

教学设计格式框架(精选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。相信许多人会觉得范文很难写？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。

教学设计格式框架篇一

教学目标：

知识技能：通过猜球、摸球、装球等游戏活动使学生初步体验有些事件的发生是确定的，有些是不确定的。

能力目标：尝试用“可能”、“不可能”、“一定”等词语来描述事件发生的可能性，获得初步的概率思想，培养初步的判断和推理能力。

情感态度：培养学生学习数学的兴趣，形成良好的合作学习的态度。

活动准备：

全班分成6个小组，每组准备1号、2号袋（分里外2层）、一个小篮。

老师准备一个黑袋子、3个透明袋、得星榜、图片、转盘等。

活动过程：

一、猜球游戏

谈话：小朋友们，今天这节课刘老师和大家一起来做游戏，好吗？我们还设立了得星榜，要比一比6个小组中，哪个小组

得星最多，合人得最默契。先来玩第一个游戏。猜球在哪只手里。

学生有的猜左手，有的猜右手。

提问：一定在右手吗？（不一定）从游戏中，你们发现“猜球”时会出现什么情况？

小结：也就是说，在老师摊开手之前，你们只能是猜测，球可能会在右手，也可能会在左手，这就是我们生活中“可能性”。（板书课题）

[析：着眼于学生的年龄特点，创设有悬念的“猜球”游戏，让学生初步感受事件发生的可能性，使他们对即将学习的内容产生浓厚的兴趣和强烈的求知欲望，自然地进入最佳学习状态。

二、摸球游戏

1、用“一定”来描述摸球的结果，体验事件发生的确定性。

指导学习摸球：先搅几下，摸一个，拿出来。放进去。搅一搅，再摸一个，拿出来……

引导：为什么在这个口袋中□xxx摸到的都是红球呢？（生猜测）同意他的猜测吗？我们一起验证一下吧！（请xxx把里袋拎出来）

小结：对了，你们真聪明，一下就猜到了。袋子里装的都是红球，（出示图）那任意摸一个球，会怎样呢？（板书：一定是红球）

2、用“不可能”来描述摸球的结果，体验事件发生的确定性。

谈话：你们也想来玩这个游戏吗？好，请组长拿出1号袋子。不过，在摸球之前先扣清楚摸球规则：由组长先摸，摸前手在口袋里搅几下，然后任意摸出一个，并告诉你们小组的同学摸到的是什么球，再把球放入袋中，依次传给其他组员摸，明白了吗？就让我们比哪组合作得最好？开始吧！

（让学生分组摸球，教师巡视指导）

汇报摸球情况：每组派代表说一说，你们一组摸到了什么球呢？（黄球和绿球）

提问：那你们能在这个袋子里摸到红球吗？为什么？

提问：请组长拿出里袋，看看是什么球？（黄球和绿球，随即出示图）

提问：能摸到红球吗？为什么？（板书：不可能是红球）

（请组长把黄球和绿球倒入小篮中，以供装球游戏中使用）

3、用“可能”来描述摸球的结理想，体验事件发生的不确定性。

谈话：大家说得真棒！想不想继续摸球？请拿了2号口袋，试试你会摸出什么球呢？记住要按刚才的规则摸啊！

学生分组活动。

汇报摸球情况：你们摸到了什么颜色的球（黄球和红球）

提问：猜一猜，老师在袋子里装了什么颜色的球请拎出里袋验证一下。

小结：袋子里装有黄球和红球，（出示图）你能摸到红球吗？那一定是红球吗？那会怎样呢？（板书：可能是红球，也可

能是黄球)

小结：通过摸球游戏，我们发现如果袋子里都是红球，任意摸一个，一定是红球。

如果袋子里有黄球和绿球，任意摸一个，不可能是红球。如果袋子里有红球和黄球，任意摸一个，可能是红球，也可能是黄球。

三、练习巩固

1、练一练。

(2) (出示有2个绿球和3个红球的袋子) 那从这个袋子里一定能摸出黄球吗? 么?

(3) (出示装有5个黄球的袋子) 这个袋子呢? 为什么?

小结：让我们来看看现在各小组的得星情况，问：猜一猜哪组有可能夺得今天的最佳合作奖？那这一组一定会是今天的冠军吗？对！在比赛还没有结束前，我们每个小组都有可能获胜，大家可要继续努力啊！

2、转盘游戏。

提问：在转盘转动之前，先猜一猜它会停在哪里呢？请你用力转动转盘，让它自然地停下，看看最后的结果。

提问：通过这个转盘游戏你们发现了什么？

(发现指针可能指在蓝色区域，也可能指在黄色区域或红色区域。

3、装球游戏。

谈话：前面我们玩了摸球游戏，接下来我们要来装球，根据老师出示的要求，请先在小组内讨论，应该放什么球，不应该放什么球。讨论好了请组长把小篮里的球装在透明袋里，比一比哪个小组合作得又好又快！

安排3次装球活动，依次出示要求：

- (1) 任意摸一个球，一定是绿球。
- (2) 任意摸一个球，不可能是绿球。
- (3) 任意摸一个球，可能是绿球。

每次装球后，请组长把透明袋举起，展示本组装球情况，并说说为什么这样装球，老师相机引导、鼓励。

4、联系生活。

谈话：小朋友们，今天我们通过玩一玩、猜一猜、说一说，学会了用“一定”、“可能”、“不可能”来表述游戏中的各种情况，那在我们的生活中，同样有些事情是一定会发生，有些事情是不可能发生，也有些事情可能会发生。下面请小朋友们举例说说！

[评析：安排四个形式多样、有层次，有坡度的巩固练习，通过师生互动、生生互动的合作交流，构建平等自由的对话平台，使学生处于积极、活跃、自由的状态，能够得到始料未及的自我体验，产生思维火花的碰撞，使不同的学生得到不同的发展。

四、总结

总评：

数学学习是一个动态的过程，《数学课程标准》在课程目标

的阐述中使用了“经历（感受）、体验（体会）、探索”等刻画数学活动的动词。强调让学生经历知识的发生、发展，关注学生的学习过程，让学生体验数学。这在“可能性”一课中得到了充分体现。课堂上以学生亲身经历和体验过程为主线，设计了一系列的游戏活动，让他们在有趣的学习活动中，获得对知识的体验、感悟。

一、在活动中体验

先从学生熟悉的、亲切的猜球游戏中自然引出具有数学意义的关系和特征，让他们兴致盎然地投入学习。然后让学生通过摸一摸（摸球）、猜一猜（袋中装有什么颜色的球）、拎一拎（验证）、练一练（说说摸球的结果）、转一转（转转盘）、装一装（按要求装球）、说一说（生活中有关可能性的事件）等实际操作活动，以此强化学生的自我体验，达到知情合一；让学生真切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，获得对确定性和不确定性的直观感受；从而能够用语言来描述事件发生的三种情况：“一定”“可能”“不可能”。

二、在活动中思考

赞科夫提倡：“教会学生思考，这对学生来说，是一生中最有价值的本钱。”在“可能性”的教学中；给予学生充分活动的同时，利用“最近发展区”的原则，设置一些“跳一跳、摘果子”的问题情境，引导学生在活动中思考。在学生进行摸球游戏时，让他们猜一猜：口袋里放有什么颜色的球？然后拎出里袋来验证，再让他们说一说：那任意摸一个球，会怎样呢？让学生经历“体验—猜想—验证—归纳”的过程，为学生提供自主探索、合作交流的空间，养他们探究的能力以及科学的态度。

三、在活动中应用

“数学从生活中来；到生活中去”。这个观点充分表明了理解知识、掌握知识的最终目的在于学以致用。而且，学以致用不止于结尾或课后，只要运用得当、合适，同样能收到意想不到的精彩效果。在“可能性”的教学伊始，教师就设立得星榜，看哪组合作得最默契，为新知的应用埋下伏笔。练一练后；教师小结各组得星情况；请学生猜一猜哪组有可能夺得最佳合作奖？这一组一定会是冠军吗？让学生主动尝试着从数学的角度运用所学的知识和方法，寻求解决身边数学问题的策略，而且把所学的知识灵活服务于课堂常规教育，顺势鼓舞每组的士气，树立学生的自信心和挑战欲。课尾时再次小结：今天的冠军是哪组？下次他们也一定是冠军吗？也是起到同样的效果。从而帮助学生更好地理解 and 运用可能性的知识解决问题，提高分析问题、解决问题的能力。

教学设计格式框架篇二

教学目标：

知识与技能：

- 1、会运用有序搭配列举出事件发生的所有可能的结果。
- 2、会判断事件的可能性的的大小，体验游戏规则的公平性。

过程与方法：经历事件可能性结果的探究分析过程，体验列举分析问题的学习方法。

情感态度与价值观：通过游戏的公平性，培养学生的公平、公正意识，促进学生正直人格的形成。

教学重难点：会判断事件发生的可能性的的大小。

教学过程：

一、回顾旧知，引出新知。

1、出示单元主题图：回顾击鼓传花游戏中的公平性。

说明：要判断游戏是否公平，关键是看男女生获得表演节目的可能性是否相等。

2、导入新课，揭示课题。（板书课题）

二、自主探究，获取新知。

1、出示图，提出问题：

（1）图中的小朋友在玩什么游戏呢？（跳房子）

（2）他们用什么游戏来决定谁先跳？（玩石头、剪子、布）

2、通过游戏方式理解游戏规则。

两名学生玩“剪子、石头、布”的游戏感受这种游戏的多种情形。

3、判断游戏是否公平：

（1）你认为用“石头、剪子、布”决定谁先跳公平吗？

（2）怎样判断这个游戏是否公平呢？

4、自主探究，验证规则公平性。

（1）小组讨论：一共有多少种可能的结果？

讨论之后，完成表格。

（2）汇报交流。

你罗列出了几种可能的结果？（多生汇报）

哪9种？

指名汇报。（根据学生填表情况汇报交流）

预设：

a无序排列的所有可能的结果

b有序排列出所有可能的结果

结合课堂生成，灵活处理。

（3）说明：像这样有序思考，能很快列举出所有可能的结果，并能做到既不重复、不遗漏。

5、对比例2与例3，今天学习的可能性与例2有什么不同？

小结判断游戏公平性的方法和步骤。

三、应用、拓展。

1、教材第103页“做一做”

（1）引导学生读题，理解题意。

（2）学生独立解答，交流、订正。

预设：

1、列举法

2、直觉判断。

2、拓展：练习二十二第1题。

四、小结。

通过今天的学习，你们有什么收获？

教学设计格式框架篇三

第二课时：(认识三角形的高)

上课时间：3/11 累计课时：13

教学内容：教科书第24—25页

教学目标：

- 1、让学生知道三角形的高和底的意义，了解底和高的对应关系，会用三角尺画三角形的高。
- 2、让学生通过阅读资料，了解三角形的稳定性及其在生活中的应用，进一步体会数学与现实生活的联系。
- 3、让学生在学習活动中进一步发展空间观念和自主探索、合作交流的意识。

教学重点：认识三角形的高，并正确地画高。

教学准备：三角尺、学具盒等

教学过程：

一、复习引入

- 1、上一节课，我们学习了一些有关三角形的知识，你对三角形有了哪些了解？

2、画一个类似于人字梁的三角形(只要外面的三条边)

说说三角形的组成：三条边、三个角、三个顶点。

二、教学新课

(一)认识三角形的底和高

1、我们刚才说到三角形有三条边，这节课我们将要来认识关于这个三角形神秘的第四条线段。

2、同学们，看看这个图形知道它像什么吗?(介绍人字梁)

3、我们要量出这幅人字梁的高，应该从哪儿量到哪儿呢?

学生讨论。

指明：人字梁的高度就是从这个三角形的顶点到它对边的垂直线段。

4、画一个锐角三角形后，提问：数学中三角形的高是什么意思呢?

从三角形的一点到对边的垂直线段。

5、示范画高。

边画边讲：现在要找它的高，就是从顶点画出这条边底边垂直线段。从顶点画下来的这条垂线用虚线画一画。指出：从三角形的一个顶点到对边的垂直线段是三角形的高，这条对边是三角形的底；画的这条线段用虚线表示，既然是垂直线段，画完后还要注意标上直角标志。

学生在作业本上，模仿板书也画一画。

6、同学们想一想，一个三角形可以几条这样的高呢？

让学生自己试一试。

指出：三角形有三个顶点，可以向对边画三条垂直线段。也就是可以作三条高。

分别请学生来用三角板摆一摆另两条高的位置。学生在作业本上完成三条高。

引导观察该图：一个三角形可以画出它的3条高；这3条高应相交于同一个点。如果你画的三条高没有相交于同一个点，那么你的高肯定是画得不够准确。

(二) 巩固新知

出示三角板，问：我手里的这个三角板和刚才画的三角形，有什么不同？(有一个直角)

描画出三角板中的三角形，并标出其中的一个直角。

提问：这个三角形，你也能像刚才那样找到3条高吗？怎么找？

结合学生的回答，使大家明白：三角形中有一个角是直角，那么这两条直角边可以互相看作是一底一高，不用另外画；只有当把斜边当作底的时候，它的高要另外画；3条高相交于原来的直角处。

三、完成书上的练习

1、试一试，分别量出下面每个三角形的底和高各是多少厘米。

2、想想做做第1题：画出每个三角形底边上的高。

说说你的方法？有没有有序思考的方法？

4、想想做做第3题，请你说说为什么这个三角形的高的长度一定比小棒短？（可引导学生回忆：从直线外一点到这条直线的的所有线段中，垂线最短。所以这条高要比小棒短。）

四、介绍“你知道吗？”

学生分别用学具盒里的3根小棒，搭成一个三角形，轻轻捏住其中的一个角，敲其他的边或角，发现：这个三角形的形状、大小不变。

再用4根或5根甚至更多的小棒，围起来，得到一个多边形，也捏住它的一个角，轻轻地敲，发现：它非常容易得变成其他模样。

指出：三角形具有稳定性。

教学设计格式框架篇四

教学目标：

- 1、初步感受事件发生的可能性是有大小的，了解影响可能性大小的因素，会比较事件发生的可能性大小。
- 2、学会记录事件发生的结果；形成动手操作能力，以及归纳、判断能力。
- 3、经历观察、猜想、实验和分析实验结果的过程，体验事件发生的可能性大小。
- 4、进一步感受数学与实际生活的紧密联系，体会数学在现实生活中的应用。

教学重难点：

重难点：理解事件发生的可能性是有大小的并会根据影响因素判断可能性大小。

教法与学法：

教法：引导演示法。

学法：合作交流，实验验证法。

教学准备：课件、扑克牌等。

教学过程：

一、复习铺垫，迁移导入

课件出示图片：

生：从a盒摸。

师：为什么不建议我从b盒或者c盒摸呢？

生：b盒与c盒可能摸出白球，但都不一定一次就能摸出白球。

（生独立思考，小组交流）（生可能回答b盒白球更多一些）

师：真的如此吗？可能性真的有大小吗？可能性大小又与什么有关呢？今天我们就来研究这个问题。

二、探索新知

1、体验可能性是有大小的。

（1）课件出示教材第45页情境图

师：今天老师带来了一个盒子，盒子里有四个红棋子和一个

黑棋子。

问：从中摸出一个棋子，可能是什么颜色？

生：可能是红色，也可能是蓝色。

师：摸出一个棋子，那摸出哪种颜色的可能性大呢？

学生思考，猜测

师：刚刚只是同学们的猜测，而猜测并不能作为依据，我们需要通过实验来证明。我们来试一试吧！

（2）安排实验过程

请一名学生摸棋子，底下的同学们将棋子的颜色大声说出来，一名学生记录。所有学生边观察边思考。

要求：摸出一个棋子，记录它的颜色，然后放回去摇匀再摸，重复20次。

讲解记录方法：制作像这样的一个表格（出示表格），在记录这一竖列用“正”字笔画去记次数，在次数一列用数字写出记录的总结果。

（3）交流记录结果

师：通过实验结果，你们现在有什么想法？

学生交流、讨论

（4）小结：取出红棋子的次数要多些，也就是取出红棋子的可能性要大一些。

（5）讨论：再取一次取出哪种颜色的可能性最大？

2、进一步证实、总结规律。

(1) 提出猜想

在每一小组，老师都放了十张扑克牌，其中八张黑的，两张红的，从中摸出一张，摸出的是红色可能性大还是黑色可能性大？为什么？（学生猜想）

(2) 实验证明

这仅仅只是同学们的猜想，还需要大家用实验来证明它。

实验要求：组内同学做好分工，其中一个人负责洗牌，一人负责记录，一个人负责汇报，其他组员轮流抽牌，共抽20次。

(3) 汇报实验结果

(4) 引导小结：从这些实验结果中，你发现了什么规律？

（学生独立思考，小组交流）

教师小结：因为黑桃在总数中占得多一些，所以取出黑桃的可能性要大些。

3、知识总结师设疑：可能性大小与什么因素有关？

（生思考回答）

师总结：以摸棋子为例，可能性的大小与在总数中所占数量的多少有关，在总数中占得数量越多摸到的可能性也就越大；占得数量越少，摸到的可能性越小。

三、巩固练习（课件出示）

四、课堂小结学完这节课后，你们能否准确判断可能性的大

小？

教学设计格式框架篇五

1. 知识与技能：结合具体情境，通过观察、度量、操作、探索、交流等多种形式的活动，获得对空间与图形知识的直观经验。
2. 过程与方法：能测量并计算三角形、长方形、平行四边形等图形的周长。
3. 情感态度与价值观：运用已学知识，计算各种图形的周长。能主动发现生活中的数学信息。

[教学重点]

能测量并计算三角形、长方形、平行四边形等图形的周长。

[教学难点]

用不同的方法计算图形的周长

[教学过程]

一、创设情境，导入新课

二、合作交流，解读探究

- 1、出示小公园的挂图。这就是那个小公园，同学们，你们能提出什么数学问题吗？
- 2、在同学提出的许多问题中，今天我们就一起来重点研究其中的一个与我们这段时间学习的数学知识——周长有关的问题。

4、现在老师告诉你们这些信息，你能求出这个小公园的周长吗？试试看。

5、让学生展示不同解法。

三、应用迁移，巩固提高

1、你们能用一句话总结一下求小公园的周长的方法吗？

2、计算下面图形的周长。

四、总结反思，拓展升华

1、在这个小公园的附近，小动物们还拿着一些很有趣的事物和图形，你们认识它吗？

2、今天我们一起游玩了一个小公园，你有什么收获吗？

五、作业：作业本上的作业