

最新逻辑与思维教学反思(模板10篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。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范文，欢迎大家分享阅读。

逻辑与思维教学反思篇一

《摸球游戏》主要是让孩子初步理解感受事件发生确定与不确定性，会用“一定、不可能、可能”等词语来描述事件发生的可能性，感受可能性是有大有小的。

根据数学课程标准，我力求把课堂还给学生，让他们采取自主探究、合作交流的学习方式，在小组合作中感悟知识的形成过程，在交流中体验成功的快乐。本节课主要采取了先猜再验证的方法，在活动中体验数学学习的科学性与严谨性。

在“摸一摸”这一环节中，我先让学生猜一猜再摸一摸验证猜测结果。小组合作时，我还特意设计两种颜色的盒子，请同学发言，“用今天所学的知识说说你们组会分到什么颜色的盒子？”回答正确的同学为小组挑选盒子，同学们根据所剩的盒子及时调整自己的说法，积极性很高。

一样多或大于白球的次数。我先让学生说说自己的一些看法，等学生回答不出时，我及时地告诉学生这其实是数学的随机性造成的，如果摸的次数越多就会越准确的。

在巩固练习时，我设计大家比较熟悉的摸奖游戏的转盘，让孩子用今天的知识来解释其中的一些秘密，然后让学生自己做设计师来帮助老板设计转盘。然后根据这些设计，对学生进行采访：假如你是商店老板，会不会采用前面同学的设计呢？并说说理由。同学的回答很精彩，逗得听课的老师不断

地夸奖孩子们。

随后，我又将孩子从开放的思维活动中回归课本来做一些练习，并让学生自己讲解，交流见解。孩子充满了自信，学习更主动了。

这节课的设计不仅考虑数学自身的特点，更遵循了新课程理念和学生的心理认知规律。通过摸一摸等活动，让孩子感知、体验、发现，从而使学生得到进一步的发展。唯一的遗憾就是在课堂上给学生没有留有足够的思维空间，比如：一个问题出现后，老师所要的答案一出来就进行到下一个环节，好像急于求成。这样的课堂，往往是没有生成的，北京特级教师田丽丽曾在她的报告中这样说过：“数学课堂上抓住生成，有效利用生成，这才是课堂的精华所在，也是耐人寻味的地方。”在以后的教学上我会不断反思，仔细斟酌，使自己从一名普通的教师转变成一名研究性的教师，为教育的明天而努力！

逻辑与思维教学反思篇二

这一课属于“造型·表现”学习领域，即“通过看看、画画、做做等方法，大胆、自由地表现出自己的感受，体验造型活动的乐趣。”这节课要面对的是三年级的学生，彩墨画对于他们来说难度较大，在上学期学生已接触过一堂彩墨游戏课了，所以已有了一些经验，本课教学设计是让学生在游戏中，进一步感受彩墨与宣纸的特性，通过笔墨感受、想像创造实施教学，以此来触发学生学习水墨画的兴趣，使他们那充满童真、童趣的，不受制约的想象会像火山一样喷涌不止。这也正是《美术课程总目标》所倡导的“培养学生欣赏、评述能力，体验美术活动乐趣，表达自己的情感和思想，激发创新精神。”“本着使学生提高对美的感受能力和艺术创造能力的精神”。

这学期，我依然是把除了绘画课以外的同一类型的课（比如

手工、剪纸、彩墨等)放在一起上,一是为了同学们准备相应的美术用具,二是为了把同一类型的内容,落实的更扎实,而且这样也更有助于学生们深入地实践和思考,也更有利于培养学生们在这一课型中形成良好的习惯。而且把其它课型穿插到绘画课型中来,也更有利于调节学生们的绘画情绪。因为这就家庭主妇每天做饭一样,每天都做同样的伙食,就算是再好吃的东西,也会食之无味了。所以,我就通过不同的课型来调节学生们的绘画情绪,这一做法还是很管用的。比如这一次《彩墨游戏》课中,同学们的热情很高,虽然这很难,但他们是初生牛犊,主要是“新鲜”。画好第一张的同学,还会得到第二张纸,所以同学们整堂课都在紧张忙碌的画着,甚至没有时间像往常一样,看看别人画得怎么样。值得一提的是,每个班都有几个特别出色的小作品,画得很有韵味,有的我已经拍成照片保存起来,并把这些画挂在班级里。每次上课看见这些画,心情真是很愉悦。

因为考虑到减少学生的负担,让每个学生都有机会尝试,所以我替学生们准备了颜料和第二张宣纸。他们每个人只需要准备毛笔和水瓶就行,调色盘有的自己买了,没有的就用厚纸代替了,因为是在班级教室里画,所以根本不敢发墨,只能用深颜色来代替。这一点很遗憾!

在本课中学生有的出现重游戏活动轻技法运用的问题,也有的出现重技法轻,游戏活动,从而不敢大胆去画的现象。因此还要鼓励学生大胆用笔用色,综合运用技法,敢于表现,为学生提供展示的空间,让学生通过游戏活动学习技法、运用技法。让学生在笔墨游戏中发现基本技法,重点强调在彩墨游戏中感受乐趣,在实践中尝试和运用基本的简单技法。比如有的同学因为不熟悉笔墨的运用以及调水的多少,导致第一张宣纸完全湿掉,画得不成样子,这时我们更是需要很好地鼓励他们,用心地完成第二张,而不是去质问他。让他觉得绘画是件快乐的事!

我的感悟:如果学生们对他所“学”的内容,真正用心地画

起来了，他们就没有工夫说话了！

逻辑与思维教学反思篇三

《彩墨游戏》一课教学反思12月16日我在师范附小一小的三（11）班上了一节公开课，课题为《彩墨游戏》。之所以选则《彩墨游戏》这节课，是因为这节课给我的印象最深，而我又是国画专业的，我感觉国画的材料比较特别，学生也应该很感兴趣吧！上这节课我是做了充分地准备，做了两份课件给王老师指导选择。对于我上的这节《彩墨游戏》我主要有以下感想：

整堂课存在许多明显的问题的问题：

1、因为怕学生没有国画基础，所以，课前我还特地介绍了国画用具（笔、墨、纸、砚）及它们的特性，谁知却忘了告诉学生拿笔姿势，幸亏上课之前一位学生提起。通过课上作业我发现，这节课我还没准备好，因为学生还是不会用国画的方法去表现，说明我课前没了解好学生的国画功底。

2、上课时我错将“浓淡”讲成“干湿”，因为我问学生感到有什么不同时，学生说一个水多一个水少，我心里只记得要板书也忘了思考这到底是“浓淡”还是“干湿”了。

3、还有用来板书的那个板没粘住，一节课掉了好几次。

由于，王老师临时调课，把我的课安排到了第一节，上课时感到有点手忙脚乱，漏洞百出。深深感到自己还缺少自信和勇气，缺少登台讲课的经验和锻炼，对课也还不够熟悉。

但是我也有优点彩墨游戏一课教学反思是值得自己肯定自己的。本节课课堂气氛足的够轻松快乐，感到和学生一起做特殊技法哪一环节应该是整堂课的精彩之处，也应该是学生特别感兴趣的一个环节，在让学生上台来感受笔墨画出各种各

样的点和线的时候，学生们兴趣十分高涨，课堂气氛被我充分地调动了起来。我的优点还有：

1、学生的配合，特别是在展示环节中，学生的自我评价让我感到欣慰。

2、自己的一点点进步，以前讲课都感到是被迫的，而这次我感到自己很积极的准备了。课前准备还是比较充分的，也比以前会控制学生了，课堂还是挺有秩序的，在讲课时感到没以前那么紧张了，或许是因为课前我去梳洗了所有的多媒体设备吧！也或许是在自己学校。

总之，如果没有别的事情干扰我，我相信自己应该能一点点进步的，还有一点遗憾的是由于匆忙没有本节课的照片留存。

简单了解彩墨画的绘画方式，在游戏中感受、体验彩墨画的基本方法。

让学生学习简单的彩墨画技法进行表现。

合理运用点、线，使画面更具有节奏感。

通过游戏感受彩墨画的乐趣，激发学生热爱民族艺术的情感。

演示法、探究法、谈话法等

毛笔、颜料、水桶

一课时

1、我们来看一段动画片：课件展示动画片《小蝌蚪找妈妈》。

2、有趣吧，讲了一个什么故事？你知道这个动画片里的画面是用什么工具画出来的吗？

3、 师展示要用到的工具，现在我们就用它们来玩一些有趣的彩墨游戏好吗？

4、 板书课题：彩墨游戏，课件展示。

感知各种点的画法：

1、 课件展示例图。

你们看到了什么？（师引导学生讲出各种点和线）师在生讲出时随机板书“点、线”。

想不想知道怎样用毛笔画出这么多表态各异的点和千变万化的线呢？好，老师先来试试。

2、 师示范圆点的画法。

生观察，引导讲出圆形点的画法，抓住方法：点（板书：点）

3、 同法教学方形、水滴形等各种点的画法，板书方法：画、压、甩、洒。

4、 小结：看，老师用一支毛笔就变出了那么多不同形状的点的时候用到了哪些方法呀？引导说出：点、画、压、甩、洒。

感知线的画法：

毛笔的本领还不止这些呢，它还能变出千变万化的线。

1、 师示范画细线引导学生观察并说也细线的画法。

2、 同法教学如何画出各种变化的线。

感知彩墨浓、淡、干、湿变化的表现方法：

我们再来仔细看看，这画面里面还有什么秘密。（师指出浓、淡、干、湿的各种点或线）看这些墨和色看起来怎样。（引导说出浓、淡、干、湿）

师：这种效果与什么有关？

生：毛笔中水份的多少。水少就干而浓，水多就淡而湿。

师示范，师生共同验证。

那这条有浓有淡的线又是怎样变出来的呢？师引导学生说出方法，拓展思维。

生：大

1、我从小朋友的眼神中看得出大家已经迫不及待地想试试了，好，我们现在就一起来玩第一个彩墨游戏好吗？请听游戏规则：（课件展示）请同学们在纸上画出各种不同的点和线，注意画出浓、淡、干、湿的效果。

2、宣布游戏开始与结束以音乐起止为号令。

3、生作画，师巡视指导。

4、展示作品，师生共评。

5、小结：我们刚才一起用这些点和线玩了一个有趣的彩墨游戏，大家在游戏过程中有没有发现我们今天用的毛笔和宣纸和平时用的笔和纸有什么不同呢（感知毛笔和宣纸的特点）？大家别小看了它们，我们国家许多流传千古的书画作品可都是由它们书写绘制而成的呢。

图一：以师讲解为主，让学生知道要从哪几个方面来欣赏一幅作品，并体会画中的意境。

图二至图五：师引导生说出看到了什么？想到什么？师要尊重学生的想法。

小结：这些画的作者独具匠心地把各种点和线巧妙地组合在一起，形成了一幅幅妙趣横生的画面，引起了我们无限的遐想，这就是彩墨画的魅力所在。

现在来比较一下我们的作品，你们觉得美吗？为什么？那我们可不可以想想办法使它们变得更丰富、更生动呢？我先来变个戏法。

1、师在原来示范的画上进行添加，使它们变成一些具象的画面。

2、我在这些画上添加了什么？出现了什么变化？

3、小结并宣布游戏规则：在第一次游戏的作品上进行添加，使画面变得更丰富、生动。可以独自完成，也可以四人小组合作完成。

4、生实践探索，师巡视指导。

5、作品展示，师生互评。

你们学到了什么？

逻辑与思维教学反思篇四

一场大雪带来了寒冷，却给孩子带来了快乐。于是在组织孩子进行体育活动《玩雪球》中，因为孩子有了经验的积累，孩子更加乐意活动了。

在这个活动中，我改变了以往以幼儿动作发展为唯一教学目标的模式，着重以幼儿的兴趣入手。先让幼儿用报纸自制雪

球，通过自捏、自团，发展孩子的手部大小肌肉群，然后让幼儿讨论：雪球可以怎么玩？通过讨论，集思广益，帮助个别幼儿，打开其思维，使运动内容更丰富、更新颖。在此基础上，根据孩子们的兴趣，开展竞赛活动“打雪仗”。在活动中，孩子们兴致极高，个个积极参与，大家争着、抢着把雪球瞄准对方扔过去。活动场上到处是孩子的呼雀跃声。除了游戏“打雪仗”以外，我还给孩子一段时间，让孩子自由玩雪球，在玩中探索新的玩法，每当发现新的玩法时，我及时肯定、表扬，并跟他学，从而增强他的自信，激发他的表现欲望。活动最后，我则把孩子召集在我的周围，大家坐下边休息边聊聊自己刚才最有趣、最开心的活动及玩法，在轻松、愉快、平等、朋友式的聊天中，孩子们的情感得到了满足，从中真正体验到了运动带给他们的快乐。

情景化的教学方式对幼儿尤为重要。因为具有一定情景的游戏，不但趣味性强，而且能让孩子迅速进入境界，进入角色，既给他们以可感性，加深记忆，同时又可提升运动兴趣。因此，以情景式的体育游戏来吸引低龄幼儿积极主动地参与体育游戏，努力做到以情景游戏为基本活动。使幼儿在情景游戏中获得良好的情绪体验，从而激发幼儿对体育的兴趣。这是幼儿养成良好运动习惯的基础，也是幼儿在在游戏中获得运动兴趣的先决条件。

营造浓厚的民主氛围，我始终是以参与者的身份进入课堂，与孩子共同参与到整堂课活动中。师生间没有命令似的语言，平等的对话呈现了一种民主氛围。

体育锻炼要加强安全教育。在游戏中不断强调安全纪律，没有出现安全事故。但是，体育锻炼有一定的危险系数，我们要时时教育，时时强调，学会自我保护，就如该游戏中提醒孩子不能瞄准孩子的脸部投掷。可见体育课堂的教学模式不但要因地而且还要因时因学生而异。体育课堂的快乐和谐教育，不但可以调动孩子的学习积极性，而且能使孩子向“会学习，会创新、会开拓”的目标靠拢，才会让体育课堂充满活力，

会让体育教学更精彩。

体育游戏采用幼儿感兴趣的内容、方式，不仅发展幼儿动作的协调性、灵活性，还培养幼儿坚强、勇敢、不怕困难的意志品质和主动、乐观、合作的态度。我们要从幼儿发展的角度出发，积极为孩子们创设宽松、愉快地游戏氛围。

逻辑与思维教学反思篇五

双手投掷实心球，是小学三年级的学习内容。但小学生自控能力比较弱，所以在体育课中要“动中学、动中健、动中乐”的指导思想，让学生在玩中学，玩中练。下面就实心球的教学做一个反思：

一、教学目标是通过学生在“游戏”中体验动作技能。通过几种不同的“游戏”让学生在玩的过程中思考总结，在快乐的学习中体验动作技术，让学生自己得出投掷的基本动作，养成正确的投掷习惯，从而实现了教学目标。

二、营造浓厚的民主氛围，体现教师为主导学生为主体的新课标理念，本案例中，教师始终以参与者的身份进入课堂，与学生共同参与到整堂课的各项投掷体验活动中，同时学生们也相互学习，相互评价，及时提醒和纠正同伴的不足，构造了一种民主合作的氛围。

三、一节好的体育课应该有好的目标，同时还应该在教学过程中突破重点，解决难点，通过本课的学习，大部分学生能够掌握投掷的技巧，改正了以前向下砸球的习惯，同时也改正了大多数学生只用手臂力量不会使用腿部和腰部力量的习惯。

四、投掷教学更要注意安全教育，本课开始便向学生说明了安全的注意事项，使学生养成听从指挥统一行动的习惯，进行有效的安全教育。

五、本节课的不足够也很多，如：

- (1) 队列队形的调动不够合理，口令不够规范，
- (2) 开始的抬头有点机械，需要让学生放松自然。
- (3) 气氛不够热烈，及时评价不够精炼。
- (4) 应该放手让学生自主练习，加强练习密度和强度，同时特殊学生也要得到照顾。
- (5) 课件的运用与课的环节不够融洽。

逻辑与思维教学反思篇六

游戏教学在小学体育教学中占有很重要的地位，尤其是传统游戏的教学，能充分调动学生参加体育锻炼的积极性与主动性，一方面使学生的身体素质得到全面发展，更重要的是培养了学生良好的心理素质，使学生身心得到全面发展。

体育课不应该是简单的跑跳投或者是其他枯燥无味的练习。而应该是根据儿童的生理特点和心理特点，在课堂当中穿插游戏，是学生在玩中学，学中玩。因为游戏能激发他们的学习兴趣。如果体育课的教学机械而无生命力的话，学生是不会感兴趣的，是枯燥乏味而又令人厌烦的。在体育课中只要你稍加留意就会发现有些学生“无精打采”。他们的“无精打采”也正是因为体育课的枯燥乏味，机械的反复练习。这时，我们只要多费心思尽量用游戏的手段来提高兴趣，使课变得生动多姿，学生听起来就会有滋有味，动起来也会生龙活虎。

游戏比赛在小学体育教材中占有相当的份量，通过游戏教学能培养学生的创新精神、竞争意识、团结合作、热爱集体和遵纪守法等优良品质。而这些优良品质正是一个人健康心态的集中体现。游戏深受学生的喜爱，也为教师开展心理健康

教育提供了良机。例如，在游戏比赛中一些个性较强的学生因不服输而与对方发生争执，甚至“动武”；也有失利组的学生互相埋怨，导致受指责的学生产生怯场心理而退出比赛。

这样一来，不仅影响了游戏教学的正常进行，而且还伤了同学之间的和气。这时，我就要抓住这一契机，耐心地教导学生特别是有偏游倾向的学生认识游戏比赛的意义，正确看待比赛的成败，批评有碍团结的现象。

体育教学是双向多边，复杂的活动。体育教师掌握着教学方向、进度和内容。在体育课中即使有丰富有趣的游戏，教师不参与活动，只是让学生活动，这样的游戏毫无生机，学生玩一会儿就毫无兴趣，我就经常和孩子们一起活动，效果非常理想。因此，师生共同参与活动，是学生快乐上好课的桥梁。传统的体育理论认为师生之间是命令与服从。教师神情严肃，不容质疑。这样学生言听计从，根本就谈不上快乐而言，快乐体育就是要建立师生之间和谐协调平等的关系。

逻辑与思维教学反思篇七

本课是人美版二年级下册教材中一课，属于造型·表现学习领域，教学目标主要是在活动中开发学生的创造性思维和丰富的想象力，让孩子们从线条造型中发现从抽象变具象的美感，通过绘画游戏，让学生认识线条的魅力，了解线条形状的想象要注意线条疏密变化，从线到形再到具体事物的添加，让学生不但体会造型的乐趣同时也开发了孩子们的发散性思维。

在上课前我就感觉这是一节有意思的课，一上课，我给学生创设了愉快而又新奇的学习氛围，伴着不同动感的音乐，多指名在黑板上随意画一条线，音乐停止，师生欣赏他们的作品。问：“你们感觉怎样？”一个站起来说：“乱死了。”还有的说：“有意思。”教室里一下子炸开了锅，孩子们兴奋不已，谈完感受后，我像变魔术一样将这乱乱的线变成美

丽的画面，我又画了一个图形，问你能变成什么？顿时，孩子们又一次七嘴八舌……我的课开始使每个孩子都有了兴趣，所以这节课课堂活跃，效果很好。

在“七嘴八舌”之后，我把主动性交给学生，让他们动手画一画，发挥学生自主学习能力，又引导欣赏作品，分析作品，发现问题，解决问题，不仅培养学生的分析能力，也提高了孩子们的自主探究，合作学习，以及美术鉴赏力，如在欣赏学生作品时联系自己的作品进行想象，我设计了这样几个问题：小朋友是怎样添加的？为什么这样添加？你画线条时应注意什么？你所画的线条成了许多形状，你能把它想成什么呢？等…。学生既欣赏了作品又能和自己的画相联系，使学生的思维开拓，大胆想象，轻松的获取了美术知识。

在这一节课中，我把激发兴趣、鼓励发现、引导活动作为重点，学生在愉悦的气氛中增强了想象力和表现力，而作为教师最大的收获是在教学中适时地引导学生在游戏中发现美、创造美，并愉悦的参与了他们的活动。再今后的教育教学中，我要不断改变教学手段，努力的开发学生的想象力、创新潜能，关注学生的新发现，新思路，抓住他们的思维火花，使课堂教学充满生机和活力。

逻辑与思维教学反思篇八

在上三年级投掷课时，我让学生通过投轻物、打活动目标、比赛与练习相结合、看谁投得远的反复练习，提高了同学们对投掷的积极兴趣，以直接兴趣为动力，情趣特点真实地决定了学生学习和练习的效果。在课堂上，我还让学生用自制的投掷物进行练习，个个生龙活虎，尽情玩耍，学生们如此的兴奋出乎我的意料。在课后我深受启发，要是在体育课中，我们能多采用一些我们日常生活中常见的、简易的器材，自己创编些新游戏。我相信，课堂一定更加精彩。通过到其他学校听课和在网上看教学视频，我个人认为给低年级学生上体育课时应注意以下几点：

1、小学生的身体素质决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。小学生正处于身体发育阶段，其骨骼硬度小，韧性大，易弯曲变形；肌肉力量小，耐力差；心率快，肺活量小，负氧能力差，易疲劳。这些都表明小学生的运动负荷不能过大，运动时间不宜过长，否则，非但起不到通过上体育课来强身健体的作用，反而会给身体健康造成影响。因此，在体育教学中，把“教”与“玩”有机结合，使小学生在上体育课过程中有张有弛，无疑是必要的。

2、小学生的接受能力决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。尤其是低年级的小学生，理解能力和应用能力都比较差，在体育教学过程中，我们常常会遇到教师讲的头头是道，学生却似懂非懂的情况，这就说明体育教学只强调“教”是不够的，还必须同“玩”结合起来，通过投得准、掷得远、打活动目标等趣味活动来启发学生理解教学内容，达到潜移默化的效果。

3、小学生的成才需求决定了在体育教学中应注重“教”与“玩”的结合。体育教学的目的在于育人，即为社会主义事业培养体格健全的合格人才，这就要求在体育教学中应体现出能够开发学生的智力、发展学生的个性、增强学生的体质和培养学生的思想品德。要达到这一目的，需要教师的精心教导和学生的自我锻炼。“教”，可以使明确体育课的目的、原则、方法。“玩”，则可以促进学生消化理解教学内容，增强实践能力，同时，通过有目的的“玩”，还可以发挥学生的潜能，发展其个性，增强其创造能力。

出现一味追求投准而忽略了肩上屈肘和用力挥臂的动作技术的现象。但通过小组的交流合作以及适时恰当的点评与指导，学生在活动中也能初步认识了正确的投掷技术，达到了预期的教学目标。我觉得，做一名好的体育教师，在今后其他体育项目的教育中能更好的运用好“教”与“玩”，得花更大的精力去思考。

逻辑与思维教学反思篇九

在这一节课的教学中充分让学生经历事件发生的可能性大、小的探索过程，初步感受某些事件发生的可能性是不确定的，体会事件发生的可能性是有大有小的，初步感受随机现象的统计规律性。同时让学生明白随机观念不是一次就能形成的，也不是一次两次的试验就能形成的。

在这一节课的教学中有很多问题没有注意到，一是班级大学生多，不是每个人都有机会上台摸球。导致了下面的同学在哪里说话争吵，课堂杂乱。

二是在教学中只用了学生去摸去猜，这样教学方法单一，学生学习兴趣不高，特别是在填表和做想一想时，学生更是独立思考能力差，不愿意动脑。在练习题中看下面的那些城市会下雪的教学中，存在的问题更多，学生对城市地理位置不太明白，在教学中教授者也没用考虑到，导致了学生完全都在那里猜想。

如果我能出示一份这些城市的10. 11. 12月份的气温或者是天气情况情境图这样就能很好，很直观的进行教学，及培养学生的观察与总结能力，也加强了学生的理解。

逻辑与思维教学反思篇十

孔子曰：知之者不如好知者，好知者不如乐知者。在课堂导入环节中，我以生动的卡通人物米老鼠在迪士尼玩抽奖活动和“师摸生猜”的摸球游戏，很容易就达到师生互动，从而调动学生的学习兴趣。在玩中教会学生用“一定”“不可能”“可能”来描述事件发生的确定性和不确定性。这一活动唤起了学生对旧知的记忆，为新知做好铺垫，起到“引路导航”的作用。

对儿童来说，概率实验是很有吸引力的，动手集体数据的过

程常常体现为令人愉快的游戏。学生通过自己的实验，在亲历、体验的过程中感悟、体会到事情发生的可能性的的大小。合作学习的形式既能发挥集体的智慧，又能展示个人多方面的才能。此环节通过学生的合作学习，使他们体会与他人交流的快乐，同时促使学生个人完善与发展。

在学生初步体会了事情发生的可能性之后，再让学生进行摸三种颜色的球的游戏，这样既帮助学生进一步体会到可能性的几种情况，又激发了学生学习数学知识的浓厚兴趣。

为了提高同学们的课堂积极性，在这环节我联系《幸运52》的电视节目带入课堂，将学生喜爱的电视节目情境引入课堂，激发学生的学习热情和参与热情，让学生在玩中学，学中悟。使学生玩游戏的同时巩固了所学的知识，进一步体验数学知识与生活的联系。

最后让同学们用“可能”、“一定”、“不可能”等词联系生活说一说，充分体现学习与实践应用相结合。前面的活动都是请学生猜、摸、试，这一活动发挥学生的自主性与合作精神，群策群力，应用所学知识设计转盘，进行逆向思考巩固知识。了解身边一些事情发生的可能性，能够让学生进一步感受和体验数学知识与生活的联系。