附表2：

2020年观摩活动教学设计表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **一、基本信息** | | | | | | | | |
| 学校全称 | | 六盘水市钟山区第八小学 | | | | | | |
| 课名 | | 《可能性》 | | | 教师姓名 | | 黎昌林 | |
| 学科（版本） | | 数学（人教版） | | | 章节 | | 第4单元 | |
| 课时 | | 第1课时 | | | 年级 | | 小学五年级 | |
| **二、教学目标**  **知识技能：**学生初步体验有些事件是确定发生的，有些则是不确定的。  [**数学**](http://www.so.com/s?q=%E6%95%B0%E5%AD%A6&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)**思考：**学生通过亲身体验，在观察、交流、动手、思考、验证的过程中探索新知，发展合情推理和演绎推理能力。  **问题解决：**会用“可能”、“不可能”“一定”正确地描述事件发生的“可能性”。  **情感态度：**培养学生的表达能力和逻辑推理能力。 | | | | | | | | |
| **三、学习者分析**  五年级学生已经具备了一定的生活经验和统计知识，对现实生活中的确定现象和不确定现象已经有了初步的了解，并有一定的简单分析和判断能力，但学生只是初步的感知这种不确定事件，对具体的概念还没有深入地理解和运用。根据学生的年龄特点和生活经验，教师做出适当引导，学生就会进行正确的分析和判断。所以本节课我将选用学生熟悉的现实情境引入学习内容，设计了多种不同层次的、有趣的活动和游戏，将有效激发学生的学习兴趣，使其感受到数学就在自己的身边，体会数学学习与现实的联系，为学生自主探索、合作学习创造机会。 | | | | | | | | |
| **四、教学重难点分析及解决措施**  **重 点：**体验事件发生的可能性。  **难 点：**会用“可能”、“不可能”“一定”正确地描述事件发生的可能性。  **解决措施：**采用直观演示法与自主探索、同桌合作交流、游戏教学法等方法，使学生在“玩中学”、“乐中悟”，利用希沃白板5及优学派互动课堂等为学生搭建合理的学习互动支架，让学生在自主思考、小组合作、游戏中，真实地参与学习并积累知识。 | | | | | | | | |
| **五、教学设计** | | | | | | | | |
| 教学环节 | 起止时间（’”- ’”） | | 环节目标 | 教学内容 | | 学生活动 | | 媒体作用及分析 |
| 1. **情境引入** | 00'00''-02'33'' | | 通过身边的不确定性事件，自然引出课题，让学生体验数学与生活的紧密联系。 | 1．导入：谈话导入，引出课题。2．师揭题：并板书课题：可能性 | | 学生自由猜一猜，思考。 | |  |
| 1. **实践探究** | 02'33''-10'00'' | | 1．通过发放礼物，摸奖游戏的过程，启发引导学生思考、学会根据实际情况表达。  2.使学生了解未知事件的不确定性、在事情发展变化的过程中产生的确定性，了解事件的不确定性与确定性之间的联系。启发引导学生，让学生知道可以用“可能”来描述不确定事件，用“不可能”“一定”来描述确定性事件。）  3.通过有趣的摸球游戏，让学生在游戏中实践体验事件发生的可能性，让学生学会用“可能”来描述不确定事件，用“不可能”“一定”来描述确定性事件。） | （一）互动授新  1．教师提出通过电脑随机点名发放礼物的想法，让学生猜一猜，说一说有哪些可能。教师引导学生用“可能、一定、不可能”说一说。并通过电脑随机抽出三名同学。  2.教师再次提议通过摸球决定如何发放礼物？  3．每个同学摸球前后，请其他同学说一说有什么情况发生？  4.老师准备、黄、蓝、绿四种颜色的球，请同学参与摸球实操游戏，并通过优学派互动课堂发送到学生平板，让进行选词填空。设计四种情境，让学生在不同的情境下学会用不同的语言来描述可能性。  5.学生说一说生活中的可能性有哪些？ | | 参与摸球游戏，完选词填空练习，并学会描述随机事件发生的可能性。 | | 利用优学派互动课堂的随机抽取点名功能  利用希沃白板的遮罩功能，使现实摸球的情景展现在大屏幕上，让学生充分观察、思考，并通过优学派互动课堂发送到学生平板，进行选词填空，对学生回答情况进行讲评，让学生说一说。 |
| **三、描述可能性** | 28'24''-37'00'' | | 引导学生总结事件发生的可能性如何描述 | 引导学生思考并说一说，找出表达描述的方法。  出示描述可能性的具体方法。学生齐读，加深理解。 | | 齐读并加深理解。 | | 利用希沃白板出示描述可能性的具体方法。学生齐读，加深理解。 |
| **四 、游戏互动** | 37'01''-39'10'' | | 通过有趣、激烈的课堂活动游戏，判断对生活中可能性描述的对错，让学生在游戏中加深对可能性的认识与掌握，为正确运用可能性这一数学思维方式打下基础。 | 利用森林运动会的游戏模式，通过希沃白板5的课堂活动互动功能，将所学新知通过游戏竞赛的方式，寓教于乐地让学生巩固，加深认识。选两名同学到电脑上进行判断题挑战。 | | 两名学生参与竞赛活动，其他同学加油鼓劲。 | | 利用希沃白板5的课堂活动互动功能，将所学新知通过游戏竞赛的方式，激发学生学习兴趣寓教于乐。 |
| 五、教师总结引发思考 | 39'10''-39'50' | | 通过梳理本节课的知识点，引导学生说一说本节课的收获，巩固加深认识。引导学生思考、发现可能性存在大小的问题，为后面可能性大小的教学作铺垫。 | 说一说本节课的收获。  事件发生的可能性是有大小的。  思考：事件随机出现的可能性的大小与什么有关？ | | 学生回顾本节课知识。 | |  |
| 六、作业布置： | 30'50''-40'30' | |  | 第47页 练习十一 第3题 | |  | |  |
| **六、教学流程图** | | | | | | | | |
| 谈话导入：猜一猜老师带了什么礼品  情境引入  实践探究  由这一件可能性事件引出课题并板书课题  通过4个实践探究活动，让学生经历可能性描述的过程  描述可能性  学生自由发言说一说生活中的可能性  游戏互动  学生在触屏机上完成竞赛活动  教师总结引发思考  作业布置  巩固提升 | | | | | | | | |

注：此模板可另附纸，为教学案例和教学论文的发表奠定基础。