

# 2023年五上数学可能性教案(通用16篇)

初中教案要注重培养学生的综合素养和学科技能。以下是小编为大家收集的高二教案范文，希望对大家的教学工作有所启发和帮助。

## 五上数学可能性教案篇一

义务教育课程标准实验教科书三年级上册106页例3及“做一做”，练习二十的第4、6、10题。

- 1、知识目标：经历可能性的试验过程，知道事件发生的可能性是有大小的。
- 2、能力目标：培养学生通过实验获取数据、利用数据进行猜测与推理的能力；并能列出简单试验所有可能发生的结果。
- 3、情感目标：在活动交流中培养合作学习的意识和能力。

学生通过试验、收集和分析试验数据知道事件发生的可能性是有大小的。

利用可能性的知识解决实际问题。

两个转盘、盒子、红球24个、蓝球6个、漂亮的卡通人物、硬币、多媒体课件，颜色笔。

### 一、创设情境，激趣猜测

#### 1、听故事，激发学习兴趣

(1)老师知道同学们最喜欢听故事，特意准备了一个《小猴子下山》的故事，想听吗？

（动画播放：有一天，小猴子下山来。它看见玉米地里的玉米结得又大又多，就掰了一个扛着往前走。走着走着，来到桃树底下，看见满树的桃子又大又红，就扔了玉米去摘桃子。小猴子捧着几个桃子走到一个瓜地里，它看见满地的西瓜又大又圆，就扔了桃子去摘西瓜。它抱着一个大西瓜往回走，走着走着，看见一只小兔蹦蹦跳跳的多可爱，就扔了西瓜去追小兔。）

2、猜测：请同学们想一想，小猴去追小兔，结果会是怎样呢？

学生猜测：它有可能追到小兔，也有可能追不到小兔。

师：那追到的可能性会.....很小。

3、有些同学认为小猴不可能捉到小兔，有些同学认为小猴还有可能捉到小兔，只是可能性很小，看来，事情的发生不仅有可能性，而且发生的可能性还有大、有小。今天这节课我们就继续来学习有关可能性的问题。

（板书课题：可能性的大小）

实践是最好的老师，下面我们就通过摸球试验来研究，好吗？

## 二、探究、验证

### 1、试验准备。

（1）介绍试验材料。

师：每个小组准备了一个盒子，盒子里都有红球和蓝球。

（2）说明试验要求。

（多媒体出示小组合作要求。）

(二) 摸到哪种颜色球的可能性小?

(3) 提出注意事项。

师：最后还请同学们特别注意：摸球时不能用眼睛看，摸球试验结束后不要打开盒子哟，能做到吗？下面请小组长拿出记录表和统计图，就可以开始试验了。

2、合作试验、初步推测。

(1) 各小组试验，教师巡视。

(2) 观察、汇报。

师：谁把你们组的试验结果汇报一下？

生汇报。

3、推理、验证、归纳。

(1) 观察。

(集中展示各小组的摸球情况统计图。)

师：这是我们6个小组的摸球情况统计图，请同学们仔细观察，你发现什么呢？

生发现：每个小组都是摸出红球的可能性大，摸出蓝球的可能性小。

(2) 思考。

师：这都是你们的推测，到底对不对呢？有什么方法可以知道？

师：好！莫老师数三声，我们就一起把盒子打开。

（红球的数量多，摸到的可能性大，蓝球的数量少，摸到的可能性小。）

师：也就是说，在摸球试验中，可能性的大小和什么有关系呢？

（与球的数量有关。）

师：如果让你在自己小组的盒子里再摸一次，你觉得摸到什么颜色球的可能性大？为什么？好，请六个小组长一起来摸摸看。

（3）归纳。

### 三、应用、拓展

1、转转盘。（课本106页的“做一做”。）

（生可能会选黄色）你为什么选黄色格呢？

（因为黄色格的数量多，红色格的数量少，所以转到黄色的可能性大。）

转转试试看？

不行，每次都是你们赢，我得换个转盘，这次如果你还是转到黄色格的话，我就送你一张更漂亮的图案，谁来转？（指名3名学生上台转）

师：为什么只有（）个同学拿到图案？

3、拓展。

师：老师这里还有一个有趣的转盘（出示幸运转盘）。

（因为一等奖的奖品很贵重，所以要让人们转到一等奖的可能性小，转到其它奖的可能性大。）

师：你们能用学到的数学知识解释生活中的问题，真是棒极了！

## 2、设计转盘。（练习二十第4题。）

师：看了这个转盘，你们想不想也来设计这样有趣的转盘？

（1）课件出示设计要求。

请同学们在书本109页上涂一涂。

（2）谁想上来展示一下自己的作品？（用实物投影仪投影学生作品）

问：在设计转盘时你是怎样想的呢？你们也是这样想的吗？

□3□□

## 4、解决问题。

师：今天还有一位我们非常熟悉的朋友来到了我们的课堂，看谁来了？（课件出示小猫扑蝴蝶）

师：小精灵明明带着他的魔棒来了，还有谁来了？（小猫）

（小猫扑到黄色蝴蝶的可能性大。）

师：那我们就来看看小猫是不是扑到黄色蝴蝶的可能性大。（课件演示小猫扑到了一只黄色的蝴蝶。）

（天空中还有6只黄蝴蝶3只红蝴蝶，小猫随意扑一只，还是扑到黄色蝴蝶的可能性大。）

师：我们一一看。（课件演示小猫扑到了一只红蝴蝶。）

师：（疑惑地）咦！不是说小猫扑到黄蝴蝶的可能性大吗？怎么会扑到一只红蝴蝶呀？

（因为天空中还有红蝴蝶，所以还是有可能扑到红蝴蝶的，只不过扑到红蝴蝶的可能性小一点。）

师：扑到红蝴蝶的可能性小并不是说不可能扑到红蝴蝶。

听！小猫又有问题想问了：你能想办法让我扑到红蝴蝶的可能性大吗？（增加红蝴蝶的只数，让它的只数比黄蝴蝶多。）

（师用课件演示：小精灵用它的魔棒增加了7只红蝴蝶。）

5、猜一猜。（练习二十第10题。）

师：下面我们来做个游戏怎么样？这里有四个盒子，其中只有一个盒子里面放着一个硬币，你来猜一猜，可能会在哪个盒子里？下面我们来统计一下，注意：每个同学只能选择一次；认为在一号盒子里的举手，认为在二号盒子的，三号盒子，四号盒子。

汇报：因为硬币只能在四个盒子中的一个，有三个盒子中没有，所以猜错的人数多，猜错的可能性就大。

师补充：虽然猜对的可能性小，但我们也是有可能猜对的。

四、、延伸

1、延伸。

2□□

（3）师：刚才《小猴子下山》的故事还没讲完，想听完吗？

出示录音：小兔子看到小猴追上来，马上串进草丛里不见了，这时太阳快下山了，小猴只好空着手回家去了。

师：看了这个故事结果后，你们有话要跟小猴子说吗？

小朋友们，我们可不要像小猴那样三心两意哦！

## 五、板书设计

可能性大小

数量多可能性大

数量少可能性小

## 五上数学可能性教案篇二

教学目标：

- 1、学生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。
- 2、使学生能够对一些问题简单事件发生的可能性作出描述。
- 3、培养学生分析问题，解决问题的能力。
- 4、在引导学生探索新知的过程中，培养学生合作学习的意识以及养成良好的学习习惯。教学重、难点：

1、使学生能够列出简单试验所有可能发生的结果，知道事件发可能性是有大小的。

2、能够对一些简单事件发生的可能性作出描述。教具准备电脑课件、转盘、纸杯、白球、黄球、红球、盒子。教学过程：

同学们，你们课间喜欢做游戏吗？在游戏前怎样决定谁先玩的呢？石头、剪刀、布这三种手式哪种最厉害呢？想和老师比试比试吗？如果老师和人们一起玩，你们认为有什么结果？学生发言（可能赢、可能输、也可能平）师生共同班几次，充分体验。今天这节课我们就继续研究有关可能性的问题。

（板书课题）

活动一：摸名片

活动二：抛纸杯

- 1、猜想：纸杯抛向空中落地时有几种可能。学生独立思考后回答。到底谁说得对呢？我们一起来做个试验。
- 2、实验：每个人重复抛5次，并把实验结果记录下来。
- 3、与同伴说一说，可能出现哪几种结果并写下来。
- 4、结论：纸杯抛向空中落到地面后可能出现三种情况：杯口朝上、杯口朝下、躺在地面上。

活动三：摸球

- 1、出示盒子（里面两个黄球，一个白球）任意摸一个球，摸哪种颜色球的可能性大。分组实验加以证明。小结：任意摸一个球，有2种结果，摸到黄球的可能性大，白球的可能性小。
- 2、再放入个红球，会出现哪种结果？摸到哪种球的可能性大，哪种球的可能性小，能摸出黑球吗？实验验证。小结。
- 3、出示盒子（2师：一次摸出两个球，可能出现哪些结果？小组讨论并填表。
- 4、扩展练习：前几天老师在一个商场门口发现了这样一种情况：一个人手里拿着一个布袋，布袋里红、绿两种玻璃球各5



个，只需元钱，如果你在场你会不会去玩？为什么？学生模拟摸球游戏。

小结：在布袋中能够摸出5个绿球可能性非常小，这只是生活中最简单的骗术，在生活中还有许多形形色色的陷阱，我们识破这些陷阱的办法就是学好科学知识，用知识武装我们的头脑。

## 五上数学可能性教案篇三

1. 在活动情境中体验事件的发生有的是确定的，有的则是不确定的。

2. 能对一些简单事件发生的可能性作出判断，并用可能、一定、不可能加以描述。

3. 在简单的猜测和实践活动中体验成功的快乐，树立自信，激发兴趣，培养主动探索的精神。体验数学与生活的密切联系，培养学生在生活中处处留心，学习生活中的数学的习惯。

探索事件发生的确定性与不确定性，初步体验可能、一定、不可能，能用自己语言加以描述。

感受事件发生的可能性有大有小。

四年级学生上课纪律良好，分析和解决问题的能力比较强，对学习数学有着浓厚的兴趣，学生对猜想一类的问题比较感兴趣。在教学时充分考虑到中年级学生的特点，以活动为主线组织教学，让学生在活动中学习，在活动中发展，使他们在活动中体验到学习数学的成功与快乐在教学活动中，适时、恰当地使用激励手段，注意学生情感的鼓励与交流，利用多媒体创设丰富多彩的活动情景，引导学生主动获取数学知识，体验人文关怀，思想教育蕴涵其中。

1. 学习生活中的数学是《数学课程标准》的重要理念精髓。因此在教学活动中，创设与现实生活紧密联系的活动情境，让学生在活动情境中学习数学、感受数学、体验数学与生活的密切联系，让他们觉得数学是那么的亲切熟悉，从而产生强烈的自信心并快乐的学习。

2. 课标指出：让学生动手实践，自主探究与合作交流是学生学习数学的重要方式。因此，在本节课教学中，以活动为主线，以学生为主体，让学生自己去实践探索、合作交流、发现总结，获取知识，使孩子们乐学善思，体验成功。

3. 在教学活动中，适时、恰当地使用激励手段，注意学生情感的鼓励与交流，利用多媒体创设丰富多彩的活动情景，引导学生主动获取数学知识，体验人文关怀，思想教育蕴涵其中。

## 一、游戏激趣、引出课题

### 1、谈话：

师：同学们喜欢玩游戏吗？平时都喜欢玩哪些游戏？

(鼓励学生说出自己喜欢的游戏，学生产生积极情感)

### 2. 抛硬币，初步感知

(先请学生观察硬币，说明正面、反面)

师：同学们先猜一猜，硬币落下后哪面会朝上？

师：到底哪面朝上，我们验证一下。老师先抛一次验证。

### 3、小组活动。

课件出示活动规则：先猜一猜，再抛。每人抛2次，用你喜欢

的方式统计。

4. 小结：师：不论怎么抛硬币，落下后正面反面都有可能。到底是正面朝上还是反面朝上，我们是不能确定的。因此，我们可以说：可能会正面朝上，也可能会反面朝上。

师：请同学们用可能说说抛硬币的情况。

## 二、活动探究，体验发现

### 1. 体验可能：

师：在装有3个白球和3个黄球的盒子里摸球。请同学们先猜一猜每次摸到的会是什么颜色的球，再摸球。每人摸一次。（摸球游戏）

师：从汇报的摸球情况中，你发现了什么？

### 2. 体验不可能：

师：从刚才的盒子里能摸出黑球吗？为什么？

生1：不能摸出黑球，因为盒子里只有白球和黄球。

生2：盒子里根本就没有黑球，所以不可能摸出黑球来。

师：好。还不可能摸到什么颜色？

生1：不可能摸出绿球。

生2：不可能摸出蓝球、红球和紫球。

生3：不可能摸出其他颜色的球。

生4：除了黄球和白球，别的颜色的球都不可能摸到。

### 3、体验一定：

教师出示一盒球，摇晃均匀，请学生先猜再摸球。

师：下面请几位同学来摸球，验证一下大家的猜想。

生1摸出的是白球。（猜对的学生异常兴奋，继续猜，有人猜可能会是白球，还有人猜可能会是红球，个别人依然坚持别的颜色）

生2摸出的还是白球。（猜对的学生更加兴奋）

生3摸出的依然是白球。（学生已经迫不及待想说明原因）

生答：我知道下来摸出的还是白球。因为盒子里装的全是白球（许多学生表示赞同）

师：怎么装球，摸出的一定是白球？

生1：盒子里装的全是白球。

生2：盒子里只装白球，其他颜色的球都不装。

### 4、感受可能性的大小（拓展）：

（学生纷纷说出自己的想法后，请5位学生摸球，并将结果统计在黑板上）

师：从统计的结果来看，你发现了什么？

生1：可能会摸出白球，也可能会摸出蓝球。

生2：摸出白球的次数多，蓝球的次数少。

师追问：为什么摸出白球的次数多而蓝球的次数少？

生1：因为盒子里白球多，蓝球只有一个。

生2：盒子里有白球、蓝球，所以白球、蓝球都有可能摸到；但白球数量多，摸到的次数就多，蓝球数量少，摸到的次数就少。

师小结：好。盒子里的白球数量多，摸到白球的可能性就大，次数就多；蓝球数量少，摸到蓝球的可能性就小，次数就少。

### 三、实践应用

#### 1. 连一连

#### 找朋友游戏

刚才，我们小朋友玩了摸球的游戏，小淘气、笑笑和机灵狗它们也玩了这个游戏，如果它们分别从盒子里摸一个球，你们判断一下，会是什么结果呢？（出示书中的练习。）

#### 2. 转一转，比一比

#### 3. 练一练

#### 4. 看图说话：（拓展）

（一位小男孩正在踢球，球飞向玻璃窗，窗下走着一位老奶奶和她的小孙子。）

师：同学们说一说画上谁在干什么？

师：想想可能会发生什么事情？

生1：球可能会打碎玻璃。

生2：球可能会反弹下来砸到老奶奶和小孙子。

生3：球可能会跑进别人家里，砸坏电视机或其他物品。

生4：球可能会打碎玻璃，玻璃掉下来会弄伤老奶奶和小孙子。

生5：砸坏了人家的东西要赔。

生6：砸伤了老奶奶和小孙子得赶快送医院。

师：可能发生这么多危险的事情，你想对小男孩说些什么？

生1：不要在花园踢球。

生2：应该找没人的地方去踢球。

生3：应该到比较空旷的地方去踢球。

生4：到体育馆去踢球，就不会伤到别人。

生5：千万不能到马路上去踢球，太危险！

#### 四、总结谈话

##### 点拨联想

1、师：这节课你们有什么收获？

妈，好吗？

#### 五、作业

##### 小调查，数学书

《数学课程标准》(以下简称《课标》)指出：数学教学是数学活动的教学，是师生之间、学生之间交往互动、相互交流与共同发展的过程。教师是学生数学学习活动的组织者、引导者

和合作者，教师要充分利用各种教学资源创造性的使用教材，设计适合学生发展、促进学生自主构建的教学过程，关注学生的情感与态度，帮助学生树立自信，使他们乐学、善学。《抛硬币》这节课在这方面作了大胆、合理的尝试。

## 一、学习形式多样化，学习内容生活化

《课标》指出：学生的数学学习内容应当是现实的、有意义的、富有挑战性的，这些内容要有利于学生主动地进行观察、实验、猜想、验证、推理与交流等数学活动。多样化的学习材料以其生活性、趣味性，更贴近学生的生活经验、知识基础、心理特征、爱好倾向和思维特点，使学生容易形成认知结构，自主建构，深刻领悟数学知识，体验数学知识的实用价值。在本节课中通过创设抛硬币、摸球、选礼物、装球、估算、看图说话等多样化的活动情景，给学生展示了一个情趣盎然的的活动空间（有游戏、活动、生活），使数学课堂不再枯燥与乏味，而是充满了生动情趣和创造活力。学生大胆猜想，动手实践，操作验证，体验感悟，获取数学知识。

## 二、经历探究体验，转变学习方式

《课标》指出：有效的数学学习活动不能单纯地依赖模仿与记忆，动手实践，自主探索与合作交流是学生学习数学的重要方式。数学学习活动应当是一个生动活泼的、生动的和富有个性的过程。注重学习方式的转变是《课标》的重要理念精髓。传统数学教学方式过分单一、枯燥，强调讲练结合，缺乏生机与活力，而现代数学教学则强调学生自主学习，经历体验，自主建构，教师的任务是引导和帮助学生去猜测探索，体验成功，而不是把现成的知识灌输给学生。本节课中，教师首先提供给学生的是不同的情境，让学生自己猜想，动手操作，探索可能性，体验事情发生的不确定性，并能从统计的结果中发现规律，让学生把自己的发现用语言表达出来，这种在操作、思考的基础上得出的全新发现，就是学生的创造。学生在经历猜测---验证---探索---体验---感悟之后，

感受数学的趣味本质，享受成功的喜悦，通过小组活动，讨论交流，学生不仅可以学会知识，还培养了主动探索和团结协作的精神。

### 三、注重学科整合，渗透人文精神

21世纪的社会是信息化的社会。现代信息技术的发展对数学教学的价值、目标、内容以及教与学的方式产生了重大影响。课堂教学通过多媒体构建一种生生互动、师生互动的课堂教学状态，促进学生主动参与，主动获取知识，学生在丰富多彩的活动情境中，自主探究，发现问题，体验感悟，获取新知。在本节课中，通过多媒体创设各种不同的活动场景，为学生提供了一个更为广阔的自由主动的学习空间，使他们更容易突发奇想，让学生大胆猜想，再实践验证，发现规律，体验确定性与不确定性，自主获取数学知识，便于培养思维的创造性。例如看图说话中，通过多媒体展示给学生的是一个生动、鲜活的现实生活情景：一位小男孩正在花园踢球，球飞向三楼住户的玻璃窗，窗下走着一位老奶奶和她的小孙子。引导学生说图意，预测可能发生的事情，对小男孩提建议，使学生不仅感受到了数学知识在实际生活中的应用，更主要的是通过建议，让学生更多地感悟到生活中各种事情随时都有可能发生，我们不仅要保护自己，还要关爱他人，不要做损害他人的事情，这样，才会把事情做得更好。此时此刻，学生不仅理解了数学知识，解决了实际问题，更重要的是感受着人文关怀和人文精神的熏陶。

## 五上数学可能性教案篇四

1. 在具体情境中，通过现实生活中的有关实例使学生感受简单的随机现象，初步体验有些事件的发生是确定的，有些是不确定的。
2. 通过实际活动（如摸球），使学生能列出简单的随机现象中所有可能发生的结果。



3. 通过试验、游戏等活动，使学生感受随机现象结果发生的可能性是有大小的；能对一些简单的随机现象发生的可能性大小作出定性描述，并能和同伴进行交流。

### 1. 教学内容和作用。

对于纷繁的自然现象与社会现象，如果从结果能否预知的角度出发去划分，可以分为两大类。一类现象的结果总是确定的，即在一定的条件下，它所出现的结果是可以预知的，这类现象称为确定现象。例如，抛一个石块，可预知它必然要下落；在标准大气压下且温度低于 $0^{\circ}\text{C}$ 时，可预知冰不可能融化。另一类现象的结果是无法预知的，即在一定的条件下，出现哪种结果是无法事先确定的，这类现象称为随机现象或不确定现象。例如，掷一枚硬币，我们无法事先确定它将出现正面还是出现反面。在现实世界中，严格确定性的现象十分有限，不确定现象却是大量存在的，而概率论正是研究不确定现象的规律性的数学分支。

《标准(20xx)》将“概率”作为义务教育阶段数学课程内容“统计与概率”中的一部分，并将《标准(实验稿)》中的核心概念“统计观念”修改为“数据分析观念”，具体阐释为：“了解在现实生活中有许多问题应当先做调查研究，收集数据，通过分析做出判断，体会数据中蕴含着信息；了解对于同样的数据可以有多种分析的方法，需要根据问题的背景选择合适的方法；通过数据分析体验随机性，一方面对于同样的事情每次收集到的数据可能不同，另一方面只要有足够的数据就可能从中发现规律。数据分析是统计的核心。”

为了体现课标的要求，本套教材从第二学段开始安排“概率”的学习，并且根据学生的年龄特点，第二学段称为“随机现象发生的可能性”，第三学段称为“事件的概率”。因此，本单元知识内容的学习对学生后续概率知识的学习有很重要的作用。

本单元内容结构如下：

在具体编排上，本单元的教学内容分为两个层次。

一是初步感受随机现象中数据的随机性（例1）。在概率学习中，帮助学生了解随机现象是非常重要的。教科书第44页呈现了学生熟悉的“联欢会上抽签表演节目”的场景来引入例1的学习，通过小丽、小雪、小明三位同学抽签的活动，使学生在具体情境中体验事件发生的确定性和不确定性，感受在相同的条件下重复同样的试验，其试验结果不确定，以至于在试验之前无法预料哪一个结果会出现。

二是在不确定的基础上体会随机现象的统计规律性（例2、例3）。随机现象虽然对于个别试验来说无法预知其结果，但在相同条件下进行大量重复试验时，却又呈现出一种规律性，我们称它为随机现象的统计规律性。由于小学生的年龄和思维特点，他们一般只能在感性的层面理解概率的知识。因此，教科书第45页例2，通过讨论“摸出一个棋子，可能是什么颜色”，使学生在活动中进一步认识简单试验所有可能发生的结果，并通过“重复20次”的试验统计，初步感受随机现象的统计规律性，知道事件发生的可能性是有大小的。例3通过让学生根据摸球试验的统计结果来推测袋中何种颜色的球多，进一步深刻体会随机现象的统计规律性。

练习十一中的练习形式多样，层次分明，通过“说一说”“掷一掷”“连一连”“涂一涂”“猜一猜”“填一填”等活动，为学生提供了积极思考、动手实践和合作交流的空间，有利于学生更好地理解本单元所学知识。

需要说明的是，在义务教育阶段，所涉及的随机现象都基于简单随机事件，即所有可能发生的结果是有限的，每个结果发生的可能性是相同的。

2. 教材编排特点。

本单元教材在编排上有以下特点。

(1) 运用数据分析来体会随机性，强调对可能性大小的定性描述。

关于“可能性”这一内容，原来的实验教材分两次进行了集中编排。第一次是在三年级上册，主要是让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，知道事件发生的可能性是有大小的。第二次在五年级上册，使学生对“可能性”的认识和理解逐渐从定性向定量过渡，学会用分数描述事件发生的概率。

但教学实践表明，第一学段学生理解不确定现象有难度，不容易理解事件发生的可能性。

另一方面，在小学阶段设置简单的“概率”内容，主要是为了培养学生的随机思维，让其学会用概率的眼光去观察大千世界。因此，在可能性知识的教学中，应加强对学生的概率素养的培养，增强学生对随机思想的理解，使学生充分感受和体验简单随机现象中数据的随机性，能对一些简单的随机现象发生的可能性大小作出定性描述，而不要把丰富多彩的可能性内容变成了机械的计算和练习。鉴于此，在这次课程标准修订中，学生在第一学段中将不再学习概率，将不确定现象的描述后移到第二学段，即使对于随机性的学习，《标准(20xx)》中也提出运用数据分析来体会随机性，并且强调对可能性大小的理解，而不是对可能性本身的理解，使这部分内容更具可操作性，符合小学阶段学生学习的特点。

(2) 提供丰富的现实学习素材，促进数学知识的理解。

《标准(20xx)》指出：“学生应当有足够的时间和空间经历观察、实验、猜测、计算、推理、验证等活动过程。”所谓“经历”，是指“在特定的数学活动中，获得一些初步的经验”。因此，要“经历”就必须有一个现实的`活动情境，

让学生在熟悉的情境中，联系自己身边具体的事物，通过观察、操作、解决问题等丰富的活动，感受数学知识的含义，认识数学与生活的密切联系。

本单元教材注意体现这一理念，不仅利用丰富多彩的呈现形式，为学生提供现实的、有趣的学习素材，同时注意所设计的教学活动能使学生经历知识的形成过程。首先，教材选取学生熟悉的生活情境作为教学素材，以“联欢会上抽签表演节目”（例1）、大量的活动（做一做、例2）等来丰富学生对不确定现象的体验，使学生初步了解现实世界中存在着的不确定现象，并逐步知道事件发生的可能性有大有小。其次，教科书中设计了多种不同层次的、有趣的活动和游戏，如摸棋子试验、涂色活动、抽签游戏、抛硬币、掷骰子等，这些活动都特别注意联系学生的生活实际，不但便于教师组织教学，更使学生在大量观察、猜测、试验、思考与交流的数学活动中，逐步丰富对随机现象和可能性大小的体验，经历知识的形成过程。再次，教科书第49页编排了“生活中的数学”，一方面可以加深学生对所学数学知识的理解，另一方面也使学生感受到可能性知识与生活的联系，有利于培养学生的应用意识。

### (3) 注重方法的指导和知识的整理。

要体验随机现象中数据的随机性，就要求学生在进行相关试验活动或游戏活动时必须遵守一定的规则，例如摸球时不能看着球摸，也不能摸完一次后不摇匀球就接着摸，这样都不能很好地体现随机性。教科书在相关例题及习题中明确提出了“放回去摇匀再摸”“按要求涂一涂”“随意摸一张”等要求，对学生的试验和游戏活动进行方法的指导，使学生能更好地体验数据的随机性。

另外，本单元虽然内容较少，但仍然编排了“成长小档案”这一内容。通过“本单元结束了，你有什么收获？”一问，帮助学生回顾和梳理对可能性的认识，并通过两位学

生的表达“根据可能性的大小来涂色很有意思”“生活中经常会遇到可能性的问题”来感受数学与生活的紧密联系，激发学习的兴趣。

### 1. 重视学生的经验和体验，创设贴近学生实际的问题情境。

对于不确定性现象和可能性，第二学段的学生在生活中已经有了一定的经验和体验。在教学中，不管是在学生熟悉的生活情境还是感兴趣的游戏活动中（如掷硬币、玩转盘、摸卡片等），教师都应注意创设各种问题情境，充分调动学生的主动性和积极性，鼓励学生亲自动手试验，在试验中体验事件发生的可能性，让学生在具体的操作活动中进行独立思考并主动与同伴交换自己的想法，引导学生在观察、猜测、试验与交流等数学活动中，充分感受和体验不确定现象和事件发生的可能性，经历知识的形成过程。

### 2. 引导学生收集和积累不确定现象和可能性的例子。

修订后的教材中，本单元是学生第一次正式学习“概率”，因此，提供丰富的随机现象实例，无疑能有效地促进学生充分感受和体验不确定现象和事件发生的可能性。教学本单元时，教师应鼓励学生在课前、课中、课后收集和积累一些教材上和生活中遇到的不确定现象的例子，并引导学生进行展示交流。例如，现在很多超市或商店在节假日时都会设计一些摸奖和转盘游戏，教师可以把它们引入到课堂教学中，组织学生交流、思考，引导学生正确的认识生活中的一些现象。

### 3. 组织开展简单的实践活动，培养学生的应用意识。

为了培养学生主动发现生活中的数学问题并能有意识利用所学数学知识进行解释和解决的能力，《标准(20xx)》中增加了核心概念——应用意识。但课堂教学由于时间和空间的限制，对于培养学生应用意识的作用是有限的，所以在教学本单元时教师可以适当地设计一些简单的实践活动（如为班级或学

校元旦联欢会设计一个摇奖转盘等），将课内外学习结合起来，使学生感受数学与生活的联系，从而培养学生的应用意识。

#### 4. 把握好教学要求。

本单元主要是让学生对随机现象“初步体验”和“感受”，因此，教师在引导学生感受“确定事件”“不确定事件”以及“事件发生的可能性大小”时，只要让学生能够结合具体的问题情境，用“一定（肯定）”“不可能”“可能”“经常”“偶尔”等词语来描述事件发生的可能性就可以了，不必要求学生使用有关术语进行解释，也不必要求学生求出可能性的具体大小。

#### 5. 建议用3课时教学。

## 五上数学可能性教案篇五

### （一）教材所处的地位和作用

本课是苏教版小学数学教材四年级上册64到67第六单元第一课时的内容，在此之前，学生已学习了简单的分类和统计知识，为过渡到本节的学习起着铺垫的作用，本节内容是感受确定和不确定现象，为五年级学习可能性的大小打下基础，为学生以后学习概率建立一个概念。

### （二）教学目标：

#### 1、知识与技能目标：

（1）使学生初步体验有些事情的发生是确定的，有些则是不确定的，存在各种可能性。

（2）初步能用“一定”、“可能”、“不可能”等词语描述

生活中发生的一些事情的可能性。

## 2、过程与方法：

(1) 创设摸球、摸纸牌游戏、装球的活动，让学生经历事件发生的不确定现象，体会可能。

(2) 充分关注学生的学习过程，对积极参与，勇于交流的行为给予充分的肯定和表扬。

## 3、情感态度和价值观：

通过游戏培养学生学习数学的兴趣，形成良好的合作学习态度。

### (三) 教学重点、难点以及确定依据

本着新课程标准，在吃透教材的基础上，我确立了如下的教学重点，难点

教学重点：感受简单随机现象的特点，能列举出简单随机现象中所有可能发生的结果

教学难点：能对简单随机现象发生的可能性大小做出定性描述

### 环节一：导入

师：在老师没松手之前，你估计硬币在老师哪只手里？今天这节课我们就一起来学习可能性的知识。（板书：可能性）

### 环节二：探究可能性以及可能性是有大小的.

#### (一) 摸球中体验“可能”

1、桶里放3个红球3个黄球，请位同学摸一摸，大家记录摸到了什么颜色的球？

在这样的桶里任意摸一个球，可能摸到哪种颜色的球呢？  
（红球和黄球）指名完整的学生说一说。

小结：任意摸一次，都有两种可能的结果，（可能）摸到红球也（可能）摸到黄球。

2、桶里装5个红球，请位同学摸一摸，大家记录摸到了什么颜色的球？

小结：在这个桶里摸，（一定）摸出红球。

3、桶里装5个黄球，请位同学摸一摸，大家记录摸到了什么颜色的球？

小结：在这个桶里摸，（不可能）摸出红球。

总结：事情分可能发生，一定发生和不可能发生，可能发生称为不确定事件，一定发生和不可能发生称确定事件。（举生活中的例子）

## （二）、摸牌中感悟“可能性大小”

师：刚才同学们表现得很棒，看，老师给大家带来四张扑克牌，分别是红桃a□红桃2、红桃3、红桃4，思考一下从中任意摸一张可能摸到哪一张？摸之前能确定吗？让学生思考在交流。

（不能确定，有四种可能）

师：下面我们把红桃4变成了黑桃4，现在，4张牌中有3张红桃1张黑桃，现在任意摸一张牌，可能摸到哪一张？（红桃a□



红桃2、红桃3、黑桃4) 摸出红桃的可能性大，还是黑桃的可能性大？（红桃）为什么？（红桃的张数多）

我们同学都同意吗？（同意）那只是我们的猜想，我们要证实我们的猜想，我们需要试一试那我们来摸牌游戏吧。摸之前老师来给大家明确下摸牌的要求。

这次邀请组长进行合理分工，一人洗牌，一人记录，（用写正字的方法，最后写成数字）另外的人摸五次，共摸40次。

4、组织交流。看到这几组同学的摸牌记录，你有什么想法吗？（摸到红桃的次数比摸到黑桃的次数多）

师小结：现在摸出的牌共有4种可能，红桃有3种可能，黑桃有一种可能，所以红桃摸出的可能性大，黑桃的可能性小，说明可能性有大小。

### 环节三：巩固练习

师：老师想看看我们的同学的掌握情况，我们一起来练一练

2、在下面四张牌中任意摸一张一共有几种可能？（四种）可能摸出什么牌呢？指名回答（梅花6、梅花10、梅花8梅花6）摸出几的可能性最大？因为梅花六有两种可能摸出梅花10和8的可能性（相等）

3、转盘中也存在着可能性，让我们一起去看看吧

（1）转动哪个转盘，指针偶尔落在红色区域呢？偶尔是什么意思呢（很少可能性很小）

（2）转动哪个转盘指针经常落在红色区域呢？经常是什么意思呢？（很多，可能性很大）

（3）转动哪个转盘，指针偶尔落在红色区域和黄色区域的可

能性相等呢？指名回答

环节四：全课小结

今天大家今天表现得十分不错，老师准备送一段话给大家作为奖励我们一起来看一下吧。

今天（可能）你的表现不是很出色，但只要你在今后的学习中多动脑，勤思考，你就（不可能）没有进步，继续努力，相信你（一定）是最棒的，孩子们，加油！

可能性

可能

一定

不可能

## 五上数学可能性教案篇六

学生有的猜..有的猜...

提问：一定是吗？（不一定）

小结：也就是说，现在你们只能是猜测，可能会是...，也可能是...，这就是我们生活中的“可能性”（板书：可能性）

戏

1. 用“一定”来描述摸球的结果，体验事件发生的确定性。

谈话：那么袋子里究竟是什么呢？

引导：怎么他每次摸到的都是红球呢？（生猜测：里面都是

红球) 同意他的猜测吗? 我们一起来验证一下吧! (请xxx把里袋拎出来)

小结: 对了, 你们真聪明, 一下就猜到了。袋子里装的都是红球, 那我任意摸一个球, 结果会是? (红) 一定吗? (板书: 一定)

2. 谈话: 你们也想来玩摸球游戏吗? 好, 请组长拿出袋子。不过, 在摸球之前先讲清楚摸球规则: 由组长先摸, 摸前手在口袋里搅几下, 然后任意摸出一个, 并告诉你们小组的同学摸到的是什么球, 再把球放入袋中并做好记录, 依次传给其他组员摸, 明白了吗? 就让我们比一比哪组合作得最好? 开始吧!

(让学生分组摸球, 教师巡视指导)

汇报摸球情况: 每组派代表说一说, 你们一组摸到了什么球呢? (黄球和绿球)

猜一猜, 袋子里是什么颜色的球? (黄球和绿球)

组长倒球验证, (师作出摸球的动作) 轮到我摸了, 我从这个袋里任意摸一个, 结果会是? (黄, 绿) 一定吗? (不一定) 那要怎么说? (可能是黄, 也可能是绿) (板书: 可能)

提问: 那能在这个袋子里摸到红球吗? 为什么? (板书: 不可能)

3. 小结: 通过摸球游戏, 我们发现如果袋子里都是红球, 任意摸一个, 一定是红球。

如果袋子里有黄球和绿球, 任意摸一个, 可能是黄球, 也可能是绿球。但不可能是红球。

1. 练一练。

(2) (出示有2个绿球和3个红球的袋子) 那从这个袋子里一定能摸出黄球吗? 为什么?

(3) (出示装有5个黄球的袋子) 这个袋子呢? 为什么?

小结: 让我们来看看现在各小组的得星情况, 问: 猜一猜哪组有可能夺得今天的最佳合作奖? 那这一组一定会是今天的冠军吗? 对! 在比赛还没有结束前, 我们每个小组都有可能获胜, 大家可要继续努力啊!

2. 装球游戏, 小学数学教案《数学教案—可能性的教学设计》。

谈话: 前面我们玩了摸球游戏, 接下来我们要来装球, 根据老师出示的要求, 请先在小组内讨论, 应该放什么球, 不应该放什么球。讨论好了请组长把小篮里的球装在透明袋里, 比一比哪个小组合作得又好又快!

安排3次装球活动, 依次出示要求:

(1) 任意摸一个球, 一定是绿球。该怎么放呢? (学生讨论, 放球, 师巡视)

说说你是怎么放的? 放3个5个都可以吗?

师表扬, 说的好, 只要全部是绿球, 那摸到的一定是绿球。

(2) 任意摸一个球, 不可能是绿球。该怎么放呢? (学生讨论, 放球, 师巡视)

谁愿意来说一说? 这么多放法都对吗? 只要怎样? (不放绿球)

交流：任意摸一个，不可能是绿球，应该怎样装？装球时是怎样想的？

小结：任意摸一个，不可能是红球。有很多种装法，可以装一种、两种、三种甚至更多种颜色的球，但是不能装绿色的球。

(3) 任意摸一个球，可能是绿球。

(每次装球后，请组长把透明袋举起，展示本组装球情况，并说说为什么这样装球，老师相机引导、鼓励)

### 3. 转盘摇奖活动

1、猜测：（师出示红黄蓝三色转盘）观察转盘，有几种颜色？想一想，转盘停止转动后，指针会指在哪里？能肯定吗？那应该怎么说？（转盘停止转动后，指针可能会指着红色，可能会指着黄色，还可能会指着蓝色。）

### 4. 联系生活。

谈话：小朋友们，今天我们通过玩一玩、猜一猜、说一说，学会了用“一定”、“可能”、“不可能”来表述游戏中的各种情况，那在我们的生活中，同样有些事情是一定会发生，有些事情是不可能发生，也有些事情可能会发生。下面请小朋友们举例说说！

1、今天，我们一起研究了“可能性”的问题，你学得开心吗？学到了哪些新知识？

2、回家后把学到的新知识讲给爸爸妈妈听，再调查一下，看看生活中还有哪些事情可能发生，哪些事情不可能发生或一定会发生，一星期后举行一个交流会，比比谁讲得多讲得好！

# 五上数学可能性教案篇七

教学目的：

4、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。

5、通过实际操作活动，培养学生的动手实践能力。

6、通过学生的猜一猜、摸一摸、转一转、说一说等活动，增强学生间的交流，培养学习兴趣。

教学重、难点：

知道事件发生的可能性是有大小的。

教学过程：

出示小盒子，展出其中的小球色彩、数量，

如果请一位同学上来摸一个球，他摸到什么颜色的球的可能性最大？

## 1、教学例5

(1) 每小组一个封口不透明袋子，内装红、黄小球几个。  
(学生不知数量、颜色) 小组成员轮流摸出一个球，记录它的颜色，再放回去，重复20次。

记录次数

黄

红

活动汇报、小结

## 五上数学可能性教案篇八

小学数学人教课标版三年级上册第八单元□p104—111□

一、基础性目标：

- 1、使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。
- 2、使学生能够列出简单试验所有可能发生的结果。
- 3、使学生知道事件发生的可能性是有大小的，能对一些简单事件发生的可能性作出描述，并和同伴交换想法。

二、发展性目标：

- 1、通过学生的猜一猜、摸一摸、转一转、说一说等活动，增强学生间的交流，培养学习兴趣。
- 2、通过实际操作活动，培养学生的动手实践能力，交流合作能力，推理能力。

重点：体验事件发生的确定性和不确定性，能够列举出简单实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。

难点：研究事件的不确定现象，从不确定现象中寻找规律。

在现实世界中，严格确定性的现象十分有限，不确定现象却是大量存在的，而概率正是研究不确定现象的规律性的分支。

《新课标》将“概率”作为义务教育阶段数学课程的四个学习领域之一“统计与概率”中的一部分，从第一学段起就安

排了有关的学习内容。

本单元主要是教学事件发生的不确定性和可能性，使学生初步体验现实世界中存在着不确定现象，并知道事件发生的可能性是有大小的。本单元教材在编排上有下面几个特点。

1、选取学生熟悉的生活情境及感兴趣的游戏活动作为教学素材，帮助学生理解数学知识。

根据学生的年龄特点和生活经验，教科书中选取了学生非常熟悉的“新年联欢会上抽签表演节目”的现实情境，引入本单元的学习内容，还通过大量生活实例丰富学生对不确定现象的体验，目的是使学生积极地参与到数学学习活动中，并感受到数学就在自己的身边，体会数学学习与现实的联系。

教科书中还设计了有趣的摸棋子试验等活动，激发学生的学习兴趣，使学生愉快的投入到数学学习活动中去。

2、设计丰富的活动，为学生提供探索与交流的时间和空间。

不确定现象是这部分内容的一个重要研究对象，从不确定现象中去寻找规律，这对学生来说是一种全新的观念。如果缺乏对随机现象的丰富体验，学生较难建立这一观念。

因此，教科书中设计了多种不同层次的、有趣的活动和游戏，如摸棋子试验、涂色活动、抽签游戏等。通过创设这些具有启发性的问题情境，使学生在大量观察、猜测、试验与交流的数学活动过程中，经历知识的形成过程，逐步丰富对不确定现象和可能性大小的体验。

1、注意创设问题的情境，引导学生在数学活动中体验不确定现象和可能性。

在教学中，教师应注意创设各种问题情境，充分调动学生的



积极性和主动性，让学生在具体的操作活动中进行独立思考，鼓励学生发表自己的意见，并与同伴交换自己的想法。引导学生在观察、猜测、试验与交流等数学活动中，充分感受和体验不确定现象和事件发生的可能性。

2、把握好教学要求。

教师在引导学生感受“确定事件”“不确定事件”以及“事件发生的可能性大小”时，只要让学生结合具体情境的问题情境，用“一定”“不可能”“可能”“经常”“偶尔”等词语来描述事件发生的可能性就可以了，不必要求学生使用有关术语进行解释，也不必要求学生求出可能性的具体大小。

3、本单元可用四课时进行教学。

## 五上数学可能性教案篇九

- 1、体验有些事件的发生是确定的，有些则是不确定的；
- 2、知道事件发生的可能性是有大小的；
- 3、培养学生学习数学的兴趣，形成良好的合作学习的习惯。

使学生经历实验的具体过程，从中体验某些事件发生的可能性的的大小，能对简单实验可能发生的结果或某些事件发生的可能性的的大小作出简单判断，并作出适当的解释。

在实验过程中引导学生形成正确的科学认识。

放手让学生做实验的主人。

教学步骤

教师活动过程

## 学生活动过程

### 一、创设情境，导入新课

1. 学生们，我们来开展一次摸球比赛，好不好？每人轮流摸一次球，哪个队摸到的白球次数多就取胜。

请出8名男同学和8名女同学分别组成男生队和女生队，我们来进行男女生对抗赛。（每次摸之前把球先搅动几下。）

2、每队拿一个袋子，袋子里装着白球和黄球。

（男生队的袋子里3白1黄，女生队的袋子里34黄1白）

3. （比赛结束后）哪个队获胜？

4. （取出内袋）女生队，你们有什么想说的？男生队为什么会赢？

师：因为袋里的白球和黄球的个数不同时，摸到的可能性就有大有小了。

让学生先估计。

学生实践。

让学生结果进行讨论。

## 教学内容

## 教师活动过程

## 学生活动过程

### 二、实践探索，初步体验

### 三、做做想想，深化认识

今天我们就来研究这方面的内容。

（板书课题：统计与可能性）

#### 1. 师生互动：

（1）同学们，你们想不想自己来摸球？

刚才在摸球比赛时大家是通过数的方法来得到他们摸球的结果，这次我们要用涂方格的方法来统计摸球的情况。

（2）请两名同学上来摸球，老师进行统计。

#### 2、学生小组操作（出示要求）：

（1）在还没摸之前，请大家猜一猜，白球会摸到几次？黄球会摸到几次？

（2）大家的猜测是否正确呢？下面请组长负责记录，其他组员轮流摸球，看哪一组完成得又快又好！

（3）完成后观察统计的结果，你发现了什么？

#### 3、交流。

（一）抛正方体

1、做完了摸球游戏，下面我们要来玩抛正方体。

（1）请大家猜一猜，会出现什么结果？

（2）出示统计表，师简要说明。

(3) 分组活动，师巡视。

(5) 如果要让“1”出现的次数更多，怎么办？

学生看桌上的袋子里面装了哪些球？

学生估计谁是胜者。

学生分组活动，师巡视。

学生展示统计结果，并进行小结。

说说从中发现了什么？

学生进行讨论，如有必要安排实验。

教学内容

教师活动过程

学生活动过程

四、联系实际，灵活运用

(二) 连一连

3、连一连，并说说为什么？

安排运动会：

(3) 交流

(4) 小结：大家的选择都很有道理，我会把它转告给篮球比赛的负责人，我相信一定会采纳大家的意见的！

## 学生活动

(1) 在小正方体的2个面上写“1”，2个面上写“2”，2个面上写“3”。

(2) 把小正方体抛30次，用涂方格的方法记录“1”、“2”、“3”朝上的次数。

让学生对实验结果进行分析。

(3) 出示p93第4题，学生独立完成。

学生小组合作，先进行讨论选择什么天气的日期。

分工合作在已有的就日历中寻找理想的日期。

每个小组推举一名学生汇报结果。

## 教学内容

### 教师活动过程

### 学生活动过程

## 五、全课总结

同学们，今天这节课你有什么收获？

学生举手发言，汇报本课的收获。

教学理念：（教学设计说明）

这节课的内容是通过实验让学生初步体会有些事件发生的可能性是相等的，有些事件发生的可能性是有大有小的，引导学生积累判断事件发生可能性大小的经验。在教学设计中注

意了以下几点：

1. 放手让学生做实验的主人，通过实验这一教学途径来达成教学目的的。
2. 突出了让学生在数据收集整理的基础上建立对事件发生可能性大小的清晰体验。
3. 不能满足于引导学生经历实验的过程，在经历过程的基础上引领学生对其中的数学思想和知识有所体验和感受，并能还原于生活，运用于生活。

## 五上数学可能性教案篇十

教材第94、95页的内容，第96页练习十八的第1、2题。

- 1、使学生初步理解并掌握用分数表示可能性大小的基本思考方法，会用分数表示简单事件发生的可能性，进一步加深对可能性大小的认识。
- 2、使学生在用分数表示可能性大小的过程中，进一步体会数学知识间的内在联系，感受数学思考的严谨性与数学学习的趣味性。
- 3、使学生在学习过程中乐意与他人交流自己的想法，并获得一些成功的体验。

会用分数表示简单事件发生的可能性大小。

理解并掌握用分数表示可能性大小的基本思考方法。

你们知道我们国家的国球是什么吗？你知道哪些著名的乒乓球运动员？（电脑上显示著名乒乓球运动员的照片。）这些运动员通过努力为祖国争得了许多的荣誉，真了不起，我们

要向他们学习。

大家都这么喜欢乒乓球这一运动，老师想考考大家对乒乓球比赛的规则是不是了解呢？（猜裁判把乒乓球放在左手还是右手，猜对的先发球；五局三胜；每球得分制；每局11分）

### 1、教学例1。

谈话：刚才我们讲到在乒乓球比赛中，通过猜裁判把乒乓球放在左手还是右手的方法来决定谁先发球。（出示场景图。）

你们认为这种用猜左右的方法决定由谁先发球的方法公平吗？（公平）你们有没有想过为什么这么做对双方运动员来讲都是公平的呢？能不能把你的想法先和你同桌交流一下。

全班交流，形成共识：裁判员把1个乒乓球握在手里，不让任何人知道球在哪只手里，给参加比赛的运动员猜。由于乒乓球可能在裁判的左手，也可能在裁判的右手，所以，有可能猜对，也可能猜错。也就是说猜对或猜错的可能性是一样的、相等的。

老师也要做一回裁判，请两位学生也来猜一猜，验证一下我们刚才讨论的结果。

## 五上数学可能性教案篇十一

1. 通过媒体能够列出简单的试验所有可能发生的结果。
2. 通过模拟实验，知道事件发生的可能性是有大小的。
3. 能对一些简单事件发生的可能性做出描述，并和同伴交换想法。

### 1. 投飞镖游戏：

计算机模拟两个飞镖盘：

先让同桌进行比赛，各投五次（计算机发镖）

学生发现游戏不公平，说出理由。

2. 验证：计算机同时投掷20镖。（告知学生，同样的个数，同样的投掷发现）

小结展示：两个镖盘都有可能被投到黑色和白色区域，但是后面一个被投中的可能性更大。

3. 师：今天我们来研究一下不确定事件中可能性的大小问题。

1. 实验：出示一个透明的箱子，展示出里面的内容，再遮蔽，学生通过鼠标去摸取一个棋子，用电子表格记录，再放回去，重复20次。

2. 汇总结果：从主机上展示所有同学的记录情况

（1）摸出的棋子有两种可能性，一是摸出红旗子，二是摸出兰棋子。

（2）而且发现总是摸出的红旗子的次数比兰棋子多。

3. 组织讨论，思考：

为什么不会摸出其他颜色的棋子？

为什么摸出的红旗子的次数比兰棋子多。

3. 反馈小结和展示：因为盒子里只有两种颜色的棋子，所以摸出棋子的可能性也只有两种；在每个棋子的大小样式都一样的情况下，每个棋子被摸出的可能性都一样大，但是红旗子的数量比兰棋子要多，所以摸出红旗子的可能性和兰棋子



的可能性是不一样的。红旗子数量多，摸出红旗子的可能性就大。

演示系统再提出：再摸一次，猜猜看，摸出那种棋子的可能性大？

#### 4. 转盘辨析：

出示两种转盘，请学生预测指针停的可能性有几种？哪一种可能性大。

#### 5. 情景辨析：

(1) 预测可能性有几种？（赶上和没赶上两种）

(2) 哪一种的可能性大？

1. 在原盘中涂上蓝色和红色两种颜色。

要求：（1）指针停在红色的可能性大。

(3) 指针停在蓝色的可能性大。

2. 设置模拟情景：我是小小督察员。

一个商场门口，有一个转盘抽奖活动，根据转盘来判断，商场是否有欺诈消费者的嫌疑，抽奖是否公平。

数学 - 可能性的大小

## 五上数学可能性教案篇十二

1、使学生通过复习，进一步体会事件发生的可能性的含义，知道可能性是有大小的，会用分数表示一些简单事件发生的可能性大小。

2、进一步体会游戏规则的公平性，能判断简单游戏规则是否公平，能设计简单的公平游戏规则。

3、使学生通过复习，进一步体会可能性与现实生活的密切联系，感受到生活中很多现象都具有随机性，培养简单的推理能力，增强学习数学的兴趣。

## 一、复习可能性的含义以及可能性的大小

1、出示下列四个图形

3. 师小结：有些事情的发生是确定的，有些事情的发生是不确定的，这些都是事件发生的可能性。

4. 用分数来表示图3、4的口袋中摸到黑球和白球的可能性大小.

5. 完成后进行交流。

## 二、完成练习与实践的1-3题。

1、完成第1题，要让学生连线后，说说连线时的思考过程。

2、第2题在学生独立判断的基础上，再说说思考的方法。

3、第3题，要抓住怎样理解明天的`降水概率是80%这句话的？再让学生按要求进行判断。

## 三、复习游戏规则的公平性

1、创设游戏情境，让学生判断游戏是否公平，为什么？

2、启发学生思考，要使游戏规则公平，你认为口袋里可以怎样放球，为什么？

3、小结：不管怎样放球，只要使参加游戏的小朋友摸到指定的球的可能性大小相等，这样的游戏规则就是公平的。

四、指导完成练习与实践的4-5题。

1、让学生交流对题目的理解。

2、让学生各自判断第（1）题中的三种方法是否公平，再交流思考的过程。

3、交流时可让学生排一排石头、剪刀、布的游戏，可能有几种不同的结果。

4、完成第5题。着重要让学生说说每个分数的思考过程，注意让学生从不同的角度进行思考。

五、全课小结

通过这节课的复习，你对可能性又有了哪些新的认识？课后再收集一些有关可能性的例子，从中提出一些问题进行解答。

六、补充练习

前思考：

考虑到《统计与可能性》这部分知识难度不大，所以将潘老师设计的两课时合并成一课时上。

通过本课时的复习，帮助学生弄清有些事件的发生是确定的，有些事件的发生是不确定的（即有可能发生）；再进一步认识到：在不确定的事件中，有些结果出现的可能性大一些，有些结果出现的可能性小一些，然后复习用分数来表示可能性的大小。判断一个游戏规则是否公平，应该看可能出现的游戏结果中，每种结果出现的可能性大小是否相等。

课前思考：

练习与实践的第1题要让学生说说连线的思考过程，突出有些事件的发生是确定的，有些事件的发生是不确定的，而不确定中，有些结果出现的可能性会大一些，而有些结果出现的可能性会小一些。第2题（2）要突出判断的理由。交流后教师可再引导学生思考，任意摸1个球，球上的数是素数的可能性大，还是合数的可能性大？还可以让学生说说球上的数是大于3的可能性大，还是小于3的可能性大？充分利用教材中的素材，加深对可能性含义的认识。

课后反思：

通过复习，我发现对于选择哪种统计量来表示一组数据的一般情况和分析游戏规则是否公平时，学生们会感到有困难。

如出示一组学生跳绳情况的统计数据，在求出这组数据的众数、中位数和平均数后让学生选择用哪个统计量表示这些同学的跳绳情况比较合适。这里需要学生分析这组数据中有没有极端数据以及平均数的位置是否偏离这组数据的中心。对于少数学生来讲，要做这样的数据分析的确困难不少。针对学生学习中出现的这些情况，还需要补充类似的练习，帮助学生进一步掌握这些知识。

课后反思：

练习与实践的第4题学生对做石头、剪刀、布游戏，来判断谁先套圈的方法，理解上会有一些困难。关于第（3）题设计游戏规则，提醒学生，设计的方法应该有可能出现三种结果，而且每种结果出现的可能性要相等。第5题（2）鼓励学生根据指定的可能性设计不同的选法，提醒学生在每次选择后及时进行验算，以确认选择的方法是否符合指定的要求。

## 五上数学可能性教案篇十三

1、通过多种活动，充分体验有些事情的发生是确定的，有些事情的发生是不确定的，并能用一定、可能、不可能来描述事情发生的可能性。

2、在探索、解决问题的过程中，形成初步的判断、推理、概括能力。

3、激发学生学习数学的兴趣，产生积极的情感体验。

感受体验事情发生的确定性和不确定性，会判断生活中一定、可能、不可能发生的事情。

课件、彩球、塑料袋

### 一、创设情景，初步感知

#### 1、初步感受事情发生的确定性

(1) 用一定来描述事情发生的确定性。

师：同学们，老师最近学会了一种很神奇的魔法，想表演给大家看，你们想看吗？

生：想看。

(学生有的说信，有的说不信)

师：那我们就试试吧。

(师出示一个不透明的袋子，里面装有彩球，请学生任意摸出一个球，老师都能准确猜出球的颜色。学生猜测，袋中装的都是黄颜色的球。)

师：因为袋中装的全都是黄球，所以从里面任意摸出一个，结果怎样？

师：当事情确定会发生时，我们可以用一定来描述。（板书：一定）

把白球倒入空的不透明的袋子中，请学生描述会摸到什么颜色的球？

（2）用不可能来描述事情发生的确定性。

师：林老师想从袋中（刚才装白球的袋）摸出一个红球，行吗？为什么？

## 五上数学可能性教案篇十四

1、经历猜测、实验、数据整理和描述的过程，体验事件发生的可能性。

2、知道事件发生的可能性是有大小的，能对一些简单事件发生的可能性做出预测，并阐述自己的理由。

3、积极参加摸棋子活动，在用可能性描述事件的过程中，发展合情推理能力。

### 一、创设情境

师生谈话，由围棋子是什么颜色的引出把6个黑棋子，4个白棋子放在盒子中和“说一说”的问题，让学生发表自己的意见。

（设计意图：由围棋子是什么颜色的问题引入学习活动，既调动学生学习的兴趣，又是摸棋子活动的准备。）

## 二、摸棋子实验a

1、教师提出摸棋子的活动和用“正”字记录黑白棋子的出现次数的要求，全班同学轮流摸棋子。

（设计意图：学生猜并摸出棋子，亲身感受事件发生的不确定性。）

2、交流学生统计的情况，把结果记录在表（一）合计栏。

（设计意图：使学生经历收集整理过程，为下面的交流作铺垫。）

3、提出：观察全班摸棋子的结果，你发现了什么？让学生充分发表自己的意见。

（设计意图：从全班统计结果的描述中，感受统计的意义，为体验可能性的大小积累直观经验和素材。）

## 三、摸棋子实验b

1、提出：如果把盒子中的棋子换成9个黑的，1个白的，会出现什么结果？学生发表意见后，全班进行摸棋子实验。然后整理统计记录。（设计意图：改变事物的条件，让学生猜测，再摸，发展学生的数学思维和合理推理能力，获得愉快的学习体验。）

2、让学生观察描述统计结果。

然后提出：谁能解释一下，为什么这次摸出黑色棋子多呢？鼓励学生大胆发表自己的意见。

（设计意图：在观察描述摸棋子结果的过程中，感受摸棋子实验的意义，初步体验摸出什么颜色的棋子的次数和盒子中

放的这种颜色的棋子个数有关系。)

#### 四、摸棋子实验c

1、提出：如果把盒子中的棋子换成1个黑的，9个白的，让学生猜一猜摸中哪种颜色棋子的次数多，再摸。然后整理统计结果，填在表（三）合计栏中，并和大家猜的结果进行比较。

（设计意图：在学生已有活动经验的背景下，进行猜测、实验，发展学生的合理推理能力，激发参与活动的兴趣。）

2、提出：谁能解释一下，为什么这次摸出白色棋子多呢？鼓励学生大胆发表自己的意见。

（设计意图：在两次实验结果的分析比较中，再次体验到，摸中哪种颜色的棋子的可能性和放入盒子里这种颜色棋子的个数有关系。）

#### 五、可能性大小

1、提出“议一议”的问题，让学生讨论：摸中哪种颜色的棋子的次数跟盒子中棋子个数有关系吗？得出盒子中哪种颜色的棋子多，摸中的次数就多，反之就少。

（设计意图：在亲身实验的基础上，认识盒子中放棋子的情况和摸棋子结果的关系。）

2、教师介绍可能性大小的含义。鼓励学生用可能性大小描述实验的结果。

（设计意图：理解可能性大小的部分意义，学会用可能性大小描述实验结果。）

#### 六、课堂练习与问题讨论



学生独立完成练习。

教学反思：

## 五上数学可能性教案篇十五

1通过摸球，装球等活动，初步体验有些事件的发生是确定的，有些事件的发生是不确定的，并能用“一定”，“可能”，“不可能”等词语来描述事件发生的可能性，获得概率的思想。

2 培养初步的判断和推理能力。

3培养学习数学的兴趣，形成良好的合作学习的态度。

教学重点：感受体验有些事件发生的确定性和不确定性

难点：理解，辨析“可能”，“一定”，“不可能”发生的事件

教学过程：

### 一 联系生活，激趣引入

“今天，智慧爷爷带了个幸运王冠想戴在我们班一位扎两条小辫的女小朋友头上，谁可能会成为这个幸运的小天使呢？她坐在第一大组，猜猜她可能是谁？（学生猜测）师强调可能。

指一男生，可能会是他吗？（不可能），为什么呢？

智慧爷爷悄悄告诉大家，那是穿红衣服的女孩，你能判断出什么结论吗？一定吗？

为什么不猜a a □bb了？

在智慧爷爷没给我们缩小范围之前，可能是aa □也可能是bb，在我们的生活中，很多事情一时是不能确定的，都有他的可能性，这就是我们今天要学习的新本领“可能性”

## 二 创设情境 探索新知

小朋友们喜欢玩游戏吗？智慧爷爷带来了三种颜色的球，装在四个口袋里，我们来个比手气游戏，每组派2个同学，一个摸球，一个上黑板记录。哪一组小朋友摸到代表喜气的红球次数最多，哪一组就获胜。

每组推选代表。下面的同学先猜一下，哪组可能获胜呢？

（学生猜测）智慧爷爷悄悄告诉大家，第一组一定会胜。李老师不相信，你们相信吗？我们一起来试试。

宣布规则：摸的同学不许看，每人摸5次。开始后，李老师说第一次，你们开始摸，说了第2次才能摸第2次。记录的同学看好你们组小朋友摸到球的颜色，摸一次就在对应颜色旁打钩。（学生摸球）

他们都摸了5次，分别摸出了什么球？哪一组获胜了？

看到这样的结果，你们是不是很惊讶啊，智慧爷爷告诉小朋友，他为什么猜得那么准呢？原来这四个口袋里分别有秘密呢？你能猜出来吗？请大家在小组里商量商量。

谁来大胆猜测一下第一组的口袋里到底有什么秘密？

都是红球。（打开看一下）那么任意摸一个，会是什么情况呢？

一定是红球。如果学生能说出一定，教师表扬。小朋友的这个词用得真好。（师板书一定）。

学生猜测一下2、3、4组口袋里分别有什么秘密？

一一出示可能，不可能。

小结：通过刚才的游戏，我们发现在全是红球的袋内任意摸一个，（“一定”是红球，）在没有红球的袋内任一摸一个，（“不可能”是红球，）在既有红球又有其他颜色的球的袋内任一摸一个，（有“可能”是红球。）

### 三 找找好朋友

四人为一组，先小组里猜猜自己可能会转到哪个朋友，轮流自己转转，每人转1次，看看分别转到了谁。

谁交到唐老鸭了？为什么没有人交到呢？（没有7号）所以我们不可能交到。

李老师想和2号的小动物交朋友，你能设计一个股子，不管怎么转，一定是和米老鼠交到朋友？小组商量一下。

### 四 摸果冻

小朋友们真了不起，智慧爷爷拿来三种口味的果冻招待小朋友和你们的新朋友。

（1）出示3袋果冻，全是草莓味，桔子味和草莓味，柠檬味和橘子味。

问：“从每袋内任意摸一个果冻，一定是草莓味的吗？”

小组商量讨论，集体交流

### 五 小小装配员

智慧爷爷今天为我们带来了许多果冻，在分给大家之前，还

想考考小朋友的智慧呢？你们愿意接受智慧爷爷的考验吗？请小朋友当小小装配员。按订单要求装果冻，看哪组合作的又快又好。

订单：1 随意拿一个，一定是草莓味的

2 随意拿一个，可能是草莓味的

3 随意拿一个，不可能是草莓味的

一一出示订单，说说是怎样放的，为什么那样放。

## 六 说说可能性

我们生活中，有些事是可能发生的，有些事是一定发生的，有些事是不可能发生的。

选择：

1 太阳从东方升起。（一定，不可能，可能）

2 公鸡下蛋。（一定，不可能，可能）

3 明天考试我得100分。（一定，不可能，可能）

生活中的事情很多很多，你能不能利用这三个词来说说生活中的事情。

同桌交流互说，全班交流

生活中的例子很多很多，我们要做个有心人

七；出示转盘，分布均匀，转动指针，会停哪呢？

出示另一转盘，分布不均。（标设奖品）商家为什么这样设

计呢？

## 八 课堂总结

今天你有什么收获？

## 五上数学可能性教案篇十六

义务教育课程标准实验教科书三年级上册106页例3及“做一做”，练习二十的第4、6、10题。

1、知识目标：经历可能性的试验过程，知道事件发生的可能性是有大小的。

2、能力目标：培养学生通过实验获取数据、利用数据进行猜测与推理的能力；并能列出简单试验所有可能发生的结果。

3、情感目标：在活动交流中培养合作学习的意识和能力。

学生通过试验、收集和分析试验数据知道事件发生的可能性是有大小的。

利用可能性的知识解决实际问题。

两个转盘、盒子、红球24个、蓝球6个、漂亮的卡通人物、硬币、多媒体课件。

颜色笔。

### 一、创设情境，激趣猜测

#### 1、听故事，激发学习兴趣

(1)老师知道同学们最喜欢听故事，特意准备了一个《小猴子下山》的故事，想听吗？

(动画播放)

2、猜测：请同学们想一想，小猴去追小兔，结果会是怎样呢？

学生猜测：它有可能追到小兔，也有可能追不到小兔。

师：那追到的可能性会.....很小。

3、有些同学认为小猴不可能捉到小兔，有些同学认为小猴还有可能捉到小兔，只是可能性很小，看来，事情的发生不仅有可能性，而且发生的可能性还有大、有小。今天这节课我们就继续来学习有关可能性的问题。

(板书课题：可能性的大小)

实践是最好的老师，下面我们就通过摸球试验来研究，好吗？

## 二、探究、验证

### 1、试验准备。

(1) 介绍试验材料。

师：每个小组准备了一个盒子，盒子里都装有红球和蓝球。

(2) 说明试验要求。

(多媒体出示小组合作要求。)

师：请同学们根据屏幕上的要求进行摸球试验，摸球20次，根据摸球的情况完成好摸球情况统计表和统计图，然后观察统计图思考以下两个问题。

(3) 提出注意事项。

师：最后还请同学们特别注意：摸球时不能用眼睛看，摸球试验结束后不要打开盒子，能做到吗？下面请小组长拿出记录表和统计图，就可以开始试验了。

2、合作试验、初步推测。

(1) 各小组试验，教师巡视。

(2) 观察、汇报。

师：谁把你们组的试验结果汇报一下？

学生汇报。

3、推测、验证、归纳。

(1) 观察。

(集中展示各小组的摸球情况统计图。)

师：这是我们6个小组的摸球情况统计图，请同学们仔细观察，你发现什么呢？（学生汇报）

(2) 思考。

师：这都是你们的推测，到底对不对呢？有什么方法可以知道？

(打开盒子看看。)

师：好！莫老师数三声，我们就一起把盒子打开吧！

师：也就是说，在摸球试验中，可能性的大小和什么有关系呢？

(与球的数量有关。)

师：如果让你在自己小组的盒子里再摸一次，你觉得摸到什么颜色的球可能性大？为什么？好，请6个小组长一起来摸摸看。

(3) 归纳。

### 三、应用、拓展

1、转转盘。（课本106页的“做一做”。）

（生可能会选黄色）你为什么选黄色格呢？

转转试试看？

不行，每次都是你们赢，我得换个转盘，这次如果你还是转到黄色格的话，我就送你一张更漂亮的图案，谁来转？（指名3名学生上台转）

师：为什么只有（ ）个同学拿到图案？

真聪明！那就把这张图案送给你吧？

3、拓展。

师：老师这里还有一个有趣的转盘（出示幸运转盘）。

师：你们能用学到的数学知识解释生活中的问题，真是棒极了！

2、设计转盘。（练习二十第4题。）

师：看了这个转盘，你们想不想也来设计这样有趣的转盘？

(1) 课件出示设计要求。



转盘由蓝色和红色两种颜色组成。

要求一：指针指在红色的可能性大；

要求二：指针指在蓝色的可能性大。

请同学们在书本109页上涂一涂。

（2）谁想上来展示一下自己的作品？（用实物投影仪投影学生作品）

问：在设计转盘时你是怎样想的呢？你们也是这样想的吗？

□3□□

4、解决问题。

师：今天还有一位我们非常熟悉的朋友来到了我们的课堂，看谁来了？（课件出示小猫扑蝴蝶）

师：小精灵明明带着他的魔棒来了，还有谁来了？（小猫）

师：那我们就来看看小猫是不是扑到黄色蝴蝶的可能性大。（课件演示小猫扑到了一只黄色的蝴蝶。）

师：我们一一看。（课件演示小猫扑到了一只红蝴蝶。）

师：（疑惑地）咦！不是说小猫扑到黄蝴蝶的可能性大吗？怎么会扑到一只红蝴蝶呀？

师：扑到红蝴蝶的可能性小并不是说不可能扑到红蝴蝶。

听！小猫又有问题想问了：你能想办法让我扑到红蝴蝶的可能性大吗？（增加红蝴蝶的只数，让它的只数比黄蝴蝶多。）

（师用课件演示：小精灵用它的魔棒增加了7只红蝴蝶。）

## 5、猜一猜。（练习二十第10题。）

师：下面我们来做个游戏怎么样？这里有四个盒子，其中只有一个盒子里面放着一个硬币，你来猜一猜，可能会在哪个盒子里？下面我们来统计一下，注意：每个同学只能选择一次；认为在一号盒子里的举手，认为在二号盒子的，三号盒子，四号盒子。

汇报：因为硬币只能在四个盒子中的一个，有三个盒子中没有，所以猜错的人数多，猜错的可能性就大。

师补充：虽然猜对的可能性小，但我们也是有可能猜对的。

## 四、延伸

### 1、延伸。

### 2□□

（3）师：刚才《小猴子下山》的故事还没讲完，想听完吗？

出示录音：小兔子看到小猴追上来，马上窜进草丛里不见了，这时太阳快下山了，小猴只好空着手回家去了。

师：看了这个故事结果后，你们有话要跟小猴子说吗？

小朋友们，我们可不要像小猴那样喜新厌旧哦！

## 五、板书设计

可能性大小

数量多可能性大

数量少可能性小