

2023年三年级可能性教案 三年级可能性教学反思(优质10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。既然教案这么重要,那到底该怎么写一篇优质的教案呢?这里我给大家分享一些最新的教案范文,方便大家学习。

三年级可能性教案篇一

“可能性”这部分内容主要是认识游戏规则的公平性,这是在三年级上册学生认识可能性相等和可能性有大小的基础上安排的。教学这部分内容,有利于学生加深对事件发生的可能性和游戏规则的公平性,使学生联系实际,初步学会用可能性知识预测简单游戏的结果。同时,这部分知识也是学习求可能性大小的基础。所以,在教学本节课时,我主要是以直观内容为主,用游戏活动贯穿始终,通过学生自主体验学习来获取知识,较好的达成了预定的教学目标,比较充分地体现了“自主、合作、和谐”的教学主题。

课的导入部分,安排了“猜人”的游戏,初步感受到“可能”,“一定”,“不可能”。在教学过程中我则让抽卡片这个游戏贯穿始终,学生在小组合作中体会到了“可能”是不确定的,“一定,不可能”是确定的,让孩子亲身体会到了可能性的内涵。在最后的几个练习中,都紧密联系生活实际,使学生在玩中有所学,在学中有所思,在思中有所悟,使学生爱上数学,明白数学就在我们身边。

这节课也有不足,如果将抽卡片的环节变成摸球,那操作的效果会更理想,因为卡片不如小球实用一些。有的学生在课上表现的太出色了,初志明同学直接说出了,百分数,我觉得表扬激励得不够。还有在游戏环节中,当一个学生举起一张卡片,来表达可能时,我应该直接引导学生明白,当可能

性越来越大，达到百分之百时就是我们所说的一定，这些课外拓展我没有把握好，如果把握好，就是课上的亮点，因为学生能体会到这是非常难得的，实属不易。虽说上了十多年课，但是课堂上的变化谁也预料不到，老师们给我的建议和提醒，使我受益匪浅，在以后的教学课堂上，我相信我会时刻记住同伴们的提醒，时刻鞭策自己不断进取，努力前行！

三年级可能性教案篇二

本节课我是通过猜想—验证—判断的学习活动，让学生初步体验现实生活中存在不确定的现象，知道事件发生的可能性是有大小的。

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的大小问题有着非常密切的联系。因此我在课的一开始，就设计了一个抽奖游戏，让学生亲自参与抽奖活动，在摸球中发现摸出的红球比摸出的绿球次数多，对抽奖箱产生了“问题”，从而积累到关于预测可能性的经验。同时，学生在摸球、猜测中对可能性的大小有了一个初步的感知。充分调动了学生学习可能性的大小的积极性和主动性。

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。教学中，我为学生设计了多次的摸球环节。第一个摸球实验是让学生摸可能性不同的情况，学生操作后发现两种球个数不同时，哪种球多哪种球摸到的可能性就大。在做第二个实验时，我就更加大胆，整个实验过程都是通过学生自定标准，自行操作一步步完成的。学生在操作后进一步发现，两种球个数相同时，摸到的可能性也基本相同，同时，学生在小组合作实验中运用数据分析，比较鉴别、汇总统计，设想判断等一系列方法，理解并体会到可能性大小是可以预测的。

学生通过前几节课的学习，对生活中的事件和现象的确定及

其可能性的大小有了初步的了解，能够用“一定”、“不可能”来描述确定的事情，用“可能”等词语来描述不确定的事情。在教学活动中，我利用教材创设的聪聪、笑笑、明明参加兴趣小组的情境，组织学生经历对生活中某些事件或现象进行推理、判断的过程，通过贴近生活的实例、简明的表格记录法以及生动的数学游戏激发学生的兴趣，使学生初步感受逻辑推理的趣味，初步掌握一定的推理方法，能比较有条理地表达自己的思维过程，并将推理运用到实践中，解决一些实际问题。

最后，让学生说说自己的收获，对学习活动进行总结，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。

三年级可能性教案篇三

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”。

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。

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。

三年级可能性教案篇四

人教版三年级上册的《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数学经验，如果在实验的过程中，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，从而使学生站在了数学的高度。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。

到生活中去，就是尊重数学的基本使命——去指导，去解决生活中的实际问题。因此，我创设了“闯关游戏”，让数学以生动有趣的形式回归生活，使学生在轻松的氛围里，主动的去运用知识、解决生活问题。

教学目标

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，培养学生大胆的想象力和逻辑推理能力，养成科学的学习态度。
4. 通过情境创设，激发学生学习数学兴趣，体会到数学和生活的联系。

教学重点：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。

教学难点：当小概率时间发生时，如何抓住机会，引导学生知道“当试验少的时候结果可能与预测的可能性大小不相符，但当试验次数不断增加时，结果会越来越接近预测的可能性大小”

2、体验单次摸球的不确定性

[这样设计，除了调节气氛，还可以预留悬念，为后面的思想教育打好基础。]

1、在全班同学的努力下，我们终于闯过了三关。能说说你现在的感受和你的收获吗？

2、师小结出示：知识会带给我们智慧和力量，有了它我们人类才能把不可能变为可能，把有可能的变成很有可能。希望小朋友好好学习，把获取知识的可能性变为最大。加油吧！

[这样设计，既可以总领全课，又可以将收获延伸到知识之外。]

三年级可能性教案篇五

对于二年级的孩子来说，一定、可能、不可能是三个概念太抽象了，为了帮助学生更好的理解，在整个教学过程根据小学生的认知规律，心理特点，始终紧密联系了学生的生活实际，为学生创设了生活化的数学情境，激发学生的学习兴趣。课一开始，我采用猜猜硬币藏在我的哪只手上这一游戏导入，不仅让学生兴趣盎然，使学生在有趣的游戏中初步接触可能性，简单而有效地突出事情发生的可能性问题，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，为下面的深入学习做了很好的铺垫。

必要的小组合作是可以发挥学生的主体作用，把学生的个性探索与小组的合作探索有机结合，调动全体学生学习积极性，促进学生主体性。在本节课的教学中，为了培养学生的合作意识，提高学习的实效性，我为学生提供了充分的动手实验，探索，合作交流的空间。在摸球的活动情境，组织学生以小组的形式进行摸球，保证每一个学生都有实践体会的机会，并让他们进行交流活动。这样，提高了学生的参与度，促进

互相学习，培养学生的分析推理能力。课堂上为学生提供了一个开放的、活泼的学习氛围，使学生乐学，主动地去获取知识，使学生在小组合作中，在大量的观察、猜测、试验与交流的数学活动中，经历知识的形成过程，逐步丰富对事物可能性的体验。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。

本课教学中还存在着不足，如摸球游戏这一环节时间花得太多，课堂上对学生的学习情况估计不足，课堂上处理预设之外的事件的能力不够等。

三年级可能性教案篇六

通过比赛导入课题，学生很快发现比赛存在不公平，激起学生质疑，学生的兴趣一下子被调动起来。同时又复习了旧知。这样的设计与学生的符合三年级学生的年龄特征，让学生在游戏过程中激发起探究的欲望，贴近学生的实际。

片断一的教学过程从猜测、实验、整理数据再到分析归纳这样的过程，让学生体验了一般统计的方法。真正体现了学生的自主学习与合作探究，学生在愉快轻松的操作与活动中获得了知识，发展了与他人合作的意识与能力。记录方法的学习不是由教师灌输给学生，而是让学生联系生活获得的信息，根据已有的生活经验自主地探讨出画“正”字的方法，不仅学会这个方法，而且明白了知识产生的过程。同时，教师巧妙地结合多媒体的演示，让学生较为直观地掌握了方法，在最短的时间内最快捷地获得了技能，提高了课堂教学的效率。教者通过多媒体演示明确活动要求，简洁明快。磨刀不误砍柴功，为学生的活动实效性提供了保障。

智力闯关的练习重在让学生根据事件发生可能性的结果来判断事物存在的几种情况。在解决这几个问题时，学生必须经

历由果索因的逆向思维过程，培养了学生综合应用数学知识的能力。同时也展示了学生动手操作的能力。拓展延伸练习的素材都来源于生活。真实、生动、有趣的录相画面不仅再次激发起学生的兴趣，而且让学生充分感受了数学源于生活而又应用于生活，培养了学生的应用意识。同时也激发了学生热爱生活、乐于观察生活、在生活中发现数学知识的情感。

三年级可能性教案篇七

一、情境创设，贴近学生生活实际，激发学生的学习积极性。

对于二年级的孩子来说，一定、可能、不可能是三个概念太抽象了，为了帮助学生更好的理解，在整个教学过程根据小学生的认知规律，心理特点，始终紧密联系了学生的生活实际，为学生创设了生活化的数学情境，激发学生的学习兴趣。课一开始，我采用猜猜硬币藏在我的哪只手上这一游戏导入，不仅让学生兴趣盎然，使学生在有趣的游戏中初步接触可能性，简单而有效地突出事情发生的可能性问题，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，为下面的深入学习做了很好的铺垫。

二、关注学习过程，体现小组学习的实效性。

必要的小组合作是可以发挥学生的主体作用，把学生的个性探索与小组的合作探索有机结合，调动全体学生学习积极性，促进学生主体性。在本节课的教学中，为了培养学生的合作意识，提高学习的实效性，我为学生提供了充分的动手实验，探索，合作交流的空间。在摸球的活动情境，组织学生以小组的形式进行摸球，保证每一个学生都有实践体会的机会，并让他们进行交流活动。这样，提高了学生的参与度，促进互相学习，培养学生的分析推理能力。课堂上为学生提供了一个开放的、活泼的学习氛围，使学生乐学，主动地去获取知识，使学生在小组合作中，在大量的观察、猜测、试验与交流的数学活动中，经历知识的形成过程，逐步丰富对事物

可能性的体验。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。

本课教学中还存在着不足，如摸球游戏这一环节时间花得太多，课堂上对学生的学习情况估计不足，课堂上处理预设之外的事件的能力不够等。

三年级可能性教案篇八

《统计与可能性》是小学人教版第九册第六单元的内容，本单元的内容是在三年级上册的基础上的变化，使学生对“可能性”的认识和理解逐渐从定性向定量过渡，不但能用恰当的词语来表述事件发生的可能性大小，还要学会通过量化的方式，用分数描述事件发生的概率。

本节课的内容是本单元的第一节——等可能性与游戏规则的公平性，它们是紧密相联的，因为一个公平的游戏规则本质上就是参与游戏的各方获胜的机会均等，用数学语言描述即是他们获胜的可能性相等，因此，教科书在编排上就围绕等可能性这个知识的主轴，以学生熟悉的游戏活动展开教学内容，使学生在积极的参与中直观感觉到游戏规则的公平性，并逐步丰富对等可能性的体验，学会用概率的思维去观察和分析社会生活中的事物，此外，通过探究游戏的公平性，还可在潜移默化中培养学生的公平，公正意识，促进学生正直人格的形成。

在课堂中，学生能够积极动脑，思维活跃，设计的每一个环节学生都能够主动参与，基本上掌握了本节课的知识，对概率这方面的知识也有了初步的了解，整整一节课，学生的注意力特别集中，没有用老师去组织课堂纪律，每一分钟，每一秒，学生都在用脑思考，四十分钟感觉过得特别快，但是课堂永远是有遗憾的，永远不会完美的，下课与同事交流，

才学得不足的地方还有很多，例如：学生玩游戏时，应以每个人走几步为准，不应该确定地点，这样游戏会出现不公平现象，怪不得我班的高铭当时在课堂上跃跃欲试，他认为是不公平的，由于我当时也不够机智，没有处理好这个问题，致使课堂留下了这处遗憾；还有在学生进行实际操作前，我应该明确要求，特别要强调算出正面朝上的次数，由于学生口算速度慢，导致此处时间过长，没有按时完成教学任务。

总之，教无定法，学无止境，课堂教学永远是我们的必修课。

三年级可能性教案篇九

感觉本课最大难点是例题教学，而例题教学中的最大难点又在于花落在每个人手里的可能性与落在男生组（或女生组）手里的可能性的关系。

尝试分析了一下例题难在何处？主要原因是这里男生组与女生组表演的可能性正好相等。难以激发学生探究欲望。有的学生错误地认为游戏中只有男生组和女生这样，所以男生组（或女生组）获胜的可能性就应该是 $1/2$ 。（因为有两个组，男生组和女生组分别占其中一份）。例题如果采用直观形象的色块帮助理解就容易突破难点，但主题图中人数太多，用转盘画图示来表示不方便。针对以上原因，我在教案设计时首先将观察人数由例题的18人减少为（6人），这样绘制转盘时就能既快捷又方便学生观察探究了；其次，我将例题的等可能性事件。当我对第一排的同学宣布完游戏规则后，全班男生大呼“不公平”。此时，我就紧抓其“不公平”的心理引导他们深入思考，最终从教学可能性的角度发现其概率的不同，男生组表演节目的可能性是 $4/6$ ，女生只有 $2/6$ 。

困惑：为什么教材例题要以击鼓传花为素材来研究男生组与女生组的可能性呢？学生生活中很少是男生组或女生组为单位来进行表演的，他们缺乏这样的游戏经验。其次，为什么不能直接采用直观形象的转盘作为研究素材呢。

学生们的疑问与争议：在课后，要求学生将可能知识与现实生活相联系。他们谈到了商场购物后的促销活动等级常常是分散重复排列的，如：一等奖、二等奖、三等奖、一等奖、二等奖、三等奖……如果把转盘中所有一等奖的区域都集中到一起，那么这时获奖的可能性是不是会有变大呢？近1/2的学生指出：可能性变大。因为以往转动转盘时，由于获奖区域较小，所以指针很容易因偏离获奖区域一点而与大奖失之交臂。可如果将其放在一起后，发生偏离的可能性会变小，那么或奖的可能性就增加了。还有近1/2学生从面积的大小来思考，认为可能性不变。当然也有少数“两面派”，他们认为从理论上来说，获奖可能性不变，但在实际操作中，应该可能性增加。通过讨论，最终大家达成共识，获奖可能性的大小应该不变。

三年级可能性教案篇十

让学生从现实生活中学习数学。《可能性》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情发生的可能性大小。数学源于生活，并应用于生活。这节课一开始，设计了石头、剪刀、布这一场景引出课题展开教学，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，主动参与活动，学习感受事件发生的可能性是有大有小的。

2、重视操作实践，让学生在数学活动中学习数学

数学教学是数学活动的教学，因此在教学过程中应十分重视学生的实践活动和直接经验，充分让学生动手、动口、动脑，在活动中自己去探索数学知识与数学思想方法，在活动中体会成功的喜悦。这节课安排的实践活动是让每一个学生都动起来，去感悟、去体验、去认知，从而用自己所学知识去揭开抽奖的奥秘。

3、注重学生解决问题的能力

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，在这节课的最后阶段我让学生设计摆数和抽数，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，将其融入设计的活动中。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、拥有生机。

三年级数学《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](#)