

2023年给女朋友道歉的话检讨(优质5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。相信许多人会觉得范文很难写？以下是小编为大家收集的优秀作文，欢迎大家分享阅读。

可能性一教学反思篇一

《可能性》一章是学习数学四个领域中“统计与概率”中的一部分，是学生以后学习有关知识的基础。

本节课要让学生学会用“可能”、“一定”、“不可能”等词语描述事件发生的不确定性和确定性；还会用“经常”、“偶尔”等词语描述一些事件的可能性；而本册本单元的教学是在学生已经初步体验事件发生的确定性与不确定性的基础上，使学生对“可能性”的认识和理解逐渐从定性向定量过渡。同时，通过与已有知识的对比，使学生扩大并加深对统计知识的理解，逐步培养学生利用统计与可能性的知识解决实际问题的能力。今天我对本册《可能性》的例1进行了教学，旨在突破难点，学生轻松掌握重点，下面我就本课的教学进行以下几点反思：

1、创设情境，激发兴趣。新课伊始，我用抽签表演节目的游戏引入，引导学生猜想，既可引出“可能”这个词，又可以激发学生的学习兴趣。

2、动手实践，体验数学。《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。”可能性大小是研究随机事件的课，需要实验的验证，体验和感悟的。例1是教学用“可能”、“一定”、“不可能”来表示事件发生的可能性，因此，我采用了“猜想——验证——感悟”的教学思路，引导学生从生活情境中建构“可能性”的原始经验，得出猜想。使学生在活动中亲历数学，体验数学。再组织学

生进行抽签验证。

3、对比操作，体验公平。四色转盘和三色转盘的对比，长方体骰子和正方体骰子的辨识，使学生能进一步理解怎样才是公平的。

4、小结草率学生在小结时，没有适时点评并加以指导。主要原因是内科不够充分所造成的。没有做到根据学情预测课堂的生成性。5. 时间安排不够合理。由于学生对这种时间性比较强的内容比较感兴趣，大多数孩子在新授前进行了提前学习，所以新知讲解还算顺利，看到学生反馈的状态，把时间调整得有些仓促，练习时间较长。另外，学生学具准备不够充分，借学具致使课堂秩序比较混乱。以上是我上完课对这节课的一些反思，课堂中还存在很多问题，仍需不断学习，在今后的教学中进一步加强自身的业务水平。

可能性一教学反思篇二

晚上又像平常一样，哄儿子入睡之后，自己拿出了数学、语文书准备第二天的课程。其实为了使自己的教学能够再高效一点，（班级人多，根本没有时间去过多的辅导每一个差生）只能前一天把要上的课自己大致过一遍。这节课也不例外，播放一遍过后，自己的思路整理之后，便睡觉了。

第二天被推门很惊讶。但是也正常的完成了一节数学课的教学任务。《可能性》对于孩子们来说，并不难。所以我安排了“抽签游戏”、“摸球游戏”，让孩子们在轻松的学习环境中学会了本节课“数量越多，可能性就越大”的重点内容。自己感觉重点讲授的可以。但是半节课过去了，我渐渐进入了平时讲课的啰嗦状态，老师说得多，老师读题老师讲。其实我知道这样是不对的，但每次还是这样。

两位评课的时候，和我自己认为的一样。最大的毛病就是说得太多。其实我真的应该放手让孩子们去做课堂的主人。

通过这节课的反思，我深深认识到了自己的缺点。我对自己说，我要在课堂上等待花儿的静静开放，我要学会等待。

可能性一教学反思篇三

本周四上午，在我校举行了四年级数学教研活动。第一次讲公开课，我的心情是激动的，很荣幸有这样一次锻炼的机会。我选的课题是《可能性》，本节课的教学目标有两个，一是能用“可能”“一定”“不可能”定性描述一些简单事件发生的可能性。二是了解简单事件发生的可能性大小。这节课内容比较简单，但是知识却比较抽象，为了让学生更直观地在活动中感受可能性，课前我准备了小球、塑料袋，扑克牌、表格等教具。课堂一开始，我用师生玩“石头剪刀”的游戏导入，吸引了学生兴趣。接下来主要通过摸球游戏、摸扑克牌游戏，让学生以小组合作的形式在游戏中学习。整节课课堂气氛比较活跃，学生积极性较高。之后的评课环节，各位老师都对这节课提出了很多宝贵的建议：如学生对“一定”“可能”“不可能”这些词语并不理解，最好老师能用这次词语举些例子，然后让学生理解后自己能说出一些这样的句子。讲“数量多，可能性大；数量少，可能性小”这部分重点时，应该让学生自己总结，重点内容多说几遍，便于让学生更好的掌握。路老师指出：课件是课堂的'辅助工具，课件不能代替课堂。重点内容要在课件上呈现，老师一句话就能表达的没有必要都写在课件上。同时对今后的数学教学工作提出了明确的目标和途径。

这次活动让我了解到自己在教学时的不足，也为我今后的教学工作指明了改进的方向。一次锻炼，更是一次成长，整个活动下来，可以说是收获满满，充满了斗志。

可能性一教学反思篇四

“可能性”是实验教材中出现的一个全新的教学内容，属于“统计与概率”的范畴，由于概率知识比较抽象，小学生

学习起来有一定的困难。我在教学时着重从以下几方面入手：

本节课一开始，我就设计了一个“抛硬币”的游戏，让学生猜猜是正面朝上还是反面朝上，这个既简单又有趣的游戏活动，把学生的注意力一下子就吸引到了“一定”、“可能”、“不可能”的学习内容上。第二个活动是“摸球”游戏，通过摸一摸、猜一猜、说一说等一系列实践活动，进行实验、分析、比较、猜想，使学生亲历实践发生的随机性和必然性，唱到探索成功的乐趣。第三个活动是判断事件发生的可能性，站一站活动既让学生感受到知识的运用价值，又让学生体验到成功的乐趣，增添了学好数学的信心。第四个活动是让学生说说生活中事件发生的可能性，这一环节具有一定的思维难度与灵活性，有利于训练学生的思维能力。整个教学过程无处不是“可能性”的学习与判断，可以说活动贯穿全课。

从学生的认知规律来看，数学学习应留给学生足够的独立思考、自主探索的时间和空间，

挖掘每一个学生的潜能，使学生在合作交流中共同发展。学生在初步体验事件发生的确定性和不确定性后，我采用了操作实验、自主探索、合作交流的小组学习方式，让学生在活动中去研究、去探索，培养他们的探索及创新能力。通过小组摸球活动，你发现了什么？这一充满情趣的活动，不仅让学生感受到事件发生的可能性，更重要的是让学生经历了解决问题的过程。

(1) 没有充分利用课本上的主题图，学生只是凭已有的生活经验进行猜测，没有亲身体验抽签这一过程。

(2) 通过前面几个环节的教学，学生看似掌握了所学知识，但在后面用“一定、不可能、可能”三个词来判断事件发生的可能性时还存在一定的困难。

可能性一教学反思篇五

可能性这一课的教学反思怎么写呢?下面是由小编为大家带来的关于可能性教学反思,希望能够帮到您!

《可能性》这部分内容是新课标中新增的内容,属于统计与概率的范畴。在人教版教材编写中在三年级上册中初步认识了可能性,学生学会用“可能”、“一定”、“不可能”等词语描述事件发生的不确定性和确定性;还会用“经常”、“偶尔”等词语描述一些事件的可能性;而本册本单元的教学是在学生已经初步体验事件发生的确定性与不确定性的基础上,使学生对“可能性”的认识和理解逐渐从定性向定量过渡。同时通过与已有知识的对比,使学生扩大并加深对“可能性”的认识和理解,并逐渐从定性向定量过渡。同时,通过与已有知识的对比,使学生扩大并加深对统计知识的理解,逐步培养学生利用统计与可能性的知识解决实际问题的能力。

今天我对本册《可能性的大小》的例1进行了教学,本课时的教学目标:认识简单的等可能性事件并会求简单的事件发生的概率,并用分数表示;重点:感受等可能性事件发生的等可能性,会用分数进行表示。难点:验证掷硬币正面、反面朝上的可能性为。

本课在进行教学设计是我也是旨在突破难点,学生轻松掌握重点,下面我就本课的教学进行以下几点反思:

可能性大小是研究随机事件的课,需要实验的验证,体验和感悟的。例1是教学用几分之一表示事件发生的可能性,因此,我采用了“猜想——验证——感悟”的教学思路,引导学生从生活经验中建构“可能性大小”的原始经验,得出猜想。再组织学生进行验证。课堂提供足球比赛抛硬币决定哪一个队先开球是否公平的素材,学生分组进行实验,观察数据得

出正面朝上和反面朝上的次数有的组是相等的，有的组是不相等，但是比较接近，学生大胆想出试验的次数越多，就越接近。因此，学生自己实践的过程中得出了正确的结论，并能用分数表示可能性的大小。

在拓展应用时，我采用了书上的三道练习题，自己又选择了一道，这些练习题都是贴近学生的生活和游戏中，让学生感觉很亲切，学生不仅解决了可能性大小用分数来表示，还能够自己设计游戏转盘，让游戏更公平，从而引出只有在可能性相等的情况下，游戏才会公平。

往往老师在上课时，都特别害怕学生操作，害怕操作不容易控制，打乱教师的教学过程，导致教学任务完不成。但是我在教学实践中，越发发现学生动手操作的重要性，自己获得的知识最不容易遗忘，所以开始教学这个班时，只要需要学生操作活动交流的，我一定会让他们去做，慢慢地，学生的操作活动都在我的掌握之中，所以虽然是抛硬币，但是还是非常顺利地进行了，只要把活动要求给学生明确，他们知道做什么，应该怎么做学生都会按照要求去完成的。

虽然这节课学生掌握情况还不错，但是也存在一定的问题：

1. 在板书时，我在可能性都是二分之一的下面打了一个箭头，写了相等、公平，这样会给学生造成歧义，觉得只有可能性是二分之一才是公平的误会。
2. 在处理最后一道拓展应用时，这节课本是可能性是几分之一一的教学，而最后一道题却出现了几分之几的可能性，难度有些大，没有达到练习的预期目的。
3. 本想在教学的最后介绍一些有关概率的知识，但是由于时间的把握不好，没有介绍。

这是我对本课的一些反思，我想在我们的课堂上更多地是教

会学生思考的方法，不仅是让学生掌握应该掌握的知识，还要让学生把学生的方法深深地留在脑海里，受用终身。

在整节课的设计过程中，我在认真研读教材的基础上，利用“亲和性”的学习材料，充分考虑到学生的年龄特点和已有的生活经验，采用学生喜闻乐见的游戏活动，贯穿课堂教学始终，为学生创设了动手操作、亲身体验、自主探索、合作交流的学习情境，使学生的学习始终处于民主平等、宽松愉快的氛围中，使他们在具体的情境中不仅习得了数学知识，更重要的是激发了学生对知识的渴求，使他们在享受从事数学学习活动喜悦的同时，从而获得积极的情感体验。教后归来，细细回想，本节课有几个让我感到欣慰的地方：

教学过程中，通过生活中喜闻乐见的游戏引入本课，使学生感受到数学知识的“现实性”。创设不同层次的有趣的游戏活动，调动了学生学习的主动性和积极性。如课一开始，我设计了“转硬币”活动，让学生猜猜是正面朝上还是反面朝上，使学生在有趣的游戏中初步接触可能性，直接感受到可能性与现实生活的联系，唤起了学生探究新知的欲望，在有趣的“摸球”游戏中，我把两个盒子里放进各种颜色的小球，并将放小球的过程完整地展现给学生，然后提出了一些富有启发性、探索性的问题，如“在一号盒子里会摸出什么颜色的小球，谁来摸一摸，如果再请同学来摸，还会是什么颜色的？为什么？在二号盒子里会摸出什么颜色的小球？谁愿意实际摸一摸？”这些问题情境的设计，极大地调动了学生的参与热情，活跃了课堂气氛，通过摸一摸、猜一猜、说一说等一系列探究活动，感受“一定”、“可能”、“不可能”形成的条件，使学生亲历事件发生的必然性和随机性，尝到探索成功的乐趣。再如，在四个袋中摸球，在哪个袋中一定或可能摸出什么颜色。这几个游戏活动环环相扣，使学生对数学知识、方法的理解逐步深化、逐步提高。在学生理解了“一定”、“可能”、“不可能”之后，又让学生运用它们进行解释和描述生活中的现象，体现了数学知识“从生活中来，到生活中去”的思想。每一个环节的设计，既富有情趣，又贴

近学生的生活实际,很容易激活学生已有的知识经验。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。那么学生对这三个词的理解,就更加深刻了。

“以活动为中心”,本节课以活动贯穿始终。课中,设计了丰富多样的活动和游戏,激发了学生学习数学的兴趣。学生在猜一猜、玩一玩、说一说等活动形式中自主探索、合作交流,不断体验与判断事件发生的确定与不确定性。同时,又让学生将活动中出现的现象及时抽象概括出来,上升为数学知识,体现了学生的“再创造”,培养了学生的创新意识。在大量观察、猜想、验证与交流的数学活动过程中,经历知识的形成过程,逐步丰富对“可能”“一定”“不可能”等现象的体验。

主动性是自主学习的本质特征。教学过程中,我立足学生的主体性发挥,充分促进每个学生的发展。着眼于充分调动学生学习的积极性、主动性,在“导”中帮助学生主动建构知识。为学生提供动手实践,合作、交流、展示自我的空间,如根据要求涂色,通过实践活动,学生明白了一题有多种涂法;再如出示了六幅与现实世界的自然现象和社会现象紧密相关的画面,通过实例丰富学生对确定和不确定事件的认识,让学生观察图意,独立思考,小组讨论,根据已有的知识经验做出判断,并说明理由,鼓励学生大胆质疑,围绕问题展开讨论,并能用比较准确的数学语言去描述事物,培养了学生语言表达能力。在每个环节中,都是学生用自己的双手去操作,用自己的眼睛去观察,用自己的头脑去思维判断,用自己的语言去表达,对新知识的理解体验一次比一次升华,学生学得生动而充满活力,主动而富有个性。

看他人,照自己。反思实际的课堂教学,也存在着不足之处,在今后的教学中我将继续努力,使自己的教学水平更进一步。

在整堂课教学过程中,我围绕教学重点进行设计,抓问题的“关键点”与学生对话,引导学生在游戏中学会观察,学

会分析，学会思考，学生形成了用数学的眼光去观察世界，了解世界的意识；体验到了身边很多事物与数学有关；培养了学生从数学的视角去分析问题，以及用准确的数学语言去描述身边事物的能力。为学生的发展开辟了广阔的空间，整节课中，学生始终以饱满的热情、积极的心态，投入到探索活动中，他们独立思考，互相交流，在整体中感悟，应用中升华，表现出很高的热情与智慧，知识、技能、情感得到同步发展。

“课堂教学必须是一种有目的，讲求效益的活动，有效性是教学的生命。”在课堂中去除华而不实的花架子，让课堂朴实而不沉闷，活泼而不浮华。

可能性一教学反思篇六

本节课的教学内容是人教版小学五年级数学上册的第四单元的第一课时，本节课就是让学生初步体验事情发生的确定性和不确定性，能够说出简单随机事件中所有可能发生的结果。考虑到学生的兴趣和实际生活经验，我选择了与学生现实已有的经验相联系的数学信息材料，让学生在现实生活情境中体会“可能”、“不可能”、“一定”，并能够用“可能”、“不可能”、“一定”等词语来描述事情发生的确定性和不确定性。

首先，我用将要邻近的节日——国庆节作为本节课的开始，国庆节主题联欢会需要学生表演节目，让学生在抽签表演节目中，亲身体验事情发生的情况，通过体验学生初步了解事情发生的不确定，从而引入到本节课所要研究的内容——可能性。

为让大家充分体验抽签的过程，我请几位同学和大家一起体验抽签的过程。这一个体验过程以游戏的形式开展，一下子抓住了学生学习的兴致。课堂由抽签表演节目、摸球等活动

贯穿其中，生动有趣又层次分明，引导学生进行观察、猜想、讨论、交流，使学生在活动中发现和掌握有关“可能性”的知识。学习本节课的知识，学生尝试从数学的角度观察事物、思考问题，从而激发了学生学习数学的兴趣。这切实体现了“数学的生活性和数学教学活动必须以学生已有的知识经验为基础”的课程要求。

其次，为巩固对本节课知识——“可能”、“不可能”、“一定”的感知，我安排了这样几个层次的习题，第一题是“连一连”。首先，回顾刚刚摸球的过程，并让学生在摸球的过程中反思为什么摸到的都是红球？引出并体验事情发生的确定性。紧接着让学生思考习题“在已知的盒子里会摸到什么球？”，让学生根据盒子的已知信息去找相应的对应条件。本次从意象思维的角度去思考事情发生的可能性。第二题是“选一选、填一填”。给出备选的答案，让学生在读题之后，迅速从选项中匹配正确的答案，很好的锻炼了学生的反映能力。第三题是“说一说”。让学生们联系生活实际举出与可能性有关的实例，使学生了解身边的确定和不确定的现象。

最后，新授和练习环节都已经结束，本节课也接近尾声。学习了“可能性”收获和体会必不可少，让孩子们自主发言：说一说本节课的收获或感谢。

本节课存在的不足：第一、让学生说的太少，孩子的猜测依据未能清楚表达。第二、通过前面几个环节的教学，学生看似掌握了所学知识，但在后面用“可能”、“不可能”、“一定”三个词来说一说现实生活实例时还存在一定的困难。

可能性一教学反思篇七

这是六年级数学总复习的一块内容。可能性是数学教学理论的重要分支——概率论里最基本的概念，教学中教师要根据

学生的实际情况和认知的规律创造性地使用这些教学资源，使学生充分体验“一定”、“可能”和“不可能”。在此基础上让学生用分数表示可能性大小基本的思考过程，体会数在表达和交流信息过程中的价值。我的设计意图是通过让学生经历实际问题（天气预报、彩票、扑克牌等）的情景，认识事件发生的可能性大小，通过创设游戏的活动情境，让学生感受到生活中处处有数学，在让学生思考中让已学知识得到拓展、解释与应用，让学生感受到数学可以服务于生活。

在回忆和整理知识时，要让学生做复习的主人，多让学生发言，互相补充，逐步形成系统的、完整的、明确的知识网络。这样，学生对所学知识不仅加深了理解，印象深刻，而且感到通过复习和整理确实有所提高，从而激发学生复习的积极性，提高复习的效果。

新课程标准的理念之一是人人都能学到有用的数学，学习数学首先是更好地为生活服务。。因此我设计了猜天气、彩票、摸牌等有趣的与学生生活接近的实际问题。上课时学生注意力集中，积极性较高，课堂气氛活跃，收到较好的`效果。

我相信再完美的课也有缺点，而我的课就是多缺点，多问题，但是我相信只要能看到问题，面对问题，解决问题，我就会提高。我给自己的忠告：尝试！努力！再尝试！

可能性一教学反思篇八

《可能性》这部分内容是新课标中新增的内容，属于统计与概率的范畴。在人教版教材编写中在三年级上册中初步认识了可能性，学生学会用“可能”、“一定”、“不可能”等词语描述事件发生的不确定性和确定性；还会用“经常”、“偶尔”等词语描述一些事件的可能性；而本册本单元的教学是在学生已经初步体验事件发生的确定性与不确定性的基础上，使学生对“可能性”的认识和理解逐渐从定性向定量过渡。同时通过与已有知识的对比，使学生扩大并加深

对“可能性”的认识和理解，并逐渐从定性向定量过渡。同时，通过与已有知识的对比，使学生扩大并加深对统计知识的理解，逐步培养学生利用统计与可能性的知识解决实际问题的能力。

今天我对本册《可能性的大小》的例1进行了教学，本课时的教学目标：认识简单的等可能性事件并会求简单的事件发生的概率，并用分数表示；重点：感受等可能性事件发生的等可能性，会用分数进行表示。难点：验证掷硬币正面、反面朝上的可能性为。

本课在进行教学设计是我也是旨在突破难点，学生轻松掌握重点，下面我就本课的教学进行以下几点反思：

可能性大小是研究随机事件的课，需要实验的验证，体验和感悟的。例1是教学用几分之一表示事件发生的可能性，因此，我采用了“猜想——验证——感悟”的教学思路，引导学生从生活经验中建构“可能性大小”的原始经验，得出猜想。再组织学生进行验证。课堂提供足球比赛抛硬币决定哪一个队先开球是否公平的素材，学生分组进行实验，观察数据得出正面朝上和反面朝上的次数有的组是相等的，有的组是不相等，但是比较接近，学生大胆想出试验的次数越多，就越接近。因此，学生自己实践的过程中得出了正确的结论，并能用分数表示可能性的大小。

在拓展应用时，我采用了书上的三道练习题，自己又选择了一道，这些练习题都是贴近学生的生活和游戏中，让学生感觉很亲切，学生不仅解决了可能性大小用分数来表示，还能够自己设计游戏转盘，让游戏更公平，从而引出只有在可能性相等的情况下，游戏才会公平。

往往老师在上课时，都特别害怕学生操作，害怕操作不容易控制，打乱教师的教学过程，导致教学任务完不成。但是我在教学实践中，越发发现学生动手操作的重要性，自己获得

的知识最不容易遗忘，所以开始教学这个班时，只要需要学生操作活动交流的，我一定会让他们去做，慢慢地，学生的操作活动都在我的掌握之中，所以虽然是抛硬币，但是还是非常顺利地进行了，只要把活动要求给学生明确，他们知道做什么，应该怎么做学生都会按照要求去完成的。

虽然这节课学生掌握情况还不错，但是也存在一定的问题：

1. 在板书时，我在可能性都是二分之一的下面打了一个箭头，写了相等、公平，这样会给学生造成歧义，觉得只有可能性是二分之一才是公平的误会。
2. 在处理最后一道拓展应用时，这节课本是可能性是几分之一一的教学，而最后一道题却出现了几分之几的可能性，难度有些大，没有达到练习的预期目的。
3. 本想在教学的最后介绍一些有关概率的知识，但是由于时间的把握不好，没有介绍。

这是我对本课的一些反思，我想在我们的课堂上更多地是教会学生思考的方法，不仅是让学生掌握应该掌握的知识，还要让学生把学生的方法深深地留在脑海里，受用终身。

可能性一教学反思篇九

师：同学们，今天我们来玩摸球游戏。

（教师让多个学生上来摸球，摸的都是白色的。。）

生：都是白球。

师：为什么每次都能摸到白球？

生：因为盒子里可能全是白球，所以，每次都能摸到白球。

（教师打开盒子，结果发现全部是白色的。）

师：这说明了什么呢？只可能出现一种情况，不可能出现别的情况，这种现象我们把它叫做：一定性。

教师板书：一定

可能性一教学反思篇十

《可能性》是人教版五年级上册第四单元的内容，属于统计与概率的范畴。本节课的教学目标是使学生能结合已有的经验对一些事件发生的可能性做出判断，并能简单的说明理由，同时培养学生的表达能力和逻辑推理能力，学会用“可能”、“一定”、“不可能”等词语描述事件发生的不确定性和确定性；还会用“经常”、“偶尔”等词语描述一些事件的可能性。由于这方面知识比较抽象，小学生很不容易理解。所以，我在教学本节课时，主要是以直观教学为主。在本课的教学中一开始由猜谜的形式导入，当同学们猜中后，以此作为奖品激发学生的学习兴趣和兴趣。在接下来的教学过程中，以周二班会课选节目作为情境创设，引出可能、不可能、一定这三种情况，明确事件发生的确定与不确定性，接着出示分别装着黑白棋子的盒子，通过操作，进一步的引导学生明确事件发生可能性与其数量多少有关。通过这两个活动后，趁热打铁，进行巩固练习，从同学们的反馈情况来看，掌握效果教好，就连平日里几乎不回答问题的同学都在积极的举手发言。

课后回顾整节课也存在着诸多问题：

- 1、导入环节用了两个谜语，略显多余，可将后面的小谜语去掉。
- 2、举例应切合实际情况，对于例题应与生活实际相结合进行优化。

3、课堂看似热闹，实则是说的太多、做的太少。数学课堂应注重于教会学生方法，可以通过动手操作、小组讨论等形式培养学生发现问题、提出问题，再进一步引导分析、得出结论。如果将第二个猜黑白棋子的活动让学生自己进行分组操作，效果可能会更好！

4、巩固练习不在于多而在于精，题型设计应有针对性、层次性。课堂上更多地是教会学生思考的方法，不仅是让学生掌握应该掌握的知识，还要让学生把学生的方法深深地留在脑海里，受用终身。