**課堂教案**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **級別** | 中三級 | **科目** | 企業及個人理財 |
| **課題** | 理財強人 | **上課時間** | 35分鐘 |
| **學習目標** | * 分辨理財陷阱 * 培養良好理財習慣 | | |
| **學生已有知識** | * 不同類型的消費類別 * 理財金字塔 | | |
| **教學工具** | * 理財強人棋盤及簡報 | | |

**課堂教學程序**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **階段** | **教學重點** | **教學方法** | **時間(分鐘)** |
| **引起動機** | * 探討學生對理財的見解 | * 透過提問，了解他們心目中何謂理財強人 | 5分鐘 |
| **課堂發展** | * 透過遊戲，讓學生體驗健康理財習慣的重要性 | * 老師先簡介遊戲規則，然後吩咐學生以小組的形式進行遊戲   + 重點：以擲骰子決定在棋盤行的步數，到良好理財習慣地點獎勵前進，不良理財習慣則懲罰倒退，最快到終點為獲勝者 | 15分鐘 |
| **課堂延伸** | * 鼓勵學生重溫在遊戲中涉及的理財概念及反思不同理財習慣所遇到的後果 | * 老師抽樣邀請學生分享在遊戲中的感受及得著   + 重點：勝出者分享致勝關鍵及未能勝出者解釋箇中原因 | 10分鐘 |
| **課堂總結** | * 確認學生對不同理財概念的理解 | * 老師以舉例形式講解幾個較艱深的理財概念，並要求同學完成有關遊戲內容的習作 | 5分鐘 |