



才德兼備理財學校計劃

The Chin Family Financially Literate Schools Programme

教學資源分享

主題：香港社會今與昔

將軍澳官立小學

小學四年級 常識



CENTRE FOR
UNIVERSITY & SCHOOL
PARTNERSHIP
大學與學校夥伴協作中心
香港中文大學教育學院 • FACULTY OF EDUCATION CUHK

將軍澳官立小學
2019-2020 年度 上學期
常識科 四年級

| | | | | | | |
|-------------------------|--|--|---|--|---|---|
| 課題 | 香港社會今與昔 (4B 冊 單元二 第 4 課) | | | | | |
| 已有知識 | <ul style="list-style-type: none"> 學生已初步認識香港的歷史發展 | | | | | |
| 所需教節 | 共 6 節 | 運用合作學習策略課節 | | 運用思維策略課節 | 使用電子學習課節 | |
| | | <input type="checkbox"/> Corners <input type="checkbox"/> Two-Box Induction <input type="checkbox"/> Pair Interview <input type="checkbox"/> Team Word-Webbing <input checked="" type="checkbox"/> Numbered Heads Together | <input type="checkbox"/> Pair Work <input type="checkbox"/> Think-Write-Pair <input type="checkbox"/> Think-Pair-Share <input type="checkbox"/> Roundrobin <input type="checkbox"/> Roundtable <input checked="" type="checkbox"/> 其他： <u>二人小組</u> | (自主學習) <input checked="" type="checkbox"/> 自我檢查/互相核對 <input type="checkbox"/> 歸納 <input type="checkbox"/> 溫氏圖 | <input type="checkbox"/> Nearpod <input type="checkbox"/> Mentimeter <input type="checkbox"/> Flipped Classroom | <input type="checkbox"/> EdPuzzle <input type="checkbox"/> Kahoot <input checked="" type="checkbox"/> Power Lesson 2 <input type="checkbox"/> 其他： _____ |
| | | 第 1-3 節 | | 第 2-3 節 | 第 1, 4 節 | |
| 學習目標 | 認知/知識學習 | <ul style="list-style-type: none"> 從舊物的興替中，能說出舊物與故地被取代的原因。 能分辨香港的房屋問題和政府的房屋政策。 | | | | |
| | 合作/社交技能 | <ul style="list-style-type: none"> 解釋自己想法： <ol style="list-style-type: none"> 我認為_____被_____取代的原因是_____。 我滿意/不滿意現時居住的房屋，因為_____。 積極聆聽 達成共識 | | | | |
| | | | | | | |
| 教具 / 資源 (例：HKEdcity) | <ul style="list-style-type: none"> 預習(PowerLesson2) (課前) 課堂活動一(工作紙) 課堂活動二(PowerLesson2) (課中) 延伸(參觀「美荷樓」) 簡報：【舊物與故地】 HKEdcity_ETV_「昔日的生活」 | 學習語境 (如適用) | <ul style="list-style-type: none"> HKEdcity_ETV_「昔日的生活」(片長：16 分 06 秒) (介紹昔日寮屋(木屋)及徙置區居民的生活) https://www.hkedcity.net/etv/resource/2415935 | | | |

| | | | |
|--|---|----------------|---|
| <p>教學流程 (完整課堂設計)</p> | <p>合作/思維/電子 (請刪除)</p> | <p>第 1-3 節</p> | <p>學習目標：</p> <ul style="list-style-type: none"> 從舊物的興替中，能說出舊物與故地被取代的原因。 能分辨香港的房屋問題和政府的房屋政策。 |
| <p>請在活動/問題旁列出：</p> <ul style="list-style-type: none"> 高階思維問題 (例：分析/綜合/評鑑) 合作學習策略名稱 思維策略名稱 | <p>預習</p> <ul style="list-style-type: none"> 運用 Powerlesson 2 「常 4B4 香港社會今與昔」進行預習，觀看短片(ETV「昔日的生活」(片長：16 分 06 秒)，回答問題。透過觀看短片，讓學生進一步了解香港昔日寮屋(木屋)及徙置區居民的生活，並學會知足感恩。 影片問題如下： <ul style="list-style-type: none"> Q1. 影片中所說的寮屋即是指以下哪類型房屋? (4:00) A.木屋 B.公屋 C.居屋...D.唐樓 Q2. 1953 年，香港哪個木屋區發生大火，令五萬多名居民痛失家園? (6:45) A.將軍澳 B.石硤尾 C 筲箕灣 D 黃大仙 Q3. 以下哪項不是香港昔日兒童喜歡玩的玩意? (11:30) A.「跳飛機」 B.「抓豆袋」 C.玩電動玩具 D.拍「公仔紙」 | | |
| <p>引起動機</p> <ul style="list-style-type: none"> 老師以問答遊戲形式跟學生重溫預習內容—(數字頭 Numbered Heads Together) 老師引導學生明白雖然昔日物質條件貧乏，大家都沒有甚麼娛樂、沒有豐富早餐、沒有到外地旅行的機會，甚至沒有電視機，居住的地方又擠迫又簡陋，但大家卻生活得很快樂。 為甚麼？因為他們懂得感恩、忍耐、分享。 老師旨在從這些事例中，培養學生知足、感恩的人生態度。 <p>課堂活動(一) (課堂活動工作紙)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 合作學習(二人小組 Pair Check) 教師展示<u>簡報</u>【舊物與故地】 老師作講解：學生<u>二人一組</u>：專心聆聽，和組員輪流互相分享及核對，並解自己的想法，彼此需達成共識，有需要時可修改答案。 | | | |

- 老師跟學生作示範，讓學生進一步掌握「自我檢查及互相核對」和「解釋自己想法」的做法。
- 學生依照老師指示完成合作學習。
- 運用數字頭選出一位組員匯報，老師引導全班互評是否正確。
- 給予達標的學生積點(學習和社交技能) (能達成共識的可多獲積點)。

➤ 隨着科技進步和社會發展，以下物件或地方被甚麼取代了?請解釋它們被取代的原因。

組員 A：解釋自己的想法：

我認為 荔園遊樂場 被 海洋公園 取代的原因是

- 面積較大，可容納更多遊客
- 遊樂設施新穎、豐富，配套齊備
- 其他： (接受合理的解釋)

組員 B：解釋自己的想法：

我認為 啟德機場 被 赤鱸角機場 取代的原因是

- 面積大差不多四倍，可容納更多的飛機和旅客
- 設計和配套完善，更方便、舒適
- 其他： (接受合理的解釋)

組員 A+B：解釋自己的想法：

我們認為 手動打字機 被 電腦和打印機 取代的原因是

- 即使輸入錯誤，也容易修改
- 可儲存備份，也可同時打印多份文件
- 既方便又省時
- 其他： (接受合理的解釋)

➤ 隨着科技進步和社會發展，新的產品不斷推出，取代功能相似的舊產品，不少舊東西會漸漸被社會淘汰。

課堂活動(二) (PowerLesson2)

- 觀看影片—「香港房屋發展」(課本 P.26)
- 播放影片前，着學生特別留意房屋演變與社會環境變化的關係。
- 老師提問有關影片內容 (課本 P.26-27)
- 利用 PowerLesson2 統計：本班居住房屋的類型 (公屋、居屋、唐樓、私人屋苑、其他)
- 着學生分析統計圖的結果
- 老師問學生是否滿意現時居住的房屋?並解釋原因。(以引起他們對香港房屋問題的關注)
學生解釋自己的想法：我 滿意/不滿意 現時居住的房屋，因為_____。

總結

1. 學生從舊物的興替中，能說出舊物與故地被取代的原因。
2. 學生能分辨香港的房屋問題和政府的房屋政策。

思維策略反思

1. 今天我們學習的自我檢查及互相核對是怎樣做的？
2. 自我檢查及互相核對有甚麼好處？(透過互相核對，可確保自己答對，免再更改；在討論的過程中，互相提出不同的意見，學得更多；而認為自己叻的同學要能教會對方明白，才算真正叻。)
3. 運作時有困難嗎？如何解決？(若有學生提出困難，老師邀請其他同學提出解決方法，或由做到的小組分享。)
4. 在甚麼情況下，你們也可以用自我檢查及互相核對來幫助學習呢？
(老師可以先舉例自己甚麼時候會運用，促進學生思考。例：擬定測考試卷，先自己檢查，再由同級任老師核對)
(由學生舉出例子，如用心做功課，再由家人協助核對，免重做；自己檢查家課，再由家人協助核對等。)

課後延伸 (知識轉移)

1. 教育性參觀(11/12-18/12)—由校方安排四年級同學到石硤尾舊式徙置大廈「美荷樓」參觀，讓學生走出課室，親身體驗昔日香港的建築及情懷。
2. 單元小測

| | | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|--|
| 課題 | 香港社會今與昔 (4B 單元二 第四課) | | | | | |
| 已有知識 | <ul style="list-style-type: none"> 已知香港現代化和都市化的歷程 | | | | | |
| 所需教節 | 共 節 | 運用合作學習策略課節 | | 運用思維策略課節 | 運用電子學習 | |
| | | <input type="checkbox"/> Corners <input checked="" type="checkbox"/> Two-Box Induction <input type="checkbox"/> Pair Interview <input type="checkbox"/> Team Word-Webbing <input type="checkbox"/> Numbered Heads Together | <input type="checkbox"/> Pair Work <input type="checkbox"/> Think-Write-Pair <input checked="" type="checkbox"/> Think-Pair-Share <input type="checkbox"/> Roundrobin <input checked="" type="checkbox"/> Roundtable <input type="checkbox"/> 其他：_____ | (培養自主學習能力) <input type="checkbox"/> 自我檢查/互相核對 <input type="checkbox"/> 歸納 <input checked="" type="checkbox"/> 溫氏圖 <input type="checkbox"/> 奔馳法 SCAMPER | 預習材料 <input type="checkbox"/> Flipped Classroom <input type="checkbox"/> 其他：_____ | 課堂互動 <input type="checkbox"/> Nearpod <input type="checkbox"/> Power Lesson 2 <input type="checkbox"/> 其他：_____ |
| | | 第 節 | | 第 節 | 第 節 | |
| 學習目標 | 認知/知識學習 | <ul style="list-style-type: none"> 了解昔日香港兒童的生活面貌 比較今昔兒童生活面貌的異同 明白科技發展及社會經濟變化對兒童玩意的影響 | | | | |
| | 合作/社交技能 | <ul style="list-style-type: none"> 解釋自己想法： 我認為現在和以往的兒童玩具有_____分別，這是因為_____。(社會經濟/科技發展?)。 | | | | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> 積極聆聽 達成共識 | | | | |
| 教具 / 資源 / 主題閱讀 | <ul style="list-style-type: none"> 玩具道具 工作紙 簡報 | 理財品德 | | <ul style="list-style-type: none"> 認識現代電子遊戲產品(課金文化)所帶來的消費誘惑及潛在風險(網上消費風險) 以精明及自制的態度面對消費的慾望和誘惑 | | |
| 教學流程 (完整課堂設計) | 合作/思維 | 第 4-5 節 | 學習目標 | | | |
| 請在活動/問題旁列出： | <ul style="list-style-type: none"> 比較今昔兒童活面貌的異同，明白科技發展及社會經濟變化對兒童玩意的影響 認識現代電子遊戲產品(課金文化)的本質，購物時抵抗消費的慾望和誘惑 | | | | | |
| | | | | | | |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 高階思維問題 (例：分析/綜合/評鑑) 合作學習策略名稱 思維策略名稱 | <p>預習 請學生訪問「祖父母或外祖父母」兒時(10歲)最喜愛的玩具，了解玩具的玩法並與自己的進行比較</p> <hr/> <p>課堂活動 (一)</p> <p>5" 暖身活動 以Four corner形式，讓學生體驗香港昔日玩具的玩樂形式，並體驗其樂趣。(公仔紙、挑竹籤、橡根繩、翻花繩)</p> <p>5" 回應預習： 運用Two-Box Induction，讓學生試著把老師所指的玩具進行分類。 學生指出分類的方法及原因。</p> <ul style="list-style-type: none"> 指出這些分類是按玩具出現的先後次序作分類，分享各同學的玩具，並嘗試歸納它們屬於哪一種類。 <p>15" 思討享 讓學生歸納上題各玩具的特點。 讓學生閱讀玩具卡相關資料，思考一下，並進行討論，嘗試歸納出它們的特點。 運用數字頭抽選一位組員匯報工作紙討論結果(合作前告訴全班)，教師引導全班互評是否正確。</p> <p>引導問題：</p> <ol style="list-style-type: none"> 玩具製作的物料有何相同或不同之處？ 遊玩方法有沒有相同或不同之處？ 遊玩人數、是否需要能源..... <p>全班同學透過今昔兒童玩具的特點，嘗試解釋為何今昔玩具出現變化。 老師嘗試引導學生推論出這是人口結構(自己玩/一齊玩)、經濟發展(自製/購買)及科技進步(電動/手動)影響了我們的生活方式。</p> <hr/> <p>課堂活動 (二)</p> <p>從各同學的玩具中，指出現在的電子遊戲中，有部分手遊需要「課金」(付款)。</p> <p>5" 新聞分享 從新聞個案討論中，帶出不同國家已有不同的手遊規管。</p> <p>圍圈說</p> |
|---|--|

思考問題：

如果香港也規管，你認為怎樣的規管是合理？

- 2" 全面禁止兒童玩**涉及課金的電子遊戲**？(老師提問:手遊可由其他玩物取代。如並非全面禁止又可如何管制? 限時/限付費方法/金額是否可行?)
- 10" 禁止怎樣的付款模式？(1.購買積點卡 2.自己八達通/支付寶 → 留意兩種付款模式所帶來的自制效果及潛在風險都有顯著不同)(指出付款應物有所值，所付出有沒有意義/是否得到樂趣/朋輩認同)
- 10" " 如果決定限制付款，多少才合理？(應是能力所及/部分自有金錢，引導出家長所給予的金錢，部分是給予小朋友生活所需，他們應有誠信地運用金錢。如使用作玩樂之用亦應得到父母同意)
- 5" 如不立法規管課金，可如何避免兒童在玩電子遊戲胡亂花費？(教育/自制)
- 8" 總結：玩遊戲不一定要付費，金錢得來不易，很多遊戲不用付費亦能享受與朋友一起遊玩的樂趣。如能自己設計遊戲與同學玩，樂趣會更大。
- 玩手遊課金有何考慮因素？

合作學習反思

- 今天學習的分類及歸納是怎樣做的？有甚麼好處？
- 在甚麼情況下，你們也可以用歸納來幫助學習呢？

高階思維問題：

- 根據新聞內容，玩手遊成癮對生活有何影響？
- 為什麼手遊這麼受歡迎？

課後延伸 (知識轉移 例：延伸閱讀)

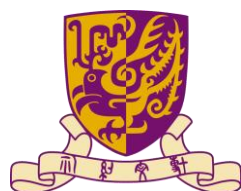
- 建議一些方法給3年級同學避免在玩電子遊戲時胡亂花費。

才德兼備理財學校計劃

The Chin Family Financially Literature Schools Programme



工作紙



CENTRE FOR
UNIVERSITY & SCHOOL
PARTNERSHIP
大學與學校夥伴協作中心
香港中文大學教育學院 • FACULTY OF EDUCATION CUHK

將軍澳官立小學
2018-2019年度 上學期 常識科
4上B冊 單元二 第4課 【香港社會今與昔】
課堂工作紙

班別：4()

組員姓名：_____

【舊物與故地】

二人一組：專心聆聽，和組員輪流互相分享及核對，並解釋自己的想法，彼此需達成共識，有需要時可修改答案。

隨着科技進步和社會發展，以下物件或地方被甚麼取代了？請解釋它們被取代的原因。

| | | |
|---------------------------|--------------------------|------------------------|
| (圖片) 荔園遊樂場(1949-1997年) | (圖片) 啟德機場(1936-1998年) | (圖片) 打字機(盛行至1980年代) |
| (圖片) 海洋公園 | (圖片) 赤蠟角機場 | (圖片) 電腦和打印機 |

組員 A：解釋自己的想法：

我認為 _____ 被 _____ 取代的原因是

- 面積較大，可容納更多遊客
- 遊樂設施新穎、豐富，配套齊備
- 其他：_____

組員 B：解釋自己的想法：

我認為 _____ 被 _____ 取代的原因是

- 面積大差不多四倍，可容納更多的飛機和旅客
- 設計和配套完善，更方便、舒適
- 其他：_____

組員 A+B：解釋自己的想法：

我們認為 _____ 被 _____ 取代的原因是

- 即使輸入錯誤，也容易修改
- 可儲存備份，也可同時打印多份文件
- 既方便又省時
- 其他：_____

將軍澳官立小學

2019-2020年度上學期

常識科 六年級

香港社會今與昔 活動工作紙 (一)

1. 分類：以下玩具屬於哪個類別？把正確的數字字母填在_____上。

| | | | |
|-----------------|-------------------|------------------|--------------------|
| (圖片) 1. 拍公仔紙 | (圖片) 2. 指尖陀螺 | (圖片) 3. 翻花繩 | (圖片) 4. 3D 公仔模型 |
| (圖片) 5. 抓豆袋 | (圖片) 6. 膠劍仔 | (圖片) 7. 迷你積木 | (圖片) 8. 泥膠玩具 |
| (圖片) 9. 橡筋繩 | (圖片) 10. 電子遊戲機 | (圖片) 11. 手機遊戲 | (圖片) 12. 踩鐵罐 |

A 類：_____

B 類：_____

解釋自己的想法：

我認為現在和以往的兒童玩具有_____分別，這是因為

_____。

(圖片)

拍公仔紙

(圖片)

指尖陀螺

(圖片)

翻花繩

(圖片)

公仔模型

(圖片)

抓豆袋

(圖片)

膠劍仔

(圖片)

迷你積木

(圖片)

泥膠玩具

(圖片)

橡筋繩

(圖片)

電子遊戲機

(圖片)

手機遊戲



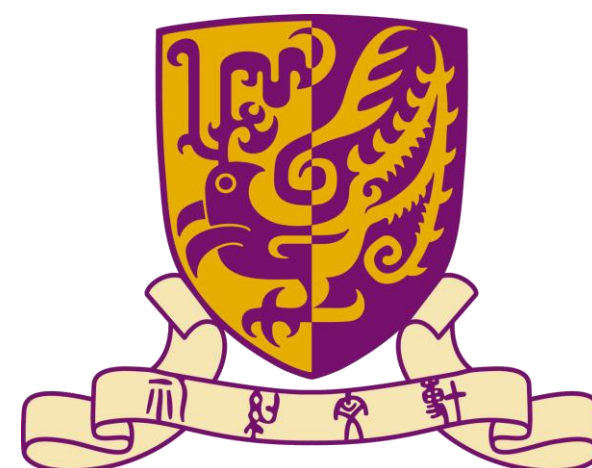
才德兼備理財學校計劃

The Chin Family Financially Literate Schools Programme

教學簡報



投委會
IFEC



CENTRE FOR
UNIVERSITY & SCHOOL
PARTNERSHIP

大學與學校夥伴協作中心

香港中文大學教育學院 • FACULTY OF EDUCATION CUHK

4上B冊 單元二 第4課
【香港社會今與昔】
【舊物與故地】

二人一組

專心聆聽

互相分享

自我檢查

解釋自己想法

互相核對

達成共識

隨着科技進步和社會發展，以下物件或地方被甚麼取代了？請解釋它們被取代的原因。

| | | |
|----------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|
| (圖片) <u>荔園遊樂場(1949-1997年)</u> | (圖片) <u>啟德機場(1936-1998年)</u> | (圖片) <u>打字機(盛行至1980年代)</u> |
| (圖片) <u>海洋公園</u> | (圖片) <u>赤鱗角機場</u> | (圖片) <u>電腦和打印機</u> |

A:解釋自己的想法：

我認為 _____ 被 _____ 取代的原因是

- 面積較大，可容納更多遊客
 - 遊樂設施新穎、豐富，配套齊備
 - 其他：
-

B:解釋自己的想法：

我認為 _____ 被 _____ 取代的原因是

- 面積較大，可容納更多遊客
 - 遊樂設施新穎、豐富，配套齊備
 - 其他：
-

A+B:解釋自己的想法：

我們認為 _____ 被 _____ 取代的原因是

- 即使輸入錯誤，也容易修改
- 可儲存備份，也可同時打印多份文件
- 既方便又省時
- 其他：

| 比較項目 | 啟德機場 | 赤鱸角機場 |
|----------|---|-------------|
| 位置 | 市區——九龍城區 | 離島——大嶼山 |
| 啟用時期 | 1925年1月24日— 1998年7月6日 | 1998年7月7日至今 |
| 周邊環境 | 被民居包圍 | 單獨一個島 |
| 建設者 | 何啟爵士和區德先生填海建花園城市 美國人哈利·亞弼開辦飛行學校， 1928年由政府購回土地擴展機場 | 香港政府：機場管理局 |
| 客運大樓建築面積 | 66,000 平方米 | 730,000平方米 |
| 滑行道總長度 | 7,100 米 | 7,600米 |
| 停泊位置 | 65個 | 182個 |
| 登機門 | 32個 | 120個 |
| 登記櫃枱 | 200個 | 433個 |
| 行李輸送帶 | 12條 | 13條 |
| 停車場泊車位 | 1,732個 | >3000個 |



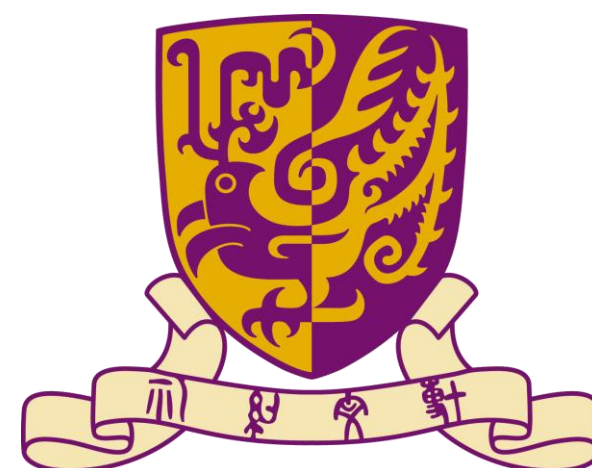
才德兼備理財學校計劃

The Chin Family Financially Literate Schools Programme

教學簡報



投委會
IFEC



CENTRE FOR
UNIVERSITY & SCHOOL
PARTNERSHIP

大學與學校夥伴協作中心

香港中文大學教育學院 • FACULTY OF EDUCATION CUHK

個案一

- 小明所玩的手遊非常有趣，付款後玩遊戲可解悶，又有機會得到豐獎品。聽說抽到的獎品很名貴，更有機會變賣賺錢。

個案二

- 小明所玩的手遊需要買裝備，玩遊戲增加勝算，他打算把每月所有零用錢用來玩這個遊戲。

個案三

- 小明在手遊世界中經常勝出，並因為分享自己的道具而認識了功群感友，小明覺得自己很有成就。小明為朋友，小風，決定多買道具送朋友。

除了是否應該付款玩遊戲外，
玩手遊還有甚麼注意事項呢？

- 甚麼遊玩時間適合？玩多長時間？
- 遊玩地點？
- 遊玩人物(參與網上手遊的人)？
- 其他(個人健康、社交及生活)？