

香港中文大學 教育學院 大學與學校夥伴協作中心
優質教育基金主題網絡計劃 — 大專院校
「遊戲。學習。成長」計劃 2021-2022
教學資源

學校名稱	大埔商會幼稚園
主題名稱	冬冬的二十塊錢
班 級	K3
教學時段	14/2/2022-20/5/2022

冬冬的二十塊錢-教學總目標

知識

- 認識香港的貨幣面值、特徵
- 認識不同形式的付款方法
(現金、八達通(卡/手錶)、信用卡、及手機(支付寶)等)
- 認識錢的用途
- 認識正確運用金錢的方法
- 認識不同形式的捐贈方法
(買旗、義賣、捐款箱等)

技能

- 能辨別香港貨幣的面值
- 能掌握兌換的技巧
- 能分辨「想要」及「需要」
- 能掌握拓印的技巧
- 能妥善安排金錢的運用(計劃能力)

態度

- 學習參與討論和發表意見
- 欣賞不同地方的貨幣
- 培養珍惜金錢的態度
- 懂得感謝爸媽辛勞工作和養育
- 培養儲蓄的習慣
- 培養自我完善的態度
- 願意捐贈予有需要的人

教學遊戲-教案

本天教學重點：辨別「想要」及「需要」

具體目標: 1. 辨別「想要」及「需要」 2. 認識正確運用金錢的方法 3. 培養儲蓄的習慣(錢罌/銀行)

網課時間

教材/教具

* 等候幼兒登入期間可播放已學的兒歌/歌曲以重溫

1. 點名
2. 晴雨表

PPT

引起動機：

3. 請幼兒上課前準備一對襪和一件玩具，請幼兒選擇其中一種，分享選取該物品的原因。引導幼兒說出選取該物品是需要使用還是想要？

一對襪
一件玩具

內容：

*包括小遊戲(互動)

4. 老師選擇不同的情景，以深化「想要」及「需要」的概念。

- 1) 襪子破了，但又想吃糖果，應用10元買哪樣？
- 2) 鉛筆快用完了，應用10元買鉛筆還是玩具？
- 3) 你很想買個玩具，但家中已有類似的玩具，這是「想要」還是「需要」？

5. 播放短片「小小理財師: 想要和需要(01:45)」讓幼兒認識「想要」還是「需要」的概念，教導幼兒運用零用錢前先想清楚，是否真的有需要？

6. 出示工作紙上不同的情景，請幼兒圈出哪些物件是「需要」的並分享原因。



7. 請幼兒分享如何善用金錢：除購買需要物品外，可將金錢存入銀行或錢罌。

總結：

8. 金錢是爸爸媽媽努力工作賺取的，提醒幼兒要善用金錢，購物前想清楚是需要還是想要。

9. 課後工作紙：請家長協助幼兒完成工作紙，並Whatsapp傳送至學校。



網課互動環節

請幼兒選擇其中一種**需要**的物品，
分享**需要**該物品的原因。



A



B



情景一

襪子破了，但又想吃糖果，
應用10元買哪樣？



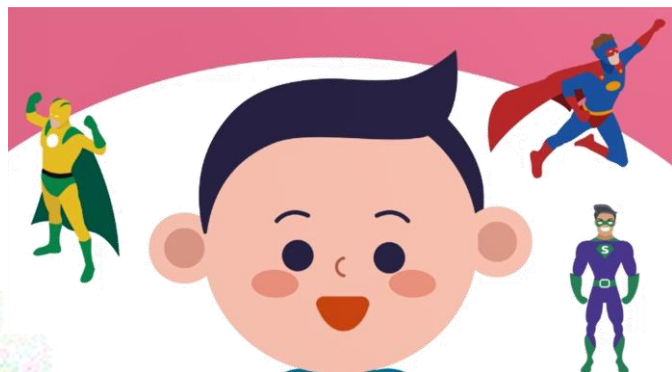
情景二

鉛筆快用完了，
應用10元買鉛筆還是玩具？



情景三

你很想買一件玩具，
但家中已有類似的玩具
你還會買嗎？



總結：



金錢是爸爸媽媽努力工作賺取的，
幼兒要善用金錢：買東西或存入銀行/錢罌
購物前想清楚是需要還是想要。

課後 工作紙

課後工作紙將隨功課一起發放，請家長協助幼兒完成工作紙，於下次交功課時交回。

家長亦可與幼兒找找家中有哪些物品是幼兒「需要」和「想要」的，拍下來分享吧！

「需要」「想要」你懂嗎？



「需要」

維持基本生活的必要消費，如果少了「需要」的物品，生活可能會出現困難。



「想要」

生活上的非必要消費，沒有「想要」，我們生活不會受到太大的影響，可能只是影響心情。



錢妹要爺爺買以下的東西，請圈出它們是屬於錢妹的「想要」或「需要」



早餐

想要 / 需要



雪糕

想要 / 需要



已經有手錶，想要最新的閃燈款

想要 / 需要



新學年的課本

想要 / 需要



波鞋不合穿，要買新波鞋

想要 / 需要



卡通漫畫

想要 / 需要



新上映的動畫門票

想要 / 需要



做功課的鉛筆

想要 / 需要

學習 重點

- 分辨「需要」和「想要」
- 明白我們的金錢有限，不能夠擁有所有的東西

復課後課室活動-玩具店(模擬買賣)



教學反思及成效

- 由於疫情關係，無法進行切入遊戲，改為以網課形式教學。
- 透過分組活動時幼兒能向同伴分享錢的用途及利用教具進行兌換遊戲，在遊戲過程中與同伴有合作溝通，組合出想要的金錢數值，讓幼兒加強溝通及合作。
- 在網課期間教導幼兒認識父母的金錢來源及珍惜金錢的方法，學會感謝父母，在活動過程中，能見到小朋友懂得多謝父母工作賺錢的辛勞，會給父母擁抱說謝謝，亦懂得珍惜金錢，不亂花費。
- 最後以網課形式教授，能讓家長參與到課堂，能讓家長更了解課堂內容及幼兒上堂的表現，增強家校合作。
- 另外在需要及想要工作紙方面，建議面授時可以分享工作紙，令到幼兒能更鞏固需要和想要的概念。
- 復課後老師提供2-3人一組討論，從而提升他們的互動及表達能力。幼兒能投入整個主題，多了創作機會、討論、思考及協助的機會。
- 在區角遊戲中，讓幼兒可以更生活化的熟悉電子貨幣的付款方法，如支付寶、八達通等，讓幼兒透過遊戲探索及嘗試操作電子貨幣付款的方式。
- 老師有專業的成長，明白遊戲的意義。老師亦能計劃、剪裁課程時，要因應小朋友的需要，懂得放手，共同備課，配合關注事項。
- 老師能放下教材套已既定的教學內容，調節合適本校幼兒的校本課程，流程設計合適幼兒的能力及興趣。學習目標能將「知識、技能、態度」緊扣起來。