

壹、課程主題-理財萬事通

貳、課程主題架構

理財萬事通

多元世界
我最「滙」

理財消費
有一套

五年級家庭教育課程 / 6節

教學設計者：
陳怡君 張巧燕 湯雅欣



參、課程設計理念

此課程的設計以「社會領域」課程為素材起點，運用多媒體教學資源，從「做中學」提高學習興趣。

教學重點在：以孩子「對錢幣與交易制度的認識」為基礎，進而針對學生日常生活中的各項消費進行價值判斷和選擇。

最後設計「跳蚤市場好好玩」，利用實際購物的情境進行販賣和消費，培養正確消費行為的實行能力，建立正確的消費態度。



肆、課程學習內容



依據

設計內容

總綱	A自主行動 A3規劃執行與創新應變
核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。
家庭教育主題軸	4/D 家庭資源管理與消費決策。
學習表現	4-Ⅲ-1了解個人時間與金錢資源管理原則並靈活應用。 4-Ⅲ-2熟悉個人與家庭資源的運用。
學習內容	D-Ⅲ-2個人金錢的管理原則與應用。 D-Ⅲ-4個人與家庭資源的適切運用。
學習目標	1. 理解貨幣的多種類型與功能，關注並了解國際貨幣圖案代表的意義，討論後歸納其共通性。 2. 理解國際貨幣的類型與匯率，透過國際貨幣的匯率換算，比較各國之間的物價關係。 3.資源使用：檢視家庭資源是否「無目的的消耗」情形。 3. 養成消費購買的正確消費行為與概念。

伍、課程單元內容



連結/融入

學 習 內 容

與社會領域/科目 的連結

1.學習表現：

社1a-Ⅲ-2 舉例說明在個人生活或民主社會中對各項議題做選擇的理由及其影響。

2.學習內容：

(1)社Dc-Ⅲ-1 團體或會議的運作，可以透過成員適切的討論歷程做出決定。

(2)社Db-Ⅲ-1 選擇合適的理財規劃，可以增加個人的財富並調節自身的消費力。

議題融入

1.學習主題：

生涯規劃教育--生涯決定與行動計畫。

2.實質內涵：

涯E12學習解決問題與做決定的能力。

教材來源

自編教材

教學設備/ 資源

單槍設備、電腦設備、白板、白板筆、海報紙、彩筆、長尺。



肆、課程活動



活動一 認識貨幣

活動二 新台幣
我最愛

活動三 認識電子
支付與電子票證



活動一 消費停看聽

活動二 回饋優惠
算算看

活動三 跳蚤市場
好好玩

單元一：多元世界我最「滙」



多元世界我最「滙」

Family Education Center, N

活動一 認識貨幣

一、什麼是錢？錢是怎麼來的？

二、猜猜看貨幣的價值？



(一)發下每組1台平板掃QR Code查詢，展示五個國家國旗及其1元該組的幣別1元等於多少台幣？

(二)查詢平常我們最想買的大麥克在其他國家的售價如何？換算成台幣是多少？

(三)想一想每個國家的貨幣價值為什麼會不同？

(四)經過貨幣匯率轉換計劃器的練習想一想若將下面貨幣兌換新台幣後其大小排序為何？

貨幣代號	國家/國旗	1元貨幣
NT\$		
US\$		
£		
¥		
₩		

多元世界我最「滙」

活動二 新台幣我最愛

- 一、請各組找出錢幣的三大特點！
- 二、小組成員進行討論台幣的圖案有哪些，以及圖案代表的意義或故事。
- 三、小組討論後用一分鐘歸納紙鈔正面與背面圖案有哪些代表的意義或故事。

【認識我們國家的貨幣】



(a) 2,000面額



(f) 50元銅板



(b) 1,000面額



(g) 20元銅板



(c) 500面額



(h) 10元銅板



(d) 200面額



(i) 5元銅板



(e) 100面額



(j) 1元銅板

多元世界我最「滙」

活動二 新台幣我最愛

四、教師展示不同的代幣並提問：

(一)生活中有那些卡片可以替代貨幣？

(二)看過家人或自己使用過信用卡與儲值卡(塑膠貨幣)的嗎？
討論其優缺點？



信用卡與儲值卡(塑膠貨幣)的優缺點。

優點	缺點

(三)訪問一位家人最喜歡用的付費方式？分析這種付費方式的優缺點。

多元世界我最「滙」

活動三 認識電子支付與電子票證

教師引導：隨著社會技術的突飛猛進，智慧型手機功能快速發展，人們的消費方式產生巨大的變化，我們已經進入電子貨幣的非現金支付時代，使用手機消費是未來的趨勢。

電子支付

電子支付是行動支付的其中一種付款方式，最大的特色是可以轉帳和儲值。例如：付款時出示二維條碼或QR Code給店家掃描，或掃描店家的QR Code付款。



電子票證

結合實體卡片，例如：悠遊卡、ICASH，可以把錢儲值在實體卡中，用感應的方式來付款。使用這張實體卡可以買東西、搭公車、捷運、火車等，還可以在智慧販賣機上消費。



多元世界我最「滙」

活動三、認識電子支付與電子票證

(一)說一說日常生活中，在什麼場合有看過家人使用過電子支付和電子票證？

(二) 比一比現金支付與電子支付有什麼不同？

現金支付與電子支付有什麼不同的優缺點？

	現金支付	電子支付
優點	1. 2. 3.	1. 2. 3.
缺點	1. 2. 3.	1. 2. 3.

單元二：理財~消費有一套



理財~消費有一套

活動一 消費停看聽

一、播放教學影片認識消費行為

(一)什麼叫做「消費行為」？

(二)現代社會常見的消費方式有哪些？

(三)發表自己最常進行的消費方式

二、請依手上的各類廣告宣傳單發表意見。

(一)你會被哪些促銷方式吸引？

(二)現代社會常見的消費方式有哪些？

(三)決定要或不要購買這些商品的主要原因為何？



理財~消費有一套

活動一 消費停看聽

四、我們的消費行為容易受到哪些因素影響？

五、在什麼情形下，你會選擇購買較多或價格較高的商品？

六、假設家中收入減少時，會先選擇購買什麼商品？

七、綜合歸納

我們的消費行為容易受到商品價格、個人收入、商品的品牌、廣告促銷等原因所影響。生產者和消費者的互動，決定了商品的價格。



理財~消費有一套

活動二 回饋優惠算算看

- 一、家人有使用信用卡的習慣嗎？
 - 二、你覺得使用信用卡時，應注意哪些事項？
 - 三、丁丁一家人到加油站準備加油，今日油的列於下表，(加油機上貼著一張海報)。
- (一)請問丁丁家人加滿18.6公斤的95無鉛汽油，使用信用卡支付，可以折多少錢？

本日油價	
98無鉛汽油	28.5元/公升
95無鉛汽油	29.7元/公升
92無鉛汽油	26.3元/公升
超級柴油	25.4元/公升



理財~消費有一套

活動三 跳蚤市場好好玩

一、事前準備工作：

(二)事先寫一封信給家長，告知零用錢的準備金額不要強迫及所帶物品的清單。

- 1.事先請小朋友準備各種家裡用不到卻仍可使用的物品。
- 2.將物品擦洗、整理、標價。
- 3.將物品歸類，分組成衣物、玩具、文具、故事書、拼圖等，視所蒐集的物品歸類。
- 4.全班排成購物區、休息區，將物品排在購物區上。
- 5.每人準備零用錢50~300元。



理財~消費有一套

活動三 跳蚤市場好好玩

二、實地購物：每組約6人，留置3人販賣
全學年開始進行購物，30分鐘後收攤。

三、問題討論與澄清：

- 1.請小朋友算算看每個人花了多少錢？找出全班花最多錢和最少錢的同學，說一說他們買到物品的感覺。
- 2.查看所買的物品是不是家裡沒有的或從來沒有看過的？
- 3.想想看，同學買的物品是不是確實有用？
- 4.說說看，為什麼會買這個物品？



理財~消費有一套

活動三 跳蚤市場好好玩

四、統整與總結

(一)教師歸納購買行為注意的要點：

- 1.要確定我買得起。
- 2.要確定媽媽會同意。
- 3.要確定家裡或我用得到。
- 4.要確定購買物品前先比一比價錢，是省錢的方式。

(二)以跳蚤市場方式來獲得自己所需要的物品，可以減少不必要的浪費。



教學省思

『認識貨幣』單元，請學生從家中帶來各種外國貨幣，此外，讓學生了解由古至今消費工具的改變，如電子貨幣：悠遊卡、提款卡、信用卡、的普遍使用情形與時機。對課程結束後調查，學生確實能達成教學目標，理解鈔票圖案多為國家的重要人物、特有種或具代表性的建築物，少數學生僅能理解鈔票上有重要的圖案。

最近十年來在萬物皆漲唯獨薪資不漲的時代，讓孩子領悟身為子女，為辛苦養家的父母看緊荷包是非常重要的；其次以「消費有一套」影片，介紹家庭主婦仔細蒐集資料並貨比三家的用心歷程，為家庭「省很大」的妙方，孩子非常有感。

在本堂課結束前引導學生及運用社會資源與家長人力，協助進行跳蚤市場好好玩的活動，完成學習單的過程，有助提昇親、師、生溝通與情感交流。



教學成果



展示振興券提問



介紹國際貨幣



掃描 QR code → 共讀



小組利用平板討論並填寫答案



統整貨幣圖案與國家文化關係



引起動機全球化快問快答





說明：介紹國旗



說明：介紹美金代號及唸法



說明：介紹美金上的人物



說明：What do you see?



說明：日本隊查日幣匯率



說明：英國隊查英鎊匯率



說明：各國上台發表匯率



說明：美國隊查大麥克價格



說明：各國大麥克價格

