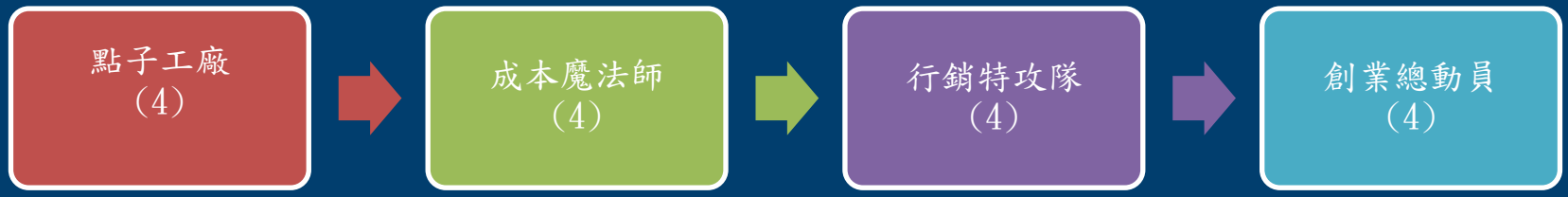
臺南市公立白河區仙草實驗小學115學年度第一、二學期 五 年級 財商教育 課程計畫

學習主題名稱	我是創業小達人	實施年級（班級組別）	五年級	教學節數	本學期共(16)節
設計理念	互動與關聯 學生在創業任務中體驗團隊合作與市場互動，理解商品設計與消費需求之間的關聯。			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-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，~~預防危機、保護自己~~，並以創新思考方式，因應日常生活情境。				
課程目標	1.能設計並完成一項創業企劃，包含產品構想與成本分析。 2.能蒐集與分析市場需求，調整產品方向。 3.能清楚表達創業理念並回應同儕回饋。				
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	方案設計 1.小組設計一項商品或服務，並完成創業提案（含名稱、特色、價格與成本）。 2.進行市場調查與同儕訪談，根據回饋修正商品或服務。 3.製作創業簡報並發表，說明產品價值與營運策略。				
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	點子工廠	數學 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 社會 3a-Ⅱ-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	1. 創業構想的發想與評估 2. 問題解決與創新設計 3. 商品或服務的價值思考	1. 能提出創業點子並說明目的 2. 能設計一項可行的商品或服務雛型 3. 能評估創新構想的可行性與價值	1. 創業是什麼？ (1) 教師介紹「創業」的概念與真實生活中常見的小型創業例子。 (2) 學生討論：如果我們也能創業，可以賣什麼？為什麼會有人想買？ (3) 小組列出 2～3 個創業構想並進行初步分享。 2. 誰的點子好 (1) 小組選出一個最具潛力的創業主題。 (2) 利用圖畫與關鍵詞製作「創業點子圖卡」，包含商品名稱、用途、特色。 (3) 小組將點子進行簡報，其他同學提供回饋與提問。 3. 挑戰來了	實作評量 創業提案圖卡與草圖 口頭評量 分組簡報與互評表單評量 創業構想評估單	1. 創新產品影片（例如「學生發明的解決方案」） 2. 學習單：我的創意在哪裡？ 3. 小組發想便利貼工具包

						(1) 教師介紹創業中常見的困難（如客群、需求、市場飽和等）。 (2) 學生思考自己的點子可能遇到哪些挑戰，並嘗試擬定應對方式。 (3) 小組修正原創業構想，使其更貼近現實可行。 4. 我們的創意展 (1) 小組完成一份「創業初步提案圖卡」，內容包含創意、價值與潛在顧客。 (2) 全班舉辦小型「點子發表會」，每組輪流介紹提案。 (3) 學生針對彼此的創業構想給予回饋票選出「最具創新潛力」作品。		
第一學期 第 5-8 周	4	成本魔法師	數學 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 社會 3a-Ⅱ-1 透過日常觀察與省思，對社會事	1. 成本結構與售價訂定 2. 簡單收支計算 3. 利潤與風險概念	1. 能列出創業所需資源與成本 2. 能計算基本支出與售價設定 3. 能分析不同售價策略對結果的影響	1. 創業開銷 (1) 教師引導學生列出創業會用到的東西，並說明「成本」的概念。 (2) 學生試著估算自己商品可能需要哪些材料與製作成本。 (3) 小組製作「成本草	檔案評量 成本分析表與售價表 表單評量 利潤計算單 觀察評量 分組討論與試算參與表現	1. 模擬商品範例（如手工小物照片、虛擬店面） 2. 成本分類小圖卡（材料、人工、包裝等） 3. 小組角色扮

			物與環境提出感興趣的問題。 綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。			表」，列出預計花費的項目與金額。 2. 精打細算 (1) 教師講解「成本＋利潤＝售價」的基本計算方法。 (2) 學生討論應該怎麼定價才不會虧本又能吸引顧客。 (3) 小組設計 2～3 種不同的定價策略，並分析其利與弊。 3. 利潤怎麼來？ (1) 教師介紹「銷售數量 × 售價 − 成本 = 利潤」的簡單公式。 (2) 學生進行模擬銷售與計算利潤，了解數量與單價的互動影響。 (3) 小組製作「利潤模擬單」，預測自己商品可能的獲利情況。 4. 價格說明會 (1) 小組整理完整的「成本與售價計畫表」。 (2) 各組上台說明價格的設計邏輯，並接受同儕提問與挑戰。		演卡片（老闆、顧客、採購）

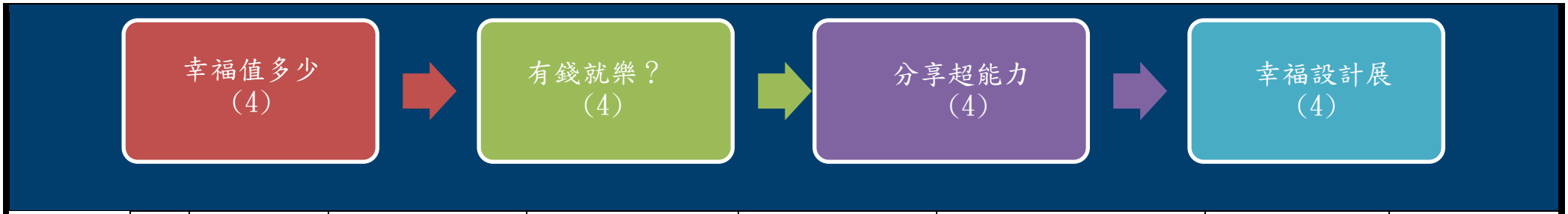
						(3) 教師引導學生比較不同組別的成本概念與經營風格。		
第一學期 第 9-10 周 第二學期 第 1-2 周	4	行銷特攻隊	數學 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 社會 3a-Ⅱ-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	1. 目標客群與需求分析 2. 廣告與促銷策略 3. 溝通與說服技巧	1. 能辨識目標客群的需求 2. 能規劃基本的行銷與廣告方案 3. 能練習簡短有效的商品推廣話術	1. 顧客族群 (1) 教師介紹「目標客群」的概念，並請學生思考：我們的商品適合誰？ (2) 小組針對自己的商品描述理想顧客年齡、興趣與需求。 (3) 製作「顧客卡」，描繪可能的買家與其購買動機。 2. 行銷手段 (1) 教師播放幾支童趣廣告影片，並分析其吸引人的技巧。 (2) 小組設計一則廣告標語與口頭推銷話術。 (3) 進行全班模擬推銷競賽，由學生選出最具吸引力的一組。 3. 設計廣告 (1) 學生以圖文方式繪製商品海報，強調產品特色與優惠訊息。 (2) 教師介紹色彩與版	實作評量 設計行銷海報與宣傳詞 口頭評量 模擬銷售簡報 觀察評量 客群設定與推銷互動	1. 優秀廣告範例影片 2. 設計素材（美術用品或 Canva 等工具） 3. 模擬市集攤位設計紙模型

						面設計的小技巧，鼓勵學生用視覺傳達行銷力。 (3) 海報完成後張貼在教室內進行投票展示。 4. 說服力挑戰賽 (1) 小組模擬與顧客對話，訓練應對提問與解釋產品優勢。 (2) 其他學生輪流扮演「挑戰型顧客」，提出可能的拒絕理由。 (3) 各組回顧銷售過程並調整話術，提升說服與應變能力。		
第二學期 第 3-6 周	4	創業總動員	數學 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 社會 3a-Ⅱ-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	1. 小型市集模擬 2. 分工與團隊合作 3. 創業成果的回顧與反思	1. 能合作完成創業市集的準備與執行 2. 能執行銷售任務並記錄成效 3. 能反思整體經營策略與分工表現	1. 擺攤初體驗 (1) 教師介紹模擬市集規則與活動流程。 (2) 小組製作攤位布置草圖，包含商品展示、價格表與說明卡。 (3) 學生練習擺攤用語與交談方式，進行銷售模擬演練。 2. 今天要開店 (1) 學生依照規劃進行市集擺攤，輪流擔任推銷與記帳角色。 (2) 老師與其他班級師	實作評量 市集擺攤與任務執行 觀察評量 團隊互動與角色參與 檔案評量 創業回顧紀錄單	1. 攤位佈置工具（桌巾、標誌牌、小道具） 2. 模擬貨幣、找零工具、顧客紀錄卡 3. 成果展簡報模板（可用於下學期銜接）

						生擔任顧客參與採購互動。 (3) 學生記錄銷售數據，計算收入與利潤結果。 3. 賺錢心法 (1) 各組回顧銷售狀況並討論最成功與最困難的時刻。 (2) 製作「經營回顧單」，統整營收、困難與改進方向。 (3) 小組發表創業歷程與最珍貴的學習心得。 4. 創業成果 (1) 教室布置為創業回顧展，每組設立展板呈現商品與經營故事。 (2) 學生擔任導覽員介紹自己攤位的核心理念與學習重點。 (3) 教師與同儕進行回饋與感謝分享，強化正向動機。		

臺南市公立白河區仙草實驗小學115學年度第三、四學期 五 年級 財商教育 課程計畫

學習主題名稱	財富與幸福的關係	實施年級（班級組別）	五年級	教學節數	本學期共(16)節
設計理念	互動與關聯 學生透過故事與分享，理解金錢與幸福的多面向關聯，並覺察自身價值觀與選擇。				
本教育階段總綱核心素養	社-E-A1 ~~認識自我在團體中的角色~~，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。				
課程目標	1.能說明金錢與幸福之間的不同關係與觀點。 2.能透過文字表達個人的價值觀與情感經驗。 3.能尊重他人不同的幸福觀並提出具體回饋。				
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	寫作 1.閱讀或聆聽與金錢價值相關的故事，並討論不同觀點。 2.撰寫日記或短文，描述自己感受到幸福的情境及其與金錢的關係。 3.分享作品並互相給予回饋，討論幸福是否一定與金錢有關。				
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	幸福值多少	社會 1b-Ⅲ-1 檢視社會現象中不同的意見，分析其觀點與立場。 綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問 題。	1. 金錢與幸福的關聯性 2. 幸福來源的多元理解 3. 感恩與知足態度的建立	1. 能描述幸福的不同形式 2. 能分析金錢與幸福之間的關係 3. 能反思非物質的幸福價值	1. 幸福長什麼樣子？ (1) 教師出示不同人的「幸福圖片」(如家庭聚餐、收到禮物、旅行) 引導學生思考幸福的樣貌。 (2) 學生分組討論：對你來說什麼事情會讓你覺得幸福？為什麼？ (3) 製作「我的幸福圖卡」，畫出自己最有幸福感的時刻，並口頭分享。 2. 錢買得到嗎？ (1) 教師講故事 (如《金幣先生與快樂狗》) 引導學生區分金錢與快樂之間的關係。 (2) 小組分類故事中出現的「有錢但不快	口頭評量 幸福故事分享 表單評量 幸福來源分析單 檔案評量 幸福感知繪本創作	1. 幸福相關繪本 (如《真正的禮物》) 2. 幸福地圖學習單與圖像素材 3. 討論引導問題卡 (「錢能買到嗎？」)

						樂」與「不有錢但很快樂」情節。 (3) 學生完成「幸福與金錢分析單」，說明金錢如何影響或不影響幸福感。 3. 幸福地圖製作 (1) 學生回顧自己的一天或一週中最開心的時刻，記錄出「快樂來源」。 (2) 製作「個人幸福地圖」，用圖示表示出金錢與非金錢的幸福來源比例。 (3) 分享成果並討論：是否發現我們常常因小事而快樂？ 4. 感恩日記 (1) 教師介紹感恩對幸福感的影響（可用影片或名人例子）引發動機。 (2) 學生書寫「幸福感恩日記」：今天讓我感到幸福的一件事是？ (3) 舉行幸福分享圈，學生輪流讀出日記段落，建立正向氛圍。		

第三學期 第 5-8 周	4	有錢就樂？	社會 1c-Ⅲ-1 評論社會議題處理方案的優缺點，並提出 個人的看法。 社會 1b-Ⅲ-1 檢視社會現象中不同的意見，分析其觀點與立場。 綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問 題。	1. 物質慾望與心理需求 2. 快樂的短期與長期差異 3. 金錢影響生活的案例分析	1. 能辨識物質需求與內在需求的不同 2. 能解釋為何金錢不一定帶來長久快樂 3. 能舉例生活中金錢造成的正負影響	1. 物質 vs 快樂 (1) 教師出示兩種場景圖片：收到禮物與與朋友玩耍，請學生進行選擇與原因說明。 (2) 分組製作「快樂來源卡片」，將快樂分成「物質型」與「心理型」。 (3) 教師統整全班資料，製作班級「快樂排行榜」，討論是否多數快樂其實不花錢。 2. 衝動購物 (1) 教師講述一個「買了卻後悔」的故事，點出衝動消費的結果。 (2) 學生分享自己的購物經驗，是否也曾買了自己用不到的東西。 (3) 撰寫「後悔購物卡」，說明為什麼當時買、後來有什麼感覺、下次如何改善。 3. 快樂可以等？ (1) 教師介紹「延遲滿足」的概念並播放棉花糖實驗影片。	表單評量 物質與心理需求分類表 實作評量 案例角色選擇與結果圖示 觀察評量 情境討論表現與表達力	1. 分享行動案例影片（如學生自發捐物故事） 2. 分享行動海報模板 3. 小組分享計畫卡與進度追蹤表

						(2) 學生模擬做選擇：現在花 50 元買小玩具，或等三天換一個更喜歡的東西。 (3) 討論與表達自己會怎麼選？為什麼？是否容易等待？ 4. 快樂守則 (1) 小組整理過去幾課學到的教訓，設計「我的快樂原則」五條守則。 (2) 學生製作海報並進行小組發表：我認為的快樂不只有錢。 (3) 班級共同建立「幸福牆」，張貼每人守則與卡片，營造正向價值觀。		
第三學期 第 9-10 周 第四學期 第 1-2 周	4	分享超能力	社會 1b-Ⅲ-1 檢視社會現象中不同的意見，分析其觀點與立場。 綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問 題。	1. 資源分享的價值 2. 利他行為的影響力 3. 社區或家庭中的實例探討	1. 能舉例分享資源帶來的好處 2. 能規劃一項簡單的分享行動 3. 能說明分享與快樂的關聯性	1. 什麼是分享？ (1) 教師講述小故事（如《快樂的分享熊》），帶出資源分享的意義與影響。 (2) 學生討論：你有被分享過什麼東西嗎？你也分享過嗎？感覺是什麼？ (3) 分組完成「分享經驗卡」，描述一次自己分享或被分享	檔案評量 分享行動計畫單 實作評量 實地完成一件分享任務 口頭評量 分享任務後心得發表	1. 精選金錢價值繪本（如《世界上最貴的東西》） 2. 故事改寫模板與圖文稿格線紙 3. 學生角色卡片與小道具（表演用）

						的經驗。 2. 小任務大影響 (1) 教師提供數種「日常分享任務」卡（如：借人鉛筆、幫人排隊、捐一本書）。 (2) 學生各自抽取並承諾在三天內完成該任務。 (3) 任務完成後書寫「任務感受單」，描述完成分享任務的過程與心得。 3. 我可以幫助誰 (1) 教師介紹生活中有需要幫助的人（如社區老人、偏鄉孩童），引發同理心。 (2) 學生分組討論：如果我們想幫助他們，可以做什麼？ (3) 設計一項小型公益行動構想，記錄在「分享行動表」上。 4. 成果分享 (1) 小組製作「分享成果圖卡」，記錄自己或同儕的任務完成與變化。 (2) 舉辦班級分享展，		

						輪流介紹每個任務的挑戰與成就。 (3) 教師給予鼓勵與回饋，總結「分享是一種能力」的概念。		
第四學期 第 3-6 周	4	幸福設計展	社會 1b-Ⅲ-1 檢視社會現象中不同的意見，分析其觀點與立場。 綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問 題。	1. 幸福價值觀的整合 2. 分享經驗的創意呈現 3. 向他人傳遞幸福的實踐行動	1. 能整合幸福與金錢議題的學習成果 2. 能創作幸福故事與視覺作品 3. 能發表個人價值觀並鼓勵他人	1. 幸福整合回顧 (1) 教師帶領學生回顧前三個單元的核心概念與學習歷程。 (2) 學生自由選擇一個主題（幸福來源、金錢與快樂、分享經驗）作為成果主軸。 (3) 撰寫初步內容草稿，列出要呈現的重點與方式（繪畫、文章、劇場等）。 2. 我的作品展 (1) 學生開始創作個人或小組作品，如：幸福圖文海報、幸福短劇、快樂訪談集等。 (2) 教師巡迴協助素材整理與表現方式調整。 (3) 完成草稿後彼此交換作品進行初步回饋與修正。 3. 幸福練習曲	實作評量 幸福故事海報設計與展演 檔案評量 幸福學習歷程冊 口頭評量 展覽導覽與個人發表表現	1. 展示工具（海報紙、畫筆、QR code 列印機） 2. 學習歷程整理學習單 3. 學生個人「幸福語錄」製作卡片

						(1) 學生進行展演排練：如果要講給別班或家長聽，我該怎麼說？ (2) 小組模擬導覽練習，其他學生提供改進建議。 (3) 完成展覽說明卡，準備與來賓互動交流。 4. 幸福展覽日 (1) 班級設置幸福展區，開放邀請其他班級、家長參觀。 (2) 學生擔任導覽員，分享自己的展品與學習歷程。 (3) 教師與參觀者回饋，學生撰寫「幸福省思單」結束整體課程。		