

设计思路：

1.视频的第一段主要是激发兴趣，让学生尝试找寻解决方案是让学生进入学习状态，并不是要学生真正找到问题的解答，而是在主动地参与到寻求解决办法的过程中，体会问题的限制条件，以便提出可能的解决办法，活动1中，上课老师要鼓励学生通过头脑风暴、互相交流，在已有的认知基础上，尝试解决这个问题，虽然学生很可能找不到有意义的解决方案。

2.对第二段课程设计的说明:在分析数学史以后，发现复利问题时发现数字 e 最好的生活例子，最适止步规则则让我们看到了 e 在现实中很好的应用活动2中，不限制学生用怎样的图表展示三种方案的差异，但是教师在指导学生活动时，要观察学生所绘制的图标，给予指导，并在播放下一段视频后，展示学生中做的好的了，提出表扬，这对提高学生主动尝试的积极性有帮助。

3.在活动4——翻卡片游戏时，在一定时间的无止步规则的游戏后，需要老师在学生一边游戏，一边寻找合适的止步策略时，引导学生将对象的一部分作为参考标准，至于以多少的对象作为样本，这一环节教师不做明确指导。

4.本课程的学习要求学生有一定的微积分相关知识，对于复利问题中用到极限，通过借助计算器计算数据，直观的体验数据的极限。在最适止步规则问题中，把建立概率计算的累积式的建立作为重点，至于通过积分以及

导数推出最适止步的节点是 n/e ，视学生的准备知识情况而定，可以只做介绍性的说明。