



## 學校教學資源：建議教學流程

環節	主題	學與教活動重點	教具
1	教學： 認識香港硬幣 (約 5 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 認識硬幣的不同幣值</li> <li>➢ 比較不同硬幣的大小和形狀</li> </ul>	「認識金錢」教學簡報
2	課堂活動 1： 香港硬幣 Bingo (約 10 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 將全班學生分為 4 組，每組獲發一款 3 格乘 3 格的格仔紙，上面標註不同的金額。遊戲開始時，教師會列出數枚硬幣道具，學生需要按貨幣的總值，刪去格仔紙上相對應的金額。最快成功「過三關」連成一條直線的組別勝出，遊戲隨即完結。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 格仔紙</li> <li>● \$1 硬幣</li> <li>● \$2 硬幣</li> <li>● \$5 硬幣</li> <li>● \$10 硬幣</li> </ul>
3	教學： 認識「需要」和「想要」 (約 5 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 描述如何使用金錢換取物品</li> <li>➢ 講解金錢有限，購買物品時需要作出抉擇，因此需要分辨「需要」和「想要」。</li> </ul>	「分辨需要和想要」教學簡報
4	課堂活動 2：「需要」「想要」跳跳紮 (約 10 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 學生排成一列站在直線上，直線兩旁分別標示為「需要區」和「想要區」。教師在每一個回合中，逐一展示一張產品卡，學生需要判斷該物品是屬於「需要」或「想要」，然後跳往相對應的區域內。每個回合結束後，教師公布答案，揭曉相關產品是屬於「需要」還是「想要」。</li> <li>➢ 當所有產品卡展示完畢後，遊戲隨即完結。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 繩子 (自備)</li> <li>● 「需要區」和「想要區」指示牌</li> <li>● 產品卡</li> </ul>
5	教學： 課堂總結 (約 5 分鐘)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 重溫「需要」和「想要」的概念，請學生反思以往購買的物件究竟是屬於「想要」還是「需要」，使他們將來在購物時多加思考。</li> </ul>	