

桌上遊戲融入國小六年級金融教育課程之個案研究

王美娟

臺北市立大學數學系副教授

丁姍瑄

新北市三重區重陽國小教師

中文摘要

本研究旨在瞭解桌上遊戲融入金融教育課程對國小六年級學童學習金融概念之影響。研究方法採個案研究法，研究對象為北部 8 位國小六年級學童。研究過程採用研究者自行設計的教學活動，包括消費行為、金錢與貨幣、投資理財、信用與借貸、保險與風險管理、儲蓄與金融機構等六個主題。再運用金融桌遊進行遊戲式的教學，於課程結束後將教學實況影像、學習單、教學觀察日誌、訪談、課後回饋單及金融教育課程感受問卷等資料進行分析。本研究的主要結果如下：一、桌上遊戲融入金融教育課程，有助於學童建構理財素養及增進國際觀；二、參與金融教育課程後，學童皆給予正向之回饋；三、桌上遊戲能達到寓教於樂之效果，提升學童解決問題的能力。最末，建議教學者的教材設計宜符合學童的年紀與興趣、選擇適用之桌上遊戲融入金融教育，與時俱進且精進理財素養、跨領域合作研發金融教材；建議家長可以給孩子適當的零用錢學習理財、隨時機會教育，並與孩子談論金融議題。

關鍵詞：桌上遊戲、金融教育、理財知識、理財素養

A Case Study of Integrating Board Games into Financial Education for the 6th Graders

Mei-Chuan Wang

Associate Professor, Department of Mathematics, University of Taipei

Pei-Hsuan Ting

Chong Yang Elementary School, Sanchong Dist, New Taipei City

Abstract

The purpose of this study is to understand the influence of integrating board games into financial education curriculum on the learning of financial concepts among the sixth grade elementary school students. The research method adopted the case study and eight participated students were from the north of Taiwan. The research process adopts the teaching activities designed by the researchers, including six topics: consumer behavior, money and currency, investment and wealth management, credit and lending, insurance and risk management, and savings and financial institutions. After the course, analyze the teaching live video, study sheet, teaching observation log, interview, feedback form, and financial education questionnaire. The main results of this study are as follows: (1) Applying board games into the financial education courses can help students build financial literacy and enhance their international perspective; (2) After participating in the financial education course, all the feedbacks from children are positive; (3) Board games can achieve the effect of entertaining and learning, and improve students' problem-solving ability. Finally, it suggested as follows: (1) Teachers could design the teaching material to meet the age and interest of students, choose appropriate board games to integrate into financial education, keep pace with the times and improve themselves financial literacy, and cooperate in the development of financial teaching materials across fields; (2) Parents could give their children appropriate pocket money to learn about financial management, educate their children at any time, and discuss financial issues with their children.

Keywords: board game, financial education, financial knowledge, financial literacy

壹、前言

隨著全球經濟發展型態的改變，以及環境的變遷，我們在金融消費與投資理財的方式也跟著改變。因此，在現代社會中，具備理財知識已經是每個人不可或缺的生活能力。近年來因個人金錢觀念的偏差或不當的理財行為造成的社會新聞時有所聞，這可能與其本身的所接受的金融教育有關。面對消費和投資理財模式的改變，鍾志從、洪淑蘭與趙威（1999）的研究建議應從小培養學童適當的金融素養。而陳思璇與蔡耿維（2010）也指出國小低年級的學童已經可以理解金錢這個概念，所以家長即可開始慢慢引導孩子學習適當的金錢觀。

張春興（1996）指出教學中最能引起學童產生主動、積極參與的行為與動機之活動是「遊戲」，而學習動機是指引學生學習活動，並使該學習活動趨向教師所設定目標的內在心理歷程。洪蘭（2002）也鼓勵兒童應合群、一起玩遊戲，其優點是喜歡與人接觸的兒童會獲得較豐富的环境刺激。李胤禎（2009）則將教育理念與遊戲趣味性結合，發現這種教學方式能提升學習動機與興趣，並促進學習者持續參與學習，遊戲使得正規學習和非正規學習相互整合，創新的學習模式也為學習者帶來更多益處。另外，在黃美筠、紀博棟與黃劍華（2010）的研究也發現，對高年級學童提供金融教育的相關課程並不會造成學習上的困擾，反而有助於其他學科的學習，同時對增進學童的理財觀念與理財素養是具有相當成效的。由此可知，讓孩子從遊戲中學習，已被教育專家肯定其成效。

俄羅斯聯邦財政部長 Siluanov（2013）認為，一個國家的經濟發展是取決於其國民的金融素養。本國政府亦體認到理財教育的重要性，持續推動相關政策：教育部於 2008 年公布之「國民中小學九年一貫課程綱要綜合活動學習領域」中的四大主題軸之「生活經營」，將「規劃個人運用時間、金錢，所需的策略與行動」納為「生活管理」之核心指標，顯示政府與教育相關單位逐漸重視「理財教育」，並將其納入臺灣中小學教育的正式課綱（教育部，2008）。並於 100 學年度起開始正式實施，在社會、綜合等相關學習領域內，增加更多的理財知識，期望從小就讓孩子瞭解賺錢、花錢、儲蓄、消費、投資等的正確觀念。為因應全球教育趨勢的改變，強調理財素養的「十二年國民基本教育課程綱要」（簡稱 108 課綱）（教育部，2018）已於 2019 年 8 月正式實施，全面性的學習知識、能力與態度很重要，應以及早幫孩子建立正確的金錢價值觀與消費行為、打好理財素養的基礎，以面對未來人生各階段的挑戰。

為因應金融教育基礎課程，本研究在設計理財教學活動中融入「金融戰略王」桌上遊戲。這是一套將影響全球經濟發展的五大金融市場化身為五位童話故事角色，透過金融事件卡帶領孩子經歷各種金融冒險的遊戲教材。為了贏得比賽，小組的成員間必須不斷對話、溝通與協調。他們用心觀察、思考、並做出決策，為

自己的小組爭取勝利。這樣的遊戲歷程引發研究者將教材引入教室的動機，意欲轉化「金融戰略王」遊戲的教材內容，設計成為適合六年級學童的金融教育方案，並透過遊戲教學的方式，讓學童在輕鬆愉快的氛圍下學習，同時增加成員互動的機會，期能在課程結束後，培養學童正確的金融知能，並瞭解金融基礎教育實行之成效。

具體而言，本研究的目的為：

1. 瞭解桌上遊戲融入金融教育課程對國小六年級學童學習金融概念之影響。
2. 根據研究結果，提出具體建議，作為日後金融教育課程設計與實施的參考。

貳、文獻探討

一、理財素養的意涵

「Financial Literacy」一詞在國內的研究常翻譯為理財素養或是財金素養（李文清、郭志安，2009）。黃美筠（2008）認為理財素養是重要的終身技能，除了理財決策對未來的福祉具有長期的後果，也該具備對金融機構的制度和服務的實務知識。行政院金融監督管理委員會（以下簡稱金管會）（2006）則將理財素養定義為：「在金錢的使用與管理上，能做出有根據的判斷及有效的決定，並具備閱讀、分析、管理和交流個人財務情形之能力。」

在國外亦有許多學者詮釋何謂理財素養，例如：Noctor、Stoney 與 Strdling（1992）認為理財素養是考量金錢的使用與管理時，做出正確的判斷及有效決策的能力。Vitt 等人（2000）認為理財素養是一種可以去閱讀、分析、管理和討論關於個人的財務狀況的能力。Hogarth（2002）認為理財素養可分為廣義和狹義來詮釋，廣義的理財素養是對經濟學概念的理解，受到經濟環境面影響時，個人對理財的決策認知；狹義的理財素養僅聚焦在個人對金錢的規劃和財務管理的認知等人包括儲蓄、預算、投資、風險和保險等概念。Morton（2005）認為理財素養是具備管理金錢的知識與能力，能理解和分析關於理財的議題，包括具有保持收支平衡的能力、能規劃退休和未來生活的能力，當面對金融環境改變時，能與時俱進持續追求新知並具備應變的能力。Basu（2005）則認為理財素養包括當個聰明消費者與管理金錢的能力、擁有理財決策的能力、為退休做規劃和儲蓄之能力。儘管學者們對於理財素養的詮釋不盡相同，但他們大致上都認為理財素養不僅需要具備理財的知識，還需要有能力去規劃並實行理財的決策。

綜上所述，理財素養可視為一門現代人所需的生活新智慧，配合時代的演進，從生活中不斷地學習，吸收金融新知，從中培養判斷與決策能力，進而達到

財務的自主和自由。

二、金融教育的意涵

關於「Financial Education」一詞，是為了提升理財素養所進行的教育歷程，國內相關研究多稱之為理財教育（黃美筠，2008）。由於金融世界日趨複雜，為因應此局勢，國人應具備足夠的金融素養。有鑑於此，國內自 2006 年起，由教育部與金管會聯合深入校園，推動金融基礎教育（金管會，2006；朱清宏，2009）。近年來金融教育被視為教育上的重要議題，世界各國都積極投入學校金融教育，希望藉由教育向下紮根，培養財務健全的下一代（周玉秀，2015；唐潔如，2009；黃美筠，2009；CFPB，2016）。

而有關金融教育應涵蓋的內容，Jacob、Hudson 與 Bush（2000）認為金融教育涉及金錢管理方面的知識和技能，包括平衡收支、管理信用卡、編列預算、清償貸款及購買保險等能力。而有關實施金融教育的階段，黃富櫻（2008）則指出年輕一代是國家未來的資產，故金融教育應從孩童階段做起，從小開始灌輸正確的金融觀念，透過不斷的學習，培養正確的金錢觀（或理財觀），具備金融知識及金融敏感度，長大成人後才能減少在嘗試錯誤過程中付出鉅額成本。

近年在國內將金融題材帶入教學中的相關研究中，均發現對於提升學生的理財知識有良好的成效。林正昌（2016）的研究是針對高中設計金融課程模組，並且在教學活動中引入具備金融概念的桌上遊戲，以金融場域的探究活動取代傳統教科書，透過每週與真實金融市場的模擬投資比較，能讓學生解和推論國際事件與金融市場之間的關係，以及個人風險承受度、投資風格與投資策略的關係。蕭仁傑與劉宣谷（2018）則發現國小六年級學童的學習動機是學習金融知識的重要因素，而遊戲式金融教育課程，對於不同數學學習成就的學童，能使其金融知識顯著提升。

綜合國內外專家學者對金融教育的看法，本研究是透過循序漸進的教學，將抽象的金融知識與金融技能等觀念與桌上遊戲相結合，設計而成適合的課程，從模擬的遊戲中累積全球財經知識，鍛鍊動態策略佈局與危機處理能力，以提早適應社會，為將來做好準備。

三、金融教育課程的規劃

國內外對於金融教育課程的學習內容規劃可參酌的有：日本金融宣導中央委員會於 2002 年公佈「以年齡層分類，增進對金融瞭解之課程」，依不同的學習年段分別訂出應學習之理財概念與能力指標，內容包含：經濟結構與消費者行

為、貨幣的價值與功能及金融的結構、金融商品與服務內容、生涯計畫、消費者的自主等五項理財主題（引自黃劍華，2009）。美國 JumpStart 個人理財素養聯盟（JumpStart Coalition for Personal Financial Literacy）出版的 K-12 個人金融教育國家標準中提出了理財知識課程規劃，內容包含了支出和儲蓄、信貸和債務、就業和收入、投資、風險管理和保險、財務決策等六個部分（JumpStart Coalition for Personal Financial Literacy, 2015）。

行政院金融監督管理委員會（以下簡稱金管會）於 2005 年通過「金融教育推展方案」，將金融知識納入學校教學，其內涵著重在建立學生正確的理財素養，培養足夠判斷力以分辨多樣的財金訊息，學習為自己的理財決定負責，讓金融知識往下紮根。金管會提出金融基礎教育在國小階段涵蓋了儲蓄與消費、借貸與信用、風險與風險管理、投資等四大主題（金管會，2006），其規劃之學習架構表如表 1。

表 1 金融基礎教育學習架構表

主題	教學重點	學習目標
(一)儲蓄與消費	<ol style="list-style-type: none"> 1. 消費類型：需要與想要 2. 選擇消費的合理性 3. 記帳方法及記帳的重要性 4. 收入-儲蓄=支出的觀念 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能辨別「需要」與「想要」 2. 能做出理性的消費選擇 3. 能正確記帳，並用於檢視消費行為 4. 認同收入-儲蓄=支出的觀念 5. 認同先儲蓄再消費的觀念
(二)借貸與信用	<ol style="list-style-type: none"> 1. 借錢的原則與態度 2. 信用及其價值 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認同不輕易借錢及審慎預支零用錢 2. 知道有借有還，再借不難的道理 3. 能覺察日常生活中信用的重要性
(三)風險與風險管理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 風險及風險管理的方法 2. 生活中的風險及保險 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能覺察生活中的風險，並能提出管理方法 2. 能說出與生活相關的保險名稱
(四)投資	<ol style="list-style-type: none"> 1. 儲蓄與投資 2. 投資自己 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認同儲蓄為投資之本 2. 知道投資可創造盈餘，也可能產生損失 3. 知道投資自己的重要性與方法

資料來源：金管會（2006）。

本研究綜合上述理財素養定義，參照各國理財素養標準，以及金融教育內涵，做為教學活動設計編之依據，將金融教育課程分類為「消費行為」、「金錢價值觀」、「投資理財」、「信用與借貸」、「風險與風險管理」、「儲蓄與金融機構」等六個主題。

參、研究方法

一、研究架構

由研究者自行設計國小六年級金融教育教材包含「消費行為」、「金錢與貨幣」、「投資理財」、「信用與借貸」、「保險與風險管理」、「儲蓄與金融機構」等六個主題。研究架構如圖 1 所示。

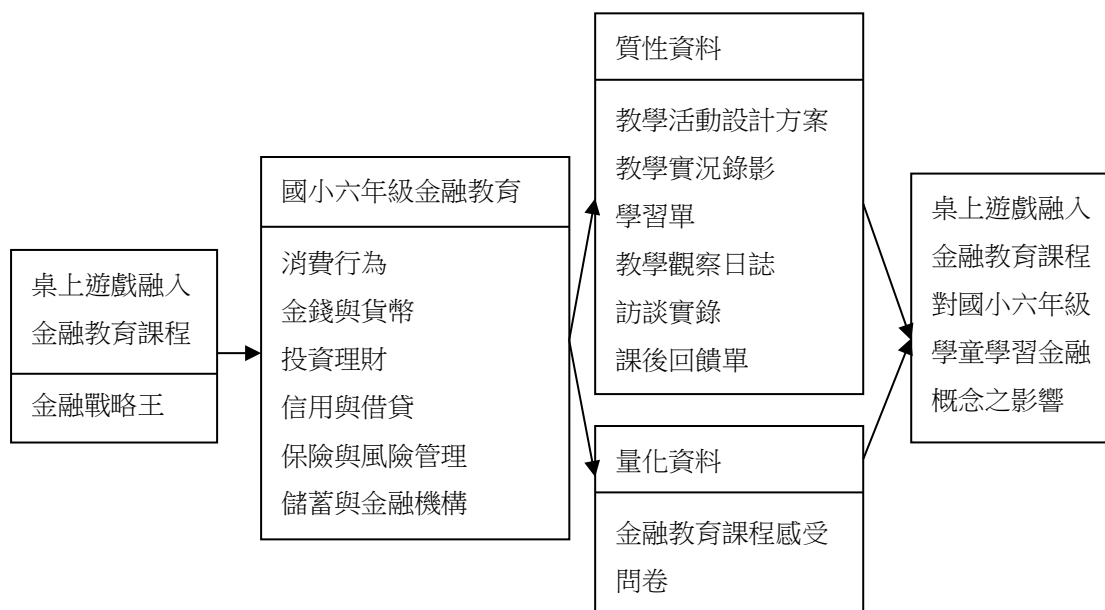


圖 1 研究架構圖

二、研究對象

本研究的研究對象是 8 位在北部就讀國小六年級的學童。研究者在實際教學活動中觀察學童們的學習反應，並進行訪談與資料分析。為保護研究參與者隱私，研究者在進行本研究之前：

1. 說明研究目的，先取得參與者及家長同意；
2. 訪談過程能否錄音先徵得研究參與者同意；
3. 錄音檔案之編碼與分析一律使用化名；
4. 訪談內容逐字稿一律保密。

經由上述作為，讓研究參與者安心參與本研究。

三、實施時間

本研究課程活動實施是在 107 年暑假時間進行，每次 2 節課，每節 40 分鐘，為期 6 天，共 12 節課的教學。

四、研究工具

研究者利用「金融戰略王」桌上遊戲的事件卡，並從相關教材（康軒編輯群，2017；翰林編輯群，2017；Learn Mode 學習吧，2018）、風險管理與保險教育推廣入口網（2010a、2010b）、財金智慧教育推廣協會（2006a、2006b、2006c、2006d、2006e）等網站蒐集相關資料，整合後以消費行為、金錢與貨幣、投資理財、信用與借貸、保險與風險管理以及儲蓄與金融機構等六項主題來教學，每個主題設計 2 節課，共 80 分鐘的活動。

為探討桌上遊戲融入國小六年級金融教育課程，學童在教學前後，對課程的接受程度和課程對學童的幫助，本研究所使用之研究工具分為質性與量化兩種形式。質性研究工具方面，以教學活動設計方案、教學實況錄影（按節次順序錄影）、學習單（每個主題設計 2 份學習單，共 12 份）、教學觀察日誌（按節次順序記錄）、訪談實錄（需要學童說明或澄清某些觀點時進行）及課後回饋單（個案成員於每天的實驗課程結束後填答），作為質性分析之依據（本研究之教學活動設計、學習單、實施過程，僅列舉第一個主題，如附錄一至三）；在量化研究工具方面為「金融教育課程感受問卷」（個案成員在所有的實驗課程結束後填答）（附錄四）。

本研究的輔助教材是採用「金融戰略王」桌上遊戲盒，以五寶歷險的寓言故事為主軸，遊戲內容包括五大金融市場（股市、債市、外匯、原物料、房地產）與五大風險因素（心理面、經濟面、策略面、地緣政治面、自然環境面），學生扮演基金經理人或企業經理人，擲骰子、走棋子、抽取不同的風險事件卡。在遊戲過程中，學童對於事件卡的運用，將可學習如何加強降低風險、提高獲利的決策力。籌碼的分配，須仔細衡量可能會遇到的風險事件，掌握投資分配的方向。坐擁公司企業卡，可考驗議價併購的能力。遊戲過程中學生模擬全球資本市場的真實情況進行投資獲利，動態調整資產配置比重，以面對各種金融事件，學生可從遊戲中累積全球財經知識，鍛鍊動態策略佈局與危機處理能力。

五、資料蒐集與分析

本研究採質性資料分析為主，量化資料為輔。為了對個案學童有更深入的瞭解，因此採多元的方式進行資料蒐集的工作。資料蒐集、整理、分析是循環的過

程，每一次資料的整理和分析，都將成為下一次觀察、訪談的重要參考。質性研究所需蒐集的資料龐雜，為使本研究方便處理各項資料分析，故將所蒐集的相關資料整理、轉譯、代碼，說明如表 2。

表 2 各種原案資料編碼的意義

編碼	代表意義
R	研究者本身
S	個案學童
R：	研究者口述
S：	個案學童口述
()	觀察軼事如動作、表情
1070708 錄	代表 107 年 7 月 8 日教學實況錄影
1070708 單	代表 107 年 7 月 8 日課堂學習單
1070708 誌	代表 107 年 7 月 8 日教學觀察日誌
1070708 訪	代表 107 年 7 月 8 日個案訪談資料
1070708 饋	代表 107 年 7 月 8 日課後回饋單

肆、研究結果分析與討論

一、桌遊融入金融教育課程

研究者從桌上遊戲「金融戰略王五寶歷險版」選擇 6 張能與主題單元的相對應之事件卡，設計符合六年級學童能理解之活動。研究者將各主題單元的教學活動設計理念、課後回饋單及教學觀察與反思分述如下。

(一) 「消費行為」主題

1. 教學活動設計理念

配合金融戰略王對應之事件卡「祖克柏（Zuckerberg）草創臉書」，透過學童日常使用臉書（Facebook）之經驗引發共鳴，而各種消費媒體廣告充斥生活之中，也藉由融入媒體素養教學，讓學生了解媒體報導的功用及其缺失之處。培養學童正確「消費」的觀念，引導其學習分析最具效益的消費方式。消費行為與學生日常息息相關，從生活中的消費經驗為基礎，引導學生思考想要與需要的差別，了解金錢得來不易，東西需視需要性來購買。然而目前許多學童對消費價值觀的混淆，以及在零用錢的購買行為會以偏頗的價值觀點滿足其需求。引導學童建立合理的消費觀念，希望他們在消費時，能夠態度謹慎，把握「多加比較、衡量能力」的原則。

2. 課後回饋單【1070708 饋】

S1：學會分辨哪些是需要，哪些是想要。

S2：讓我學會什麼該買，什麼不該買。

S3：知道如何正確消費。

S4：了解錢的用法與消費。

S5：有些東西是不一定需要的，日常生活中所需要的不能沒有。

S6：需要的東西才買，例如：鞋子壞了。想要的東西可以用預算後的錢再買。

S7：讓我知道什麼是需要，什麼是想要。

S8：把想要的東西按照想要程度規劃很好，可以利用儲蓄達成目標。

3. 教學觀察與反思

第一堂課從金融五寶下山邂逅諾瓦（Nova）王子的故事揭開序幕，新穎的題材果然成功引起學童的興趣，認真聽著老師說故事，隨著故事主角一一帶出，雖有簡報及插圖輔助，冗長的情節漸讓學童分心。直到提及「臉書」，學童爭相發言，八位個案學童都有臉書的帳號，平常也會花時間瀏覽，只是不曉得創辦人是誰，透過臉書的常用功能引導至「廣告」的吸引力，讓學童發表平時的消費經驗、習慣與對抗廣告誘惑的小方法，最後以事件卡熱身賽之磨練指數記憶大考驗之遊戲為第一堂課畫下句點，雖然學童抱怨記憶事件卡的時間只有 30 秒太短了，大家還是聚精會神地注視螢幕上的事件卡，由於無法預知研究者的出牌順序，維持遊戲的難度又不失趣味性。

第二堂課的「看圖片快問快答」的小遊戲，激起學童求勝心態。由老師提供一些生活用品的圖片，讓學童來判斷「需要」與「想要」之差異。大多數的學童都能快速而正確判別，不過在寫需要還是想要學習單時，對於老師預設的生活情境題，少數學童以購買之物品直接判定，而忽略了消費的必要性，另外請他們寫出如何買更划算，有 6 位學童回答「打折時」或「特賣會」，表示他們已學會控制慾望，會等到物品降價時再買，節省日常支出，建立「當用則用、當省則省」，避免「衝動性消費」的習慣。第二張「聰明 GO 購樂」學習單，讓學童列出目前最想買的五種商品後，讓學童估計一個月的零用錢是否夠用，學習運用有效策略達成願望。【1070708 誌】

(二) 「金錢與貨幣」主題

1. 教學活動設計理念

配合金融戰略王對應之事件卡「中國外匯存底減持美國政府公債」，說明公

債與外匯之關係。由於時代演變，消費方式日益多元，與學童的生活經驗相連結，進而導入多樣化的現代錢幣；再透過認識各國貨幣，運用比和比之先備概念，解決兌換貨幣的例題，導入基本匯率概念。

2. 課後回饋單【1070709 饋】

- S1：認識現代化的各種支付方式，非常實用。
- S2：讓我認識各國貨幣，學習單的題目很簡單。
- S3：認識各國錢幣，由於常出國旅遊，我很喜歡研究每一個國家的錢幣。
- S4：了解國外的錢兌換多少新臺幣。
- S5：了解有幾種常用的付費方式和什麼是外匯。
- S6：學會信用卡、金融卡、電子錢包和虛擬貨幣。
- S7：用錢達人的活動讓我學到很多用錢的方法，兌換外幣則要算數學。
- S8：金錢可以讓我們的生活獲得滿足，但卻買不到健康與情感。

3. 教學觀察與反思

故事主軸是從故事主角諾瓦擊退大蛇後，終於贏得五寶的信任接續下去，運用簡報介紹五寶在資本市場所代表的意義，透過圖像與文字的輔助，幫助學童快速記憶並連結，簡要說明「中國外匯存底減持美國政府公債」之事件卡，順勢帶出外匯、公債及人民幣等專有名詞，貨幣的升值與貶值會產生那些重大的影響？為避免學童聽不懂，說明時採問答方式，輔以研究者自製的比較圖表，貼近學童的理解程度。

延伸消費需使用金錢之概念，帶領學童認識多樣化的現代錢幣，貼近其生活經驗，大家聚精會神聆聽，雖然有聽過支票和現金卡卻不曉得它們的用途，也就是說錢與我們的生活息息相關，如果踏入社會卻不了解財金智慧，就會像離開水的魚，在陸地上失去方向，沒有計畫的用錢、不懂得如何累積財富，也不知道該如何擅用各種理財工具（借貸、保險、投資），需要依靠別人（家人、理專）來為自己的錢做決定。【1070709 誌】

(三) 「投資理財」主題

1. 教學活動設計理念

配合金融戰略王對應之事件卡「中國建金盾工程以強化網路長城」，介紹中國將大筆熱錢投入西方資訊市場，使得股票及外匯看漲。了解投資具有風險，同時也是創造盈餘的機會，列舉數種金融管道（銀行定存、投資基金、投資股票），

並分析其對個人理財上的優缺點，再透過「我是神射手」投擲遊戲（將大水桶放置在教室中央，小水桶放在教室後方，中水桶放在兩者之間，三個水桶呈一直線。大水桶的優點是距離較近、開口較大，投進的機會較高，失誤的機會較低，但缺點是每球的得分較少；小水桶雖然有距離較遠、開口較小，投進的機會較低，失誤的機會較高的缺點，但優點是每球的得分較多。如果把這樣的觀念轉換成做投資，大水桶就代表風險較低，但獲利也同樣較低的投資工具，小水桶就代表風險較高，獲利也同樣較高的投資工具。）透過此遊戲可讓學童認識獲利多寡與風險高低的關係，期盼他們未來進行投資理財時，要衡量自身財力，廣泛蒐集資料，多方比較，做好評估。

2. 課後回饋單【1070710 饋】

- S1：透過我是神射手的遊戲，了解投資風險的高低。
- S2：讓我學會怎麼做個好的投資人。
- S3：學習投資要分散風險，雞蛋不要放在同一個籃子。
- S4：了解幾種投資工具與理財的方法。
- S5：我從神射手的遊戲中，知道投資前要考慮風險。
- S6：學會要有富足的人生要先投資自己。
- S7：事件卡對抗賽的遊戲具挑戰，第一階段-瑰寶魔境時空地圖冒險和第二階段-瑰寶魔境武士攻防 PK 對戰，模擬以後投資，知道如何分配資金。
- S8：投球很好玩，但投不進高分的桶子，準度和技巧都很重要。

3. 教學觀察與反思

課程一開始延續五寶的歷險故事，為了提高學童的專注力，研究者先告知待會兒將提問故事相關內容，答對者可累計個人積分，所以在說故事橋段跟學童多了一些互動。如：對應故事的事件卡：「中國建金盾工程以強化網路長城」，學童對於專有名詞：金盾工程並不了解也不感興趣，研究者利用簡要的說明，「中國需要國外的技術，將資金投入到西方的資訊公司，請他們來做工程，也使得美元上漲，因此股市和外匯呈現正反應。」學童透過卡片分析，開始對事件卡的衝擊指數有更進一步了解。

接著進行「我是神射手」投擲競賽，研究者說明完規則後，學童都迫不及待就比賽位置站好，為了贏得比賽，每一組一開始都是先投擲最遠的水桶，嘗試失敗後，隨即改變策略選擇最有把握的水桶投擲，比賽結果揭曉雖然各組差異不大，採取之策略也大同小異，學童開始猜測研究者所設定的終極任務，當研究者在黑板上寫下「銀行定存」、「投資股票」、「投資債券」這三種投資工具，請各組

討論將投資工具對應至水桶，由於學童未曾聽過「債券」，尋求立即解說，研究者還是請各組先憑直覺列出排序，原本只有一組學童完全命中，聽完研究者講解後，另外兩組也都更改排序。這個活動主要讓學童了解投資是一種冒風險的行動，想要創造盈餘，必須花功夫做足功課，才能避免血本無歸；這種寓教於樂的方式比單向講述式的教法，更能獲得廣大之迴響。

第二堂課從「你不理財，財不理你」短片，切入要增加財富，先從改變思維開始，思維決定自己握有的財富！多數學童認為投資的目的在於創造更多財富，而學童對投資的認識，大多侷限於存款、股票及債券等狹義的範疇，卻忽略「投資自己，才是最佳致富之道」。透過財金智慧教育推廣協會的「海盜都不海盜了」影片，介紹投資的風險與報酬密不可分，高報酬一定伴隨高風險，高風險的產品卻不一定以高報酬收場。投資前，一定要先接受有可能會損部分或所有投入的錢。風險伴隨著機會，就像在航海時代，出海做生意要冒極大的風險，有可能帶回可觀的財富，也有可能血本無歸，現代投資一定要把握的兩大策略：資產配置與分散投資。學童對投資有了初步概念，再書寫「投投是道」和「富足是理出來的」學習單，嘗試規劃投資工具及比例。【1070710 誌】

(四) 「借貸與信用」主題

1. 教學活動設計理念

配合金融戰略王對應之事件卡「房利美房地美崩垮疑雲甚囂塵上」，先介紹房地產，導入低薪資高房價之議題，未來購買房子很有可能要向銀行貸款，而影響銀行是否願意借款則取決於個人信用，透過反思圈選活動，讓學童了解信用是應該具備的好品德，也體認不守信用所帶來之負面傷害。接著學童在情境討論中，明白借貸的原則需衡量自己與他人的能力，不要輕易借錢或借錢給人。最後，從申辦信用卡須知，提醒學童未能準時還款是需要負擔利息的，當自己無力償還時，往往造成自己或家人的痛苦，因此在借貸時，要清楚償還的機制、克制不需要的購買慾望。

2. 課後回饋單【1070711 饋】

S1：了解「人無信而不立」，反思自己有沒有信用。

S2：讓我學會借錢就要歸還的道理。

S3：如果急需資金要向銀行借錢，銀行就會看個人的信用來決定，所以別讓自己失去信用。

S4：了解借錢與銀行的信用關係。

S5：對銀行、朋友和家人都要有信用。

S6：如果沒有保持良好信用，就無法跟銀行借錢，甚至可能因利率高還不出錢而破產。

S7：讓我知道做人要有信用，才能贏得別人的信任。

S8：我的信用好像 70% 以上，信用很重要。

3. 教學觀察與反思

課程進入第四個主題，研究者鼓勵學童透過聆聽故事，猜測事件卡上的衝擊指數，發現學童能將此有效策略，運用於玩桌遊時。介紹對應之事件卡「房利美房地美崩垮疑雲甚囂塵上」，以桌遊五寶人物之一霍華德（Howard）的房屋帽介紹房地產的入門概念，學童能知曉房地產包括土地和土地上永久建築物及其所衍生的權利，在經濟學上又被稱為不動產。

有鑑於學生知道借錢要負擔利息，但不清楚對信用與借貸的相互影響。透過預設情境的反思，將信用與誠信加以詮釋，以思考問題的核心價值。進行「信用有幾分」活動，學童能誠實回答活動單上的問題，也認為自己的信用良好。研究者總結圈選個數象徵個人的信用，其實不一定是和他人借錢才會損及自己的信用，生活中很多處理事情的態度，都可能會影響他人對你的觀感。所以，不論信用百分比的多寡，都可以努力改進，重新增加自己的信用，但即使信用重新被建立起，曾經發生過的「記錄」還是會存在，更不要輕忽信用不良帶來的影響。

學生也都聽過信用卡，但不清楚使用時應注意的事項。故規劃現代人頻繁使用的塑膠貨幣-信用卡，學童大都知曉其功能是不必使用現金的消費支付工具，本堂課要延伸的概念是當期的帳款當期繳清，才能累積良好信用資產。這個活動是希望學童理解信用卡是一項中性的財務工具，使用者的消費觀念與繳款習慣才是關鍵，若能妥善使用信用卡，就可以及早建立與銀行的信用往來關係，打造日後實現人生夢想的基礎。

透過觀賞「阿不拉與神燈精靈」的動畫，影片中以阿不拉欲實現夢想，礙於資金不足，需向銀行借貸導入本節主題，動畫中詼諧的對話及淺白的描述，學童看得目不轉睛，觀賞後學童能答對研究者的提問，代表他們能理解要透過開戶、存錢及刷卡消費來累積良好信用紀錄，再以學童的日常情境題向同學借錢，透過發表、討論及澄清，期盼學童不要輕易向別人借錢，有借一定要歸還，借不還傷感情，也會失了信用。【1070711 誌】

(五) 「保險與風險管理」主題

1. 教學活動設計理念

配合金融戰略王對應之事件卡「波克夏推長期證券投資組合保險」，透過小組疊疊樂遊戲，讓學童了解生活中總會面臨風險，如果可以事先做好準備，使風險的傷害減到最低，再由學童知曉的「全民健保」與「學生平安保險」，切入保險的相關知識，學習風險管理的方法。

2. 課後回饋單【1070712 饋】

S1：認識各種不同的保險，疊疊樂遊戲要組員合作才能疊得高。

S2：讓我學會投資風險有多少，還有如何投資。

S3：認識各種保險。

S4：了解保險的用途與投資的風險。

S5：我從疊象棋的遊戲中，知道投資有風險，投資的風險要看獲利高低。

S6：學會投資有風險，要注意股票漲跌趨勢。

S7：認識生活中存在許多風險，所以要保險減少損失。

S8：象棋疊疊樂很好玩，也很簡單，學到生活中有許多風險。

3. 教學觀察與反思

大部分學童表示聽過保險，但不清楚保險的重要性及其功能，透過象棋「疊疊樂達人」遊戲，讓大家明白危險無所不在，現在沒有危險，並不代表未來不會遭遇危險，雖然保險不能阻止這些危險的發生，但是集合大家的力量仍可以將損失所帶來的經濟衝擊減少或降低到可以承受的程度。就個人而言，當不幸意外事故發生時，保險可以提供適當的財務支援，讓我們得以免於陷入經濟拮据的困境，因此對有購買保險的人而言，不論是在心理上或經濟上都能獲得安全感，對社會而言，也因為有了保險制度的分擔危險功能，產生促進社會安定與經濟繁榮的效果。然而保險之保障是需要付費的，以多數人的力量幫助少數人的不幸損失。

而「認識股神-巴菲特（Buffett, W. E.）」活動，讓學童明瞭成功致富典範，所需具備的能力及條件、所必須付出的努力是不同的，藉由同學間的討論與分享，開闊同學視野，也應及早設定自己的努力目標與行動策略。

再以「認識保險」動畫，講解學生平安保險，以引起學生對為何要投保學生團體保險的學習動機，接續以健保卡引入自八十九年開始實施的全民健康保險，與日常經驗緊密結合，學童覺得淺顯易懂。延伸全民健康保險是運用全民的資源

來幫助國民有一個良好的醫療環境，珍惜醫療資源是全體國民應該遵守的。

【1070712 誌】

(六) 「儲蓄與金融機構」主題

1. 教學活動設計理念

配合金融戰略王對應之事件卡「中國外匯存底達壹兆美元里程碑」，由外匯存底說明國與國的貿易關係，再請學童發表自己的收入來源，如何處理多餘之收入，導入金融機構之課題，各項金融服務與孩子生活息息相關，從便利商店刷icash購物、ATM提款、嗶一聲上下公車、繳學費、兌領統一發票的獎金等都脫離不了金融機構的服務，但坊間教科書內的介紹卻略顯單薄，許多人都是上了大學才開始對提款機、郵局、銀行等金融設施慢慢認識，此方案之設計為讓學童初步認識金融機構對日常生活的幫助與重要性。

2. 課後回饋單【1070713 饋】

- S1：學到要怎麼儲蓄，要存到合法的金融機構。
- S2：讓我學會金融機構有什麼功能。
- S3：學習計算利息，利率用到百分率的概念，我覺得很簡單。
- S4：了解該怎麼儲蓄與一些金融機構。
- S5：規劃自己的金錢，預先計畫花費金額，生活中的風險，例如：在銀行開戶頭存錢，銀行有可能會倒。
- S6：將錢存到銀行可生利息，存得夠久還有生複利。
- S7：計算利息有點難，我需要多練習。
- S8：定存的利息比較高，活存利息低。我要將活存的錢改成定存，因為這樣利息比較高，存款的錢也會變比較多。

3. 教學觀察與反思

一開始仍以五寶歷險故事導入，再由事件卡複習外匯的意義，儲蓄對學童來說就是存錢，由於學童沒有工作賺取所得，先讓學童發表自己的收入來源、如何處理，再提到收入該存放在哪些金融機構比較好？研究者以郵局、銀行和信用合作社為例，介紹三者的功能與差異之處。

透過存錢篇、讓你的錢增長影片，影片中由每天省一杯 30 元的飲料，一年就可以省下 10950 元，學童驚訝不已，原來每天只是節省了一些小錢，時間一久也能累積一筆可觀的數目，從中理解儲蓄就是積少成多的概念，另外，讓你的錢

增長，傳授了利息分為單利和複利概念，學童曾學過計算利息的方法，對於複利一詞則是首次接觸，研究者透過教具操作進行利息譯典通，學童習得利息是根據存入的本金、存款期限和利率所計算而來。

最後以習寫儲蓄梯、利息譯典通學習單，讓學童明瞭儲蓄不只是要存錢，更是為了目標而儲蓄，儲蓄是值得努力的一件事，它讓生活更有安全感、有更多的選擇；錢越存越多，存錢就會變得越來越簡單，建議要提早規劃，才能讓未來的人生更輕鬆。【1070713 誌】

研究者為了評估學童學習各主題單元後是否有所收穫，課前即根據課程目標及發展活動，設計一系列的課堂學習單，而其中以「錢進大世界」學習單得到最熱烈的迴響，主要教導學童認識六個國家的貨幣，再運用數學概念計算兌換多少外幣，學童普遍認為簡單又實用。而多樣化的現代貨幣、保險種類則採連連看題型，可迅速看出學童是否習得金融知識。整體而言，研究者體會到學習單的設計需再考量學童的程度差異與迎合其先備知識，若能在課堂上逐步帶領學童明白題意，可降低學童的挫折感，不致令其產生排斥而隨意填答。

二、金融桌遊課程實施後之回饋分析

在整體課程結束後，研究者委請個案學生填寫「金融教育課程感受問卷」，主要是從金融教育課程的喜歡程度、行為改變及幫助程度等面向來探討整體金融教育課程之學童意見，按照填答項目人數由高至低依序排列，茲將結果分述如下。

(一) 個案學童對金融教育課程喜歡的程度

研究者以五等量表的方式讓個案學童勾選，8 位個案學童當中，經過金融教育課程後對於課程喜歡的程度，非常喜歡和喜歡的都各有 4 人，如表 3。

表 3 個案學童對各學習方式的喜愛程度表 (N=8)

喜歡的程度	人數
非常喜歡	4
喜歡	4
普通	-
有點不喜歡	-
非常不喜歡	-

由表 3 可知，全部的學童都很喜歡本課程，給予本課程正向的回饋。學童覺得上金融教育課程，除了能學習到日常生活能運用之知識，還能玩桌遊，跟其他

制式課程相較，比較不會感到有壓力，因此接受度很高。

(二) 個案學童對金融教育課程喜歡的原因

研究者從「學童對課程感受回饋單」中列出了 16 項喜歡的原因，另提供一項空白部份，供學生自行填寫，茲將相關資料按填答人數由高至低彙整如表 4。

表 4 個案學童喜歡金融教育課程的原因（N=8）

喜歡的原因	人數
1.內容很有趣。	8
2.覺得「金融戰略王五寶歷險版」這款桌遊很好玩。	8
13.對於金錢有較正確的價值觀。	8
15.認識一些投資工具，並了解投資具有風險。	8
3.內容很豐富實用。	7
5.老師教得很好。	7
7.有很多有意義的活動。	7
4.學會控制慾望，會等到物品降價時再買。	6
8.學會仔細考慮清楚後，再決定該不該花錢。	6
11.個人對金融這個主題很有興趣。	6
12.學會有計畫的使用零用錢。	5
6.學會設定自己的夢想，為圓夢而努力存錢。	5
9.學會與他人分享。	5
10.學會買東西前會習慣貨比三家，挑出比較便宜的店再買。	4
14.去買東西之前，學會先想好或列出購買清單。	4
16.懂得從日常生活中，用循序漸進的方式累積信用記錄。	3
17.其他	2

由表 4 可知，8 位個案學童中喜歡課程內容的原因中以「內容很有趣」、「覺得『金融戰略王五寶歷險版』這款桌遊很好玩」、「對於金錢有較正確的價值觀」及「認識一些投資工具，並了解投資具有風險」這四項 8 位學童皆勾選，可見課程的內容中金錢觀與投資理財兩個主題最能引起學童的興趣，又輔以有趣的金融桌遊，對學童來說很有意義。其次是「內容很豐富實用」、「老師教得很好」、「有很多有意義的活動」，這四項有 7 位學童勾選，可見金融教育課程內容涵蓋多元，又與日常生活息息相關，研究者跳脫傳統講述式的上課模式，也使得大部分的學生認為「老師教得很好」，不僅讓學童獲取相關知識，也培養了一些能力。另外有兩個學童另外表達了喜歡的原因還有：「配置籌碼可以訓練我的判斷力」、「觀賞理財的動畫很有趣」，顯現出學童偏愛動態的學習方式，課堂上只要添加一些變化的元素，就能學習變得更生動有趣。

(三) 個案學童對金融教育課程的看法

研究者於「學生對課程感受回饋單」中，茲舉出七項供個案學童勾選其喜歡的學習方式，茲將相關資料以按填答人數高至低彙整如表 5。

表 5 個案學童對各學習方式的喜愛程度表 (N=8)

學習方式	人數
6.玩金融桌遊	8
5.小組合作學習	7
4.影片欣賞	7
2.聆聽故事	5
3.連結國際金融事件	5
7.省思與分享	3
1.發表個人看法	2

由表 5 可知個案學童最喜歡的學習方式為「玩金融桌遊」，每一堂課最期待的就是壓軸的金融戰略王桌遊時間，在玩桌遊的過程中，除了能激發孩子的興趣，思考獲勝策略，能統整學童的知識，透過實際操作的機會，將模擬的真實世界帶入教室，故將桌遊融入金融課程，可謂相得益彰。

其次為「小組合作學習」及「影片欣賞」各有 7 人勾選，這兩項教學活動也深得孩子的青睞。活動方案中的「我是神射手」和「疊疊樂達人」皆採用小組合作學習，運用此方式能創造同儕間積極的互賴關係，讓學童表現合作的態度、適切的溝通技巧，以及表達與接受意見的風度。至於影片教學能彌補靜態講述的不足，除了能提升學習興趣，觀賞影片後的問答與討論活動，兼具評量的功能，有助於學童批判思考與表達能力的之養成。

(四) 金融教育課程對於個案學童的幫助程度

在金融教育課程結束後，研究者欲瞭解本課程的實施對個案學童是否有幫助，以五等量表的方式讓學童勾選。8 位個案學童當中，5 位勾選幫助很大，3 位勾選大部分有幫助，沒有人勾選普通、一點點幫助以及完全沒幫助，可見學生對於本課程的實施皆給予正向的回饋。金融教育課程對個案學童的幫助在哪些方面呢？例如【1070713 訪】：

S1：長大後如果要投資理財要會考慮風險，要分散投資。

S2：要知道自己有多少存款，每年能增加多少利息。

- S3：我還是會想買遊戲點數和 PS4，要想辦法存下一些零用錢。
- S4：消費可以選擇有特價的時候再買，把省下來的錢存起來。
- S5：把壓歲錢或零用錢存起來，長大可以達成想要的夢想。
- S6：看到漂亮或流行的東西，不要因為喜歡就買。
- S7：平時不要養成跟別人借錢的壞習慣，如果借了一定要歸還，避免信用破產。
- S8：上了課程後，發現以前我會浪費錢買一些不該買的東西，消費前應該多想一想才對。

從學童的反應中，得知在學習金融教育課程之後，對學童的幫助主要在於消費前會衡量是否需要，學會「延遲享受」，懂得節省及累積小錢，累積個人信用將錢存至金融機構。

(五) 個案學童對老師教學的看法

研究者在課程結束後，請參與課程的個案學童勾選回饋單的項目，藉以瞭解成員對於研究者在金融教育課程中的表現。茲將成員所填答情形按人數高至低彙整如下表 6。

表 6 個案學童對老師教學的看法 (N=8)

喜歡的原因	人數
1.教學生動	8
5.態度親切	8
9.教學準備充實	7
3.會與同學分享經驗	7
4.說明很清楚	6
7.教學活動流程順暢	6
8.教學內容安排佳	6
2.會鼓勵尊重	6
6.會鼓勵同學	5
10.學習單設計精美	4

由表 6 可得知，全部學童均認同研究者具備「教學生動」、「態度親切」的特質，顯示每節課至少一項具體活動，減少講述式教學，讓學生動手又動腦，透過行間巡視，能適時替學童解決面臨的問題。

其次是「教學準備充實」、「會與同學分享經驗」，顯示以學童為本位，增加學童融入教學的機會，安排同儕互動分享，事先根據教學活動設計補充相關故事或資料，製成上課簡報，力求教學過程流暢。在教學現場依主題需要，研究者分享自身經歷，一方面吸引學童的目光，另一方面亦能引起共鳴。其餘各項也在五、六成以上，顯示研究者的教學獲得大部分學童的認可與支持。

(六) 個案學童在金融教育課程後的改變

學童學習金融教育課程之後，覺得自己在行為、態度方面的改變情形，認為改變很多（3 位學童）、大部分有改變（3 位學童）、普通（1 位學童）、一點點改變（1 位學童）。而學童陳述之理由例如【1070713 訪】：

S1：以前我覺得 10 塊錢、5 塊錢都只是一點小錢而已，上完金融教育課程之後，我會珍惜每一分錢，懂得儲蓄和積少成多。

S2：學習相關概念後，我會先考慮是否需要再消費。

S5：學會消費前要比較價格和品質，也不要因為廣告而去購物。

S6：以前父母給我的錢都存在撲滿裡，現在我知道要存到郵局或銀行。

由訪談內容得知在學習金融教育課程之後，學童在消費行為、用錢觀念和儲蓄這三方面有較多的收穫和省悟，進而修正與落實於生活中，呈現較大之改變。

伍、結論與建議

一、結論

(一) 桌上遊戲融入金融教育課程，有助於學童建構理財素養及增進國際觀

研究者根據金管會規劃的金融基礎教育國小階段學習架構，設計了消費行為、金錢與貨幣、投資理財、借用與信貸、保險與風險管理及儲蓄與金融機構等 6 個單元，共 12 堂課的教學活動。活動設計方案皆由「金融戰略王」事件卡中的五寶歷險故事切入，符合學童愛聽故事的天性，再對應國際發生的重大金融事件，研究者導入五大金融市場的簡要概念，由淺而深、循序漸進，透過教學活動逐步累積學童的理財素養。

從課堂學習單、教學觀察日誌及課後回饋單得知在「消費行為」主題，學童已學會控制慾望，會等到物品降價時再買，節省日常支出，建立「當用則用、當省則省」，避免「衝動性消費」的習慣。在「投資理財」主題，透過投擲遊戲，

體認投資是一種冒風險的行動，投資的風險與報酬密不可分，高報酬必定伴隨高風險，高風險的產品卻不一定以高報酬收場；想要創造盈餘，必須花功夫做足功課，才能避免血本無歸。在「金錢與貨幣」主題，延伸消費需使用金錢之概念，學童認識了多樣化的現代錢幣，貼近其生活經驗，累積財金智慧。在「借貸與信用」主題，透過日常反思，了解「人無信不立」，不一定是和他人借錢才會損及自己的信用，生活中很多處理事情的態度，都可能會影響他人對你的觀感；如何妥善使用信用卡，可以及早建立與銀行的信用往來關係，打造日後實現人生夢想的基礎。在「保險與風險管理」主題，讓大家明白危險無所不在，雖然保險不能阻止這些危險的發生，但是集合大家的力量仍可以將損失所帶來的經濟衝擊減少或降低到可以承受的程度。在「儲蓄與金融機構」主題，習得為了目標而儲蓄，可讓生活更有安全感；建議要提早規劃，才能讓未來的人生更輕鬆。

國際上發生的重大事件，通常牽動著政治情勢與經濟發展。以研究者設計的「金錢與貨幣」主題為例，從現代化貨幣、塑膠貨幣到虛擬貨幣，在設計的活動中，適時融入相關的時事議題，讓學童思考、辨識各種貨幣，能提升其素養，培養學童關心時事的習慣，及早樹立國際觀。

（二）參與金融教育課程後，學童皆給予正向之回饋

學童對於課程的喜愛程度與課程對學童的幫助程度皆給予正向肯定的回饋，顯示將桌上遊戲融入國小六年級金融教育課程，學童的接受度頗高，透過不同的主題，規劃相關且有意義的活動，學習實用的金融知識。

（三）桌上遊戲能達到寓教於樂之效果，提升學童解決問題的能力

本研究發現，在遊戲過程中，學童扮演企業經理人，模擬全球資本市場的情況進行投資獲利，面對各種金融事件需調整資產配置比重，理解複雜的金融市場變遷，訓練危機處理能力，引導學童累積知識、運用知識接受挑戰的潛能，進一步擺脫傳統制式教育對心智面向發展之束縛，實際體驗到遊戲融入金融教育課程中的樂趣。綜合以上的發現遊戲可以促進學童的認知發展，透過遊戲來提升學童解決問題的能力。

二、建議

（一）對教學者之建議

1. 教材設計宜符合學童的年紀與興趣、選擇適用之桌上遊戲融入金融教育

研究者透過實際教學過程發現，在設計金融教育課程之前，應了解學童的先

備知識與課程相關的迷思概念，不宜強調太深奧的金融知識及專業術語，每堂課至少規劃一至二個活動，輔以相關的教學媒體、桌上遊戲，引導學童進行體驗與省思，進而驗證與應用於生活中。本研究亦發現，將桌上遊戲引進教學現場，不但可以提升學習動機，鼓勵彈性及開放思考，亦能激發其在面對問題時的解決能力，種種優點讓金融課程變得更多采多姿，讓學童喜愛以桌上遊戲學習金融知識，達到寓教於樂的效果。在金融教學的過程中，研究者發現「金融戰略王」這款桌上遊戲運用了記憶、行動選擇及應付突發狀況等規則，結合策略思考及運氣的變數，規則較為複雜，學童上手門檻較高，也需要較多的遊戲時間，建議未來欲使用桌上遊戲融入教學的教師，為避免被繁瑣複雜的遊戲規則壓縮了課程時間，應將重點放在教學目標上面，適時依學生的反應來做調整，也可輪流搭配其他種類的桌上遊戲，讓學童常保熱忱，學得投入、玩得盡興，達到良好的學習成效。

2. 與時俱進且精進理財素養、跨領域合作研發金融教材

「教，而後知不足！」，教育應具前瞻性，身為知識的傳播者，應教導學生具備適應未來生活的能力，本身的學習熱忱更要與時俱進，透過參與相關進修、研習活動或專業社群來汲取新知，不斷充實與更新正確的金融觀念，以有效推動金融教育。而金融教育知識在國小階段，目前僅零星分散於社會及綜合領域科目中，不同年段缺乏有系統且完整的金融教育教材，若由教師獨自研發整套教材，又顯得力薄才疏，建議集結不同領域的金融種子教師，透過集思廣益發揮創意，設計循序漸進的教材，再整合教學與課程資源，藉以全面提升教學品質。

(二) 對家長之建議

1. 給孩子適當的零用錢

由訪談得知 8 位個案學童中，有 4 位父母定期有給零用錢，2 位偶爾有零用錢，另外 2 位學生完全沒有零用錢。為了及早建立孩子的金錢價值觀，首先讓孩子明瞭「天下沒有不勞而獲」的事，家庭的收入主要是努力工作所得到的薪資，家庭的基本開銷有多大也可讓孩子知曉，建議家長應給予孩子適當的零用錢，讓他們學習善用金錢、分配預算，並設定自己的儲蓄目標。

2. 隨時機會教育，不忌諱與孩子談論金融

父母是學童學習金融教育的最佳指導者，生活中處處皆有父母可與孩子討論的金融題材，舉凡家庭的收入與支出、賣場的促銷手法、怎麼買更划算及如何處理壓歲錢等，透過一點一滴的灌輸，累積孩子的金融素養，對其未來生活有很大的幫助。

參考文獻

- Learn Mode學習吧（2018）。國小社會理財的方式（翰林出版六上第三單元投資理財與經濟活動）。取自<http://lms.learnmode.net/flip/video/36373>
- 李文清、郭志安（2009）。高中職商業類科教師之財金專業能力研究。《教育研究與發展期刊》，5(2)，113-140。
- 李胤禎（2009）。悅趣化數位學習的現在與未來。《數位典藏與學習電子報》，8(11)。取自<http://bit.ly/2zOZMT6>
- 朱清宏（2009）。我國「金融知識普及工作推動計畫」之介紹。《證券暨期貨月刊》，27(10)，5-18。
- 金管會（2006）。金融知識普及三年（95-97）推動計畫。行政院金融監督管理委員會，新北市。
- 周玉秀（2015）。以PISA理財素養評量架構探究國內學童之理財教育。《國民教育》，55(1)，68-77。
- 林正昌（2016）。創新金融教育課程之設計。《課程研究》，11(1)，1-22。
- 洪蘭（2002）。情緒、氣質與親子關係（緒言，載於雷庚玲、黃世瑋、許功餘合著）。臺北市：信誼。
- 鍾志從、洪淑蘭、趙威（1999）。幼兒的金錢概念、金錢使用能力及其父母金錢教養之影響。《家政教育學報》，2，90-110。
- 風險管理與保險教育推廣入口網（2010a）。金融知識學習。取自https://rm.ib.gov.tw/Pages/FKLearning_new.aspx
- 風險管理與保險教育推廣入口網（2010b）。數位百寶箱。取自<https://rm.ib.gov.tw/Pages/eLearning.aspx>
- 唐潔如（2009）。教導孩子正確理財觀念：給孩子十億的理財課程。臺北市：金大鼎文化。
- 財金智慧教育推廣協會（2006a）。財金小常識：花錢篇。取自<http://www.>

finlea.org.tw/Album.aspx?id=44#A1

- 財金智慧教育推廣協會（2006b）。財金小常識：存錢篇。取自<http://www.finlea.org.tw/OnePage.aspx?id=44&sn=4>
- 財金智慧教育推廣協會（2006c）。【理財Talk・理查頭殼】資產配置&分散投資。取自<http://www.finlea.org.tw/OnePage.aspx?id=47&sn=67>
- 財金智慧教育推廣協會（2006d）。想辦信用卡你不可不知這些事。取自<http://www.finlea.org.tw/OnePage.aspx?id=23&sn=20>
- 財金智慧教育推廣協會（2006e）。【理財Talk・理查頭殼】運用個人信用來貸款。取自<http://www.finlea.org.tw/OnePage.aspx?id=45&sn=64>
- 張春興（1996）。教育心理學—三化取向的理論與實務。臺北市：東華。
- 教育部（2008）。國民中小學九年一貫課程綱要-綜合活動學習領域。取自<https://cirn.moe.edu.tw/WebContent/index.aspx?sid=9&mid=261>
- 教育部(2018)。十二年國民基本教育課程綱要—社會領域。取自<https://www.k12ea.gov.tw/>
- 陳思璇、蔡耿維（2010）。兒童的零用錢與金錢觀。臺灣教育，661，50-52。
- 康軒編輯群（2017）。國民小學社會學習領域課本、教師手冊（第五至八冊）。臺北：康軒。
- 黃美筠（2008）。理財教育融入中小學課程的必要性—由其重要性與課程內涵析論之。公民訓育學報，19，25-53。
- 黃美筠(2009)。理財教育融入中小學課程的教學策略。臺灣教育，659，14-23。
- 黃美筠、紀博棟、黃劍華（2010）。理財教育融入國小課程教學成效之研究—以臺北縣某國小高年級為例。國立金門技術學院學報，4，143-163。
- 黃富櫻（2008）。主要國家央行推廣金融教育的比較與借鏡。國際金融參考資料，55，152-196。

- 黃劍華（2009）。理財教育融入國小課程之策略與實施之研究（未出版博士論文）。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 翰林編輯群（2017）。國民小學社會學習領域課本、教師手冊（第五至八冊）。臺北市：翰林。
- 蕭仁傑、劉宣谷（2018）。以遊戲式教學進行金融教育對高低數學學習成就學童學習金融知識提升之影響。臺北市立大學學報•教育類，49(2)，33-51。
- Basu, S. (2005). *Financial literacy and the life cycle*. White House Conference on Ageing, 2005. Washington: Financial Planning Association.
- CFPB. (2016, Sep 07). *Building blocks to help youth achieve financial capability*. The Consumer Financial Protection Bureau. Retrieved from <https://www.consumerfinance.gov/data-research/research-reports/building-blocks-help-youth-achieve-financial-capability/>
- Hogarth, J. M. (2002). Financial literacy and family and consumer sciences. *Journal of Family and Consumer Sciences*, 94, 15-28.
- Jacob, K., Hudson, S., & Bush, M. (2000). *Tools for survival: An analysis of financial literacy programs for lower-income families*. Chicago: Woodstock Institute.
- Jump\$tart Coalition for Personal Financial Literacy (2015). *National Standards in K-12 Personal Finance Education*. Retrieved from http://www.jumpstart.org/assets/files/2015_NationalStandardsBook.pdf
- Morton, H. (2005). *Financial literacy: A primer for policymakers*. Washington, DC: National Council of State Legislatures.
- Noctor, M., Stoney, S., & Strdling, R. (1992). *Financial literacy: a discussion of concepts and competences of financial literacy and opportunities for its introduction into young people is learning*. London: National Foundation for Educational Research.
- Siluanov, A. (2013). *G20 national financial literacy strategies presented*. Retrieved from <http://en.g20russia.ru/news/20130905/782412777.html>

- Vitt, L. A., Anderson, C., Kent, J., Lyter, D. M., Siegenthaler, J. K., & Ward, J. (2000). *Personal finance and the rush to competence: Financial literacy education in the U.S.* Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/240619141_Personal_Finance_and_the_Rush_to_Competence_Financial_Literacy_Education_in_the_US

附錄一 「消費行為」教學活動設計

教學主題	消費行為	
教學目標	1.能分享自己或家人的購物經驗。 2.能判別「需要」、「想要」的意義，並列舉實例。 3.養成「當用則用、當省則省」，避免「衝動性消費」的習慣。	
設計者	王美娟、丁姍瑄	
	教學活動	時間
學習內容	<p>第一階段：說故事「彩虹拱門-瑰寶魔境之五寶歷險記」 引起動機：諾瓦王子穿越時空蟲洞來到地球..... 在浩瀚的宇宙中存在一個名叫諾瓦漢（Novahan）的星球，它創造出科技高度進化的文明，但在演進的過程中歷經過兩次幾乎要毀滅的災難，終於創造出極致完美的科技體系；原以為這些科技成果可確保文明的永續發展，但星球的核心—人工智慧系統，卻預測了第三次毀滅性災難的來臨。所幸人工智慧系統也發現能解除災難的關鍵在「地球」，那是一個由魔法主宰的世界，雖然科技遠比不上諾瓦漢，是一個具有高度文明的星球。</p> <p>地球是一個擁有高等文明的星球，但由於一些根深蒂固的人性特質，比如懶惰、自私、貪婪與恐懼，這個文明的演進慢慢地被黑暗世界的魔法所主宰，迫使人類的社會分崩離析，最後只能靠著擁有高強法術的主教們守護的人類。這些主教們住在元本寺裡，寺裡保管著所有人類最重要的寶藏與對抗魔法師群的法寶，而鎮守元本寺的主教大法師是所有主教們的精神領袖。有一天，不幸的事情發生了，一名叛逃到黑暗世界的主教，他盜走了至高無上的瑰寶，至今下落不明，這不但危及到人類的存亡，更將牽連到遠在天邊銀河彼端的諾瓦漢文明。因此，主教大法師集畢生之法力創造了五寶（史塔克、邦迪、瑪妮、奧馬爾、霍華德）為徒弟，希望經由訓練後能賦予他們尋回瑰寶的神聖任務。然而，就在訓練尚未結束的某個夜晚，主教大法師得到了來自外層空間的天啟，他知道已經沒有時間可以再等待了，雖然有萬般的不捨，師父不得不狠下心來把稚嫩的五寶趕下山去接受磨練。臨行前最後一個晚上，師父在彩虹湖畔叮嚀五寶要熟記“心境政策經”五字口訣，面對挑戰的時候隨時勤練體悟心法、境法、政法、策法、經法的演變道理，才能夠在群魔亂舞的時代中不斷地化險為夷、逢凶化吉，去達成上天賦予的使命！</p> <p>另一方面原本應該在諾瓦漢星球接受王子訓練的諾瓦，因為誤觸機關，莫名其妙的狀況下穿越蟲洞被送到了地球，而且不偏不倚的落到了五寶下山的森林裡。</p> <p>在一個美麗的早晨，五寶在泡沫森林中迷了路，突然被前方幾百碼的巨石上刺眼光芒所震懾，在好奇心的驅使下他們忘卻可能發生的危險急忙地趕往現</p>	10m



	<p>場。</p> <p>當閃光消褪後，他們看到了一個長的有點像人的奇怪生物躺在巨石上。這個生物有著一張奇異曲線的臉和一個玻璃般的面罩，它看起來像只有眼睛，沒有鼻子和耳朵。而所謂的眼睛實際上是兩顆漂浮於玻璃面罩內的彈珠，長相極度怪異，但跟人類有著一樣的兩隻手兩隻腳!看著這樣一個生物，所有人都驚呆了!沒有人敢向前一步。那奇異的生物一直倚靠巨石一動也不動，過了一會兒，面罩內的兩顆彈珠突然有了動靜，上下跳動起來，嚇得五寶向後跳了幾碼。當那兩顆眼球般的彈珠慢慢穩定下來之後，史塔克終於忍不住了，他勇敢地挺身而出，開始了他們的第一次接觸。</p> <p>活動一：介紹事件卡</p> <p>教師拿出對應故事的事件卡「2004.02.04 祖克柏在哈佛大學宿舍草創臉書」，並且向學生說明卡片內容：「Zuckerberg 於 2004 年在 Harvard 大學宿舍草創臉書，建構社群交友平台，推展 Web2.0 進入一個嶄新的境界。」</p> <p>小朋友你有聽過「臉書 (Facebook)」嗎?</p> <p>2004 年 2 月 4 日祖克柏在哈佛大學草創臉書，網站最初僅限哈佛大學學生加入，短短的時間吸引了大部分美國和加拿大境內的大學師生使用，2006 年 9 月 26 日，Facebook 正式對所有年滿 13 歲且持有一個有效電子郵件位址的人開放。2007 年下半年，Facebook 已有超過 10 萬個頁面，可讓公司進行宣傳和吸引客戶的商業頁面，2012 年 5 月 18 日，Facebook 通過首次公開募股正式上市，以 38 美元定價，集資 184 億美元，成為美國歷史上第三次首次公開募股案例。現在企業經營 Facebook 粉絲專頁或官網，不只要流量，更要社群與商機。一開始，社群網路或即時通訊軟體，只是大家拿來分享資訊，進行人際互動的管道。但現在，它們已成為企業行銷商品、打響品牌、甚至是發掘市場趨勢的最佳平台。社群媒體除了取代大眾媒體外，也逐漸成為品牌觸及消費者的最佳平台在網路媒體出現之前，商業是個人化的行為，顧客會直接在商家消費，或是業務逐戶拜訪販售產品。網路出現後，企業銷售範圍擴張，銷售也開始不再個人化。而社群媒體則又進一步打造了全球性的平台，提供廣告主以前所未見的規模傳遞訊息。全球消費者在社群媒體上的購買行為十分活躍。以臺灣為例，50%的用戶曾在 Facebook 上搜尋、購買或是銷售商品；有三分之一的用戶分享了在 Facebook 上購買產品、服務或旅遊行程後的心得。</p> <p>卡片分析：臉書的出現，讓市場上的熱錢都往股市跑了，因此股市衝到了高點，債市和房地產則呈現穩定成長，由於熱錢的流逝而導致外匯及原物料急速下滑。</p> <p>活動二：購物經驗分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.老師展示市面上流行的日常用品或商品，請小朋友說一說家人或自己曾被廣告、購物台吸引而買東西的經驗？（如：賣場的優惠商品、文具用品折扣、購物台強力推銷、百貨公司周年慶活動） 2.請小朋友說一說自己或家人曾因喜愛贈品而買東西的經驗？（如：速食店每週發行新玩具、便利商店或賣場的集點送贈品活動） 3.請小朋友說一說對抗廣告誘惑的小方法？ 4.總結：廣告對我們的生活有很大的影響力，廠商經常使用贈品、優惠或誇大的廣告用語吸引消費者。因此，如何做出正確的抉擇，了解「需要」與「想要」的不同成為現代人很重要的一門功課。 <p>活動三：磨練指數記憶大考驗</p> <p>教師運用 PPT 揭示四張事件卡，讓小朋友看 30 秒，再試著猜猜事件卡上的磨練指數，猜對正負值者可得 1 分，猜對衝擊數字者可得 2 分。</p> <p>—結算個人得分，給予獎勵</p>	<p>10m</p> <p>10m</p> <p>10m</p>
	<p>第二階段：需不需要我知道</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.觀賞影片：財金小常識(花錢篇) <p>資料來源：http://www.finlea.org.tw/Album.aspx?id=44#A1</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.看圖片快問快答 3.教師說明「需要」及「想要」的意義 	<p>25m</p>

	<p>(一)需要：生活當中的民生必需品，少了它生活就有問題，或無法完成事物，例如：三餐食物、衣服、避風遮雨的房子、交通工具、電腦、手機等等。 (二)想要：民生必需品以外的東西，主要是為了滿足自己的慾望，以提升生活品質。(如：高級大餐、名牌包、新款 3C 產品、線上遊戲點數、零食...等)。 學習單時間：1.需要？想要？ 2.聰明 GO 購樂</p> <p>第三階段：事件卡對抗賽 教師說明遊戲規則：事件卡上的磨練指數對應配置盤籌碼數量，兩兩相乘後相加即為最終戰鬥力!! 教師秀出兩張事件卡，請小朋友思考如何配置才能有最大戰鬥力。教師分別攻擊小朋友並請他們算出各組的戰鬥力。共進行三輪。</p>	15m
--	---	-----

附錄二 「消費行為」學習單

學習單（一）：需要？想要？

文華是位大學生，父母一個月給他 10000 元當生活費。為了繕打文件，準時交作業，打算買一台筆記型電腦。在存錢的過程中，文華還有其他的支出。你可以幫忙文華聰明消費早日達成買筆記型電腦的美夢嗎？你可以幫他以最合理的消費方式達成這個願望嗎？請將你認為對的答案圈起來。

題目	答案	
	需要	想要
你覺得文華買筆記型電腦是		
筆記型電腦的錢該由誰出？	跟爸媽要錢	自己存
文華買衣服時應該	心動不如馬上行動	要思考一下
天氣好炎熱，上完體育課	買清涼的飲料	喝水壺裡的水
同學正在流行拿最新款手機，文華	也要買一支	手機還沒壞，不用再買
下週的班遊要自備食物	到便利商店買	假日與家人到量販店買
花蓮震災學校鼓勵捐款	為了筆記型電腦不捐了	依自己的能力捐
感冒病得很嚴重，已影響到日常生活	多喝開水就好了	去看醫生
你還可以怎樣買到更划算的，請寫在右側空格		



喜你終於幫文華完成買筆記型電腦的美夢。金錢可以幫我們買很多的東西，滿足生活所需，記得要衡量自己的能力，以免變成「負債一族」哦！



學習單（二）：聰明 Go 購樂

1. 請寫出現階段你最想買的五樣商品？按照**想要程度**排序
① ② ③
④ ⑤
2. 你的零用錢大部分花費在什麼地方？
3. 如果你一個月有 1500 元的零用錢，這些零用錢，夠你買這五種東西嗎？（可以翻閱 DM 或利用網路搜尋商品價格）
 - ①如果夠用，你是如何做到的？
 - ②如果不夠用，你該如何取捨？
 - ③如果你真的非常渴望擁有「想要」的東西，該如何做呢？



~~消費謹守停、看、聽三原則~~

1. 停：想一想有沒有迫切需要？確定不是衝動消費。
2. 看：小心看廣告及標語，而且貨比三家不吃虧。
3. 聽：聽聽自己心裡的聲音，是需要還是想要？
也可以參考父母的意見。

附錄三 「消費行為」課程實施過程

【消費行為第一堂課/1070708 錄】

R：你們有玩過臉書嗎？聽過 FB 嗎？

（S1~S8 皆點頭）

R：你們知道臉書的創辦人是誰嗎？

S1、S2：在電視上看過，但不知道名字。

R：他是祖克柏（Zuckerberg），在 2004 年在哈佛大學宿舍草創臉書。

R：2012 年臉書正式募股成為上市公司，募股就是發行股票，招募股東。

R：說一說臉書的功能？

S6：打卡、按讚。

S5：成立社團。

S2：直播、廣告。

R：這裡面就會牽涉到消費行為。

R：想一想自己或家人是否會因為被廣告吸引而消費？

（S1~S7 努力思考中）

R：那會為了何種原因而消費？

S7：生活上需要。

R：不管是報紙、網路、DM 或購物台都有廣告。

R：請分享自己或家人看廣告而購物的經驗。

S1：媽媽看購物台買化妝品。

S2：弟弟因為喜歡玩具買麥當勞兒童餐。

S3：媽媽會在百貨公司週年慶購買化妝品。

S6：爸爸由手機 Line 群組上看到愛買的特價商品就會去買。

R：廣告對我們的生活有很大的影響力，廠商經常使用贈品、優惠或誇大的廣告用語吸引消費者。因此，如何做出正確的抉擇，了解「需要」與「想要」的不同成為現代人很重要的一門功課。

桌遊競賽時間：磨練指數記憶大考驗

【消費行為第二堂課/1070708 錄】

R：你們知道消費的定義嗎？

S2、S7：就是花錢買東西。

R：日常生活中你們曾看過哪些購物集點活動？

S2：我媽媽有蒐集全聯積點，要換鍋具。

S6：便利商店集點換模型小汽車。

S8：阿姨喜歡便利商店推出的可愛卡通人物商品，特地去買咖啡集點。

R：請從看到的圖片判斷屬於食、衣、住、行、育、樂的類別。

R：很好，食、衣、住、行都難不倒你們。

R：唱 KTV 和聚餐是屬於哪一類？

S1~S8：娛樂。

R：「娛樂」項目在生活中是需要還是想要？

S1~S5、S7~S8：想要。

S6：需要，那可以讓生活更開心。

R：課本和學用品應該是需要還是想要？

S1~S8：需要。

R：下課買零食吃應該是需要還是想要？

S8：我覺得是需要，因為下課我肚子餓，就會到合作社買東西吃。

R：但零食不是正餐，屬於額外消費，應該是想要。

R：總結「需要」和「想要」。需要：生活當中的民生必需品，少了它生活就有問題，或無法完成事物。例如：三餐食物、衣服、避風遮雨的房子、交通工具、電腦、手機等等。想要：民生必需品以外的東西，主要是為了滿足自己的慾望，以提升生活品質。例如：高級大餐、名牌包、新款 3C 產品、線上遊戲點數、零食...等。

學生填寫學習單：1.需要？想要？ 2.聰明 GO 購樂

桌遊時間：事件卡對抗賽

附錄四 金融教育課程感受問卷

親愛的小朋友：

上完金融教育課程後，老師很想知道你的意見與感受，這份問卷上的每個問題都沒有對錯，希望你依照自己真實的感受來填答，你的意見將提供老師日後對於相關課程設計時的參考依據喔！

【填答說明】以下請選擇符合的情形，並在□內打 V

一、整體而言，對於金融教育課程內容，你喜歡的程度：

□1.非常喜歡 □2.喜歡 □3.普通 □4.有點不喜歡 □5.非常不喜歡

二、你喜歡的原因是：（選幾個答案都可以）

- 1.內容很有趣。 □2.覺得「金融戰略王」這款桌遊很好玩。
 □3.內容很豐富實用。 □4.學會控制慾望，會等到物品降價時再買。
 □5.老師教得很好。 □6.學會設定自己的夢想，為圓夢而努力存錢。
 □7.有很多有意義的活動。 □8.學會仔細考慮清楚後，再決定該不該花錢。
 □9.學會與他人分享。 □10.學會有計畫的使用零用錢。
 □11.學會買東西前會習慣貨比三家，挑出比較便宜的店再買。
 □12.個人對金融這個主題很有興趣。 □13.對於金錢有較正確的價值觀。
 □14.去買東西之前，學會先想好或列出購買清單。
 □15.認識一些投資工具，並了解投資具有風險。
 □16.懂得從日常生活中，用循序漸進的方式累積信用記錄。
 □17.其他：_____

三、在金融教育課程中，請問你喜歡哪些學習方式？（選幾個答案都可以）

- 1.發表個人看法 □2.聆聽故事 □3.玩遊戲繪 □4.影片欣賞
 □6.小組合作學習 □6.文章閱讀 □7.省思與分享

四、上完金融教育課程後，請問你覺得這些課程對自己有沒有幫助？

□1.幫助很大 □2.大部分有幫助 □3.普通 □4.一點點幫助 □5.完全沒幫助

五、在金融教學活動方案中，你覺得老師的表現如何？（選幾個答案都可以）

- 1.教學生動 □2.會尊重同學 □3.會與同學分享經驗 □4.說明很清楚
 □5.態度親切 □6.會鼓勵同學 □7.教學活動流程順暢 □8.教學內容安排佳
 □9.教學準備充實 □10.學習單設計精美 □11.其他：_____