

# 2023年可能性教案反思(通用7篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

## 可能性教案反思篇一

本堂课是在学习第七单元后的一堂讲练结合的复习课，在江西省教育资源公共服务平台的智慧作业页面下，我发现有学生作业的数据信息、微课资源和生成对应的讲解稿等一系列资源，可以充分的利用这些有针对性的教学资源，提高课堂效率和学生主动学习的能力，培养学生知识迁移的意识，帮助学生突破学习的难点。上完本课，反思如下：

组织学生自主复习。通过学生自主学习，梳理本单元学习的知识点，把握本单元知识的脉络，帮助学生建立知识的框架。

分析智慧作业数据。因为班上的学生是留守儿童居多，智慧作业的使用情况还不尽如人意，但部分数据也能看到班级作业情况，再结合线下批改，我汇总出班上的典型错题，针对性的解决错题，提高教师教学和学生学习的效率。

讲练结合的环节设计，提高学生知识迁移的能力。通过观看智慧作业的视频，再结合推荐的讲解稿中的练习进行巩固。用讲练结合的方式让学生在观看就进行思考，在思考中启发，交流和表达自己的想法，突破难点将知识变为自己的能力。

反思我的不足之处有：少部分同学还没有养成使用智慧作业自助归集的习惯，不能为课堂教学提供更全面的数据和针对性的讲解稿。通过此次教学活动，观看智慧作业微课教师的视频，我发现自己的教学能力和教学习惯都有很大的不足，

不够细致和规范，导致学生的作答也不够规范。智慧作业的使用不仅是学生学习的帮手，也是助力着教师的专业成长，未来还需要加大推广的力度，让智慧作业的大数据和微课视频为教师和学生的成长助力。

## 《可能性》

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](#)

## 可能性教案反思篇二

数学教学是数学活动的教学，是师生交往、互动与共同发展的过程，教师要根据学生的具体情况，对教材进行再创造，为学生提供充分从事数学活动和交流的机会，促进他们在自主探索的过程中真正理解和掌握数学知识技能。我在“可能性”一课中，设计了猜想—实践—验证—推测的学生学习活动的主线，为学生提供了自主探索、合作交流的空间。

比如：袋子里装的是5个红球5个黄球，猜猜摸到哪种球。学生通过猜测，有了一个初步的感知。接着我让学生小组合作进行摸球游戏，在具体的操作活动中体验可能性。这种结论的获得是学生通过自己动手操作积极动脑研究所得的，这样

比起教师直接单纯地给出一个结论要重要得多。在新课设计过程中，我做到以下几点：

1、创设问题情境, 引导学生在数学活动中经常遇到的现象, 也是学生特别感受兴趣的事情, 而这种现象又和可能性问题有着非常密切的联系. 因此在课题引入后, , 我就设计了一个抽奖游戏, 让学生亲自参与抽奖活动, 在摸球中发现两个抽奖箱, 一个摸出的都是黄球, 一个摸出的都不是黄球, 学生对抽奖箱产生了“怀疑”, 从而积累到关于预测可能性的经验。同时, 学生在摸球、猜测中对可能性有了一个初步的`感知。充分调动了学生学习可能性的积极性和主动性。

2、设计丰富的教学活动, 为学生提供探索与交流的时间和空间。这节课我安排了这样几个层次的活动, 第一个活动是摸球, 先让学生预测摸出的球一定是黄色吗?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, 使学生真切的感受到, 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。

3、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。

总之，通过本节课的教学，既培养了学生用数学的眼光去观察世界，了解世界的事物很多与数学有关，学习用数学可以解决很多问题，还培养了学生怎样用数学去分析问题，使学生懂得用比较准确的数学语言去描述事物。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，让小组合作，让多媒体教学手段真正的用到实处。达到了预期的教学效果。

我执教的班级是二年级一班，学生比较积极、主动地在游戏中探索，课堂活动兴致较高，部分学生对可能性已有一定的认识。我创设了父亲节给父亲选礼物遇到难题，最后用抛硬币的方法来解决的情境，激发学生的兴趣，使学生初步感受学习趣味，提高学习兴趣。最后，让学生说说自己的收获，对学习活动的总结，并激励学生在课后继续努力探索，在生活中学习数学，学生体验到了学习的成功愉悦。

但本节课也存在着很多不足之处，如有小部分孩子参与游戏环节的机会较少，没有关注到全体等等，在今后的教学中，我会更加注意面向全体，关注所有的孩子，提高自己的课堂调控能力。

### 可能性教案反思篇三

统计与可能性教学反思统计与概率主要研究现实生活中的数据和客观世界中的随机现象，它通过对数据的收集、整理、描述和分析及对事件发生的可能性的刻画，来帮助人们作出合理的决策。小学阶段学习统计与概率的目标主要是：

培养学生的随机观点来理解现实世界，初步掌握数据收集、整理、描述和分析的方法，逐步形成统计的观念，通过统计与概率的学习，帮助学生认识人、自然和社会；在面对大量数据和不确定情境中制定较为合理的决策，形成数学分析的意识，提高解决问题的能力。了解现实世界中的随机现象（不确定现象），能在不确定的情景中作出合理的判断，这

是概率学习的主要目标。因此从小把随机的思想渗透到数学课堂中去，这样不仅给以后的学习带来方便，而且使学生的学习更贴近生活。对于生活中的某些简单事件发生的可能性，首先想到用统计的方法去收集数据，然后对数据进行分析与判断，这是能力与意识的具体体现。

例如：十次硬币中，5次正面朝上5次反面朝上的概率到底有多大？就要先算出十次硬币共有多少可能出现的结果，十次硬币可能出现十种结果，从而我们就可以得出结论：

十次硬币中，5次正面朝上5次反面朝上的概率是百分之十。在统计教学中除了让学生对统计过程有所体验外，还要学会一些简单的收集、整理和描述数据的方法。根据不同学段学生的认知水平和经历，让学生将完成某个任务或从事某个活动作为出发点，在收集、处理相关信息的活动中，根据结果给出自己完成任务的方法。

## 可能性教案反思篇四

“可能性”问题是生活中常见问题，但将抽象出来用于教学中学生初次接触较为陌生，因而，教学中要提供大量的实践环境让学生充分体验，教师尽可能在提供猜测、实验的基础上放手；让学生在合作探索、验证中体会事件发生的不确定性。

教学时，通过一些活动，让学生积累关于预测可能性的经验，了解事件出现的可能性，认识事件出现的随机性。因而我设计的思路是猜想——实践——推测——验证——应用的学习活动为主线；为学生提供自主探索，合作交流的空间。教学活动中，首先让学生做游戏，猜一猜活动引入，激发学生学习兴趣；这一环节我采用了“石头、剪子、布”的游戏，让学生通过猜一猜、比一比等初步了解事情发生的可能性情况。第二步我采用的是摸球的游戏。这个过程从教材上看是先让学生看摸的球的颜色，然后在让学生进行猜测、实践最后验

证的过程进行的。我在试教的过程中发现让学生先知道摸的球的颜色，在让学生进行摸球，特别是摸同一种颜色的球，学生的积极性不高。因此我在这个环节中是这样设计的：先让学生摸球，通过多次的摸出来的球的颜色，在让学生进行推测桶里装的可能是什么颜色的球。这样学生的思维可能要活跃些。

## 可能性教案反思篇五

激发学生兴趣故事导入。不确定事件和确定事件学生早有很多这方面的生活经验，本课的教学目标就是“知道事件的发生有确定和不确定性，会用“一定”“可能”“不可能”描述这些事情，通过实验活动列表统计，使学生进一步体验不确定事件，事件发生的可能性是有大有小的，且可能性的大小与物体的数量有关。”本节课我设计了三个环节，首先通过抓“生死”签的故事，让学生体会生活中的确定事件和不确定事件，同时激发学生进一步研究的兴趣，第二个环节是摸球的游戏“5红1蓝”在摸球的过程中让学生体会到可能性有大有小，可能性的大小与球的个数有关系，哪种颜色的球多，摸到的可能性就大，球的数量少摸到的可能性就小。第三个环节小组合作进行摸球的实验，意图通过摸出球的次数的多少推测出袋子中哪种颜色的球多，哪种颜色的球少？最后设计了练习环节。

整节课学生都处在活跃状态，兴趣性很高，同时也涌现了很多个善于发现和思考的学生，张洪伟提出了“摸出的红色球的可能性大，并不是说下一次摸出的一定是红球。”给这节课带来了深刻的思考，让学生对可能性有了更加深刻的认识。同时设计的练习题“红灯40秒，黄灯10秒，绿灯60秒”提出绿灯和红灯的时间差距太大，不符合生活实际。

给我一个提醒，设计练习题时不应该只从数学角度去思考，还应该练习生活实际。

## 可能性教案反思篇六

一、源于生活导入，使学生感受亲近的数学知识。本课是学生第一次接触不确定现象，本课的教学目标就是“在简单的猜测活动中感受不确定现象，初步体验有些事件的发生是确定的，有些则是不确定的。”使学生初步感受、体会概率知识存在于我们的日常生活中。对于二年级的孩子来说，概率知识太抽象了，怎样使这一知识深入学生的生活，让我们的教学过程更直观呢？这节课一开始，我设计了老师和学生玩“猜牌”这一游戏情境，简单而有效地突出“可能、不可能、一定”，以至引导学生直奔这节课的主题“可能性”。

二、创设教学情境，让学生在活动中感悟数学在教学过程中，教师为学生充分提供从事教学活动的机会，创设情境，让学生通过“猜牌”“摸球游戏”“小小设计师”等教学活动中，让学生在游戏中的玩中学，乐中悟，获得确定性和不确定性的直观感受，从而获得有用的概率基础知识，并用来解释生活现象，更为全面地分析问题，作出一些简单的判断和推理。

三、加强活动指导，引导学生自主探究在进行“摸球游戏”之前，教师先进行个示范摸球以及“友情提示”的出示让学生在接下来的小组合作“摸球游戏”的顺利进行起了事半功倍的效果。同时在活动中应用知识，展示小组合作的成果，通过师生之间、生生之间充分的交流，更加深刻的感受、体会概率知识存在于我们的日常生活中。使学生体验到数学学习的乐趣，获得广泛的数学活动经验。

## 可能性教案反思篇七

《可能性》是人教版小学数学三年级的内容，是要求学生在实践活动中，也就是通过游戏的形式，从而感受最基础的知识“可能性”几种情况。

我的这一节课一开始，首先设计了一个“摸球”的游戏，从而激发了学生的积极性。第一步让学生从全部是白球的盒子摸

球，这样摸出的一定是白球，再提出一个问题：能摸出一个黄球吗？让学生试着摸一摸，结果学生发现是摸不到的。第二步让学生从装有白球和黄球的盒子里摸球，小组成员轮流摸，摸了以后又放回去，学生发现可能摸出两种颜色的球。这活动既简单又有趣，一下子把学生的注意力吸引到“一定”、“可能”、“不可能”的学习内容上。通过摸一摸、猜一猜、说一说等一系列探究活动，进行实验、比较、分析、猜想，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，再让学生判断事件发生的可能性。然后说一说生活中事件发生的可能性。全过程无处不是“可能性”的学习和判断，可以说活动贯穿全课，“可能性”也融贯全课。

本课教学，使学生通过数学学习，不只是学到一些数学知识，更重要的是有效地提高学生的数学素养。首先培养学生用数学的眼光去观察自然界，了解生活中的事物很多与数学有关，学习用数学可以解决很多问题，由此而爱好数学。其次，培养学生怎样用数学去分析问题，使学生懂得用比较准确的数学语言去描述事物。这节课中，加强学生对随机事件的口头表达能力、对“可能性”的判断和争辩等。从这节课看，三年级的学生已经有较好的数学语言表达能力、数学分析能力，而且还有一定的科技知识基础。另外，学生在这节课中了解到操作、比较、猜想、实验、验证对认识事物、数学分析都有重要作用。所以这些，说明这样教学会较有效地提高学生的数学素养，使学生有较扎实的数学基础并聪明起来。不足的是：学生对“一定”的含义了解得不是很好。因为有的同学这样写到：我的实验一定能成工。