

應用金融桌遊於國小五年級理財教育之研究

王美娟^{1*} 鄭宜蜜²

¹ 臺北市立大學數學系副教授

² 臺北市敦化國民小學教師

*通訊作者：王美娟

通訊地址：100 臺北市中正區愛國西路 1 號

E-mail：margaret@go.utapei.edu.tw

投稿日期：2020 年 11 月

接受日期：2021 年 1 月

摘要

本研究旨在設計適合國小五年級兒童的理財教育課程，並經由學生對本課程的反應與回饋資料，來瞭解應用金融桌遊於理財教育對國小五年級學生的實際幫助與學習情形。根據研究動機，本研究的目的為：(1) 瞭解應用金融桌遊於理財教育對國小五年級學生的實際幫助與學習情形；(2) 根據研究結果，提出實施國小學童理財教育時的具體建議，作為日後課程設計與實施者的參考。本研究為便利取樣，參與實驗學生為北部某班五年級學生，男生 14 人，女生 15 人，共 29 位學生。研究者將實施為期六週的理財教育課程，課程包含六大主題，分別是金錢價值觀、消費行為、投資與風險管理、儲蓄與金融機構、保險、信用與借貸等，輔以學生對課程感受回饋單及學習單等，作為質性與量化資料分析依據。研究結果發現：(1) 參與實驗學生對於本次實驗教學的評價多為正向，顯示透過合宜的課程設計與適當的教學方法，能提升學生對理財課程的學習動機與興趣；(2) 透過桌上遊戲能發揮寓教於樂的效果，使學習者感受到遊戲融入理財教育課程當中的樂趣。研究建議：實施桌上遊戲融入國小理財教育課程時，建議教學者應將重點放在學生的學習目標上面，並適時依學生特性及程度來做調整。

關鍵詞：理財素養、理財教育、桌上遊戲

A Study of Applying a Board Game in the Financial Education for the 5th Graders

Mei-Chuan Wang^{1*}, *Yi-Mi Cheng*²

¹ Associate Professor, Department of Mathematics, University of Taipei

² Teacher, Taipei Municipal DunHua Elementary School

*Corresponding author: Mei-Chuan Wang

Address: No. 1, Aiguo W. Rd., Zhongzheng Dist., Taipei City 100, Taiwan (R.O.C.)

E-mail: margaret@go.utapei.edu.tw

Received: November, 2020

Accepted: January, 2021

Abstract

The purposes of this research are to design a financial education curriculum suitable for fifth-grade elementary school children, and to understand the practical help and learning situation of applying financial board games into financial education to fifth-grade elementary school students through students' responses to this course and feedback data. According to the research motivation, the purposes of this research are as following. First, to understand the practical help and learning situation of the application of financial board games in financial education for the fifth grade students of elementary schools. Second, based on the research results, to put forward specific suggestions for the implementation of financial education for elementary school children as a reference for future course design and implementers. The sampling method of this study was adopted the convenient sampling. The students participating in the teaching experiment were the fifth grade students from a class in a northern elementary school, with 14 boys and 15 girls, and a total of 29 students. The researcher implemented a six-week financial education course, which includes six major themes, namely "money values," "consumption behavior," "investment and risk management," "savings and financial institutions," "insurance," "credit and lending," etc. The qualitative and quantitative data were collected by the "students' feedback on the course" and study sheets. Data analysis methods were to use qualitative analysis and descriptive statistics analysis. The results of the study are as following. (1) The students participating in the research had the positive evaluation about the teaching experiment. Both the extent of students interest in the course and assist in helping students all show positive affirmation. (2) Through board games, students can enjoy the fun of learning. Furthermore, the learners can experience the joy of integrating games into financial education courses. Our research suggestion is that teachers would focus on students' learning goals and make adjustments in accordance with students' characteristics and their knowledge levels when implementing board games integrated into financial education curriculum of elementary school.

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

壹、緒論

一、研究動機

人們的生活離不開金錢，舉凡日常生活中的食、衣、住、行、育、樂，無一不與金錢息息相關，且隨著全球經濟發展型態的改變以時空環境的變遷，我們理財的方式也跟著改變，朝向國際化邁進。因此，在現代的經濟社會中，理財知識已經是每個人不可或缺的生活工具。

現代兒童生長在一個物質不虞匱乏、商業行銷手法不斷推陳出新的環境中，兒童隨著零用錢的增加，他們接觸金錢活動的機會也相對變多。陳思璇與蔡耿維（2010）指出，兒童往往會因欠缺理性判斷能力而對消費沒有節制。Fabris 與 Luburić（2016）的研究也發現，缺乏對錢財的管理知識可能會使愈來愈多的人變得過度負債，並且在管理個人理財方面將面臨困難。另一方面，金融產品也變得愈來愈複雜，具有許多隱藏的風險。若青年和兒童的金融知識不足，這種情況可能導致個人未來的財務問題。因此，現代有許多國家已朝向培養學生理財素養之方向努力邁進，歐美國家多認為理財教育應該從小開始教導，進而有效讓孩童從小開始學習正確且必要的理財知識與技能（曾永清，2014）。

美國金融教育部（Office of Financial Education, 2002）的白皮書中主張，學校是提供給年輕人理財教育一個好且明顯的起點，目前為止沒有一個更好的場所能比學校接觸到更多的年輕族群。經濟合作發展組織（Organization for Economic Co-operation and Development, OECD）在 2005 年「提升理財知識水準：問題及政策分析」（Improving financial literacy: Analysis of issues and policies）的研究報告即指出，金

融教育應始於學校，人們應於生活中盡早學習與金融事務相關的知識（Organization for Economic Co-operation and Development [OECD], 2005）。OECD 在 2014 年的 PISA 計劃針對 15 歲以下兒童進行的研究顯示，只有 10% 的學童可以分析複雜的金融產品並解決非常規的金融問題，而有 15% 的學童最多只能做出有關日常支出的簡單決定（OECD, 2014）。Whitmer（2015）指出，如果我們要成功地使孩子們理解和管理他們的財務狀況，我們需要在家庭和學校進行頻繁且深思熟慮的討論。

本國政府也體認到理財教育普及性的重要，為此，行政院金融監督管理委員會（以下簡稱金管會）自 2006 年訂定 3 年一期之「金融知識普及工作推動計畫」，並且定期檢討，致力推廣全民金融教育與消費者權益保護觀念，並透過跨部會合作，結合各機構、學校、社區及媒體舉辦各項宣導活動。為整合各處資源及人力，金管會於 2012 年成立「金融教育推動小組」，作為「金融知識普及計畫」推動及溝通之平臺，共同推動金融教育工作（朱清宏，2009）。

黃富櫻（2008）認為金融教育帶來金融知識，知識帶來力量，教育過程所產生的力量，可賦予百姓享有快樂、有尊嚴的生活，孩童是國家未來的資產，是型塑明日經濟的基石。鄭振和等人（2009）指出合宜的理財教育應該具備以下兩項特點，第一，活潑生動地說明理財知識，引發學生學習動機；第二，深入淺出結合真實市場知識，令學生在真實理財世界中接受理財教育，而非僅僅禁錮於考試及書本上的知識。李胤禎（2009）將教育理念與遊戲趣味性結合，提升學習者的學習動機與興趣，促進學習者持續參與學習，遊戲使得學習與教學不僅可促進正規學習和非正規

學習相互整合，創新的學習模式也為學習者帶來更多益處。黃美筠、紀博棟與黃劍華（2010）研究發現，對五、六年級學生提供理財教育之相關課程並不會造成學習上的困擾，反而有助於融入其他學科的學習。而該研究透過理財教育課程的實施，對增進學生的理財觀念與理財素養是具有相當成效的。

研究者認為，教學者若能將生動活潑的理財課程與遊戲結合，發揮寓教於樂的效果，不但可賦予學習理財的樂趣，亦是吸引受教者樂於學習之重要法門。因此研究者與團隊共同設計了一系列生動活潑的課程，藉由玩遊戲的方式牽引出生活中各種理財的觀念。

二、研究目的

本研究旨在設計適合國小五年級兒童的理財教育課程，並經由學生對本課程的反應與回饋資料，來瞭解應用金融桌遊於理財教育對國小五年級學生的實際幫助與學習情形。根據研究動機，本研究的目的為：（一）瞭解應用金融桌遊於理財教育對國小五年級學生的實際幫助與學習情形；（二）根據研究結果，提出實施國小學童理財教育時的具體建議，作為日後課程設計與實施者的參考。

貳、文獻探討

一、理財素養

「Financial Literacy」一詞在國內的研究常翻譯為理財素養或是財金素養（郭志安、李文清，2009）。Schagen 與 Lines 在 1996 年對英國教育研究國家基金會（National Foundation for Educational Research）的報告中對理財素養的定義為「有能力做有知識的判斷，以及在關於使用和管理金錢時能採取有效的決策。」此

定義之後被許多英國與澳洲的學者研究所採用（轉引自黃美筠，2012，頁 8）。俄羅斯聯邦財政部長 Siluanov 認為，一個國家的經濟發展是取決於其國民的金融素養（Russia G20, 2013）。因此，發展和引入金融教育是國家經濟發展政策的重要事項。在全球經濟一體化背景下，理財素養已成為現代合格公民的必備素質和各國教育的培養目標之一。

JumpStart 個人理財素養聯盟（JumpStart Coalition for Personal Financial Literacy）表示理財素養並非絕對的，理財能力應視不同年齡、家庭、文化與居民而定，而每一個人在不斷變化的經濟環境下，也會呈現出不同的理財素養。其所出版的《K-12 個人金融教育國家標準》（*National standards in K-12 personal finance education*）中提出了年輕人在從幼兒園到十二年級（K-12）期間應該獲得的個人理財知識和能力，該課程從小學早期開始，一直延續到高中畢業，期能透過這套標準來培育出有能力、有自信的成人。它們分為六個部分，分別是：（一）支出和儲蓄：應用策略來監控收入和支出，計劃支出並為未來目標儲蓄。（二）信貸和債務：制定控制和管理信貸和債務的策略。（三）就業和收入：使用職業規劃來發展個人收入潛力。（四）投資：實施符合個人理財目標的多元化投資策略。（五）風險管理和保險：應用適當和具有成本效益的風險管理策略。（六）財務決策：將可靠的信息和系統的決策應用於個人財務決策（JumpStart Coalition for Personal Financial Literacy, 2015）。

日本由金融宣導中央委員會於 2002 年公布的「以年齡層分類，增進對金融瞭解之課程」將理財課程對象分為幼稚園、小學生（低、中、高年級）、中學生、高

校生及成人七個階段，定出應學習之理財概念與能力指標。課程內容包含：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應學習的理財主題（引自黃劍華，2009）。儘管大家對於理財素養的詮釋不盡相同，但仍可見其一致性，其共同特徵有：（一）有知識的、受過教育的，並且在管理金錢和資產、銀行業務、投資、信貸、保險、稅賦等議題上有所認識；（二）理解金錢和資產管理的基礎概念；（三）運用知識及理解來規劃並執行財務決策。他們大致上都同意理財素養不是僅包含理財的知識，還要有能力使用它們去計畫和實行理財的決策。

本研究所指的理財素養是指有能力與時俱進的理解在金錢管理上重要的概念，且具有對金融機構、制度與服務的實務知識有一定程度的瞭解，同時具有做出符合個人需求的與有責任的財務管理決策之能力與態度。

二、理財教育

理財教育的範圍相當廣泛，小到只是金錢管理的技巧，例如規劃金錢的各項預算；大到知識與技能必須與時俱進，跟上世界經濟的脈絡，例如應該如何賺錢、存錢、花錢、分配、消費、借錢、與投資，其中包括如何設定理財目標、現金存（流）

量的管理、信用卡的使用、借貸款項、稅務管理、人身及財產的風險管理、投資工具的選定、退休計畫以及資產計畫等等的各項人生計畫，都是理財教育的範圍。

Masnan 與 Curugan（2016）指出，從學齡前到學校，應該在學校裡教授金融教育，並擴展到成人。有必要制定可行和有效的金融教育計畫，以因應對兒童進行金融教育的緊迫需求。Whitmer（2015）也認為兒童應該盡快開始學習財務管理原則及知識。曾永清（2017）定義理財教育為根據經濟與社會的需要，發展適當課程，培養人們關於理財的正確知識、態度、價值觀與技能，使他們具備分析研判能力，能夠承擔責任，做出正確的決策，來達到個人理想的理財目標與提高生活品質。Fabris 與 Luburić（2016）認為金融教育的作用是使年輕人獲得生活必需的生活技能，以使其成為積極負責的公民。美國前聯邦準備銀行理事會主席 Greenspan（2005）指出，就像所有的學習一樣，理財教育應該從小就要開始，然後持續到整个人生。此一漸進的過程建立出一種做重要理財決策的技能，而這些技能將能使得個人獲得那些可以促進經濟福祉的資產，例如教育、財產和儲蓄的能力。美國消費者金融保護局（Consumer Financial Protection Bureau [CFPB], 2016）也建議了 6 至 12 歲兒童理財能力應該達到以下的里程碑，如表 1 所示。

表 1
6~12 歲兒童理財能力

執行能力	理財習慣和規範	金融知識和決策技巧
1. 擁有提前計畫且延遲滿足的能力。 2. 做事情時能傾向未來導向。	1. 懂得儲蓄、計畫及自我控制。 2. 能夠用積極的態度去做理財計畫。 3. 可根據自己的目標去決定要花錢或是存錢。 4. 有自信的去完成適合自己年齡的理財任務。	1. 能夠理解基本的理財過程和概念。 2. 能夠成功的運用金錢或資源以達成自己的目標。

資料來源：研究者自行整理。

周玉秀（2015）指出，英國國定課程在 2014 年 9 月正式將理財教育結構化地融入五年級的數學及公民課。為了引發教師的教學熱情，政府也提供了資源來推動四年期的國小學童儲蓄計畫（school saving club），鼓勵學童儲蓄，甚至募款管理。黃美筠（2009）指出，日本則是由金融宣導中央委員會規劃理財教育的相關課程，並於 2002 年公布「以年齡層分類，增進對金融瞭解之課程」，針對各個學習階段，訂出學生應學習之理財概念與能力指標。

美、英、日等先進國家早已發現學生理財素養不足的現象，他們也覺察了理財教育對國小學生的重要性，因應時代所需，皆將理財教育實際納入國小課程之中，希望藉著教育向下紮根，讓孩子贏在起跑點。

曾永清（2019）指出，金融危機的發生證實了缺乏理財教育將導致危機的惡化。當今美國、歐盟等國家把理財教育作為一項重要的政策付諸實施。美、英兩國在實施理財教育國家策略上，規劃組織與建立時間早、內容完整，中國推動理財教育時間較晚，亦積極推動相關工作，一些地區將理財知識納入國民教育體系。這三個國家發展經驗應可供作參考。美、英及中三國均已訂定完整的理財教育國家策略，且均有專責機構負責規劃與執行。美、英兩國已透過機構規劃理財課程綱要，付諸實施。而中國則已在一些地區將理財納入小學選修課程中。

有關我國的理財教育發展，教育部是在 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」之重要性，並將此列為國民義務教育（教育部，2008）。並且在 100 學年度開始實施金融教育，其核心在建立正確的消費觀念，養成個人的生活能力，且能為自己的財務決定負責任。此外，教育部與金管會在規劃國中、小學金融教育學習能力時，重點在培養學生建立正確的金錢價值觀、理性消費態度與及早養成儲蓄習慣，並非教學生如何投資，到高中職或大專才再進一步學習投資理財規劃相關的金融知識（行政院金融監督管理委員會保險局，2009a，2009b；社團法人中華民國財金智慧教育推廣協會，2009）。黃美筠（2008）指出理財教育是一個過程，藉由此過程學生增進他們對理財概念與商品的理解，透過循序漸進、由淺而深的課程與教學，發展出符合個人需求的理財決策技能與信心，能覺察到理財的風險與機會，學習對金錢管理的適當態度，以及學習負起理財決策的責任。

正確的理財知識和良好的理財能力是經濟發展的基礎，也是生活在現代文明社會的人們不可忽視的國民素質。大部分的專家們認為孩子的金錢觀的萌芽期是在 6 歲以前，形成期是在 6 歲到 12 歲，而 12 歲到 18 歲屬於發展期，每一個階段對於理財知識的養成都是十分重要的，且不同年齡層的孩子所需要之理財知識是不一樣的，而國小階段的孩童，其身心發展已經具備能夠學習經濟相關概念的基礎，所傳授的理財金融知識應以生活上常遇到的概念為主，如生產、消費、交易、機會成本等，且國小學童對於金融知識教育不排斥且接受度高，認為在不增加課業負擔之下願意多學習更多的金融課程（陳煥文、李岳鴻，2007）。而根據黃美筠（2008）進行理財素養指標建構的研究發現，中、小

學在社會、綜合活動與公民學習領域有較多的教學單元適合融入教學，而數學科中的複利單元、地理科中的產業活動單元、歷史課中的賦役制度，以及自然科中的功能原理都與理財素養相關，顯示理財素養並非侷限於社會科學的知識，其核心概念在各個學科都有可呼應之處。黃美筠等人（2010）的研究進一步指出透過學校的課程，例如數學、社會等科目傳遞理財教育之概念，則提供了教導學生理財技能更有效之方法。此等策略為理解理財概念提供了一個情境，增強了原數學、社會等科目之教導，使理財教育較不易因為預算或資源稀少的理由而被排擠於學校課程之外。理財知識能夠幫助人們樹立正確的理財態度，養成一定的理財能力，建立良好的理財習慣，並做出正確的理財決策，為個人與家庭奠定重要的基礎。因此，理財能力對於每個人而言是重要的終身技能，理財教育的關鍵是兒童時期，從學校和家庭生活就應該開始進行理財教育。

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）。理財教育是一種過程，根據經濟與社會的需要，由淺而深，藉由有順序的課程、有組織的教學活動，學習理財的相關知識及技能，培養人們關於理財的正確知識、態度、價值觀與技能，使他們具備分析研判能力，能夠承擔責任，做出正確的決策，來達到個人理想的理財目標與提高生活品質。

三、桌上遊戲融入教學

（一）桌上遊戲的分類

桌遊的種類繁複、難易有別，我們熟悉的大富翁系列桌遊，不過只是桌遊茫

茫大海中的滄海一粟而已，其桌上遊戲五花八門，擁有許多分類方式。Mayer 與 Harris（2010）提出現代桌上遊戲的四個特色，包括了：1. 資訊充足的環境，遊戲因具備某種的不確定性而富有機遇與趣味性，遊玩過程中可知與隨機的資訊比例影響玩家思考的多寡，要獲得勝利不只是需要實力也需要運氣；2. 開放式的決定，桌上遊戲的重要特徵是讓玩家自行做選擇，且大部分的遊戲皆具有競賽與合作的特性，競爭能激起學童的好勝心，合作能互相協助贏得勝利，玩家能根據已知或未知的考量及資訊，因此玩家做任何決定前必須進行策略性思考，發揮遇強則強的能力；3. 遊戲結束的計分，此類遊戲的勝負，多半以遊戲結束的所獲得的分數高低來作為判斷標準，這樣的遊戲機制能讓學生學習控制自己的專注力；4. 相稱的主題，遊戲的機制需要與主題做結合，玩家可透過遊戲傳達一段豐富的主題故事，達到寓教於樂的特性。

根據黃心玫（2013）的研究，桌上遊戲可分成以下幾類：派對遊戲（遊戲規則簡單容易學，可以支援多人玩，主要以容易上手，快速炒熱氣氛，大家玩得開心為主）、策略遊戲（需要大量的策略思考，遊戲的難度較高，適合對思考和解決問題有高度興趣的人）、主題遊戲（有強烈情境主題包裝的遊戲，通常依據主題情境來進行遊戲設計，往往使用擲骰子、塑膠模型的遊戲工具）、戰爭遊戲（以戰爭為背景，由玩遊戲的人指揮模型兵棋，來完成任務獲得勝利）、抽象遊戲、（需要使用策略贏得遊戲，運氣成分不高。是一種簡單直覺的遊戲方法，常以棋盤、卡片或塑膠棋粒為遊戲的工具）、交換卡片遊戲（以圖文卡片標示遊戲狀態，利用圖文敘述擴充或改變規則）、幼兒遊戲（為學齡

前幼兒設計的遊戲，具有實物可供操作）、家庭遊戲（設計給家庭成員共同休閒的遊戲，規則簡單易懂，內容寓教於樂）。

桌上遊戲的種類包羅萬象，遊戲間並沒有互相排斥，因此常有遊戲兼具有兩種分類特性，不同分類的特性帶給參與者的學習影響各有巧妙不同。研究者參考了上述桌遊的分類，挑選出適合與理財課程做搭配的桌上遊戲「金融戰略王」，學童能在遊戲中扮演經理人，模擬全球資本市場的真實情況進行投資獲利，過程中能隨著經濟情勢彈性的調整資產配置比重，以面對蘊含五大風險因素之各種金融事件對資本市場的衝擊，並盡可能獲得投資報酬或降低損失，從模擬遊戲中累積理財知識，亦能鍛鍊危機處理能力，其融合了派對遊戲的多人同樂以及策略遊戲的動腦思考，讓學童在輕鬆無壓力遊戲的同時，又可以習得學習內容的知識與技能。

（二）國內桌上遊戲融入教學之相關研究

根據陳介宇（2010）的研究結果指出，選擇桌上遊戲作為學習的媒介，增進並刺激兒童學習，比其他學習媒介所擁有的優勢有三點：資訊充足的環境：遊戲的豐富情境所運用的認知技能，比課堂上透過講述所獲得的技能更真實，經驗更深刻。能讓兒童參與的意願高：愛玩是兒童的天性，對遊戲會主動積極參與，使其在獲得相關技能知識時事半功倍。可以激發高層次的思考：玩遊戲時訓練出的高層次思考技能，是傳統課堂上較缺乏的部分。

一般大眾對於桌遊的瞭解都是用在休閒娛樂，但近年來開始有學者、研究生發現桌遊的特性可應用於教育，不僅可提升學習動機，也增加在特定領域的能力。林正昌（2016）針對高中設計金融課程模組，內容乃以「全球資本市場動態演化知識庫」為基礎，涉及「金錢與交易」、

「計劃與管理財務」、「風險與獲利」和「金融環境」等四個領域，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，能讓學生理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，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。

綜上所述，可歸納出下列重要的發現：第一，桌上遊戲因含有遊戲的成分在，在社交技巧的營造上，有正向的影響；第二，若將桌上遊戲融入正式的教學領域，桌上遊戲能提升學習成效以及學習動機；第三，桌上遊戲可以提升學生的自信心與成就感，適合應用在補救教學中。因此，桌上遊戲所營造出的遊戲情境，不但在學習上可以提升學習動機、學習興趣與課堂投入程度，在人際關係的互動上，都有正向的影響。綜合上述，研究者以桌遊融入理財教學中，期待能夠主動吸引學生喜歡，進而建構理財的基礎能力。

參、研究方法與設計

一、研究架構

本研究主要目的在透過理財教育課程的實施，以探討國小五年級兒童之理財學習成效，研究者將實施為期六週的理財教育課程，課程包含六大主題，分別是「金錢價值觀」、「消費行為」、「投資與風險管理」、「儲蓄與金融機構」、「保險」、「信用與借貸」等，輔以「學生對課程感受回饋單」（附錄）及學習單等，作為資料分析依據。本研究的研究架構如圖 1 所示。

二、教案設計理念

本研究結合金融桌遊的遊戲卡，並依上述六項主題，分別將教案設計理念說明如下。

(一) 主題一：「金錢價值觀」

在本課程當中首先透過金融桌遊內的五寶冒險故事來替接下來六週的理財課程揭開序幕。接著透過估價的活動，讓孩子明白物品的價值，並不全然取決於價錢，而是背後所代表的深重意義，畢竟現代孩子擁有的太多，以為能用名牌就是代表自己很富有，以為一味的追求流行就代表自己很時髦。因此研究者希望透過此單元課程中的故事及日常經驗的說明，讓孩子明瞭金錢的意義與價值，培養及建立正確的金錢態度與觀念。接下來透過閱讀理解的方式，讓學生試著思考、討論並表達，將想法記錄在學習單當中，判斷自我真正的需求為何。

(二) 主題二：「消費行為」

新世代的孩子總把「得到」為理所當然，忘記「付出」及「等待」的重要性，再加上班上的學生大部分家庭的社經地位都很高，金錢也不虞匱乏，因此有時會花在不必要的東西上面，現階段對於如何分辨需要和想要的不同，並學著忍耐，是建立他們正確消費觀的起點，也能為生活達到真正滿足的目的。

課程首先引出金融桌遊五寶的冒險故事引起他們的學習動機。接著從最吸引學

生日光的廣告影片切入，讓學生覺察廣告的誘惑及迷思，畢竟在現代社會，廣告無孔不入，因此研究者相信培養學生對廣告的鑑別力能對他們的成長很有幫助，一個有智慧的消費者不但能抗拒廣告的誘惑，也能讓金錢發揮最大的效用。接著，請他們思考討論消費時要注意的原則，正確分辨什麼是需要，什麼是想要，以建構他們在日常生活中學習正確的消費行為，從眾多選擇中能做出最好的決定，並培養對自己的決定負責任的態度。當學生有了正確的消費觀之後，希望他們能透過記帳的方式，學習如何做金錢的主人，韓國理財教育專家朴鐵（2008）也曾提到：「克服衝動消費的最好方法就是做『計畫』，惟有事先做好計畫，才能有節制的消費。」個人財富累積的道理，就像生活中常見的大茶桶，收入就像從口中倒入的水，支出則是像水龍頭。如果倒入的茶水比流出的多，那麼桶子裡的水就會愈來愈多，反之，則是愈來愈少，甚至變成一個空桶。

(三) 主題三：「投資與風險管理」

「一頓與股神巴菲特共進午餐的價值高達千萬臺幣，這樣的投資值得嗎？」按照以前數位獲得此機會的人的說法，簡直太值得了！他們覺得像巴菲特這樣的億萬富翁還能低調的持續關注慈善，非常值得大家學習，而這些成功競標午餐的人也藉此得到了巴菲特投資股票的心得。臺灣的金融產業已邁入低利率時代，在這個低利率的時代，儲蓄方

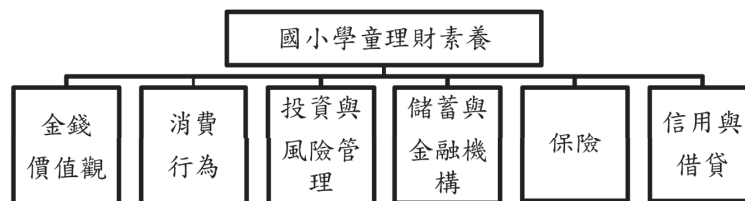


圖 1 理財素養研究架構圖

資料來源：研究者自行整理。

式必須做調整，才能達到理財的效益。理財的途徑，除了節流外，就是開源。學生目前雖然沒有賺錢的能力，但教學者透過經驗分享，能讓學生瞭解社會上投資的途徑概念。在這個單元中，教學者特地介紹了股票這樣投資工具。

股票，聽起來莫測高深，又有風險，很多人都因此畏懼不前，其實，只要認真瞭解，要掌握它並不難。且如果能結合金融桌遊，透過丟骰子、翻卡片等過程，讓他們輕鬆學習理財相關概念，雖然這些也許都是粗淺的投資知識，卻能讓他們在遊戲過程中，逐漸熟悉投資用語和觀念。此外，當然也要提醒學生，投資行為永遠會伴隨風險，雖然會帶來獲利，但是也很可能賠掉本金，血本無歸，因此我們必須謹慎選擇投資，尤其絕對不能把投資當作唯一賺錢的方法。更重要的是，透過巴菲特的生平介紹，也讓學生知道，施比受更有福，財富的意義並非絕對值，而是相對性的。

（四）主題四：「儲蓄與金融機構」

在大部分的情況下，把暫時用不到的錢存放在銀行是大多數人的選擇，因為這樣比較保險，而且還有一定的利息可以拿，俗話說：「聚錢才能生財」，財富的累積不在於賺多少錢，而在於存了多少錢，所以說，儲蓄是理財的根本。

當然，如果只是無條件的儲蓄，學生會不明白為何要儲蓄。因此，如果能讓學生瞭解到需要儲蓄的原因或是處境，較能夠使他們擁有儲蓄的動力，例如：預防不時之需、買想要的東西、投資準備、退休生活。另外，也應該讓學生明白儲蓄不是把消費剩下的餘額存起來，而是拿儲蓄剩餘的部分來消費。最後，讓學生學習如何計算利息、如何將不同理財目的的錢送進不同的帳戶，活存定存分開，選擇對自己

最有利的儲蓄方式，才是聰明的理財達人。

（五）主題五：「保險」

課程首先以金融五寶的故事引起動機，並介紹故事卡「卡崔娜逞兇 美國南岸水淹漫漫」的事件背景，順帶說明何謂保險。過去幾年來，國內發生嚴重的風災、水災、地震、火災以及空難等天然與人為的災變，造成國人身家性命嚴重的傷亡與毀損，不禁讓我們深切的體認到保險概念對民眾人身與財產安全的重要性。我們的生活中到處都充斥著不同的危險，即使這些危險可透過許多方法去避免，但還是危險無法避免其發生。因此我們可以透過保險「自助助人」的觀念，以減輕危險發生時所帶來的經濟損失。讓學生認識危險，並從小建立保險概念，進而體會保險的重要性。當有意外或疾病等發生時，生活將更有保障。教學者接著藉由影片內容談到校園安全的重要，並分組討論校園中容易發生危險的地方，以及該如何避免發生意外。再進一步談到萬一不幸發生意外，可以透過保險申請理賠。接下來請學生完成學習單，希望藉由學習單上的題目，讓學生能夠去省思生活中可能會遇到哪些危險，應該要如何預防的因應措施，以及規避危險的觀念及規劃，使他們能夠學習處理意外、危險，使生活更加平安美滿。

（六）主題六：「信用與借貸」

從引導學生認識什麼是信用出發，守信用就是答應別人的事一定要做到，在財務上，信用是指借了錢，就一定要在約好的時間清還。雖然借錢並非萬萬不可，但需教導孩子借貸行為應該是用在急用或非常必要不得不借的時候，在沒有衡量自己是否有償還能力就貿然借錢，除了可能衍生個人信用不良的記錄，甚至還會衍生校園內金錢霸凌等糾紛。課程從聚焦個人信

用到人際互動的關係，引導學生從認同個人信用的價值。

再來，透過信用卡的介紹，讓學生知道信用卡是支付的替代品。不辦信用卡，固然可避免淪為卡奴，但也失去了學習使用信用卡的機會，為避免淪為卡奴，釜底抽薪的辦法就是瞭解信用卡的本質。

接著，請學生分組討論通常在什麼情況下需要借錢，與其一味強調人不能借錢，不如讓學生知道，信用具有槓桿原理的意義，只要能靈活運用借貸技巧，也能成為有效管理財務的方式，前提是目的要正當且有還款能力。希望透過本教學設計，不僅讓學生認識從小養成不輕率借錢，及準時還錢習慣的重要性，更能提高學生對信用的認同，同時提高學生的品格素養。

三、研究對象與研究工具

(一) 研究對象

本研究為便利取樣，參與實驗學生為北部某國小五年級某班學生，男生 14 人，女生 15 人，共有 29 位學生。

(二) 研究工具

本研究團隊是由臺北市國小教師與大學教授共 4 人所組成，共同完成教案設計、編製「學生對課程感受回饋單」及學習單，以及教學實驗的進行與施測。

四、實施程序

本研究採單組實驗設計，實施程序可分為「實驗準備階段」、「實驗處理階段」與「實驗處理後階段」三個部分。此三階段的實施情形說明如下。

(一) 實驗準備階段：包括文獻資料蒐集、準備測量工具（學生對課程感受回饋單）、編擬理財教育課程的教學教案。

(二) 實驗處理階段：本研究自 2018 年 3 月起，針對參與實驗學生授課，課程的實施時間每次 120 分鐘，其中第一階段是說故事時間，10 分鐘；第二階段進行理財教育課程，70 分鐘；第三階段為桌遊時間，40 分鐘。連續 6 週，共 6 個主題，合計上課時間為 18 節。理財教育課程的實施主要是將金融桌遊融入理財教育課程當中，並採用課堂講授、討論、小組桌遊合作學習、省思與分享的方式，提升學習興趣。

(三) 實驗處理後階段：包括學生回饋資料分析及個別成員分析。

五、資料處理與分析

研究者從「學生對課程感受回饋單」書面資料中，分析參與實驗學生在接受六週的理財教育課程後之學習情形與實際感受為何？

肆、研究結果與討論

於本理財教育課程結束時，研究者委請參與實驗學生填寫「學生對課程感受回饋單」。研究者根據回饋單的陳述來分析學生對於本實驗課程的意見與滿意度，用以瞭解課程對於學生的影響，以探討理財教育課程之實施情形，並作為日後對於相關課程設計的改進與參考依據。以下茲將結果分述如下。

一、參與實驗學生對理財教育課程喜愛的程度

研究者以五等量表的方式讓參與實驗學生勾選，由表 2 可知，經過理財教育課程後對於課程喜歡的程度，喜歡和非常喜歡的比率占 93.1%，可見大部分的學生都很喜歡本課程，對於本課程給予正向的回饋。

二、參與實驗學生對理財教育課程喜歡的原因

研究者於「學生對課程感受回饋單」中列出了 13 項喜歡本課程的原因，另外提供一項供學生自行填寫，茲將相關資料以百分比方式彙整如表 3。

由表 3 可知，全班 29 位成員中喜歡本課程的原因中以「有很多有意義的活動」這一項最多人勾選，比率高達 100%，可

見課程的內容對學生來說很有意義。其次是「覺得『金融戰略王』這款桌遊很好玩」，比率为 96.6%，代表學生們都很喜歡這款桌上遊戲，也能享受到遊戲融入課程當中的樂趣。

另外，「內容很豐富實用」比率也高達 86.2%，可見本課程內容實用性高，能使學生學以致用，引起學習的興趣。教學者活潑、生動的上課型態，也使得大部分的學生認為「老師教得很好」，能激發他們學習的動機。

另外，有 3 位學生表達了喜歡的原因還有：「讓我認識了更多理財的知識」、「可以聽故事」、「影片很好看」，顯示出學生喜愛相較於課本之外的學習方式，透過不一樣的活動，讓學習更能寓教於樂。

表 2
參與實驗學生對理財教育課程喜愛程度表

喜歡的程度	人數(人)	百分比(%)
非常喜歡	22	75.9
喜歡	5	17.2
普通	2	6.9
有點不喜歡	0	0.0
非常不喜歡	0	0.0

資料來源：研究者自行整理。

註：N = 29

表 3
參與實驗學生喜歡理財教育課程的原因

喜歡的原因	人次(人)	百分比(%)
1. 內容很有趣。	20	70.2
2. 覺得「金融戰略王」這款桌遊很好玩。	28	96.6
3. 內容很豐富實用。	25	86.2
4. 學會控制慾望，會等到物品降價時再買。	19	66.6
5. 老師教得很好。	24	82.8
6. 學會設定自己的夢想，為圓夢而努力存錢。	18	62.1
7. 很多有意義的活動。	29	100.0
8. 學會仔細考慮清楚後，再決定該不該花錢。	18	62.1
9. 學會買東西前會習慣貨比三家，挑出比較便宜的店再買。	17	58.6
10. 個人對這個主題很有興趣。	22	75.9
11. 學會有計畫的使用零用錢。	22	75.9
12. 對於金錢有較正確的價值觀。	20	70.0
13. 去買東西之前，學會先想好或列出購買清單。	17	58.6
14. 其他	3	10.3

資料來源：研究者自行整理。

註：N = 29。

三、參與實驗學生對理財教育課程的看法

研究者於「學生對課程感受回饋單」中，茲舉出七項供參與實驗學生勾選其喜歡的學習方式，茲將相關資料以百分比方式彙整如表 4。

由表 4 可知，參與實驗學生最喜歡的學習方式為「玩遊戲」，每堂課最期待的就是最後玩金融戰略王桌遊的時間，在玩桌遊的過程中，學生能從做中學，在玩耍中學，增加學習的愉快氣氛，因此若能將遊戲與理財教育課程結合，其正向的影響是顯而易見的。

其次為「聆聽故事」及「影片欣賞」計有 69.0% 的人勾選，這兩項教學活動也深深擄獲孩子的心。小朋友天生都有一對愛聽故事的耳朵，聽故事的過程中，可以學習語言文字的運用，可以獲得許多生活常識，也可以激發學生的想像力。至於影片教學不僅可以提升學生的學習興趣，影片觀賞後的討論活動，更有助於學生批判思考與自我反省能力的養成。

四、理財教育課程對於參與實驗學生的幫助程度

在理財教育課程結束後，研究者想瞭

表 4
參與實驗學生喜愛的學習方式

學習方式	人數(人)	百分比(%)
1. 發表個人看法	12	41.4
2. 聆聽故事	20	69.0
3. 玩遊戲	27	93.1
4. 影片欣賞	20	69.0
5. 小組合作學習	16	55.2
6. 文章閱讀	17	58.6
7. 省思與分享	15	51.7

資料來源：研究者自行整理。

註：N = 29

解本課程的實施對參與實驗學生是否有幫助，以五等量表的方式讓學生勾選，茲將相關資料以百分比方式彙整如表 5。

由表 5 的整理結果可知，全班 29 人當中，勾選幫助很大的人占了 48.3%，大部分有幫助的人也占了 48.3%，只有 1 個人勾選普通，沒有人勾選一點點幫助以及完全沒幫助，可見學生對於本課程的實施均給予正向的回饋。

五、參與實驗學生對老師教學的看法

研究者在課程結束後請參與實驗學生勾選回饋單的項目，藉以瞭解成員對於研究者在理財教育課程中的表現。茲將成員所填答情形以百分比方式彙整如表 6。

由表 6 可知，參與實驗學生對於研究者的教學看法中「會與同學分享經驗」的項目高達九成六的認同，顯示學生喜愛教師藉由分享自身的經驗，來傳達教授學生的知識此種教學方式。其次是「態度親切」，顯示出教師除了專業的教學涵養之外，也需要注意與學生之間的互動態度，親切的態度可以幫助學生解決學習上的困難，也能對學生的學習發揮正向的效果。

另外，「會尊重同學」、「會鼓勵同

表 5
理財教育課程對於參與實驗學生的幫助程度

選項	人數(人)	百分比(%)
1. 幫助很大	14	48.3
2. 大部分有幫助	14	48.3
3. 普通	1	3.4
4. 一點點幫助	0	0.0
5. 完全沒幫助	0	0.0

資料來源：研究者自行整理。

註：N = 29

表 6
參與實驗學生對老師教學的看法

老師的表現	人數(人)	百分比(%)
1. 教學生動	20	69.9
2. 會尊重同學	25	86.2
3. 會與同學分享經驗	28	96.6
4. 說明很清楚	20	69.9
5. 態度親切	26	89.7
6. 會鼓勵同學	25	86.2
7. 教學活動流程順暢	21	72.4
8. 教學內容安排佳	19	65.5
9. 教學準備充實	19	65.5
10. 學習單設計精美	17	58.6

資料來源：研究者自行整理。

註：N = 29

學」也獲得了很大的支持，這顯示出教學者若能發自內心尊重學生的價值，並以正向的鼓勵，適時的肯定與指導，來激發學生內在的潛力，就能夠讓學生更熱愛學習。其餘各項也在五、六成以上，顯示研究者的教學獲得多數成員的支持。

六、實驗組成員的學習收穫

為深入瞭解學生的學習收穫，研究者針對「學生對課程感受回饋單」中關於學生對金融桌由融入理財教育的看法進行整理。以下用 S1 代表編號為 1 號的學生（為保護學生個資，已去識別化）。

（一）在「金錢價值觀」方面

學童能明白物品的價值，並不全然取決於價錢，而是背後所代表的深重意義；能明瞭金錢的意義與價值，培養及建立正確的金錢態度與觀念。例如：

估價時，我幾乎都沒有估對，覺得有的怎麼那麼貴，有的怎麼那麼便宜，但經過老師講解後，我明白每個東西對不同的人來說，價值也不一樣，所以不要隨便小看不起眼的

小物品，它對某些人來說可能非常重要。（S9）

貴的東西不一定比較有價值，像我就不會花大錢去買一雙籃球鞋，我覺得平價的籃球鞋就很好穿了。（S14）

我們可以用錢買東西，但太貴的東西可能就要思考一下是否真的有這樣的價值。（S2）

金錢可以讓我們獲得許多東西，例如吃的、住的、日常用品……，可是卻無法買到友誼、親情、回憶、時間、生命、幸福、快樂等重要的物品。（S5）

錢無法買到快樂，快樂和幸福可以自己製造。（S12）

我學到很多讓自己幸福的方法，其中，節儉、量入為出也是一種。（S8）

我明白每個東西對不同的人來說，價值也不一樣，所以不要隨便小看不起眼的小物品，它對某些人來說可能非常重要。(S11)

(二) 在「消費行為」方面

學童能分辨需要和想要的不同，並學著忍耐，是建立他們正確消費觀的起點，也能為生活達到真正滿足的目的；學童能瞭解一個有智慧的消費者不但能抗拒廣告的誘惑，也能讓金錢發揮最大的效用。學童表達需要的物品及理由，例如：

保暖衣物，因為很冷時需要衣服來保暖，不然有可能會被凍傷。(S6)

手錶，因為我們需要看時間，能夠好好利用時間的人才是真正富有的人。(S3)

水壺，因為需要裝水，人無法不喝水。(S5)

直排輪，因為舊的快要壞了，硬穿的話有可能發生危險。(S14)

短褲，因為舊的穿不下了。(S7)

學童也表達想要的物品及理由，例如：

機票，因為有了它就能環遊世界，增廣見聞。(S8)

遙控車，因為看起來很帥，能夠和同學一起玩會更好玩。(S2)

平板電腦，因為裡面有很多遊戲可以玩。(S9)

飲料，因為喝了心情會很好。(S4)

兩層樓的家，因為我家很小。(S3)

需要是指你沒辦法沒有它的，而想要是指你要一個東西，但你也不一定要有它。(S4)

廣告裡都有很多陷阱，很吸引人，但其實裡面的內容不一定是真的。(S2)

記帳的習慣要持續，這樣才能夠更清楚自己的錢都花到哪裡去了。(S9)

透過課堂中的遊戲，我能更清楚知道什麼是需要、什麼是想要。(S1)

買東西前要三思，不然因為一時衝動買了一堆無用的東西，那時後悔也來不及了。(S6)

需要與想要是不一樣的，上完這堂課後我發現以前我都是把錢拿去買想要的東西，希望下次我能夠更克制一些。(S10)

(三) 在「投資與風險管理」方面

學生能逐漸熟悉投資用語和觀念；能知道，施比受更有福，財富的意義並非絕對值，而是相對性的。例如：

股票就是你擁有一家公司的股權，如果它賺錢了，你也可以分配到一些錢。(S7)

股票有時漲、有時跌，買了也有可能

賠，它是一個有風險的東西，所以在買之前，應該要先瞭解清楚。(S5)

從巴菲特的故事中，它提醒了我做事要小心，凡事三思而後行，說話前也要想想是否適當，否則一次失誤，就毀了好不容易建立的名聲了。(S12)

我覺得人應該一步一步慢慢的走向成功，不是自以為是的想超過別人，也別想要一步登天。(S1)

我認識了 GOOGLE 的由來，也瞭解到如果有精準的眼光，就能在投資時賺大錢，讓小公司變成大公司。(S6)

股票是一個有風險的東西，所以在買之前，應該要先考慮一下。(S4)

錢放在銀行的利率很低時，拿去投資的話可能會賺得比較多，但相對的風險也比較高。(S3)

投資是有風險的，有人很成功，有的卻失敗，但也不是每個成功的人都能像巴菲特一樣。(S11)

(四) 在「儲蓄與金融機構」方面

學生能瞭解到需要儲蓄的原因或是處境，較能夠使他們擁有儲蓄的動力。例如：

撲滿存錢很方便，但它沒有利息，還是把錢存銀行比較好。(S9)

定存和活存的利息不一樣，定存比較高，而活存比較低。我想將活存

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。(S15)

儲蓄很重要，因為未來有可能需要用到，平常有儲蓄，那時才有錢可以用。(S5)

(五) 在「保險」方面

學生能體認到保險概念對人身與財產安全的重要性；能學習如何處理意外、危險，使生活更加平安美滿。例如：

生活當中充滿了各種意外，我們應該盡量避免意外發生，如果有預算，也可以拿來買保險，讓生活更有保障。(S14)

我認識了什麼是人壽保險、意外險、全民健康保險……等不同種類的保險。(S10)

原來保險還有分那麼多種，我們應該仔細評估，找出最適合自己的保險，才不會浪費錢。(S15)

我覺得保險是必要的，因為我怕會有意外發生。(S10)

即使買了保險，我們也要好好照顧自己，因為生命是最可貴的。(S12)

(六) 在「借貸與信用」方面

學生能認識從小養成不輕率借錢，及準時還錢習慣的重要性，更能提高學生對信用的認同，同時提高學生的品格素養。例如：

跟別人借東西、答應別人的事就要去做到，才算是守信的行為。(S2)

信用卡很方便，讓我們在買東西或出國時，不必帶那麼多錢。但使用信用卡容易因為衝動而買了不需要的東西，所以使用時要小心，也要懂得克制自己的消費慾望。(S10)

信用卡的利率非常高，所以用信用卡買東西時一定要再三考慮清楚，不然繳不出錢下一次就要還非常多的利息。(S7)

信用卡是先購買，後付款的一種消費方式，等於先向銀行借錢買東西，等帳單來了，還是要去繳錢，但信用卡不是申請就會有，銀行會評估你的收入多寡以及信用程度，而且要年滿 18 歲才能申請。(S13)

綜合上述，從參與實驗學生所填寫的回饋資料顯示成員對於理財教育課程大都採取正向的肯定與回饋，亦能明確瞭解「金錢價值觀」、「消費行為」、「投資與風險管理」、「儲蓄與金融金購」、「保險」、「借貸與信用」六個主題的理財知識，並從中得到深刻的體驗，產生了正向的影響，獲益匪淺。

伍、結論與建議

一、結論

(一) 參與實驗學生對於本次實驗教學的評價多為正向

從學生的回饋單顯示出學生認為此理

財教育課程包含了很多有意義的活動，例如：師生共同探討廣告當中的陷阱、認識利息的概念、學著將收入與支出紀錄在寄帳單中、這些教學活動能與實際生活連結，因此能引起學生高度的學習動機。對於教學者在課程中的表現學生也給予認同，其中又以「會與同學分享經驗」以及「態度親切」得到最多的肯定，顯示出在實驗課程當中教師與學生的互動良好，能滿足學生在學習上的需求，引導學生願意且投入學習。因此，透過合宜的課程設計與適當的教學方法，能提升學生的理財素養。

(二) 透過桌上遊戲能發揮寓教於樂的效果

本次參與實驗研究學生對於桌遊「金融戰略王」的評價也很高，每堂課最期待的就是最後玩金融戰略王桌遊的時間，他們認為此桌遊很好玩，在玩的過程中能學習到許多理財概念，也能從中能夠透過扮演企業經理人的角色，來模擬投資市場的真實情況以進行獲利，並藉由調整資產配置比重，以面對蘊含各種風險因素之衝擊，盡可能獲得投資報酬或降低損失，累積理財知識，確實能使學習者感受到遊戲融入理財教育課程當中的樂趣。

二、建議

研究者對實施運用桌上遊戲融入國小理財教育課程建議，教學者將重點放在學生的學習目標上面，適時依學生特性及程度來做調整。

依據本研究發現，由於桌上遊戲不但可以訓練反應，也可以增進思考，讓理財課程變得多采多姿，因此學生喜歡以桌上遊戲學習理財，達到寓教於樂的效果。然而市面上的桌上遊戲種類繁多，教學者除了考量學習內容的特性、教學進度、學生

學習風格、教學目標等因素來選擇適合的桌上遊戲之外，還可以參加相關的工作坊或研習，提升見識以及精進遊戲能力。值得注意的是在實驗教學的過程中，有部分學生反應遊戲規則複雜，因此建議未來欲使用桌上遊戲來搭配教學的教師，為避免被複雜的遊戲規則綁手綁腳，不如將重點放在學生的學習目標上面，並且適時依學生特性及程度來做調整，學生才能玩得更自在，提升學習動機與興趣。

謝詞

本研究為彩虹拱門有限公司補助之產學合作計畫研究成果（計畫編號：107346）。

參考文獻

- 行政院金融監督管理委員會保險局（2009a）。個人理財——高中篇。臺北縣：行政院金融監督管理委員會。
[Insurance Bureau, Financial Supervisory Commission, Executive Yuan. (2009a). *Personal finance—High school*. Taipei County: Financial Supervisory Commission, Executive Yuan.]
- 行政院金融監督管理委員會保險局（2009b）。個人理財——國中篇。臺北縣：行政院金融監督管理委員會。
[Insurance Bureau, Financial Supervisory Commission, Executive Yuan. (2009b). *Personal finance—Middle school*. Taipei County: Financial Supervisory Commission, Executive Yuan.]
- 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。
[Chu, C.-H. (2009). Introduction of

promotion plan for popularizing financial knowledge. *Securities & Futures Monthly*, 27(10), 5-18.]

朴鐵（2008）。理財教育越早越好。臺北市：福地。

[Po, T. (2008). *The sooner financial education, the better*. Taipei: Fu Di.]

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 <https://newsletter.teldap.tw/news/InsightReportContent.php?nid=3130&lid=306>

[Li, Y.-Z. (2009). The present and future of game/toy-based e-learning. *TELDAP e-Newsletter*, 8(11). Retrieved from <https://newsletter.teldap.tw/news/InsightReportContent.php?nid=3130&lid=306>]

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。

[Chou, Y.-H. (2015). Using PISA financial literacy assessment framework to examine local students' financial education. *Elementary Education*, 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。doi:10.3966/181653382016031101001

[Lin, C.-C. (2016). The design of innovative financial education curriculum. *Journal of Curriculum Studies*, 11(1), 1-22. doi:10.3966/181653382016031101001]

社團法人中華民國財金智慧教育推廣協會（2009）。個人理財——國小篇。臺北縣：行政院金融監督管理委員會。

[Financial Literacy & Education Association. (2009). *Personal finance—Elementary school*. Taipei County: Financial Supervisory Commission, Executive Yuan.]

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。
- [Tang, J.-R. (2009). *Teach children the correct concept of financial management: Give children a billion-dollar financial management course*. Taipei: Jindading Culture.]
- 陳介宇 (2010)。從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習的可行性。國教新知, 57(4), 40-45。doi:10.6701/TEEJ.201012_57(4).0005
- [Chen, C.-Y. (2010). Exploring the feasibility of using modern board games in children's learning activities. *The Elementary Education Journal*, 57(4), 40-45. doi:10.6701/TEEJ.201012_57(4).0005]
- 陳思璇、蔡耿維 (2010)。兒童的零用錢與金錢觀。臺灣教育, 661, 50-52。doi:10.6395/TER.201002.0050
- [Chen, S.-S., & Tsai, K.-W. (2010). Children's pocket money and money concept. *Taiwan Education Review*, 661, 50-52. doi:10.6395/TER.201002.0050]
- 陳煥文、李岳鴻 (2007)。國小六年級學童經濟素養測驗之編製與相關因素之探討。教育研究與發展期刊, 3(2), 189-224。
- [Chen, H.-W., & Li, Y.-H. (2007). A study on the development of the test of economic literacy for 6th graders and analysis of related factors. *Journal of Educational Research and Development*, 3(2), 189-224.]
- 郭志安、李文清 (2009)。高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。
- [Guo, Z., & Lee, W.-C. (2009). A study of the financial competency for commercial high school teachers. *Journal of Educational Research and Development*, 5(2), 113-140.]
- 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>
- [Ministry of Education. (2008). *Grade 1-9 curriculum guidelines—Integrative activities learning areas*. Retrieved from <https://cirn.moe.edu.tw/WebContent/index.aspx?sid=9&mid=261>]
- 黃心玫 (2013)。桌上遊戲在國小資源班的教學應用。桃竹區特殊教育, 22, 28-41。
- [Huang, H.-M. (2013). The teaching application of board games in elementary school resource class. *Journal of Special Education in Taozhu District*, 22, 28-41.]
- 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, 25-54。doi:10.6231/CME.2008(19)02
- [Huang, M.-Y. (2008). The imperative of integrating financial education into elementary and secondary school curricula: Analyzed according to its importance and curriculum content. *Bulletin of Civic and Moral Education*, 19, 25-54. doi:10.6231/CME.2008(19)02]
- 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。doi:10.6395/TER.200910.0014
- [Huang, M.-Y. (2009). Instructional strategies for integrating financial education into elementary and secondary school curricula. *Taiwan Education Review*, 659, 14-23. doi:10.6395/TER.200910.0014]
- 黃美筠 (2012)。中小學個人理財教育教師的教學準備與能力之研究。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告 (編號: NSC100-2410-H-003-028), 未出版。

- [Huang, M.-Y. (2012). *The study on elementary and secondary teachers' preparation and capacity to teach personal finance education*. Funding from the Ministry of Science and Technology (NSC100-2410-H-003-028), unpublished.]
- 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。doi:10.7057/JNKIT.201001.0143
- [Huang, M.-Y., Chi, P.-T., & Huang, J.-H. (2010). A study of the effectiveness of implementation on the integration of financial education into established curricula: A case of the elementary school seniors in Taipei County. *Journal of National Kinmen Institute of Technology*, 4, 143-163. doi:10.7057/JNKIT.201001.0143]
- 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。
- [Huang, F.-Y. (2008). The Comparison and good examples of promotion of financial education. *International Financial Reference Materials*, 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 (未出版之博士論文)。國立臺灣師範大學, 臺北市。
- [Huang, J.-H. (2009). *Integrating financial education into elementary school curricula: Strategies and implementation* (Unpublished doctoral dissertation). National Taiwan Normal University, Taipei.]
- 曾永清 (2014)。個人社經狀況、社經期望與金錢使用態度對理財行為路徑關係之研究。朝陽商管評論, 13(2), 19-42。
- [Tseng, Y.-C. (2014). The path analysis of individual socioeconomic statuses, socioeconomic expectations, money attitudes and financial behaviors of the Taiwanese. *Chaoyang Business and Management Review*, 13(2), 19-42.]
- 曾永清 (2017)。理財教育課程綱要之層級比較分析——以 JumpStart 高中課程綱要為例。教師專業研究期刊, 13, 59-82。
- [Tseng, Y.-C. (2017). A hierarchical study of JumpStart's high school financial education curriculum guidelines. *Journal of Professional Teachers*, 13, 59-82.]
- 曾永清 (2019)。美、英及中三國理財教育國家策略發展經驗對臺灣的啟示。北商學報, 35, 25-42。
- [Tseng, Y.-C. (2019). Implications of national strategy for financial education in the United States, United Kingdom and China. *Journal of National Taipei College of Business*, 35, 25-42.]
- 鄭振和、張傳章、陳李綢、林正昌、王克陸、鍾惠民 (2009)。理財教育之三大關鍵落差。取自 <https://www.facebook.com/notes/794070044725379/>
- [Jeng, J.-H., Chang, C.-C., Chen, L.-C., Lin, C.-C., Wang, K.-L., & Chung, H.-M. (2009). *Three key gaps in financial education*. Retrieved from <https://www.facebook.com/notes/794070044725379/>
- 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金融知識提升之影響。臺北市立大學學報·教育類, 49(2), 33-51。doi:10.6336/JUTEE.201812_49(2).0002
- [Hsiao, J.-C., & Liu, H.-K. (2018). The effect of game-based financial education courses on learning financial knowledge for different mathematics learning achievement students. *Journal of University of Taipei•Education*, 49(2), 33-51.]

- doi:10.6336/JUTEE.201812_49(2).0002]
- Consumer Financial Protection Bureau. (2016). *Building blocks to help youth achieve financial capability: A new model and recommendations*. Retrieved from <https://www.consumerfinance.gov/data-research/research-reports/building-blocks-help-youth-achieve-financial-capability/>
- Fabris, N., & Luburić, R. (2016). Financial education of children and youth. *Journal of Central Banking Theory and Practice*, 5(2), 65-79. doi:10.1515/jcbtp-2016-0011
- Greenspan, A. (2005). The importance of financial education today. *Social Education*, 69(2), 64+.
- Jump\$tart Coalition for Personal Financial Literacy. (2015). *National standards in K-12 personal finance education*. Retrieved from <https://www.jumpstart.org/what-we-do/support-financial-education/standards/>
- Masnan, A. H., & Curugan, A. A. M. (2016). Financial education program for early childhood education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 6(12), 113-120. doi:10.6007/IJARBS/v6-i12/2477
- Mayer, B., & Harris, C. (2010). *Libraries got game: Aligned learning through modern board games*. Chicago, IL: American Library Association.
- Office of Financial Education. (2002). *Integrating financial education into school curricula: Giving America's youth the educational foundation for making effective financial decisions throughout their lives by teaching financial concepts as part of math and reading curricula in elementary, middle, and high schools*. Washington, DC: Author.
- Organization for Economic Co-operation and Development. (2005). *Improving financial literacy: Analysis of issues and policies*. Paris, France: Author.
- Organization for Economic Co-operation and Development. (2014). *PISA 2012 results: Students and money: Financial literacy skills for the 21st century* (Vol. 6). Paris, France: Author.
- Russia G20. (2013). *G20 national financial literacy strategies presented*. Retrieved from <http://en.g20russia.ru/news/20130905/782412777.html>
- Whitmer, R. (2015). *Financial literacy brings value to K12 culture: Knowing money becomes part of curriculum with focus on future*. Retrieved from <https://districtadministration.com/financial-literacy-brings-value-to-k12-culture/>

附錄 學生對課程感受回饋單

姓名：_____

親愛的小朋友：

上完 6 週的理財教育課程後，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，對於理財教育課程內容，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. 學會買東西前會習慣貨比三家，挑出比較便宜的店再買。
 10. 個人對這個主題很有興趣。
 11. 學會有計畫的使用零用錢。
 12. 對於金錢有較正確的價值觀。
 13. 去買東西之前，學會先想好或列出購買清單。
 14. 其他：_____

三、在理財教育課程中，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 4. 影片欣賞
 5. 小組合作學習 6. 文章閱讀 7. 省思與分享

四、歷經 6 週的理財教育課程，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、在理財活動方案中，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：_____

六、給老師的悄悄話（建議、回饋、鼓勵或是需要改進的地方）



