关系。接着根据每种颜色区域占转盘的几分之几，来定量表示可能性的大小，让学生再次感受到分数能表示可能性的大小。

整个课堂上，学生能积极主动地参与用分数表示可能性的大小，以及相关的学习活动。课堂上的练习也是精心挑选，从摸球到后面抛小方块，练习由简到难，层次分明。整个课堂气氛活跃，有很多地方值得我去学习。

最后有几个值得商榷的地方：本课教学感觉学生动手不足，大多是靠学生原有的知识经验来感悟。如果能在摸球，转转盘或者把后面的某道习题改成可以让学生操作的题目。可能效果会更好一些。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

四年级苏教版可能性教案篇四

“可能性”这一教学内容在目前的小学数学教学中是一个全新的内容，属于“统计与概率”这一知识领域的“概率”范畴。由于概率知识本身比较抽象，小学生在学习这方面的内容时，存在一定困难。所以在教学这些内容时，主要是以直

观的内容为主，目的是渗透一些概率的思想。为了让学生学得轻松、愉快，我从以下几个方面入手：

活动是儿童的天性，也是儿童感知世界，认识世界的重要方式。《数学课程标准》明确指出：“让学生在具体的数学活动中体验数学知识。”因此在课始部分，通过创设摸奖的情境，复习以前学习的有关可能性的知识，为学生学习新知奠定基础。新知学习部分，先通过例题1“猜左右决定由谁先发球”引导学生认识这一事件发生的可能性是相等的，由此想到可能性都是二分之一。以此为桥梁，将可能性由以前的定性描述过度到定量刻画，这也比较容易让学生接受。紧接着，组织学生完成“试一试”，通过摸球，继续感知在摸球过程中每种事件发生的可能性是相等的，可以用同一个分数表示可能性的大小。而例题2的学习比例1提高一个层次，为了提高学生学习的积极性，利用魔术表演中常见的扑克牌为载体，让学生对新知产生浓厚的好奇心，从而激起其强烈的求知欲。整堂课始终为学生创设各种游戏活动，让其在经历一系列有意义的数学活动中，逐步丰富起对可能性大小的体验，理解并掌握用分数表示各种事件发生的可能性的意义和方法。

在本节课的练习中，设计了一组紧密联系学生生活实际的问题，为学生学以致用创造了条件。如通过猜左右的方法决定发球权来判断游戏规则的公平性，从不同的摸奖活动方案中认识中奖率的大小，让学生感受到概率知识就在我们的身边，让学生感受到学习数学的意义与价值。

试一试的第（1）小题是要学习用几分之几来表示可能性的大小，结合学生的多种思考方法，让其体会到解决问题时方法的多样性。在此基础上，引导学生对用分数表示可能性的‘大小问题进行更深层次的挖掘。因此，在学生能用分数表示可能性时，提出如果任意摸一个球，使摸到红球的可能性是七分之三，可以怎么装球？此时，学生思维处于极度活跃状态，也使学生积极地参与学习中，同时也有利于对学生发散

性思维的培养。学数学，就犹如鱼与网；会解一道题，就犹如捕捉到了一条鱼，掌握了一种解题方法，就犹如拥有了一张网；所以，“学数学”与“学好数学”的区别就在与你是拥有了一条鱼，还是拥有了一张网。而六年级学生已经有较好的数学思维能力了，因此，在课堂上，要培养其善于思考的能力，教会学生如何拥有一张网，去捕获所有的鱼。

本堂课由于“放”与“收”的度掌握的不好，而导致后面的练习时间不充分，对于例1的讲解也过于简单，这也对学生学习后面的知识造成了一定的困难。因此，对于教材的解读能力还有待于自己在今后的教学中不断的学习、钻研和探索。这次教学实践，让我深深体会到，只有关注课堂的原生态，关注学生的学，才能使课堂教学由单一的传输转变为双向甚至多向的互动与对话，才能由重学习结果转变为重学习过程，由重教师的作用转变为重学生的体验，由重知识的落实转变为重人的发展，才能真正赋予课堂以生活的意义和生命的价值。

总之本节课中还有许多缺点和不足，恳请各位领导和同仁批评指正！

四年级苏教版可能性教案篇五

在学生学习了可能性大小的`基础上进一步深化，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。

1、能在游戏活动中引导学生探索事件发生的可能性，先从“猜左右争夺发球权”的游戏活动展开，既有利于激发学生参与学习活动的兴趣，又能激活学生原有的知识经验，让学生在对可能性定性描述的基础上，有意义地接受“猜对或猜错的可能性都是 $\frac{1}{2}$ ”。

2、教学过程中学生放在学习的主体地位。利用摸球的游戏这

一情境让学生有目的深入研究、逐步学会用分数表示可能性大小，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。培养学生学习数学的兴趣，教师就要为其创设学习数学的情境，让学生去经历、去研究。

3、借助摸牌游戏情境，让学生收集数据，并借助已有的生活经验，自主探索事件发生的可能性是几分之几。并通过练习，进一步体会数学知识间的内在联系，应用学习过可能性的知识解释一些相关的日常生活现象，提出并解决一些简单的实际问题，使学生的数学应用意识有所增强。

4、通过练习，让学生判断简单事件发生的可能性，使学生进一步积累用分数表示事件发生的可能性的经验，加深对可能性大小的认识。通过计算可能性的大小判断游戏规则是否公平，让学生用所学知识解决身边的实际问题，有利于学生在解决问题的过程中进一步掌握用分数表示可能性大小的方法，发展数学应用意识。

总体来说，本节课达到了教学目标，特别是对于用分数来表示可能性的大小，这一最基本的教学内容还是较落实到位的。但课堂气氛以及老师调动性的语言可以增加一些，使师生之间能感觉到一种热烈的交流。