

2023年三年级可能性教学反思总结(通用5篇)

总结是写给人看的，条理不清，人们就看不下去，即使看了也不知其所以然，这样就达不到总结的目的。优秀的总结都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？这里给大家分享一些最新的总结书范文，方便大家学习。

三年级可能性教学反思总结篇一

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。

三年级可能性教学反思总结篇二

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。

三年级可能性教学反思总结篇三

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。这堂课一开始，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](#)

三年级可能性教学反思总结篇四

(1) 本课时教材围绕等可能性这个知识的主轴，以学生熟悉的的游戏活动展开教学内容，使学生在积极的参与中直观感受到游戏规则的公平性，并逐步丰富对可能性的体验，学会用概率的思维去观察和分析社会生活中的事物，在潜移默化中培养学生的公平、公正意识。

(2) 根据“用教材教而不是教教材”理念，利用贴近学生生活实际的游戏活动，把知识教好教活。“变注重知识获得的结果为注重知识获得的过程”的理念，以学生发展为主体，以学生自主探索为主线，采用动手实践，小组合作的的学习方式，引导学生经历“猜想—验证—得出结论”

(1) 鼓励学生用不同的方法梳理知识，优化梳理方法。

(2) 加强所学内容之间的联系，积累数学活动经验。

让学生尝试自己总结课堂所学的知识，梳理知识，培养学生每一节课都要知道自己所学的内容的习惯。

三年级可能性教学反思总结篇五

《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。你知道五年级可能性教学反思是什么吗?接下来就是本站小编为大家整理的关于五年级可能性教学反思，供大家阅读!

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。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。

《可能性》是五年级上册数学里的统计与可能性的内容,是一节实践活动课。是我在本学期“金烛杯”活动的参赛课。现代教学理论认为:数学教学应从学习者的生活经验和已有知识的背景出发,提供给学生充分进行数学实践活动和交流的机会,使他们真正理解和掌握数学知识、思想方法,同时,获得广泛的数学活动经验。在数学教学中,必须重视学生的实践活动,充分发挥学生的主体性让学生亲身经历数学过程,感受数学的力量,促进数学的学习。本课依托新课程理念,注重为学生创设生活情景让学生从体验中学习,在体验中自我建构新知,并从中掌握数学方法。努力为学生创设条件,让学生主动参与到发现数学知识的过程中。在整个活动中,我的设想是希望课堂上自然地向学生们渗透了科学研究的基本过程,引导学生们要通过猜想——操作——论证去发现一些规律。这节课主要是学生通过动手实践、自主探索、合作交流等方式学习数学。根据学生的特点和教材实际,让学生在猜一猜、想一想、试一试、说一说等情景中玩数学、学数学,亲身体验知识的形成过程。

反思本节课,我认为做得比较满意的地方是:

1、创设合理情景,注重联系生活。

实际上整节课只设计了一个与学生生活相关的情景:学校在月底要召开秋季趣味运动会了,为了这次运动会的成功举办,老师们正在认真地设计各种游戏规则,而学生们正在积极地投入到各种比赛活动的练习中,运动会上有各种比赛项目实际上就是学生的学习内容或练习,这样设计层次清楚,思路清晰,环节紧凑,便于教师组织教学,学生也感觉到今天的学习好像是在开“运动会”,在运动会中动脑学习一系列的数学内容,这样设计,联系了生活实际,让学生感受到数学就在自己的身边,体会到学习数学的价值,激发了学生学习数学的积极性。

2、“活”用了教材,实现用教材“教”。

在设计与讲课中，将教材中的“做一做”与练习中的3道题组合成了两道练习，置身于两个情境中“下跳棋”和“老鹰捉小鸡”，引起学生的认知冲突，通过对比，发现必须平均分转盘，必须采用正方体，保证每个面的大小是一样的，才能使游戏公平，这样做突破了教学难点。

3、以学生为主体，突出“生本”教育新理念。

在足球赛活动中创设了游戏情境，让学生主动参与做数学实验抛硬币，每组抛40次，观察抛硬币的结果，发现正面朝上或反面朝上的次数都很接近总次数的二分之一，通过“猜想”，如果继续抛下去会出现什么情况？引起学生的好奇心，观察历史上的科学家做的抛硬币的统计表，发现抛得次数越多，正面朝上的次数就越接近反面朝上的次数，让学生亲历了数学知识的形成过程，在与他人的合作过程中，增强互相帮助，团结协作的精神，同时感受到科学家持之以恒和不畏难的精神。在其他活动项目中，我也注重尽量让学生自己发现，让学生说，突出学生的主体地位。

4、贯穿情感教育，适时德育渗透。

本节课要让学生理解只有做到可能性相等，游戏才公平，在教学中，着重强调：这样公平吗？为什么？培养了学生公正、公平的意识，同时结合摸球游戏联系生活中的中奖，理解摸奖游戏对于参与者来说是不公平的，教育学生不要参加摸奖，促进学生正直人格的形成。

课讲完了，突然没有了那种紧张和激动，心理上是一种轻松和一丝淡淡的遗憾。——心里总是想着这节课存在的不足：

(1)、挖掘教材不深，活动应“活”起来。

跳棋比赛中应设计成学生喜欢玩的电脑游戏“飞行棋”的形式，在课堂上真正让学生玩一次，由理论到实践，全班学生

分为不同的三个队，由队代表来参与到活动，这样既培养了学生的集体主义精神，又能够使课堂气氛异常活跃，提高学生的学习数学的兴趣。

(2)、教师组织教学的能力有待提高。

通过讲课发现自己在这次比赛中存在基本功不足的问题，激励性语言较少，课堂上心里紧张，不能灵活运用教学语言组织教学，缺乏一种亲切、自然、清晰流畅的感觉；课中语言点拨不到位(抛硬币实验中出现正面朝上的次数与总次数之间有什么关系)，导致在这一环节上用了较多时间引导点拨；还有是对学生出现错误状况后反应不够敏感(黑球个数是2，蓝球是20，黑球出现的可能性不是十分之一)。

共2页，当前第1页12