

「遊戲。學習。成長」計劃

1. 教學計劃

學校名稱：	香港保護兒童會胡好幼兒學校
主題名稱：	理財
教學目標：	1. 幼兒認識香港的錢幣外型及種類。 2. 幼兒能建立正確的理財觀念。 3. 幼兒能主動表達自己的想法及進行討論，培養思考的習慣。
班級：	高班
教學時段：	2月19日至3月16日 (共4週)

2. 主題架構圖

主題名稱: 理財

課程設計理念：課程按照緊扣本校辦學宗旨，以「兒童為本」教育理念，建立幼兒終身學習基礎和全人發展;配合本年度關注事項，以遊戲為教學策略，賦權幼兒學習，加強自由探索元素，以配合的幼兒發展和興趣;另於體能方面，則運用不同的遊戲活動促進強化幼兒大肌肉、協調能力及感官，並提高家長對「親子運動」之關注，再配合本年度的品德教育，讓幼兒從生活中實踐，建立正面價值觀及良好的品格發展。

總目標：

透過遊戲活動兒童能

知識：認識錢的功用、認識錢的由來、認識錢的種類、認識錢的外型、認識買賣的程序

態度：懂得節約、建立正確的理財觀念、培養分享的美德、能與人合作完成目標

技能：學習分類、比較、及訪問的能力、拓印的技巧、能以語言表達自的選擇及原因

切入遊戲：

於幻想角中放入幼兒自行帶回的物品，一起把幻想角設計成商店，讓幼自行把貨物訂價，並思考如何能得到其中想要的東西(買)，從而讓幼兒認識錢的功用，並於過程中試加入錢的種類、錢幣的面額、顏色色探索機會。

副題一：(2天)

錢的功用及由來

學習重點

- ◆ 認識錢於日常生活的功用
- ◆ 能以訪問認識錢的由來
- ◆ 認識金錢來源：是以工作換取的

教學遊戲：

- ◆ 小小記者-錢的由來
- ◆ 來說說-學習分享

副題二：(6天)

錢的類別

學習重點

- ◆ 認識貨幣的種類-電子貨幣和現金
- ◆ 認識現金的外形及面值
- ◆ 比較物品的價格
- ◆ 認識購物的付款方法

教學遊戲：

- ◆ 拋拋樂-付款方法
- ◆ 拼拼砌砌-認識硬幣/紙幣外型
- ◆ 錢幣組合及對換-翻紅豆
- ◆ 闖關遊戲、模擬買賣-學找換
- ◆ 錢幣拓印

副題三：(7天)

正確的理財觀念

學習重點

- ◆ 辨別需要和想要
- ◆ 懂得幫助有需要的人
- ◆ 學習管理自己的財富

教學遊戲：

- ◆ 考反應-辨別「需要」和「想要」
- ◆ 康樂棋、藝術言文創作-正確理財觀念
- ◆ 小社區(開設工作室、銀行及小商店)-管理財富、分享及幫助別人





3. 教學遊戲

主題名稱：理財

班別：K3

教學時段:五天

活動名稱:小社區

目標	活動流程	
開展小社區活動	1. 老師問幼兒：「我帶了一些文具加在小商店，但你們要怎樣才能買到？怎樣才能賺取金錢呢？」 2. 引導幼兒說出以工作賺取金錢。	
討論及製作小商店的價目	1. 幼兒分組討論他們為教室中/學校內的人提供服務。 2. 教師把討論結果寫記錄(提議：抹枱、整理圖工角、擦寫字板、幫忙拿東西) 3. 幼兒按物品的價格製作價錢牌。	
製作薪金表	1. 教師協助訂出各項工作的工資。 2. 幼兒一起製工作室的服務及收費表。 3. 到各班宣傳工作室的服務及開張日期。	
工作實況	 	

討論幼兒賺取金錢之用途

1. 討論幼兒賺取的金錢，除購物外還會做甚麼？社區裏又有那些設施能配合他們選擇的項目？(如：銀行、老人院等)

2. 幼兒計劃如何分配他們所賺取的金錢。

<p>我賺了__元， 我用來____、 ____和____。</p>
--

能管理工作賺取的金錢；
選擇購買想要的物品或服務

-幼兒在全日內工作，賺取金錢以購買想要的物品/服務。



4. 教學反思及成效

整個主題以遊戲的元素貫穿，並延伸至最後的總結活動，以工作室、銀行和小商店來讓幼兒體驗由工作賺錢到運用金錢的流程。幼兒自行設計工作室，訂立工作的項目和薪金，服務對象包括全校，如：本班的清潔、協助預備班午睡和進食等，而幼兒所賺取的金錢可先放於銀行或購物。在有意義的情境下，幼兒都很認真的工作，部份幼兒會把錢花掉，部份幼兒會先蓄起，作為購買較貴的物之用，而大部份幼兒把賺回來的錢分配作購物和儲蓄。家長反映亦良好，他們表示幼兒回家也會談及在校工作賺錢的事，並表現雀躍。幼兒在遊戲中，自主地參與整個小社區的活動計劃，並能積極表達，學習到如何管理自己的財富，達到本主題的學習目標。