

# 2023年插秧教学设计(实用5篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

## 插秧教学设计篇一

一、 低起点、小步伐——教学猜一次、摸到一个球或一张牌的可能性。

二、 在迁移中提升——教学摸到一类牌、一类球以及一类数的可能性。

第96页第3题，9个数里有5个奇数、4个偶数。先求摸到每个数的可能性，再求摸到奇数的可能性和摸到偶数的可能性，综合练习了全单元教学的知识。第（3）小题里的游戏规则显然是不公平的。在三年级，学生曾经从可能性的感性体验出发作出判断，在这里，要利用求得的可能性，根据两个分数的大小不相等作出判断，体现用分数表示可能性的现实意义。

## 插秧教学设计篇二

随着科学技术的发展和社会生活的高度社会化，大量的信息数据需要处理，出现许多决策问题需要人们去分析、评价，统计知识及其方法已渗透到了人类活动的每个领域里的策略分析方面，已成为现代数学方法的一个重要部分和应用数学的重要领域。统计知识已作为数学教育基础知识的组成部分，同时也是培养学生运用所学知识解决实际问题的重要途径。北京市21世纪数学实验教材从一年级开始，就结合生活实例、通过例题的教学对学生渗透有关统计的初步知识，以使学生

在教学活动中感受统计的意义，了解统计的基本方法，体会数学在生活中的广泛应用。

《可能性》一课是数学教材第四册第十单元的内容，本课的教学目标是“学生初步体验有些事件的发生是确定的，有些则是不确定的”，让学生初步感受、体会概率知识存在于日常生活中。对小学生来说，他们学习的概率知识主要是以直观为主的。在教学时，要让学生多观察多实验，亲自实践、体验，在游戏中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，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奠定基础。

我在课堂教学过程中就如何体现课改新理念进行了积极的尝试。具体做法如下：

是呀，在不同场次的比赛中，每一只螃蟹都有可能取胜，这就是可能性。这节课我们就一起动手动脑来体会可能性。

（一）

1、我们先来做个摸球的游戏：（出示一个口盒都是粉色球）

师：我这有一个神秘的盒子，里面装着一些彩球，都有可能是什麼颜色的呢？，谁来摸一个给大家看看？（指名到前面）

（1）你们猜猜他摸出的可能是什麼颜色的球？

（2）你说说你有可能摸出什麼颜色的？（摇一摇，不能偷看）

（3）我也想像猜，你摸出的一定是粉色的。（生拿球）给我点鼓励

（4）谁还想摸？你摸出的可能是什麼颜色的？

（5）我猜一定还是粉色的。

(6) 谁还想来试试?

(7) 你知道这个盒里的小秘密了吗? (指名) 想不想验证一下(一个一个拿)

师: 在我们摸球的同时, 有几个小朋友也在摸球, 看看他们是怎么摸的?

师: 看明白了吗? 做这个游戏时应该注意什么?

不能偷看(一会儿在做游戏时, 大家都来做监督员, 互相监督, 不能偷看。)

结果怎么办? 组长要做好记录。摸到红球就在红球那做个标记……

你们都等不急了吧, 在组长的位子里也有这样的—个盒子, 请静静的快把它拿出来, 在组长的带领下按顺序摸球, 请把结果填在表一中。(小组活动)

师: 我们统计—下, 你们组摸到粉球几次, 黄球几次(按组说)

师: 观察每组摸到粉球和黄球的次数, 你发现了什么?

全班同学—共摸到粉球几次, 黄球几次, 我们—起算—算。

师: 我们全班同学—共摸到粉球……次, 摸到黄球才……次, 你想到了什么?

总结: 刚才我们同学真了不起, 盒子里粉色球的个数多, 我们摸到粉色球的次数就多, 所以说, 摸到粉球的可能性大(板书)

相反: 黄色球的个数少, 摸到的次数就少, 所以说, 摸到黄

球的可能性小。（板书）

如果有20个粉球黄球还是1个，这时怎么样？

如果盒子了全是粉色的球，怎样呢？

师：大胆的想像如果盒子里粉球黄球的个数同样多，那摸到粉球、黄球的次数会怎样？

师：你们猜的对吗？我们来验证验证

请组长在盒子里放上同样多的粉色、黄色的球，可以是2粉2黄，也可以是1粉1黄。多余的球怎么办？把摸球的结果记录在表2（小组活动）

总结：当粉球、黄球个数同样多时，我们摸到两种颜色球的次数非常相近，可能性也是相近的。

1、在我们的日常生活中，也存在着许多可能性的问题，有些事情是一定会发生的，有些事情是不可能发生的，还有些事情是不能确定的。下面我们来做个小练习。

2、像这样的例子有很多，你能说说吗？

3、这节课每名同学都能开动脑筋，学到了新知识，那谁最聪明，谁的反映最快呢？我想利用旗子做个小测试，谁愿意参加这个测试？请你快速快速的拿出旗子。

小结：看来你们的反映的都很快，反映能力都很强。

这节课，我们通过摸球游戏研究了可能性的问题，其实生活中好多事物具有可能性，希望你们在学习上勤动脑勤思考在生活中发现更多的数学问题。

在本节课的教学中创设了“联系、发展的游戏情境”，使全

体学生在好奇、有趣的情感体验中有序、有效地完成了试验探究、尝试应用的学习任务。课后将成败进行了反思：

1、我认为实践是学生最好的老师，学生在实践活动中学到的知识往往会记忆深刻。因此，我在这节课中创设小螃蟹赛跑、神秘的盒子等情境，调动学生的学习兴趣；以多种的活动形式，让学生亲身参与到摸球的实践活动中来，只有这样，学生的思维才能展开，问题也才会自然地被发现，解决。

2、课堂上时间分配比较合理，学生参与面广，游戏的广度深度符合学生的特点，整堂课气氛活跃，能够体现学生的主体地位。

3、虽然是一节实践活动课，数学的思维方法还是要渗透的。在计算全班共摸到两种颜色的球各几次时，渗透了怎样计算更简便。

在第一次师生共同摸球时，就渗透了一些摸球的方法：摇一摇，不能偷看。为后面的小组实践打下了基础。

4、尊重相信每位学生，给他们充足的探索空间。

1、在倾听学生发言时，还不够耐心，有时有抢话的现象。

2、板书可采用图文结合，贴近学生的理解水平，更具体形象地做到表达的有效性、条理性。充分让学生有意识地获取和读懂板书，形成合理的质疑。

3、课上有些问题的思考价值不高，如“我这有一个神秘的盒子，里面装着一些彩球，都有可能是什麼颜色的呢？”这样的问题使学生没有依据的猜测，在提问时应少叫几个学生回答。有些问题没有什么思考的价值发，如：“拿出来球怎么办？”

4、应该增强个别环节的实效性。第二次合作摸球，应该在第一次的基础上，让学生在小组内充分的思考，讨论，甚至在摸球的次数上也可增加，从而使学生在合作探索中更深刻的体验到当两种球的数量同样多时，摸到两种球的可能性是相近的。这样能使知识自然的有所升华。

5、“偶然性”提出的时机不够准确。可以在分析完全班总体情况之后，再回到个别有问题的组，提出“偶然性”的问题，这样学生会更明白。

### 插秧教学设计篇三

本文是本站小编整理的五年级数学《可能性》教学反思，希望对大家有所帮助。

《可能性》这部分内容是新课标中新增的内容，属于统计与概率的范畴。在人教版教材编写中在三年级上册中初步认识了可能性，学生会用“可能”、“一定”、“不可能”等词语描述事件发生的不确定性和确定性；还会用“经常”、“偶尔”等词语描述一些事件的可能性；而本册本单元的教学是在学生已经初步体验事件发生的确定性与不确定性的基础上，使学生对“可能性”的认识和理解逐渐从定性向定量过渡。同时通过与已有知识的对比，使学生扩大并加深对“可能性”的认识和理解，并逐渐从定性向定量过渡。同时，通过与已有知识的对比，使学生扩大并加深对统计知识的理解，逐步培养学生利用统计与可能性的知识解决实际问题的能力。

今天我对本册《可能性的大小》的例1进行了教学，本课时的教学目标：认识简单的等可能性事件并会求简单的事件发生的概率，并用分数表示；重点：感受等可能性事件发生的等可能性，会用分数进行表示。难点：验证掷硬币正面、反面朝上的可能性为。

可能性大小是研究随机事件的课，需要实验的验证，体验和感悟的。例1是教学用几分之一表示事件发生的可能性，因此，我采用了“猜想——验证——感悟”的教学思路，引导学生从生活经验中建构“可能性大小”的原始经验，得出猜想。再组织学生进行验证。课堂提供足球比赛抛硬币决定哪一个队先开球是否公平的素材，学生分组进行实验，观察数据得出正面朝上和反面朝上的次数有的组是相等的，有的组是不相等，但是比较接近，学生大胆想出试验的次数越多，就越接近。因此，学生自己实践的过程中得出了正确的结论，并能用分数表示可能性的大小。

在拓展应用时，我采用了书上的三道练习题，自己又选择了一道，这些练习题都是贴近学生的生活和游戏中，让学生感觉很亲切，学生不仅解决了可能性大小用分数来表示，还能够自己设计游戏转盘，让游戏更公平，从而引出只有在可能性相等的情况下，游戏才会公平。

往往老师在上课时，都特别害怕学生操作，害怕操作不容易控制，打乱教师的教学过程，导致教学任务完不成。但是我在教学实践中，越发发现学生动手操作的重要性，自己获得的知识最不容易遗忘，所以开始教学这个班时，只要需要学生操作活动交流的，我一定会让他们去做，慢慢地，学生的操作活动都在我的掌握之中，所以虽然是抛硬币，但是还是非常顺利地进行了，只要把活动要求给学生明确，他们知道做什么，应该怎么做学生都会按照要求去完成的。

1. 在板书时，我在可能性都是二分之一的下面打了一个箭头，写了相等、公平，这样会给学生造成歧义，觉得只有可能性是二分之一才是公平的误会。
2. 在处理最后一道拓展应用时，这节课本是可能性是几分之一的教学，而最后一道题却出现了几分之几的可能性，难度有些大，没有达到练习的预期目的。

3. 本想在教学的最后介绍一些有关概率的知识，但是由于时间的把握不好，没有介绍。

这是我对本课的一些反思，我想在我们的课堂上更多地是教会学生思考的方法，不仅是让学生掌握应该掌握的知识，还要让学生把学生的方法深深地留在脑海里，受用终身。

## 插秧教学设计篇四

调兵山市第九小学 武文伟

五年级下册  
单元

第六

教学片断

1. 掷骰子练习。师生共同交流骰子的特点：正方体，每个面上分别写着1、2、3、4、5、6各一个数。

师：用色子做教具，请根据今天的学习内容，提出有关的可能性的问题。

生：掷色子一次掷出“5”的可能性是多少？

师：这个问题谁会解答？

生：掷色子一次掷出“5”的可能性是 。

生：掷色子一次掷出“2”的可能性是多少？

师：这个问题谁会解答？

生：掷色子一次掷出“2”的可能性是 。

师：掷一次掷出每一个数字的可能性是多少？

生：掷一次掷出每一个数字的可能性是 。

师：如果投600次色子，估计投出“6”的次数是多少？

反思：

喜欢游戏是孩子的天性，色子是学生熟悉的玩具之一，用它作为锻炼学生自觉估计可能性的意识的活动，让学生在立体图形中感受等可能性的问题。同时，让学生根据新学的知识，提出有关的问题，既培养了学生的问题意识又加深了他们对新知识的掌握与理解，教师的追问是本节课知识的拓展，开拓了学生的思路，训练了学生的思维能力。

## 插秧教学设计篇五

教学内容：义务教育课程标准实验教科书三年级上册第八单元第104页。

教学目的：使学生初步体验在现实世界中有些事件的发生是确定的，有些则是不确定的。丰富学生的生活经验，培养学生合作交流的意识，养成认真观察勤于思考的好习惯。

教学重点：初步体验有些事件的发生是确定的，有些事件的发生则是不确定的。

教学难点：结合生活实例判断事件发生的确定性和不确定性。

教学用具：扑克牌，不同颜色的乒乓球，两个纸盒，六个学具盒，幻灯片。

教学实录：

生：红桃a□

师：你能确定吗？

生：能确定。

师：其他同学有不同看法吗？

生：没有。

师：一定是红桃a吗？

生：一定

师板书“一定”

师：为什么说的这么肯定？

生：因为刚才老师让我们看的四张牌都是红桃a，所以老师无论拿哪张牌都是红桃a。

师：同意他的说法吗？

生：同意。

师：都是认真观察的好孩子。那我们来看看这张牌到底是不是红桃a（实物展示）果然是红桃a，恭喜你们猜对了。

师：我再拿一张牌这张牌有没有可能是黑桃a？

生：不可能，因为老师这四张牌都是红桃a，所以不可能是黑桃a。

师：你能确定吗？

生：确定。

师：板书“不可能”，那咱们来看看这是一张什么牌？果然是一张红桃a□

生：方片a□

师：你能确定吗？

生：不能确定。

师：为什么？

生：因为。老师刚才的四张牌是不同的，什么样的牌都有，所以就不能确定老师手里拿的到底是什么牌。

师：你同意他的说法吗？

生：同意

师：你来猜一猜，我手里是一张什么牌？

生：红桃a□

师：确定吗？

生：不确定。

师：不确定，应该怎么说呢？

生：可能是红桃a□

师：板书“可能”

师：“一定”“不可能”“可能”是描述事物可能性的三种情况，也就是我们这节课要学习的重点内容，（板书课题：

可能性) 其中“一定, 不可能”是可以确定的, 而可能是不确定的。

师: 还想玩游戏吗? (老师做出非常6+1的手式) 认识这个手势吗?

生: 非常6+1

生: 砸金蛋

师找一名学生到前面来,

师: 你想抽到什么宝盒?

生: 快乐宝盒, 因为我想得到快乐。

师: 你认为你一定能抽到吗?

生: 有可能。

师: 为什么?

生: 因为这里有两种宝盒, 抽到哪种的可能性都有。

师: 同学们预测一下, 他抽到哪种宝盒的机率最大?

生1: 快乐宝盒

生2: 幸运宝盒

师: 究竟能抽到哪种宝盒呢? 答案马上揭晓。

生抽宝盒交给老师。

师: 恭喜你心想事成, 选中快乐宝盒, 请你面向大家“微

笑”一下。

现在剩下的这些宝盒，你认为都是什么宝盒呢？

生：3个快乐宝盒，2个幸运宝盒。

师：谁愿意到前面来继续选宝盒？

（一生到前面来）

师：猜一猜他能选中哪种宝盒？

生：快乐宝盒。

师：一定是快乐宝盒吗？

生：不一定，有可能。

生：有可能是幸运宝盒

师：大家为什么不能确定呢？

生：因为剩下的宝盒既有幸运宝盒又有快乐宝盒所以不能确定。

师：同意他的说法么？

生：同意。

师：请你选宝盒。

生选后打开。

师：你很幸运，选种幸运宝盒，现在还剩下什么宝盒？

生：3个快乐宝盒1个幸运宝盒。

师：你能确定吗？

生：确定，一定是这样。

师：有不同意见吗？

生：没有。

师：谁愿意继续到前面来选宝盒？

（一生到前面来）

师：你认为他能选中哪种宝盒？

生1：有可能选中快乐宝盒。

生2：有可能选中幸运宝盒。

师：选中哪种宝盒的机会大些呢？

生：快乐宝盒。

师：请你选宝盒。

生选宝盒并打开

师：恭喜你选中快乐宝盒，请你面向大家“大笑”

生做大笑动作

师：现在还剩下什么宝盒？

生：2个快乐宝盒，1个幸运宝盒。

师：观察仔细继续找一名学生到前面来。

一生到前面来

师：你认为他能选中哪种宝盒？

生1：有可能选快乐宝盒。

生2：有可能选中幸运宝盒。

师：请你选择

生选择并打开。

师：祝贺你，你非常幸运，选中了幸运宝盒。

那么剩下的宝盒是什么宝盒呢？

生1：一定是快乐宝盒。

生2：一定是快乐宝盒。

师：同意他们的说法吗？

生：同意

师：为什么这么肯定呢？

生：因为两个幸运宝盒都被打开，所以剩下的就一定是快乐宝盒。

师：有道理，看来你是一个善于思考，善于观察的孩子。

（选两名学生到前面来完成游戏，分别做出“冷笑”和“哭笑不得”的表情。）

生：看清楚了。

生1：到1号盒里摸。

生2：到1号盒里摸。

师：你能确定吗？

生2：确定。

师：听了朋友们的话你来摸摸看。

生摸球展示给大家看

生：我想这个盒子里一定都是黄色的球。

师：为什么？

生：一定摸出黄色的球，那只有都是黄色的球才能一定摸出黄色的球。

师：真是一个认真思考的孩子。请回吧！

师：这回该轮到你了，我想让你摸出一个蓝色的球，你准备找谁来帮忙告诉你呢？

生：我的朋友。

生1：到2号盒子里摸，能摸出蓝色的球。

师：你能确定吗？

生1：不能确定。

师：他不能确定你一定能摸出蓝色的球，你再找一名同学帮

帮你。

生：\*同学。

师：好，你来告诉他应该到哪个盒子里去摸？

生2：还是到2号盒子里去摸。

师：你能确定他一定摸到蓝色球吗？

生2：不能确定，但有可能摸到蓝色球。

师：通过刚才同学的回答你猜猜这个盒子里的球有什么特点？

生：这个盒子里的球颜色不一，但一定有蓝色。

师：真是一个聪明的孩子，你来摸摸看。

生摸球。

师：你真幸运，一下就摸到了蓝色的球，你再摸摸。

生摸球展示给大家

师：让其他同学摸一摸。谢谢你的配合，请你回位。

师：现在我想问同学们有没有可能在一号盒子里摸出一个蓝色的球？

生1：不可能。

生2：不可能。

师：为什么？

生2：因为在1号盒子里只有黄色的球，所以不可能摸出一个蓝色的球。

师：同意他的说法吗？

生：同意。

师：我想在2号盒子里摸出一个红色的球，你觉得有可能吗？

生1：不可能

生2：不可能

师：为什么？

生2：因为在2号盒子里没有红色的球。所以不可能摸出红色的球。

师：根据刚才咱们做的游戏，请你按要求涂一涂。拿出题卡。

（生按要求涂题卡）

师请学生说说为什么这么涂。

师：刚才我们通过游戏知道了事情发生时出现的几种情况，其实在我们的日常生活中发生的事也存在这三种情况，老师选取了日常生活中的几件事请你用“一定”“不可能”“可能”进行描述，以学习小组为单位选取一件事进行研究。

（课件展示）

（学生研究后以小组为单位进行汇报）

师：通过这节课的学习，我们知道了事件发生可能性的几种情况“一定”“不可能”“可能”并结合实际对一些事件进行了判断，判断的正确与否与我们的观察力，与我们的知识

经验联系的非常紧密，因此，课后同学们要多看书，多积累经验，在生活中做个有心人。

教学反思：

我的这节课是人教版第五册的内容《可能性》，主要是让学生初步感知在我们平时的生活中，事情发生的不确定现象。了解有的事情是可能发生的，有些是不可能发生的，还有些是一定发生的。

这节课我想要体现以下几个特点：

一、体现玩中学的教学思想。

二创设情境，让情境贯穿始终。

三注意学以致用思想。

学有用的数学是新课标的要求，让学生能把课堂上学到的知识应用到现实中去，使学生感受到自己所学的知识能够在现实生活中得到应用能够激发学生的学习热情从而培养孩子自觉学习数学的兴趣。因此我又选取了生活中的几件事让学生进行判断。

不足之处：

教学的梯度体现不明显。第2个游戏如果放在最后就会更好些，因为设计这个游戏的目的就是起到承上启下的作用为下节课学习可能性的大小打下基础。本节课还有不足之处的是教师，可能是我的经验有限，应变能力较差，学生表现的那么好，老师表扬鼓励的话不到位，没有一份奖品奖励给他们，这也是我以后要学习和注意的地方。