

方案名稱：FUN 心玩經濟

主要領域：社會領域

參賽者姓名：石如玉、林鈺芹、許瑛玫

學校名稱：臺北市私立靜心國民小學

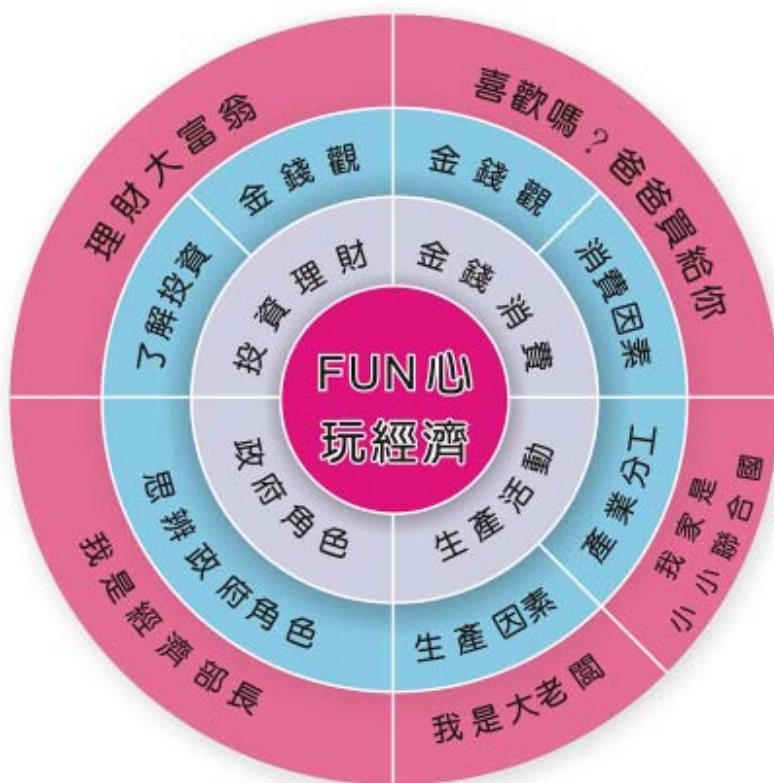
## 壹、創意教學背景說明

六上社會領域課程其中一個主題為「經濟學」。經濟是經世濟民的學問，涵蓋的層面相當廣泛，和我們的生活有密切關係。回想起過去學習「經濟學」的經驗，都覺得經濟學是艱深難懂的，甚至感到懼怕，因此我們不斷思考要如何將這如此生活化的學問教得生動有趣？根據文獻指出，對於兒童而言，生活即是遊戲，學習也從遊戲中開展，在遊戲教學中，學生是知識的主動建構者。因此我們希望利用「遊戲教學法」，以學生經驗為出發點，讓每個孩子在遊戲中勇於展現自己，並藉由做中學的體驗學習、角色扮演中建構知識，成為學生能帶得走的能力。

## 貳、課程與教學設計

### 一、課程概念架構

我們歸納翰林版六年級經濟要學的內容，將重要學習概念繪製成課程結構圖，打破單元，將課程概念歸納為「生產活動」、「金錢消費」、「投資理財」、「政府角色」四種。分別要學習的重點有「金錢觀」、「消費因素」、「產業分工」、「生產因素」、「了解投資」、「思辨政府的角色」，在依此學習重點設計「喜歡嗎？爸爸買給你」、「理財大富翁」、「我家是小小聯合國」、「我是大老闆」、「假如我是經濟部長」等 5 個教學活動，並進行實作評量與紙筆測驗來了解學習成效。



## 二、教學活動設計與實施

### (一)教學活動設計

主題	教學目標	教學活動	節數
喜歡嗎？爸爸買給你！	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能瞭解消費的目的與原因</li> <li>2. 瞭解影響消費的因素</li> <li>3. 培養正確的消費態度與觀念</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 如果你有一萬元：了解自己的「消費行為」類型。</li> <li>2. 金錢萬能：探討錢的功能。</li> <li>3. 消費停看聽：學習如何記帳。</li> </ol>	2
理財大富翁	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解投資理財的目的與方式。</li> <li>2. 能體會每一種投資理財都必須面對大小不同的風險。</li> <li>3. 能建立正確的投資理財觀念。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 角色分配：說明遊戲方式及小組的錢財運用分配情形討論。</li> <li>2. 遊戲開始：每一組依序選擇情境，模擬金錢的收支。</li> <li>3. 致富之道：根據遊戲過程，全班討論如何才是正確理財之道。</li> <li>4. 叫我「股神」：紙上作業買真正現行股票，體驗實際投資經驗。</li> </ol>	3
我家是小小聯合國	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解全球產業分工合作的重要性</li> <li>2. 瞭解物品、勞力、服務都屬產品</li> <li>3. 瞭解生產者會選擇適合的地點生產，以獲取利潤</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 任務特搜小組：學生蒐集記錄日常用品的標籤裡所記載的訊息。</li> <li>2. 標籤的祕密：從標籤解讀產業分工的訊息。</li> </ol>	2
我是大老闆-	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解產品的「供給」與「需求」，與產品「價格」和「數量」的關係。</li> <li>2. 能瞭解大部分生產者生產目的在於獲得利潤。</li> <li>3. 能了解影響生產因素。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 當大老闆的秘訣①：收入－支出＝利潤</li> <li>2. 當大老闆的秘訣②：價錢與數量的秘密</li> <li>3. 我是大老闆：園遊會企劃與實作</li> <li>4. 搶救貧窮大作戰：老闆如何轉虧為盈</li> </ol>	3(不含實作節數)
假如我是經濟部長	引導學生了解政府在經濟活動中的角色。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提出政府在經濟活動中可能面對的情境</li> <li>2. 智囊團出動：小組討論後由經濟部長發布政策</li> <li>3. 民眾意見：全班討論，由別組組員做為人民的反應提出建議。</li> </ol>	2

### (二)教學活動實施

單元名稱：喜歡嗎？爸爸買給你	
教學重點	
1	• 能瞭解消費的目的與原因
2	• 瞭解影響消費的因素
3	• 培養正確的消費態度與觀念

## 活動內容

1

- **如果你有一萬元**：藉由樂透廣告引起動機，假如你中了一萬元，老師提供多種物品隨意購買。記錄自己購物行為並分析影響消費因素。

2

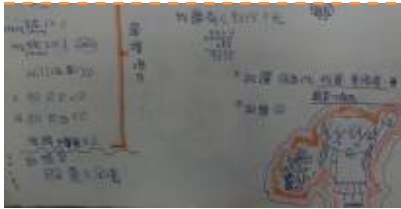
- **金錢萬能**：全班探討錢可以做什麼？錢無法做什麼？

3

- **消費停看聽**：提供一週的記帳單範例，小組分析其中的消費行為，瞭解想要和需要的差別，建立正確消費觀念與態度，並實際進行記帳。

## 教學實錄

▽購物情境引導後，學生記錄自己購物內容及數量



△小組討論錢的功能



△理財的第一步從記帳開始

## 單元名稱：理財大富翁

### 教學重點

1

- 能了解投資理財的目的與方式

2

- 能體會每一種投資理財都必須面對大小不同的風險

3

- 能建立正確的投資理財觀念

### 活動內容

1

- 「**理財大富翁**」前置作業：請每一組的兩位成員分別扮演銀行（負責錢的進出）和會計師（負責記帳於紀錄單），其他組員討論全組錢財的運用。

2

- 「**理財大富翁**」遊戲：以抽牌代表生活情境的發生，各組記錄並模擬錢財收支活動。

3

- **討論致富之道**：討論每一組的資金相同，經歷的情境相同，但為什麼遊戲結束後，每組的結餘卻有如此大的差別？

4

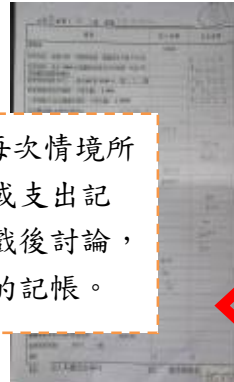
- **叫我「股神」**：藉由理財遊戲經驗，學生蒐集資料，以紙上作業方式買真正社會現行股票。

## 教學實錄



▲學生很投入情境地討論  
資金該如何分配

▶會計師必須將每次情境所  
遇到的狀況收入或支出記  
錄下來，以便遊戲後討論，  
也能複習上次教的記帳。



◀銀行行員認真算錢，學生們第一次  
計算那麼大筆的現金，雖然是假鈔，  
但還是難掩興奮之情。

▶每位學生對於下個未知的情境真  
是既期待又怕受傷害。



## 單元名稱：我家是小小聯合國

### 教學重點

1. 瞭解全球產業分工合作的重要性。
2. 瞭解生產者會選擇適合的地點生產，以獲取利潤
3. 瞭解物品、勞力、服務都屬於產品

### 活動內容

1. 任務特搜小組：學生調查紀錄家中食衣住行育樂物品的「身分」（品牌國/生產地）
2. 標籤的祕密：探究家中物品標籤中的標示，歸納發現全球分工及影響生產地的因素。

### 教學實錄

品名	品牌	品牌原國	製造地
...	...	...	...

品牌原創國：日  
本、美國、瑞士、  
臺灣

製造地：越南、  
馬來西亞、中國

▶揭開標籤的祕密

▼學生調查記錄家中日  
用品的原創國與產地





## 單元名稱：我是大老闆

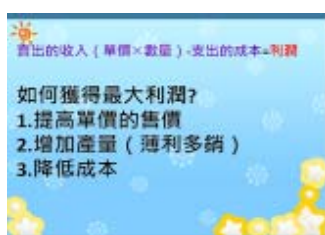
### 教學重點

- 1 • 能了解產品的「供給」與「需求」，與產品「價格」和「數量」的關係。
- 2 • 能了解大部分的生產者生產的目的在於獲得利潤。
- 3 • 能了解影響生產的因素。

### 活動內容

- 1 • 當大老闆的秘訣①：收入－支出＝利潤
- 2 • 當大老闆的秘訣②：價錢與數量的秘密
- 3 • 我是大老闆：園遊會企劃書及園遊會實作
- 4 • 搶救貧窮大作戰：年年虧損的老闆要如何轉虧為盈？

### 教學實錄



▲老師以 PPT 傳授當老闆的秘訣



▲學生正熱烈討論著園遊會企劃書提案



▲園遊會當天  
→我當老闆了

## 單元名稱：我是經濟部長

### 教學重點

- 1 • 引導學生了解政府在經濟活動中的角色。

## 活動內容

1

- 提出三種政府在經濟活動中可能面對的情境：
- 情境一：對生產者而言，但當供給量過多時.....
- 情境二：加入WTO，但當供給量過多時.....
- 情境三：金融危機

2

- 智囊團出動：小組討論後由經濟部長發布政策

3

- 民眾意見：由別組組員做為人民的反應提出建議。

## 教學實錄



▲教師以 PPT 提出政府在經濟活動中可能面對的情境



▲智囊團出動，小組討論



▲將解決策略記錄下來



▲經濟部長發布政策，接著全班討論，由別組組員做為人民的反應提出建議。將解決策略記錄下來

## 參、創意教學創新策略

### (一)遊戲融入學習活動

重視遊戲方式，FUN 心玩「經濟」。例如「理財大富翁」的遊戲過程中，以玩大富翁模式，學生會體驗到真實世界的開支、保險、儲蓄、買賣股票，並加入風險於其中，學生能學習到各種理財方法與正確的理財觀念。「喜歡嗎?爸爸買給你」的遊戲讓學生一邊看影片、照片，一邊列出購物清單，剖析影響自己的消費因素，釐清「想要」與「需要」的差異，引導出記帳的重要與必要性。

### (二)重視生活經驗的體驗學習

「叫我股神」遊戲提供真實的股票資訊，讓學生紙上作業買股票，一個月後再提供當時股價，讓學生體驗真實世界股票的漲跌。「我家是小小聯合國」讓學生找出家中日用品的產地、製造地，引導學生站在生產者立場，去選擇產地與製造地的考量因素，學會產業分工與合作的概念。

### (三)從角色扮演提出策略

設計不同活動讓學生擔任消費者、生產者、投資者、以及政府單位在經濟體系中扮演的角色，例

如「我是經濟部長」讓學生扮演政府角色，教師設計情境，學生扮演一群幕僚提供經濟部長經濟政策，解決經濟問題。「我是大老闆」透過「園遊會企劃書」的規劃，每個小組擔任生產者，運用前幾堂課所學，共同討論賣什麼？如何將成本壓到最低與賺取最大利潤？

## 肆、創意教學成效評估

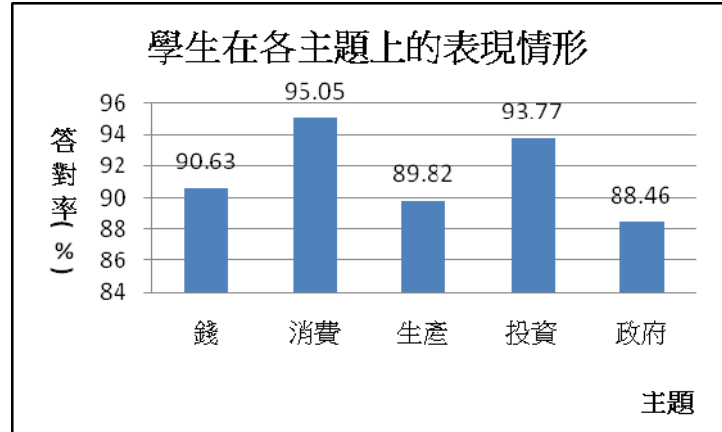
### 一、資訊知識力

我們透過遊戲建立金錢觀，並從定期考查量化統計了解學習成效，發現每一主題的答對率平均達91.49%。學生答題狀況依主題整理如下圖：

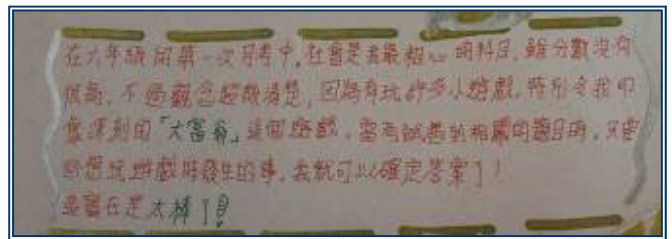
從右圖可以發現，學生經過一連串遊戲體驗課程，90%以上的學生對「錢」、「消費」及「投資」等概念已相當清楚，88%以上的學生對「生產」、和「政府」等概念已相當清楚，學生余○庭表示：「雖然分數沒有很高，不過觀念超級清楚，因為有玩許多小遊戲，特別令我印象深刻的『大富翁』這個遊戲，當考試遇到

相關的題目時，只要回想玩遊戲時發生的事，我就可以確定答案了。」說明了遊戲教學對於學生的學習記憶助益匪淺，同時，遊戲教學也提升了學生的自信力。

此外，我們從定考評量題目也可了解學生對每個概念的學習成效，例如下題已有95%學生已能了解「利潤」這個概念，能算出在園遊會中賺了多少錢。由此可知，遊戲體驗課程對學生的學習幫助頗大。



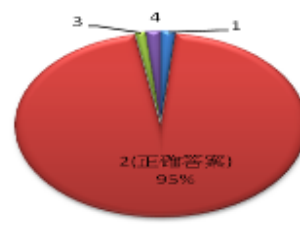
回想玩遊戲發生的事，我就可以確定答案



小捷在園遊會賣紅茶，購買材料花費如下表，一共賣了150杯，每杯15元，園遊會結束，小捷賺了多少利潤？①沒有賺錢②750元③2250元④1500元。

	紅茶包	杯子/杯蓋	吸管
價格	80元x10盒	3元x200	100元

學生在「收入-支出=利潤」的概念表現



此外，藉由學生的學習心得，我們發現學生對於不同主題所要學習的經濟知識，也都藉由遊戲體驗活動獲得實質上的增長。以下是摘錄自學生的學習心得：

錢 白○華：「我知道鈔票上那一些怪圖案不是好看的，都是有意義的。」

消費鄭○育：「經過此次遊戲體驗活動改變我之前的觀念，在之前我常常拿到錢就花，但是現在我懂得存錢，也知道哪些是需要？哪些是想要？這都要感謝這些遊戲。」

生產黃○人：「我知道其實每樣東西都不一定在固定一個地方做的，但大部分都在中國做，因為他們那邊工資低。」

投資陳○彥：「以前我都覺得投資一定會賺錢，就算賠了也不會賠很多，但我錯了，全部的投資都有風險，像是買股票的風險就很大。」

政府黃○昀：「在扮演經濟部長後，我了解臺灣加入WTO後，為何會發生『穀賤傷民』的事件，我也知道政府有多麼辛苦。」



透過學生的文字，我們可以知道這些遊戲體驗活動對學生而言，是將課本生硬、難懂的「經濟概念」化為切身相關的「生活常識」，也因為遊戲與現實生活結合，所以他們更能體會學習新知識的用途與價值，並深深的烙印在腦海中。

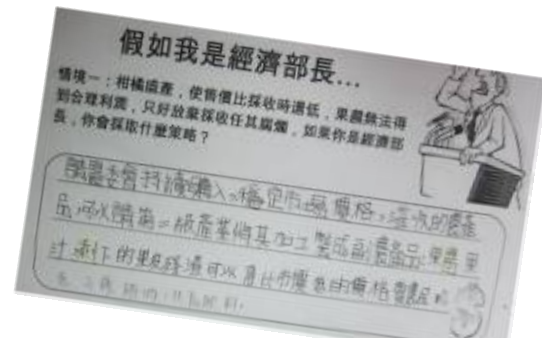
## 二、思考及問題解決力：

從「我是經濟部長」活動我們可以現學生能根據教師設計的經濟情境，分析歸納後選出最佳政策，展現出思考及問題解決力。從學生提出的解決方法中，我們發現學生有些政策都蠻有實施的可行性，足見藉由角色扮演是可以激發學生思考力。

### 情境一：對生產者而言，但當供給量過多時.....

歸納學生提出的政策有以下三種：

1. 鼓勵業者轉投資，做成其他產品(如果醬、柑橘料理、精油)
2. 由政府收購來做社會福利，分送給低收入戶
3. 推動觀光休閒活動，由遊客自行採柑橘



### 情境二：加入 WTO，但當供給量過多時.....

歸納學生提出的政策有以下三種：

1. 為本土農產品舉辦打折活動吸引顧客、集點打折、結合抽獎、舉辦試吃.....。
2. 推動觀光休閒活動，鼓勵業者將農田結合休閒觀光。
3. 協助業者改良農產品、研發新產品、分級包裝外銷....。

### 情境三：金融危機

歸納學生提出的政策有以下三種：

1. 針對生產者:鼓勵廠商舉辦促銷活動，例如摸彩、買千送百、紅利點數、集點貼紙。鼓勵聘用員工，新聘用員工或不裁員由政府補助。降低營業稅收。
2. 針對消費者:發放消費卷鼓勵消費。
3. 針對政府本身:發放失業救濟金。投資公共建設，讓多一些人就有就業機會。

情境三：金融危機造成整體經濟環境低靡(訂單減少、工廠裁員或放無薪假、民眾降低消費以減少開支)，如果你是經濟部長，你會推動哪些政策以活絡經濟環境？

- ① 擴大內需，增加公共建設項目。
- ② 鼓勵力廠商多做促銷及降價活動。
- ③ 開辦國內外投資優惠減免。

情境三：金融危機造成整體經濟環境低靡(訂單減少、工廠裁員或放無薪假、民眾降低消費以減少開支)，如果你是經濟部長，你會推動哪些政策以活絡經濟環境？

1. 投資觀光業，吸引外國遊客觀光。
2. 發下消費券刺激消費。
3. 提出減稅方案，鼓勵民間投資。
4. 擴大公共建設，加速經濟復甦。

此外，從「我是大老闆」的園遊會實作過程中，發現學生充分展現問題思考解決的能力。園遊會計畫書不僅能評估要賣出多少份才能賺錢，園遊會當天還能依據不同客源實施不同行銷策略來銷售物品。



預計平均售價	預計
25	
總收入與支出	
至少需要多少份才賺錢	

能評估「收入-支出=利潤」

找到顧客年齡層以客人立場想上好價格

袁遊

在「營戶」響後，園遊會開始了！  
 在之前，我首覺得園遊會只是玩樂，真的沒用我所有的容易，商人要重新思考，我可以主要顧客的年齡層，這是我我的責任呢！  
 在幼兒園的小朋友最好「下手」我正在煩惱賣不出去時，有一班小朋友就把我的產品(水壺)

我在園遊會去找主任老師，因為看他們門口都擺一大疊保溫水壺，因為我賣的是保溫水壺，這些東西小朋友不太會買，所以我找大人推銷，說你現在這麼多錢也沒時間花，現在買一個保溫水壺，因為你是我們班同學，我的爸爸

因為賣保溫水壺，小朋友不太買，所以找大人推銷

### 三、資訊力：

所有體驗活動學生須事先蒐集資訊並解讀組織後，小組討論做出決定。例如學生經由理財大富翁遊戲後，接著在虛擬股票買賣體驗活動中，會先蒐集公司相關資訊，發現臺灣塑膠、中華電信、宏達電子、裕隆日產營運不錯所以決定購買，另一組同學選擇購買臺肥和六福開發，因為這兩家公司和花博有關，有機會看漲。

日期	買賣標的	股價	股數	手續費(賣交規)	收到現金(買股票)	支出現金(賣股票)	現金	股票
7/6	台灣塑膠	25.00	1	100			3,000.00	台灣塑膠
7/6	中華電信	27.00	1	100				中華電信
7/6	宏達電子	25.00	1	100				宏達電子
7/6	裕隆日產	11.00	1	100			211.8710	裕隆日產

### 四、技能：

從教學活動後學生體驗到記帳的重要性，教學活動中 80%學生能確實記帳。而六愛的徐○喬也分享說：「老師告訴我們：『會記帳的不一定是有錢人，但是有錢人一定會記帳。』我決定我也要開始記帳了！」

有錢人一定會記帳，會記帳不一定是有錢人。我也看到爸爸媽媽在記帳，我好奇的問了一下，爸爸告訴我，所有錢人一定會記帳，會記帳不一定是有錢人。我也開始記帳了。

日期	金額	用途	金額	用途
7/1	100	零用錢		
7/2	50	買飲料		
7/3	20	買零食		
7/4	15	買文具		
7/5	10	買玩具		
7/6	5	買糖果		
7/7	100	零用錢		
7/8	50	買飲料		
7/9	20	買零食		
7/10	15	買文具		
7/11	10	買玩具		
7/12	5	買糖果		

正確記帳，釐清想要需要

有錢人不一定會記帳，會記帳一定是有錢人，我開始記帳了。

### 五、情意表達力：

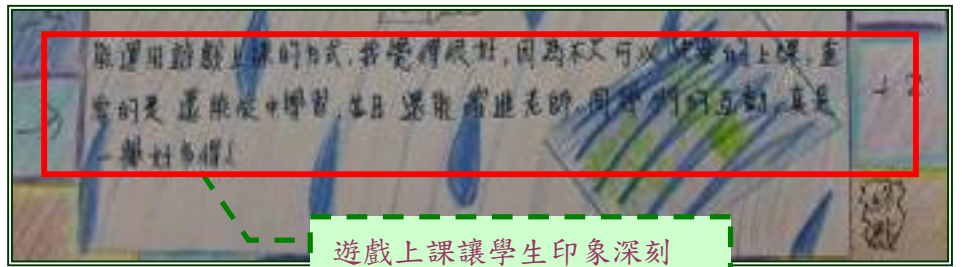
我們發現遊戲教學能提升學生的內在學習動機，了解正向金錢觀。透過遊戲教授經濟課程，讓學生在遊戲中體會到生產者、投資者與消費者三者之間的緊密關係。學生在遊戲中，顯得十分投入與亢奮，六仁的李○妮說：「比起看著死的課本，我更愛實際操作、玩遊戲、看影片，把課本中的內容都活了起來，上的東西也更有生命力。」

在理財大富翁中遊戲中，藉由一次一次的選擇，學生們體驗著投資者必須考慮到的層層風險，六忠林○潔說：「這個遊戲讓她感覺自己像個大人一樣，可以掌握自己的金錢，又有點擔心自己的錢會減少。」

六孝郭○昕也表示：「遊戲上課的方式讓我印象深刻，因為這種上課方式會更具有挑戰性。」足見遊戲能激發起學生的挑戰力。



學生們體驗著投資者必須考慮到的層層風險



遊戲上課讓學生印象深刻

此外，小組們經過討論協商後，決定自己這一筆錢的規劃與使用方式，在討論、決議的過程中，學生自然而然地也培養了合作力，例如六忠的謝○嵐說：「每一個人都有自己的答案和想法，我們必須經過討論之後才決定答案，這個答案有可能會帶來掌聲，也有可能帶來嘆息聲。這是我覺得很有趣的地方，我很喜歡。」。而六仁的徐○婷則說：「經過很多小組討論、分工合作以後，我也覺得自己的能力又提升了。」，六仁的周○寬認為：「團結合作的力量是很大的」可以看出，遊戲融入經濟教學不但提升學生上課的興趣，利用小組討論與競賽模式更可以培養學生的團隊精神，而且也讓學生更具有開放性。六仁蔡○潔說：「在討論時，本來不常跟他說話的同學，經過小組活動和討論，也慢慢瞭解他，能夠知道他是怎樣的人。」由此證明，遊戲教學增進了學生間的交流與互動。



我們必須經過討論之後才決定答案，這個答案有可能會帶來掌聲，也有可能帶來嘆息聲。



無法做決定，猜拳決定！

除此之外，從學生的回饋中，我們還看到了遊戲教學後成功引起學生想要持之以恆的貫徹力展現，六仁的周○寬說：「如果將來我有錢的話，我也會有效的理財，累積財富。」而六仁的林彥好則體認到：「錢」不是只有存起來而已，還可以取之於社會，用之於社會。以前我都把零用錢花到光，現在我知道要『當用則用，當省則省』從現在開始慢慢累積財富，好好規劃自己以後的人生！」。

遊戲教學也一改學生過去對於經濟問題一問三不知的狀況，激發他們想要深入研究經濟層面的動機，六忠的蔡○潔：「經濟是要跟著我們一輩子的，所以學會理財很重要，希望我可以瞭解更多有關經濟的課程。」而六忠李○家則發現自己不再厭惡記帳及儲蓄了！也將自己的零用錢做了有效的規劃「3000元的零用錢，1000元存起來，另外1000元捐給家扶中心，其他的用來買文具、書…等」。六仁的黃○則說：「遊戲內容和現實社會差不多，所以我可以一邊玩，也可以一邊預習以後的人生。」

教學主題：生產消費、投資理財  
創意方式：遊戲教學、體驗學習  
創意成效：內在學習動機、金錢觀



遊戲內容和現實社會差不多，所以我可以一邊玩，也可以一邊預習以後的人生。