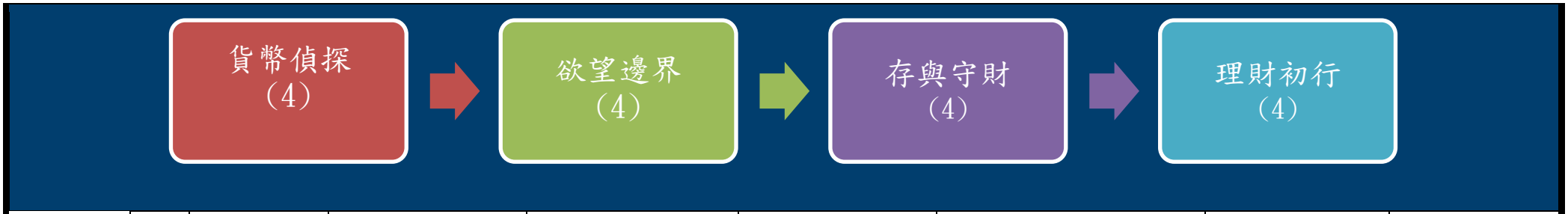
臺南市公立白河區仙草實驗小學115學年度第一、二學期 一 年級 財商教育 課程計畫

學習主題名稱	我的金錢小世界	實施年級（班級組別）	一年級	教學節數	本學期共(16)節
設計理念	互動與關聯-學生透過零用錢與存錢行為，探究個人慾望與金錢資源的互動，理解行為與家庭、生活環境間的關聯性。			KIST文化	□品格教育 □SEL ■PBL ■個人化學習
本教育階段總綱核心素養	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 生活-E-B2 運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。				
課程目標	1. 透過「零用錢」與「存錢罐」概念，讓學生認識金錢的基本功能。 2. 學習如何分辨「需要」與「想要」				
設計教師	黃書瑢			需要資源與教材	影片、平板、繪本、學習單
配合融入之領域或議題	□國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 ■數學 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □健康與體育 ■生活課程 □科技 □科技融入參考指引			SDGD	■消除貧窮 □消除飢餓 □健康與福祉 □教育品質 □性別平等 □淨水與衛生 □可負擔能源 □就業與經濟成長 □工業、創新及基礎建設 ■減少不平等 □永續城市 □責任消費與生產 □氣候行動 □海洋生態 □陸地生態 □和平與正義制度 □全球夥伴
表現任務	圖表製作 1. 整理花費項目並分類 2. 設計零用錢分配圖表 3. 張貼與導覽分享圖表內容				
課程架構脈絡					



教學期程 周次	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	學習內容(校訂) (名詞)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材或學習單
第一學期 第 1-4 周	4	貨幣偵探	數 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1. 錢的外觀與種類 2. 金錢交換的基本意義	1. 能說出硬幣與紙鈔的基本單位 2. 知道金錢可以用來交換物品與服務	1. 錢幣觀察遊戲：實物配對認識錢幣 (1)發下模擬錢幣與圖片卡，請學生進行配對（例如：5 元對 5 元硬幣圖片）。 (2)小組活動：「幫錢幣找朋友」，學生口頭說出這是什麼面額的錢。 (3)合作完成「錢幣種類大海報」貼紙任務（分硬幣區與紙鈔區）。 2. 故事繪本導入：《小豬存錢罐的秘密》 (1) 與學生共讀繪本，重點引導出金錢的來源與用途。 (2) 小組討論主角為什麼想存錢？金錢對他有什麼幫助？ (3) 每位學生畫出故事	實作評量 1. 能正確配對錢幣與名稱 2. 圖像紀錄 口頭評量 1. 說出一筆消費的物品與金額 2. 上台發表	1. 模擬錢幣 2. 錢幣圖卡 3. 繪本 4. 學習單 5. 商品卡片 6. 購物紀錄單 7. 海報紙 8. 貼紙 9. 蠟筆

						中「金錢使用」的場景並上台分享。 3. 模擬商店購物：換東西遊戲 (1) 教室設置成小商店，每人發 50 元模擬錢幣。 (2) 學生選擇商品購買（如橡皮擦 10 元），並說出「我用 10 元換了一個橡皮擦」。 (3) 填寫購物紀錄單，畫出買了什麼、花了多少。 4. 繪圖活動：畫出今天花了多少？為什麼？ (1) 學生依據商店活動，畫出「我買了什麼？」並貼到展示牆上。 (2) 每人說出：「我為什麼買這個？」或「下次我想改買什麼？」 (3) 班級票選「最聰明的消費選擇」與「最有創意的理由」。		

第一學期 第 5-8 周	4	欲望邊界	數 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 數	10. 區辨「需要」與「想要」 11. 培養自律消費態度	1. 學生能正確區分「需要」與「想要」 2. 為自己的選擇提出理由	1. 購物小劇場 (1) 教師提供兩種角色劇情（角色 A 只買玩具、角色 B 買便當），學生扮演演出。 (2) 同學判斷「誰買的是需要？」為什麼？ (3) 小組討論並張貼「我們認為真正的需要是…」意見卡。 2. 需求分類任務 (1) 每人發 10 張圖卡（如：鉛筆、糖果、水、漫畫書…） (2) 學生將圖卡分為「需要」與「想要」兩類，並貼在分類板上。 (3) 全班共選出「最有爭議的物品」，討論為什麼有人覺得需要，有人覺得想要。 3. 《小熊的購物選擇》 (1)教師讀故事至關鍵選擇處暫停，請學生預測主角會選哪一個。 (2)小組記錄主角的	口頭評量 1. 課堂分享 2. 上台發表 3. 能清楚解釋一個個人消費偏好的理由 實作評量 . 消費圖卡 . 能正確分類物品為需要／想要	1. 圖卡 2. 故事繪本 3. 分類板 4. 標籤貼紙 5. 圖卡製作紙

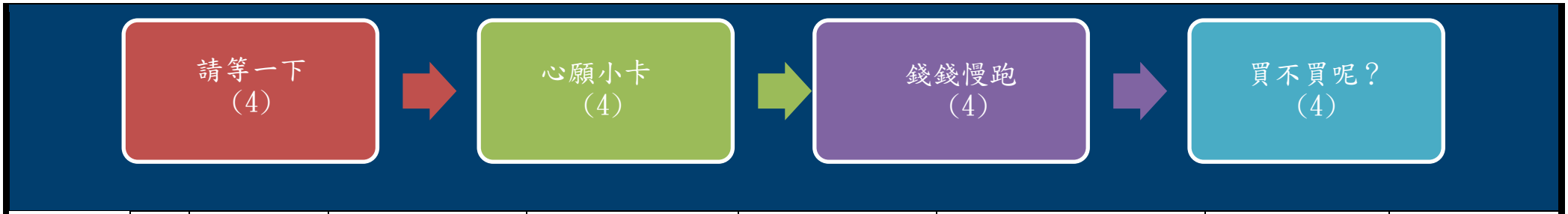
						選擇與背後原因。 (3)輪流發言：「如果是我，我會怎麼選？為什麼？」 4. 我的消費圖卡 (1) 畫出自己最近最想買的三樣東西。 (2) 為每樣貼上「需要」或「想要」標籤。 (3) 寫一句：「我最想買___，因為___。」		
第一學期 第 9-10 周 第二學期 第 1-2 周	4	存與守財	數 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 數	1. 儲蓄與目標設定 2. 延遲滿足與自我控制	1. 學生能設定個人儲蓄目標 2. 開始記錄存錢行為。	1. 製作存錢罐 (1) 學生自帶回收瓶罐，用貼紙與畫筆裝飾。 (2) 寫上「我要存錢買___」的目標標籤。 (3) 各自發表「我想存這個，因為___」。 2. 目標牆建立 (1) 教師列舉多種「可達成的願望」金額範例。 (2) 學生選一目標，貼上姓名與目標圖在「存錢目標牆」。 (3) 用進度條貼紙記錄每週存錢進度。	實作評量 1. 完成目標設定與存錢記錄 口頭評量 1. 能解釋自己的儲蓄選擇與成果	1. 回收材料 2. 目標牆 3. 貼紙 4. 儲蓄進度條 5. 記錄單 6. 願望圖卡

						3. 存還是花？ (1) 出示「你今天拿到10元，想買糖果還是存起來？」 (2) 學生走到選擇牆一側，說出自己的決定。 (3) 用小表單寫下「我選了__，因為__。」 4. 儲蓄記錄單練習 (1) 發下一週儲蓄日誌表，每天記錄是否有存錢。 (2) 有存錢的日子畫上星星或貼貼紙。 (3) 分享：「這週我表現怎樣？學到什麼？」		
第二學期 第3-6周	4	理財初行	數 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 生活 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。	1. 零用錢規劃與分配 2. 做出負責任的金錢使用決定	1. 學生能完成一份簡單的零用錢規劃表。 2. 清楚說明分配理由。	1. 我的零用錢計畫 (1) 發50元模擬錢幣，設計「零用錢規劃表」分成存錢／購物欄位 (2) 自行填寫金額並貼上圖示（如圖卡：玩具、文具） (3) 寫出：「我這樣分配是因為___」 2. 理財分享會 (1) 學生依序上台展示自己的規劃圖 (2) 接受同學一題提	實作評量 1. 完成規劃表 口頭評量 1. 說明規劃表 2. 展示作品能清楚說出行動背後的意義	1. 規劃表 2. 模擬零用錢 3. 故事畫紙 4. 金句卡 5. 展示牆 6. 投票貼紙

						問：「你會存更多嗎？還是花更多？」 (3) 投票選出「最會規劃獎」、「最自律獎」 3. 我的錢包故事牆 (1) 畫出一次存錢或規劃零用錢的真實經驗 (2) 加一句心得：「這次我學到___」 (3) 貼在故事牆上展覽，走讀欣賞 4. 我的金錢智慧 (1) 圍圈分享這次專案中最有收穫的活動 (2) 寫一張「給我自己的理財金句卡」 (3) 全班分享與祝福，作為結業總結		

臺南市公立白河區仙草實驗小學115學年度第三、四學期 一 年級 財商教育 課程計畫

學習主題名稱	聰明小儲蓄家	實施年級（班級組別）	一年級	教學節數	本學期共(16)節
設計理念	互動與關聯-學生在存錢行動中，體會慾望（人）與物品（物）選擇，進而理解行為如何受家庭與生活環境影響的關聯。			KIST文化	□品格教育 □SEL ■PBL ■個人化學習
本教育階段總綱核心素養	數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能~~指認基本的形體與相對關係~~，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 健體-E-A3 具備擬定基本的~~運動與保健~~計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。				
課程目標	1. 學生能理解金錢的基本功能，並透過實際體驗，建立儲蓄的概念與行為習慣。 2. 學生能在日常生活中辨識消費衝動與理性選擇，嘗試做出負責任的金錢使用決定。				
設計教師	黃書瑢			需要資源與教材	影片、平板、繪本、學習單
配合融入之領域或議題	□國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 ■數學 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 ■健康與體育 □生活課程 □科技 □科技融入參考指引			SDGD ■消除貧窮 □消除飢餓 □健康與福祉 □教育品質 □性別平等 □淨水與衛生 □可負擔能源 □就業與經濟成長 □工業、創新及基礎建設 ■減少不平等 □永續城市 □責任消費與生產 □氣候行動 □海洋生態 □陸地生態 □和平與正義制度 □全球夥伴	
表現任務	實驗操作 1. 參與棉花糖延遲實驗 2. 規劃並執行存錢任務				
課程架構脈絡					



教學期程 周次	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	學習內容(校訂) (名詞)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材或學習單
第三學期 第 1-4 周	4	請等一下	數 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 健康 2b- I -1 接受健康的生活規範。	1. 認識等待的好處 2. 延遲滿足的概念	1. 能描述等待帶來的好處 2. 練習控制衝動	1. 棉花挑戰 (1) 教師說明棉花糖挑戰的規則，並讓學生體驗「現在吃一顆 vs. 等待就能吃兩顆」的活動。 (2) 學生實際參與實驗，觀察同儕的選擇，並記錄自己的感受。 (3) 活動後進行討論，引導學生說出等待的好處與困難。 2. 故事演繹 (1) 教師共讀繪本《我不要現在就吃！》，讓學生思考故事主角的選擇與心情。 (2) 學生分組進行角色扮演，重新演繹故事中的場景。 (3) 小組發表討論結	觀察記錄 1. 活動中選擇延後獎勵口語表達） 1. 能口頭說出等待的好處與過程感受 實作評量 1. 呈現圖畫及作品	1. 棉花糖或可替代的小點心（如小餅乾、小貼紙） 2. 等待挑戰記錄表／貼紙 3. 繪本：《我不要現在就吃！》《等一等，小綿羊！》等 4. 課程情境圖卡、圖畫紙、彩色筆

						果，分享自己是否也有過類似的經驗。 3. 耐心挑戰 (1) 教師設計一個延遲回饋的遊戲（如：等待 10 分鐘可得到更好的禮物）。 (2) 學生參與遊戲，觀察自己等待的行為與情緒變化。 (3) 全班進行反思對話，分享「等待的過程是怎樣的」 4. 畫我等待 (1) 學生回憶生活中曾經等待並成功達成的經驗。 (2) 在圖畫紙上畫出這段經驗，並寫下一句說明。 (3) 分組分享圖畫與經驗，全班互相給予鼓勵與讚賞		
第三學期 第 5-8 周	4	心願小卡	數 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 健康 3b-Ⅰ-1 能於引導下，表現簡易的自我調適技能。	1. 分辨「想要」與「需要」 2. 學習設定可行的購物目標	1. 能設定短期儲蓄目標 2. 能解釋目標的理由	1. 分類對決 (1) 教師出示各種物品圖片，帶領學生區分「想要」與「需要」。 (2) 小組合作將圖片分類，並討論分類依據。 (3) 全班統整分類結	實作評量 能區分「想要」與「需要」的物品 口頭評量 能在小組分享時清楚說出自己選擇的願望與理由 檔案評量	1. 想要／需要圖片卡（如：玩具、書本、鉛筆、糖果等） 2. 心願泡泡圖模板、目標設定小卡

						果，教師引導學生反思生活中常見的消費慾望 2. 願望泡泡 (1) 學生畫出自己最想要的一樣物品，並寫出為什麼想要這個東西。 (2) 小組輪流分享願望，說明選擇原因。 (3) 教師引導學生比較哪些願望較容易實現，哪些需要儲蓄。 3. 目標票選 (1) 學生從自己的願望中挑選一項，作為自己的儲蓄目標。 (2) 製作「我的目標卡」，寫上目標名稱、價格與達成計畫。 (3) 教師建立「夢想牆」，全班張貼目標卡並互相欣賞。 4. 商店模擬 (1) 教師布置模擬商店，設計各種商品與價格，提供虛擬代幣。 (2) 學生分組進行購物遊戲，練習在預算	完成一張包含目標名稱、金額與存錢計畫的「心願卡」	3. 願望牆展示板或海報紙 4. 粉蠟筆／剪貼素材

						內做選擇。 (3) 遊戲結束後進行討論，學生反思購物時的選擇與取捨		
第三學期 第 9-10 周 第四學期 第 1-2 周	4	錢錢慢跑	數 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 健康 2b-Ⅰ-2 願意養成個人健康習慣。	1. 建立儲蓄紀錄習慣與方法	1. 能持續紀錄儲蓄 2. 能感受儲蓄的成果	1. 存錢日記 (1) 教師示範如何使用簡單的儲蓄紀錄表。 (2) 學生自訂儲蓄目標與時間範圍，開始記錄每日存入金額。 (3) 教師鼓勵學生每日打卡，並安排分享時段檢視進度 2. 金錢迷宮 (1) 教師介紹一套自製遊戲模擬金錢使用的情境。 (2) 學生分組進行遊戲，模擬遇到誘惑與儲蓄的抉擇。 (3) 遊戲後進行省思活動，學生說出自己在遊戲中學到的存錢技巧。 3. 儲蓄之星 (1) 教師公布「儲蓄堅持榜」，以持續紀錄為評比標準。 (2) 學生每日更新紀	實作評量 每日或每週完成儲蓄紀錄 口頭評量 能說出自己目前達成的進度與遇到的困難	1. 儲蓄紀錄表（可個別化設計：貼紙條／圖像進度條） 2. 自製或網路桌遊「金錢迷宮」或選擇挑戰卡 3. 貼紙、小印章作為每日激勵 4. 成果發表框架（圖卡、照片、說明稿）

						錄，彼此加油打氣。 (3) 教師定期頒發貼紙或小獎勵，強化正向行為。 4. 成功分享 (1)學生準備圖文說明，記錄自己如何成功達成儲蓄目標。 (2)以小組形式發表成果，練習公開表達。 (3)教師給予肯定與回饋，引導學生為下一個目標做準備。		
第四學期 第 3-6 周	4	買不買呢？	數 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 健康 2c-Ⅰ-1 表現尊重的團體互動行為。	1. 練習做出明智的消費選擇， 2. 進行反思	5. 能在模擬中做出選擇 6. 說出理由與省思	1. 購物選擇 (1) 教師布置模擬購物日，讓學生用代幣選購商品。 (2) 學生完成消費後，填寫「購物回顧單」，寫下為什麼這樣選擇。 (3) 小組分享回顧單，互相給建議與鼓勵。 2. 反悔劇場 (1) 教師提供消費失敗的情境（如：買太多糖果導致後悔）。 (2) 學生分組編排小短	口頭評量 在消費劇場或討論中能說出選擇的理由與省思 實作評量 模擬購物遊戲中能合理安排預算與選擇 檔案評量 完成消費反思學習單，能具體描述購物經驗與思考	1. 模擬商店道具（標價商品圖卡、小籃子、代幣） 2. 消費情境劇卡（如：想買糖果但沒錢、買太多後悔） 3. 兒童捐款影片或公益繪本（如：《用一塊錢改變世界》） 4. 成果展用的展示板、家

						劇，演出不同選擇的結果。 (3) 全班討論劇情，思考如何避免衝動消費。 3. 捐款體驗 (1) 教師介紹捐款或公益行動的概念，播放適齡影片。 (2) 學生討論：如果我有多的錢，我會願意捐出一部分嗎？為什麼？ (3) 設立小型公益盒，鼓勵學生自由捐出部分儲蓄作為體驗。 4. 成果展演 (1) 學生準備一份圖文報告或角色扮演，總結學習歷程。 (2) 舉辦「金錢小主人」成果發表會，邀請其他班級或家長參與。 (3) 教師與同儕提供回饋，學生進行最終自我反思。		長邀請卡