

2023年四上可能性教学设计 可能性教学反思(优秀6篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

四上可能性教学设计篇一

一千个读者，就有一千个哈姆雷特。教学也是一门千变万化的艺术，同一个内容，不同的教师会有不同的理解与设计；同一个教学设计，面对不同的学生，也可能出现截然不同的效果。还有些时候，我们自认为考虑周到的教学设计，在真正面对学生的时候，却出现那么多的尴尬和意外。因此，我努力研究教学现象，期望走进真实的课堂。下面是我对可能性教学的实践和反思。

（教学内容：青岛版教材摸名片统计与可能性）

学生做好名片后以小组为单位进行摸名片的活动，我问：如果把你们每个组的名片合在一起，每人摸10次，一次摸一张，每次摸完后再放回，打乱顺序再摸，猜猜看，会出现什么状况。

生：我们组8个人，6人属鼠，2人属猪，我认为可能摸到鼠也可能摸到猪。

生：我猜我们摸到属鼠的可能性大一些，因为我们组属鼠的人多。

生：我猜摸到属鼠和属猪的可能性一样大，因为里面既有属鼠也有属猪的名片。

师：有什么办法可以知道谁猜的合理。

生齐喊：摸摸看。

就在每个小组进行活动的时候，我发现其中那个6人属鼠2人属猪的小组出现了这样的情况。第一个同学摸的时候，第一二三次摸到的都是属猪，他们就向我求救，我就对他们说：继续摸。但第四五六次摸到的依然还是属猪。我的额头也开始冒汗，心里暗暗嘀咕：怎么会这样？不应该呀！于是，我故作镇定的说：这才轮到第一个同学摸，还有好多同学没有摸，别着急，继续摸！

终于，这位同学第七次摸到了属鼠的名片。

孩子们高兴的直拍手，我的心终于放了下来，摸名片的活动继续进行。

但是，在每个同学都摸完10次后，刚才出状况的那小组又遇到新情况了，原来他们统计的结果是58次摸到属猪，22次摸到属鼠，这与他们的猜想很不相符。

于是，我非常尴尬地对他们说：实验也有与猜想不符的时候，你们只要知道应该是摸到属鼠的可能性大就行了。学生一脸茫然，带着困惑的表情坐下了。

这节课我上过好几次了，但这样的情形还是第一次出现。下课后，学生那一脸茫然的样子始终浮现在我面前，刺痛着我。

怎样正确认识连续六次摸到属猪的现象呢？很多学生和我都认为：第一次摸到属猪的，第二次就应该摸到属鼠的；连续两次摸到属猪的，那么第三次更应该是属鼠的。正因为如此，当连续六次摸到属猪的时，不但学生感到不可思议，连我都感到困惑。显然这种认识是错误的，正是这种错误的认识使我们受自我心理活动的影响，如当连续多次摸到属猪的后，

就会产生下一次应该摸到属鼠的心理期望。首先，对某一次摸名片而言，会摸到什么属相，这是事先无法确定的。而且，不管前一次（或前几次）摸的结果怎样，都不会对下一次产生影响，就是说即使已经连续六次摸到属猪的名片，但下一次摸到属鼠和属猪的可能性依然一样大。其次，连续六次摸到属猪是一个小概率事件，但小概率事件也是完全有可能发生的。

那么，最后摸到属猪比属鼠多的结果又该怎么解释呢？这种结果的出现，不仅出乎一部分学生的意料，更是大大出乎我的意料，由此就引发了我对可能性本质的思考。我想起了有关概率的一句话：概率可以看作频率在理论上的期望值，一般情况下，随着实验次数的不断增多，这一频率偏离期望值将减小。既然是理论上的期望值，那么实际当中就不排除偏离期望值的情况，即概率具体到某一活动时，不排除偶然性与意外性，而这恰恰就是真实可能性的一个重要特征。教师只有对可能性这两方面的特征有了深入的理解和把握，才能保证我们的教学为学生体验真实的可能性而服务。我们可以把这种结果理解为可能性的意外性，因为意外才更能体现可能性的真实性。

有了以上的理解和认识，再来审视我的教学过程，我发现由于我对可能性的认识不是很清晰，所以没有抓住可遇不可求的时机，没有利用好生成的教学资源，错过了让学生感悟随机现象本质的绝好机会。

学生经过讨论会认识到每次摸的结果在之前是没法预料的，连续多次摸到属猪的名片也是有可能的。前一次摸的结果不会对后一次产生影响，即使已经连续摸到三次属猪的名片，那下一次仍然有可能摸到属猪的，这样学生就会初步感悟随机事件的发生和人的心理期望值没有任何关系。

2、连续六次摸到属猪后，引导讨论，真的摸不到属鼠的名片吗？

学生会明确，只要有属鼠的名片，只要不停的摸，总有摸到属鼠的时候。

3、讨论交流其他小组的活动结果，把全班摸名片的数据汇总在一起，对照全班同学的属相进行讨论。学生会发现他们组的结果是一个特例。这样设计，即使个别组出现了特殊情况，但学生通过统计会发现，全班在一起汇总还是摸到属鼠的次数比摸到属猪的次数多。（班上属鼠的比属猪多很多）从而使学生在猜想实验统计汇总分析的全过程中既体验到了统计的作用，又认识到实验次数不充分时，很难确定某一事件发生的可能性。

4、有了前三次讨论，学生对可能性的随机性和意外性有了一定的认识，可以问：你对可能性有哪些认识，引导学生说出对可能性的理解。

以上教学历程引发了我对自身素质的思考。概率是高等数学领域的内容，小学教师在师范学习中并没有这样的知识储备。可能性作为新课程新增加的数学内容，对大部分教师而言都是比较陌生的。以其昏昏，使之昭昭，显然要误人子弟。可能性有关内容，我上过许多次，也听过多次，自己也犯过一些错误，也看到一些老师出错，感触很深。新课程的实施给教师自身的数学素养提出了新的、更高的要求，教师需要加强学习，不断充电。在新课改的雨露阳光中和学生共同成长。

四上可能性教学设计篇二

并用“一定”、“不可能”“可能”来描述摸出的结果，然后让学生亲自摸一摸，体验事件发生的确定性和不确定性，并注重对不确定性和可能性的直观感受。第二个活动是说一说，出示袋子里已装好的球，让学生说一说袋子里任意摸出一个球会是什么样的情况，使学生进一步感知事情发生的可能性和不可能性。第三个活动是抛硬币，让学生猜一猜朝上的一面是正面还是反面，切实感受事情发生的可能性。

第四个活动是根据要求往口袋里放球，老师先让学生试着判断“要想达到预期结果，每次口袋里应该放什么颜色的球”。再让学生实践操作体验各自的想法。

通过这样的四次活动，使学生真切地感受到，有些事件的发生是确定的，有些事件的发生是不确定的，因而产生对事件发生的可能性的初步认识。注重思维拓展，体验成功。在练习设计中，通过课件中准备的身边的一些现象，可以开拓学生的思维，促进知识的迁移运用，使学生在“做一做”中进一步体验生活中的确定和不确定事件。培养了学生倾听意见，汲取经验和相互交流的能力。让学生体验到成功的乐趣，更增添了学好数学的信心。

《可能性》是五年级上册数学里的统计与可能性的内容，是一节实践活动课。是我在本学期“金烛杯”活动的参赛课。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。在数学教学中，必须重视学生的实践活动，充分发挥学生的主体性让学生亲身经历数学过程，感受数学的力量，促进数学的学习。本课依托新课程理念，注重为学生创设生活情景让学生从体验中学习，在体验中自我建构新知，并从中掌握数学方法。努力为学生创设条件，让学生主动参与到发现数学知识的过程中。在整个活动中，我的设想是希望课堂上自然地向学生们渗透了科学研究的基本过程，引导学生们要通过猜想——操作——论证去发现一些规律。这节课主要是学生通过动手实践、自主探索、合作交流等方式学习数学。根据学生的特点和教材实际，让学生在猜一猜、想一想、试一试、说一说等情景中玩数学、学数学，亲身体会知识的形成过程。

实际上整节课只设计了一个与学生生活相关的情景：学校在月底要召开秋季趣味运动会了，为了这次运动会的成功举办，老师们正在认真地设计各种游戏规则，而学生们正在积极地

投入到各种比赛活动的练习中，运动会上有各种比赛项目实际上就是学生的学习内容或练习，这样设计层次清楚，思路清晰，环节紧凑，便于教师组织教学，学生也感觉到今天的学习好像是在开“运动会”，在运动会中动脑学习一系列的数学内容，这样设计，联系了生活实际，让学生感受到数学就在自己的身边，体会到学习数学的价值，激发了学生学习数学的积极性。

在设计与讲课中，将教材中的“做一做”与练习中的3道题组合成了两道练习，置身于两个情境中“下跳棋”和“老鹰捉小鸡”，引起学生的认知冲突，通过对比，发现必须平均分转盘，必须采用正方体，保证每个面的大小是一样的，才能使游戏公平，这样做突破了教学难点。

在足球赛活动中创设了游戏情境，让学生主动参与做数学实验抛硬币，每组抛40次，观察抛硬币的结果，发现正面朝上或反面朝上的次数都很接近总次数的二分之一，通过“猜想”，如果继续抛下去会出现什么情况？引起学生的好奇心，观察历史上的科学家做的抛硬币的统计表，发现抛得次数越多，正面朝上的次数就越接近反面朝上的次数，让学生亲历了数学知识的形成过程，在与他人的合作过程中，增强互相帮助，团结协作的精神，同时感受到科学家持之以恒和不畏难的精神。在其他活动项目中，我也注重尽量让学生自己发现，让学生说，突出学生的主体地位。

本节课要让学生理解只有做到可能性相等，游戏才公平，在教学中，着重强调：这样公平吗？为什么？培养了学生公正、公平的意识，同时结合摸球游戏联系生活中的中奖，理解摸奖游戏对于参与者来说是不公平的，教育学生不要参加摸奖，促进学生正直人格的形成。

课讲完了，突然没有了那种紧张和激动，心理上是一种轻松和一丝淡淡的遗憾。——心里总是想着这节课存在的不足：

跳棋比赛中应设计成学生喜欢玩的电脑游戏“飞行棋”的形式，在课堂上真正让学生玩一次，由理论到实践，全班学生分为不同的三个队，由队代表来参与到活动，这样既培养了学生的集体主义精神，又能够使课堂气氛异常活跃，提高学生的兴趣。

通过讲课发现自己在这次比赛中存在基本功不足的问题，激励性语言较少，课堂上心里紧张，不能灵活运用教学语言组织教学，缺乏一种亲切、自然、清晰流畅的感觉；课中语言点拨不到位（抛硬币实验中出现正面朝上的次数与总次数之间有什么关系），导致在这一环节上用了较多时间引导点拨；还有是对学生出现错误状况后反应不够敏感（黑球个数是2，蓝球是20，黑球出现的可能性不是十分之一）。

四上可能性教学设计篇三

三年级上册的《可能性的大小》是属于[统计与概率]里中概率的起始知识之一，本节课主要目标是让学生知道随机事件的可能发生的结果，并通过简单的试验让学生体会事件发生的可能性是有大小的，概括出初步判断可能性大小的方法，体会单次事件发生的不确定性，并进行运用。其中让学生体会事件发生的可能性大小，理解数量越多发生的可能性越大，数量越少发生的可能性越小是本节课的重难点，因为对于这点认识学生的生活经验高于经验，如果在的过程中，发生小概率事件，也就是说数量少的反而出现的次数多时，学生可能将生活经验与之相联系，产生认识的迷惘，一旦处理不好会使整节课陷入混乱状态。因此处理起来要慎之又慎，只要引导学生了解试验少的时候，试验结果不一定与预测的可能性大小相符，但随着试验次数的增加，试验结果将越来越接近预测的可能性大小。

基于以上的认识，我构建了“从生活中来，到生活中去”的基本设想，打算通过不同情境的创设引导学生去“猜想——验证——感悟”，最终建立起高于生活的可能大小的认识。

从生活中来，就是尊重学生的原有的生活经验，创设“猜球”的情境，勾起学生已有的对于“可能性大小”的认知，初步判断出“数量多的发生的可能性大，数量少的发生的可能性小”。

生活经验要通过验证才能上升到理论认识，而其中的“小概率”事件，是提升原有认知的关键之处。因此，我采用了4:2的比例放球，排除一切干扰因素，组织小组摸球，比较、分析数据，体验概括出当摸球次数少时，是有可能发生小概率事件的，但当摸球次数越多原有猜想就越明显，从而使学生站在了了的高度。最后，通过“摸奖”游戏，让学生体验随机事件的不确定性，最终完成对“概率”的初步体验。

1. 能够列出简单试验所有可能发生的结果，知道事件发生的可能性是有大小的，概括出初步判断可能性大小的方法。
2. 通过体会单次事件发生的不确定性，初步体会频率与概率的区别。
3. 通过猜测验证感悟，培养学生大胆想象力和逻辑推理能力，养成学习态度。
4. 通过情境创设，激发学生学习数学兴趣，体会到和生活的联系。

通过简单的试验让学生感悟到事情发生的可能性大小的情况，并能作出判断，进行描述与运用。

四上可能性教学设计篇四

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。

四上可能性教学设计篇五

《可能性与公平性》这节课是学生在三年级已尝试定性描述及判断事情发生的可能性的基础上，通过“抛硬币”、“玩转盘”、“掷骰子”等游戏活动，讨论游戏规则是否公平，并亲身体验、验证游戏规则的公平性和等可能性。通过这一系列的活动，让学生在活动中获得直观感受，从而体会事件发生的等可能性和游戏规则的公平性。今天完成了这一课的教学，反思整个过程，既兴奋又遗憾。

在第一环节当中，由摸球游戏轻松进入课堂。学生一听要玩游戏，积极性很高，课堂气氛也非常活跃。在简单介绍游戏规则之后，我随机叫学生摸球。通过游戏，学生发现，总是老师赢。于是产生疑问：为什么会这样？学生很容易想到：白球数量多，摸到的可能性就大；红球数量少，摸到的可能性就小，不公平。我再次设疑：怎样就公平了，为什么？在讨论中得出：红球和白球同样多时，摸到的可能性就同样大了，这样的话就公平了。总体来说，第一环节还是进行得比较顺利，学生们也配合得非常好。

在第二环节的探究活动当中，学生们的参与度也非常高。在小组长的明确分工下，学生们进行了实验，并及时总结出了实验结果。在总结汇报自己实验得出的结论和观察数学家的实验数据之后，我设计了这样一个环节：通过做实验，你们认为抛硬币决定谁先开球公平吗？为什么？在这里，我只是让一位同学说了原因，我觉得如果多让几位同学说一下的话，学生们对为什么公平也会理解得更透彻了，这节课的重点也会得到更好的突破。

第三环节是练习。在练习当中，学生们虽然能准确地感知游戏是否公平，并会设计出公平的游戏。但是学生们不会用准确、条理的数学语言来表达。这与我在课堂上忽视了学生语言表达能力培养有很大关系。在以后的教学当中，一定要注重学生语言表达能力的培养。

经过这节课的教学，我认识到自己在课堂的有效调控及有效利用课堂生成的资源方面都有较大的欠缺。今后在课堂教学中，应该特别注意课堂生成的资源，并进行利用，因为课堂生成的资源是源自于学生，是最直接、最能体现学生学习情况和掌握情况的资源。

学无止境、学海无涯，这句话不仅仅是对学生说的，对于一名年轻教师来说，更应该多学习，多反思。

四上可能性教学设计篇六

解决问题时从学生感兴趣的的游戏入手，让学生小组合作亲自动手实践掷硬币，研究游戏规则的公平性，通过小组合作，统计全班抛硬币正面向上的次数的过程，让学生发现当次数增多时，正面朝上的次数越来越接近掷硬币的总次数的一半，然后出示科学家的实验结果，让学生感受到当次数越来越多时，几乎等同于二分之一，从而说明规则是公平的。让每个学生都能感悟事情可能性发生的特点，让他们在快乐中学习，让学生在合作交流中感悟。

整节课的练习是由各种活动贯穿其中，有“转盘猜猜”、“设计转盘”、“转盘游戏”、“扔骰子”、“飞行棋”等活动，体现了数学的生活性，整节课在学生的积极参与、民主和谐的氛围中使学生获得了大量的数学信息和数学知识，使学生在玩中学、学中玩，课堂气氛活跃，让他们体验学习数学的快乐。

本节课的教学活动也存在许多不足：

- 1、在教学过程中，语言的组织、衔接不够简练，过度不够自然；
- 2、课件操作、衔接不够娴熟；
- 3、抛硬币游戏结束时没有及时收材料，导致部分学生的精力分散，不能很好地参与后面的教学活动。