

經濟與生活 Fun \$ management 課程簡介

課綱核心素養：

A 自主行動： A1. 身心素質與自我精進, A2. 系統思考與問題解決, A3. 規劃執行與創新應變

B 溝通互動： B2. 科技資訊與媒體素養

C 社會參與： C2. 人際關係與團隊合作

學生圖像：管理力，表達力，全球力

學習目標： 1. 學生能具備財經金融基礎知能

2. 學生能熟習個人理財與投資市場的基本概念

3. 學生能理解投資理財與風險承擔的關係，進而選擇適合的理財方式

4. 學生能透過國內外的財經新聞分析，培養國際財經視野

教學大綱：主題 內容綱要

一、 **你不理財 財不理你** 認識理財基本概念-開源與節流

節流-富朋友記帳法 認識記帳的重要性與記帳原則、記帳小技巧與實用記帳 APP 介紹、審視消費行為與儲蓄計畫

二、 **金融基礎教育** 借貸與金融信用、個人金融信用與貸款、保險與風險管理、保險種類、功能、選擇保險的原則與態度、投資理財投資工具的概念、投資前的準備、投資的原則與態度、金融消費者保護、金融消費者基本權益、金融消費糾紛申訴管道

三、 **桌遊-地產大亨** 利用學習收購、出售、交易現實生活中地產的權利！學習投資需謹慎的態度，須注意帳戶確保有足透的現金支付各種費用以避免破產。

桌遊-我愛發薪日 利用日常生活最民生的大小事，來引導學生思考如何理財，調整學生的金錢觀念，避免成為月光族

四、 **財經新聞分析** 財經新聞事件分析對核心因素進行討論，並評估其對投資市場之影響。貨幣銀行學之基本概念：貨幣的功能、認識中央銀行的功能、了解貨幣政策及其使用時機。瞭解利率之升降，對市場的重大影響。

五、 **成果發表**(個人記帳資料, 儲蓄投資計畫, 人生財務藍圖)

課程大綱



認識理財基本概念 -開源與節流

認識記帳的重要性與記帳原則
審視消費行為與儲蓄計畫



小組活動:桌遊

地產大亨
我愛發薪日

利用日常生活最民生的大小事，來引導思考如何理財，調整金錢觀念



金融基礎教育

- *保險種類、功能
選擇保險的原則與態度
- *投資前的準備
投資的原則與態度
- *金融消費者基本權益
金融消費糾紛申訴管道



財經新聞分析

在國外財經新聞事件分析，對核心因素進行討論，並評估其對投資市場之影響

我愛發薪日(Pay Day)

體驗高報酬高風險之責任承擔與投資「我愛發薪日(Pay Day)」遊戲為 1975 年由 Paul J. Gruen 所設計的家庭遊戲，遊戲過程趣味歡樂。遊戲開始時，玩家們皆有一筆相同資金，須藉由擲骰所示點數，將玩家代表物在由方格所構成的通路上依日期順序方向行走移動。玩家在走格過程中，可進行商品投資，亦會收到帳單，還要遭遇各種突發事件。當玩家代表物停至特殊事件格時，則須執行規定事項。遊戲過程中，若玩家資金不足，還須跟銀行借錢周轉。當所有玩家皆到達最終發薪日格，並完成約定月數時，遊戲即告結束。玩家們分別計算自家最後獲得的累積資金，擁有資金金額最多者，即為遊戲贏家。



經濟與生活(高中多元課程學習單 2) 班級:____座號:____姓名:_____指導者簽名:_____

一.理財 觀察期:60天(____月____日開始---____月____日結束)

1.需要與想要的差別(請在觀察期間列出該物品,分別敘述該物品對自己的意義)

	品項	用途	對自己的意義(效用)	願意負擔單價	實際單價
需 要	1				
	2				
	3				
想 要	1				
	2				

2.在固定收入的前提下,如何減低單價與購買數量?

品項	使用(購買)頻 率	每週花費	替代方案	預計增加收入
1				
2				
3				

3.為自己設定目標:

3-1 觀察紀錄自己的消費記錄,列出購買次數最多的物品,然後比價列表,分析最節省方式為何?

需要品項	使用(購買)方 式	每週花費	替代方案(購買平台)	預計增加收入
1				
2				
3				

3-2 在過程中,慾望控制(減低消費)的感覺及次數分別記錄

(當正效用與負效用相抵觸時,理財的出發點與自己的滿足感是否矛盾.....如何平衡?)

想要品項	使用(購買)頻 率	每次花費	替代方案(效用)/正或負效用	預計增加收入(花費)
1				
2				
3				

4.簡述個人記帳資料過程與心得(感受):

紀錄者簽名:_____