

SAVE MONEY

初中理財及商業教育經驗分享



路德會呂明才中學

王偉傑老師

(企業與理財教育教學獎卓越教師)

分享內容

1. 理財教育在學校推行的難題
2. 促進在課堂上學習理財的方法
3. 其他提昇學習興趣的活動分享
4. 同工互動





你認為在教授初中理財知識遇到最大的困難是甚麼？

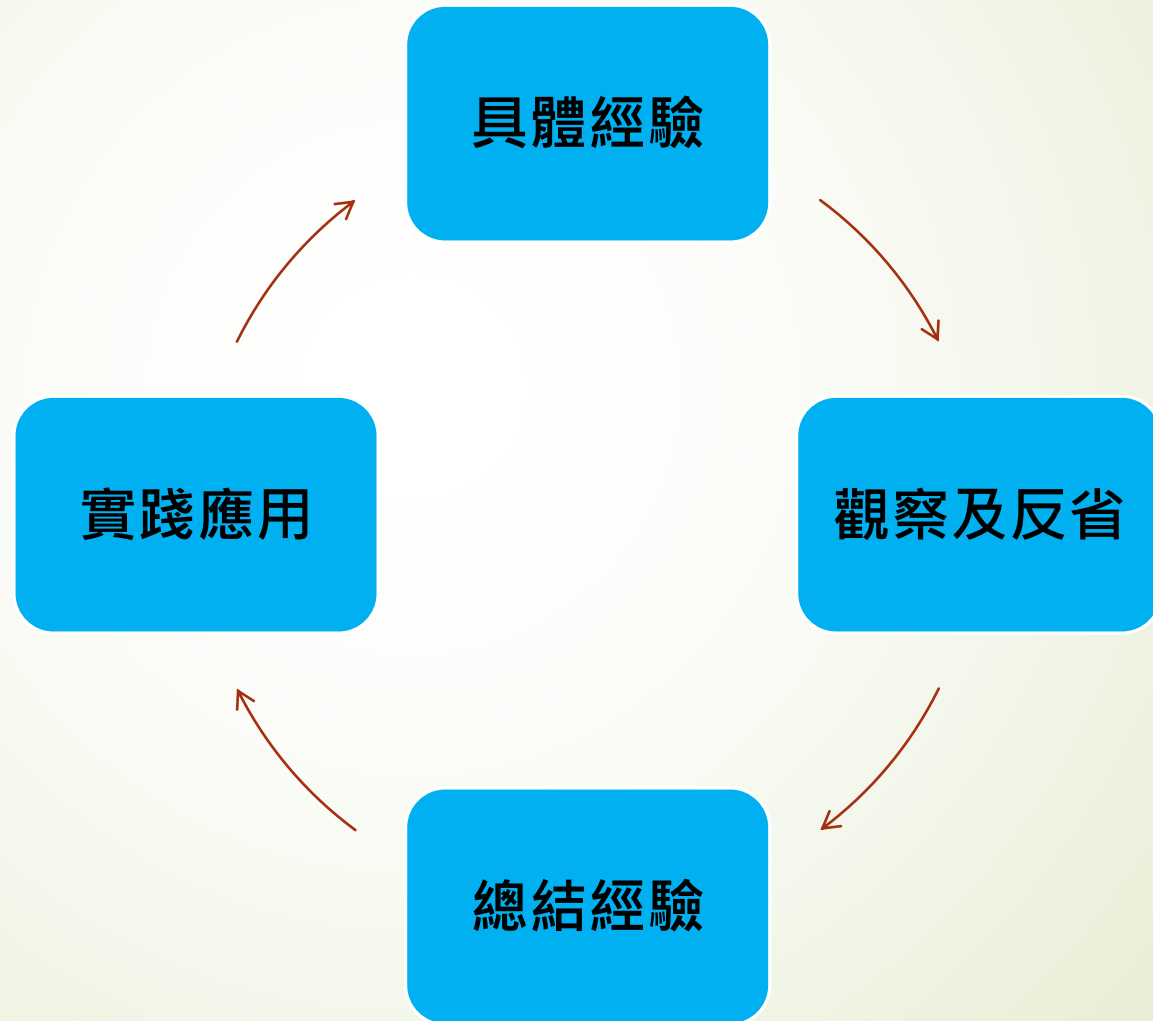
- ➡ A. 學生對理財較陌生
- ➡ B. 難以找到生動教材提升學生興趣
- ➡ C. 學生覺得理財是一件遙不可及的事
- ➡ D. 以上皆是

理財很重要，但學生又覺得點呢？

- 科學有得做實驗，中史有得聽故事，家政有得煮嘢食，但理財呢？
- 理財對於初中生較為抽象
- 大部分學生都知道金錢很重要，甚至當中有學生認定發達為人生目標，但始終沒有親身體驗，學習動機自然下降。
- 桌上遊戲、模擬股票買賣、微電影及遊戲攤位等活動能更加學生的投入感，並且有機會讓他們在課堂上學到的理財知識應用出來，豐富學習經驗。



經驗學習法的學習循環



桌上遊戲 - 理財強人



如何提昇學習動機及學習效能？

- ➡ 遊戲簡單易玩，氣氛熾熱，學生滿足感大。
- ➡ 學生以比賽形式進行，著緊輸贏，增加投入感。



如何提昇學習動機及學習效能？

- ➡ 遊戲中包括良好的理財習慣及理財陷阱，重溫遊戲完結後，學生需要指出當中涉及的理財概念，以鞏固在課堂上學習的理財知識。



微電影 - 理財男女



- 有別於在互聯網搜尋有關理財的微電影，自家拍攝能邀請同學拍攝，增加親切感。
- 同學透過Google Form代入主角而作出決定，統計所有學生的決定後觸發不同結局，增加學生的參與度。
- 最終播放甚麼結局則在參與在不同抉擇的選項後而觸發。

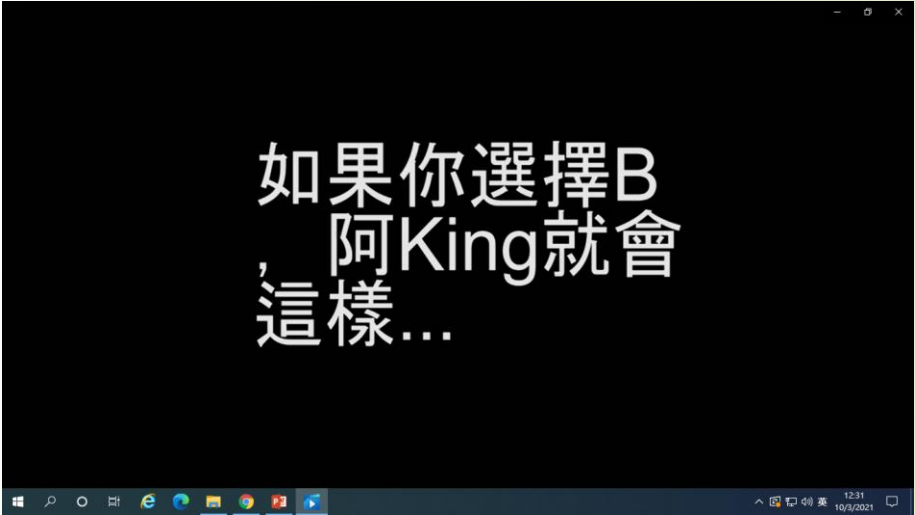
阿 King 的抉擇

名貴禮物 / 日本旅行 / 童話式婚禮

自製禮物 / 澳門旅行 / 旅行結婚



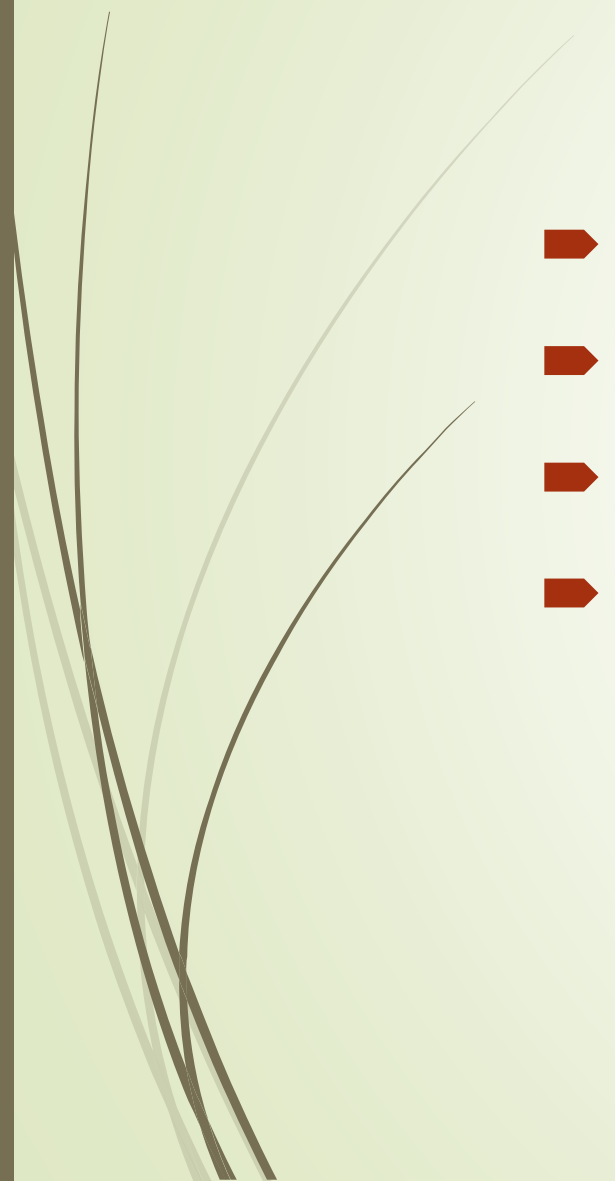
如果你選擇A
，阿King就
會這樣...



如果你選擇B
，阿King就會
這樣...



你會選擇這套微電影有甚麼結局？

- ➡ 結局A
 - ➡ 結局B
 - ➡ 結局C
 - ➡ 結局D
- 

不同抉擇，不同結局

結局A



結局B

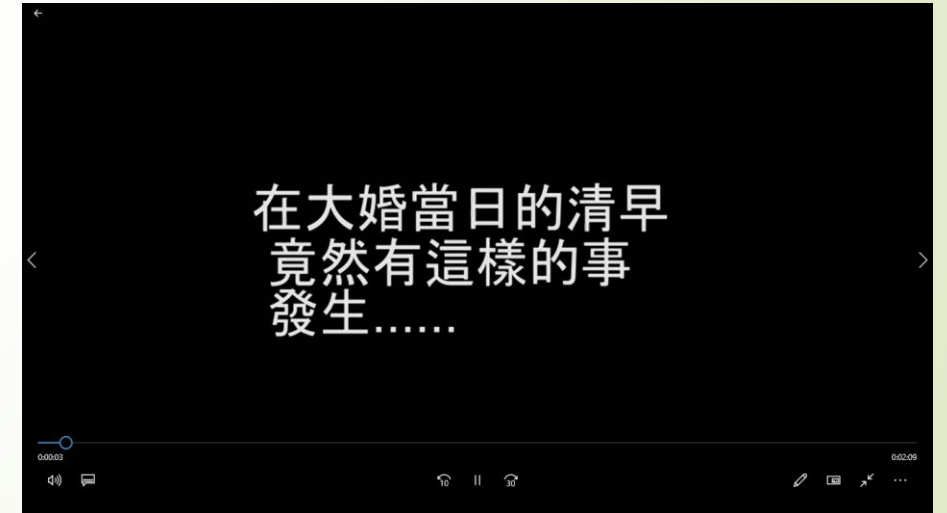


不同抉擇，不同結局

結局 C



結局 D



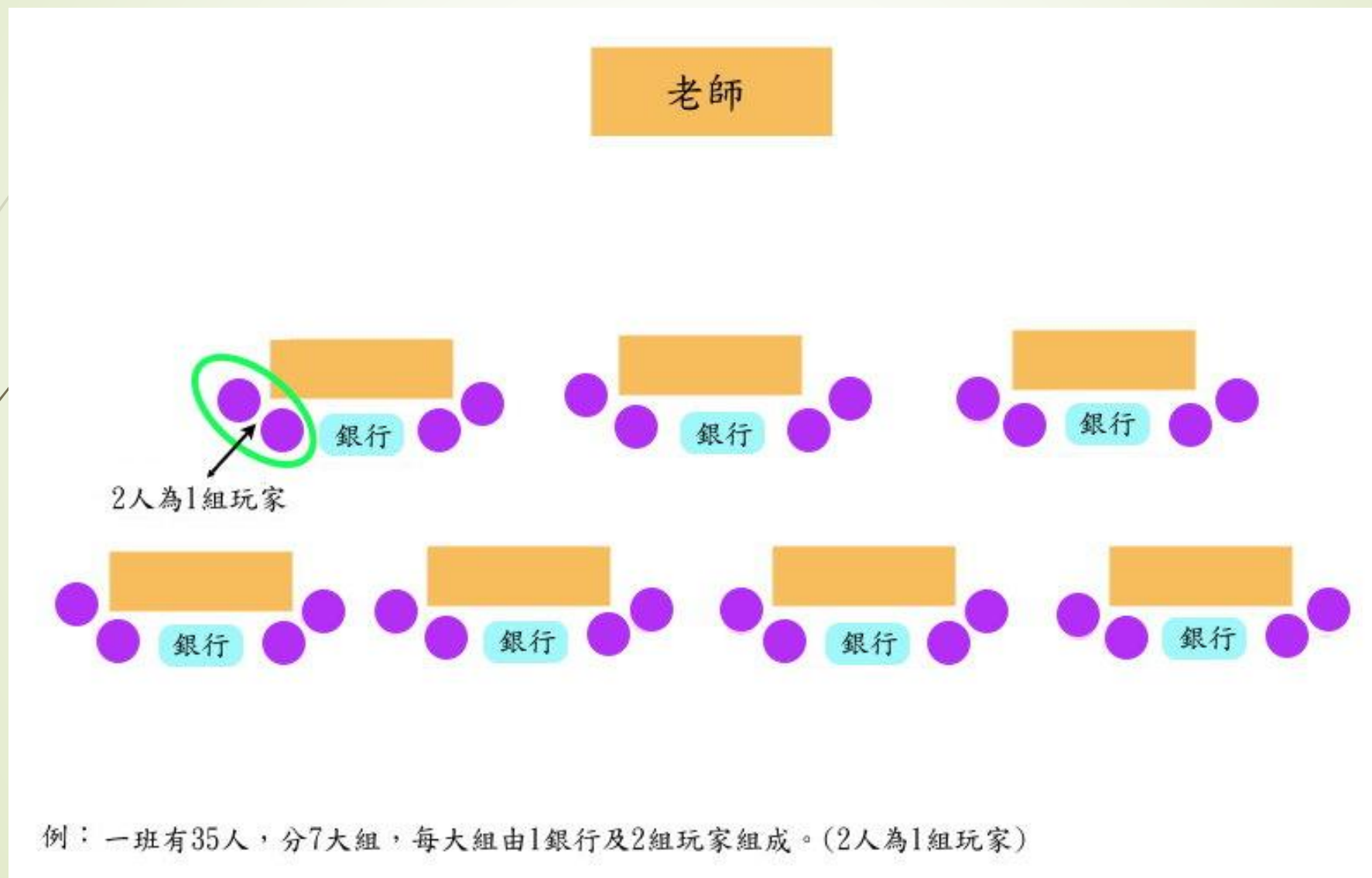
風險人生歷險記

- 以播放投影片的形式，讓學生經歷消費、投資、做生意、買保險及其他人生上遇到的突發事件，豐富學生的學習體驗。
- 學生需要在課堂上學到的理財知識作出決定，並需要承受不同後果。
- 在每次重大決定後，都會向學生解釋相關的理財概念，不致於「為玩而玩」。

風險人生歷險記

- 老師擔任主持人，在過程中提問及講解理財概念。
- 同學分成小組，每組有銀行及玩家。
- 銀行負主責分發銀紙，向玩家作買賣找贖及管理「消費咭」、「未雨行動咭」、「家庭及個人開支咭」和「股票咭」。
- 玩家，每組獲得資金20,000元。目的是要增值財富，擁有最多財富為勝出者。
- 提醒學生所有市場動向/投資/做生意等，都有潛在風險，價格亦有機會可升可跌。

座位表



消費、投資、買保險

支付

「每月家庭及個人基本開支費」

每組抽1張家庭及個人開支咭

至理想

定期儲蓄計劃

五年期回報 **110%**

可自行決定儲蓄金額(須1,000倍數)

參與者，領取未雨行動咭證明

下頁有示範

股票咭

股票：BGFI

基金：MW

數量 **100** 價格\$ **20**

最少買入或賣出數量，以100為倍數。

購買者，領取咭證明

英

市場推廣 意外保障計劃



每位購買者，
支付
年費 **\$1,000**

參與者，領取未雨行動咭證明

不同的人生風險

恭喜你! 生BB啦!



領取未雨行動咭證明

抽一半玩家以上

金融海嘯，公司倒閉

被拖欠薪金

下一節暫停領取月薪

抽一半玩家

意外 意料之外
被「鎗水彈」灼傷!



住院及休息了一個月

抽一半玩家以上

與友人合資做K生意

生意淡薄

虧損\$6,000

曾參與K生意者，須付現金6,000元予銀行。

其他有助促進學習理財的教育活動

理財攤位遊戲

網上問答比賽





今天的分享投影片，共出現了多少隻儲蓄小豬？

- ➡ A. 5隻
- ➡ B. 6隻
- ➡ C. 7隻
- ➡ D. 8隻



謝謝大家參與分享！

如果同工有興趣想取得以上的教材及多作交流，可隨時聯絡我，
paulwong@llc.edu.hk