

# 致理技術學院財務金融系

## 財金實務專題



### 繪本遊戲書-COORO 酷樂島

#### 摘要

生活與理財是環環相扣的，引用林修禾理財講師說的「兒童理財就是生活教育」，在生活中的帶領是非常重要的，所以理財教育並不只針對兒童，父母也是相當重要的一環。因此本教材設計考首重考慮：「為了讓各個不同領域、不同年齡層的使用者，都能在過程中自然吸收理財知識，不使用太艱深、太專業的名詞與複雜的設計」，而不需被迫學習名詞並且引發孩子的興趣。

學生：鄒 婷、梁美雀  
王靜慧、吳怡樺  
陳昭秀、溫雪芳

中華民國 103 年 05 月

# 目 錄

第壹章 緒論 .....	2
第一節 設計緣起 .....	2
第二節 教學目的 .....	2
第貳章 設計理念 .....	2
第一節 繪本核心概念 .....	2
1.1 《酷樂島》的由來與繪本核心理念.....	3
1.2 封面與封底的設計意涵 .....	6
1.3 For children-給每位讀者心中的孩子.....	7
第二節 遊戲核心概念 .....	7
2.1 理財觀念：理財圈圈.....	7
2.2 觀念的傳達：卡牌 .....	9
2.3 收支管理：記帳表 .....	14
第參章 繪本遊戲的設計與價值 .....	14
第一節 史無前例的設計：繪本與遊戲的結合 .....	15
第二節 結合設計所創造的價值 .....	16
2.1 理財圈圈的價值提升.....	16
2.2 故事核心的再延伸 .....	17
第肆章 實踐與回饋 .....	17
第一節 活動規畫與流程 .....	17
第二節 活動花絮 .....	18
第三節 回饋與建議 .....	20
第伍章 活動反思與未來發展性 .....	21
第一節 收獲與省思 .....	21
第二節 未來發展性 .....	22
附件 1 活動規劃流程.....	24
附件 2 學習單-截錄四位學生的學習單.....	25
參考文獻 .....	25

# 第壹章 緒論

## 第一節 設計緣起

金融教育的重點不在於讓孩子去學投資、學習怎麼買基金和買股票，更不是用在學校考試，我們希望建立孩子對金錢運作世界的本認知，並且從小深耕、培養正面積極理財與根本的生活價值觀。國際發卡組織萬事達卡指出，87 %的孩子懂得存錢，但不會理財，對於進一步的規劃沒有具體目標。

生活與理財是環環相扣的，引用林修禾理財講師說的「兒童理財就是生活教育」，在生活中的帶領是非常重要的，所以理財教育並不只針對兒童，父母也是相當重要的一環。因此本教材設計者首重考慮：「為了讓各個不同領域、不同年齡層的使用者，都能在過程中自然吸收理財知識，不使用太艱深、太專業的名詞與複雜的設計」，而不需被迫學習名詞並且引發孩子的興趣。

## 第二節 教學目的

- 2.1 啟發興趣才是關鍵：在參與中自然的學習
- 2.2 能瞭解記帳的好處，並養成消費記帳的好習慣
- 2.3 了解個人信用的重要與價值
- 2.4 建立孩子正確的金融知識「概念」、「態度」與「價值觀」
- 2.5 兒童理財不是只有存錢而已，更重要的是做好財務規劃，並培養好相關的理財品格教育

# 第貳章 設計理念

## 第一節 繪本核心概念

閱讀的對象為學齡前孩童與學齡期的學童，故事雖以「理財觀的培養」為主軸，但為了傳達正面思考的教育意義給孩童，單純以故事敘述，不直接說明、點破教育含意的方式，暗自透露「正面思考的人

生觀」，在一遍又一遍的閱讀下，讀者能夠在一次次不同的感受中，自然成長、自然學習。

## 1.1 《酷樂島》由來與繪本核心理念

### 1.1.1 故事名稱由來

本書插畫作家為本專題業界指導之一：吳華迅老師，他以作父親的角度，聽著我們解說繪本故事想傳達的意義，協助我們將我們的想法具體的設計出來，鮮艷的色彩、可愛的主題人物吸引讀者的目光，在合作之下，成功做出符合「兒童理財繪本」的故事教材。為了感謝這位老師，這位兩個孩子的父親，以他的工作室名稱「COORO」的音譯「酷樂」命名。「島嶼」則代表每位讀者的心中都有一塊屬於自己回憶的地方。

### 1.1.2 繪本核心理念

下列截取故事片段，作為核心概念說明：

(1)



小男孩每天都看到小女孩努力的工作，  
於是小男孩也開始思考，  
怎麼樣才可以改變現在的生活靠自己賺錢。

(2)



在小女孩的建議之下，  
兩人一起參加農學市集的說明會，  
了解到農夫耕作的過程。  
女孩明白，這座島嶼的氣候狀況適合種水果，於是，  
他們兩個人決定找果農，  
從一些簡單的小耕作開始學起。

(3)



經過一番努力，  
從沒工作過的小男孩這才知道，  
原來工作是這麼的辛苦。  
錢財得來並不容易，農作物換來的錢，  
都是汗水累積來的。

傳達觀念：

1. 觀察、反思、激勵：透過觀察他人、反思自己，在正面環境之下得到激勵。
2. 溝通、合作、共好：將狀況與信任的人溝通，並在他人的建議之下，篩選出什麼樣的方式「對自己有利且可以達到自己的目標」的意見來執行。
3. 對環境事態的敏感度與事前規畫措施、做中學的體會：對各事件有所認知、有一定的敏感度就會影響決策如何執行，在「做的過程中」，不斷透過努力並加強自我，「體會」才能了解換來結果之前都需要有所付出。

(1)



每天每天都很努力的賺錢。為了報答女孩當初的幫助，心裡默默的許下了一個願望……。

(5)



「賺很多的錢、照顧女孩，想買一間新房子一起生活。」

傳達觀念：

在生活中，設定明確目標的重要性。

(6)



但是，從來沒有理財觀念的小男孩，一賺到錢就會沒節制的花。零食、飲料、上網買東西……男孩根本不知道自己花了多少、最後還剩多少錢？

(7)



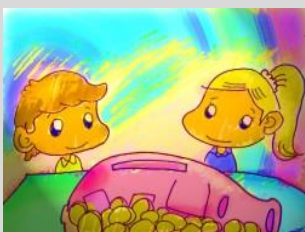
男孩原以為日子過得平順起來，  
但在這時後卻遇上一場大水災……

(8)



「農作物無法收成，  
接下來的一年都會沒有收入。」  
聽完女孩的話，  
小男孩想起之前窮困的生活  
而感到非常的害怕……

(9)



這時，小女孩拿出了小豬撲滿，  
告訴小男孩不要怕。  
原來，平時小女孩默默的  
將一部分收入存了起來，  
以備不時之需。  
就是為了在發生無法預期的狀況時，  
能夠渡過難關。

傳達觀念：

1. 目標設定後，影響實踐的層面來自內心，可能是「慾望與想法」的趨使。
2. 風險無所不在：人在高處時，不因此懈怠，時時記得當下、觀望未來，做好應對的準備。

(10)



兩個人很高興的計畫著未來，  
想要買寬廠一點的房子、提高生活品質，  
一起出國、環島……  
但就目前的經濟狀況而言，  
只能夠溫飽三餐。  
這些費用的錢，該怎麼來呢？  
男孩開始將自家生產的農作物，賣到外地的工廠，做為  
別人的原物料。

(11)



一步步的，兩個人的努力有了成果。  
他們有了屬於自己的工廠，  
開始雇用員工替他們耕作、生產產品。



傳達觀念：

1. 確立目標、做好規劃。
2. 自我省識、想成功就要自己找方法。

(12)



終於，兩人如願的買了間有花園的別墅。  
比起以前，他們更認真工作，  
雖然工作辛苦，但卻過得很快樂。  
為這幸福的生活增添色彩的，  
是一個可愛的小天使來到了這個世界上。

(13)



隨著小天使的成長， 男孩也告訴孩子……  
「現在的一切皆得來不易， 我們要好好珍惜。」

傳達觀念：

不忘本的人生態度、信用的實踐：以過去做警惕，建立正確且健康的人生態度，對自己設下的目標實踐的「信用」。

繪本架構，充分包含了理財觀與正面思考的含意：「結交朋友的認知、自我能力的認知、自我能力的提升、目標設立的重要性、價值觀的轉換、做中學的體會、風險規劃與市場考量、未來藍圖規劃、合作的重要性、要成功就要找方法、人格建立與知識教育的傳承」，最重要的，是一步步帶領讀者思考「如何構築人生夢想」。既是一本「培養兒童理財觀念」的書籍，更是一本「建立人格發展」的兒童書籍。

## 1.2 封面與封底的設計意涵

翻開書前，看到的是工作桌上的紙筆，在一個屬於自己心中的區塊上作規劃(如圖 1.1)。闔上書後，是一張張故事相片，可喻為「回憶自己的回憶」，也可以是再次提醒讀者書中重要的特定場景；再翻回正面時，又是一個故事的開始，可以是回憶過去，也可以解讀成「回憶過去，規劃未來」。接著再翻開內頁，貫穿整體，封面封底與故事

的開頭和結尾的結合，產生「循環式繪本」的特色。寓意出理財路與人生路是在每個事件的開始與結束中「相互連結的特性」。



圖 1.1

### 1.3 For children - 給每位讀者心中的孩子

翻開書本後，映入眼簾的是「For children」，雖是簡單的名詞，卻表現出多方的寓意。「child」，可以指兒童、子女、沒有經驗的人、子孫，後代。也許讀者是一個兒童，也許讀者是個青少年，也許讀者已經在社會上奮鬥了十年，也許讀者已經成家立業，但每個人心中都住著一個小孩，所以每個人在這個島嶼中的體會都不相同，最大的特色是，我們想傳達的故事核心不因對象而改變，任由讀者隨著年齡與經歷自在的體會。

## 第二節 遊戲核心概念

### 2.1 理財觀念：理財圈圈

#### 2.1.1 理財觀念衡等式

現今各界對理財觀念的解釋，習慣用「公式」來做說明，如圖 2.1 所表達。此公式由「收入」、「支出」、「儲蓄」所組成。一般人通常是賺到了錢，就會拿來消費，剩下來的才會存下來，將公式排列組合變成：「收入-支出=儲蓄」。



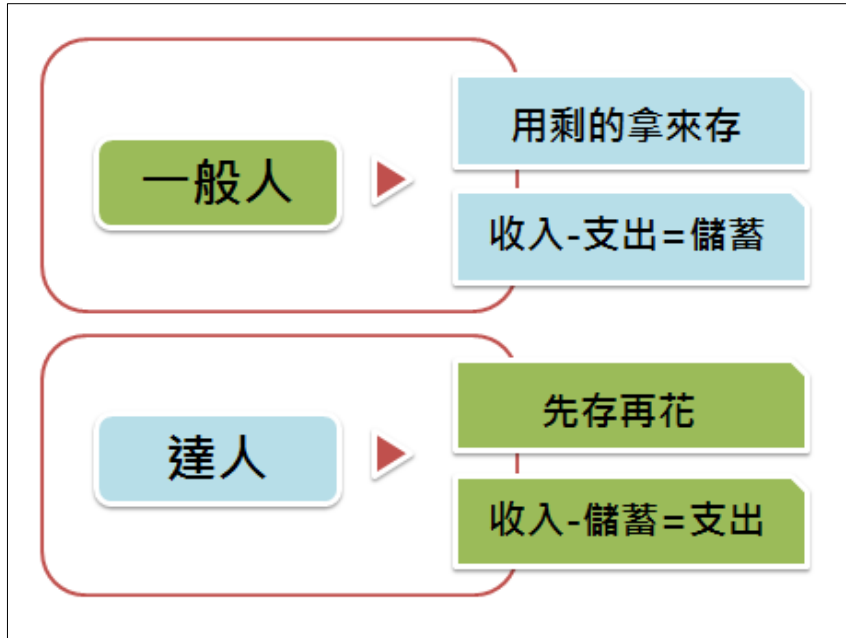


圖 2.1

### 2.1.2 環環相扣的理財觀念：理財圈圈

但我們認為，每一個事件的決策，應該是環環相扣的。在一筆收入進來以前，就會先開始衡量：「預估必要的花費是多少」，「相對的能夠存的部分是多少」，「可用在投資的部分是多少？」在每個決策以前，就會先考慮它們之間的關係與比例分配。因此，我們認為，理財因為「決策的互相影響」，比起「衡等式」，「理財循環」的說法更為貼切，我們將它視為：「理財圈圈」。(如圖 2.2)

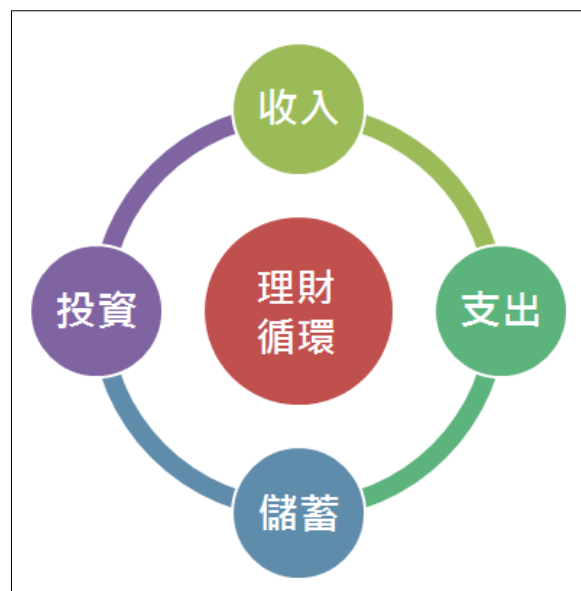


圖 2.2

### 2.1.3 將「理財圈圈」融入遊戲當中

我們以普通玩法為例，作以下說明：首先，為了避免遊戲倦怠，先將遊戲限制為三回合，抽牌的順序依序為：收入卡、試煉卡、消費卡、投資卡、風雲卡。這樣的抽卡順序目的，是由於在收入產生以及自我訓練的試煉後，會遇到支出、面臨投資的決則。讓玩家在翻開卡牌時，依照卡牌效果的特性，做出不一樣的決定。抽完後計算該回合積分，再繼續第二回合，抽卡順序比照前面所敘述的流程。每回的積分會累積，帳上積分越多代表可控制的金額越多，下回合遇到支出或是投資的事件時，能用來應付的金額越多，相反的若帳上餘額不足，則會影響之後的投資機會。透過這樣的設計，實在的表現了我們的理念：「理財決策的事件循環」。

## 2.2 觀念的傳達：卡牌

我們將欲傳達的理財觀念，分別放入七組卡牌中分別是：

角色卡	四種角色分別為具有不同的收入能力與支出能力。
效果卡	收入能力加乘、合作投資中、借貸卡
收入卡	勞務收入、佣金收入、其他收入
試煉卡	包含風險轉嫁與風險部分轉嫁、能力提升與能力提升失敗、風險的增加
消費卡	分為義務消費、選擇性消費、酷樂市集
投資卡	分為酷樂銀行、島主債與公司債、投資市集、合作投資
風雲卡	卡牌的事件，直接影響投資市場、島主債與公司債、投資市集與合作投資的投資人損益

依卡牌事件的不同，再把卡牌分成四種效果：自動效果、直接效果、選擇效果、回合效果。

### 2.2.1 角色卡牌：

回合開始，玩家需抽一張角色牌，四種角色分別具有不同的收入能力與支出能力。(如圖 2.3、2.4)



圖 2.3



圖 2.4

### 2.2.2 收入卡牌：

我們將收入的設計單純化，設定為「直接效果」，並依照各「角色卡牌」的能力值不同產生不一樣的收入效果。(如圖 2.5)



圖 2.5

### 2.2.3 試煉卡牌：

風險轉嫁與風險部分轉嫁	可將在遊戲中遇到的支出或投資失敗時的損失，全數或部分轉給指定一位對手玩家
能力提升與能力提升失敗	直接影響角色人物的收能能力值，可能透過試煉，收入能力增加，相反的也可能減少
風險的增加	直接影響角色的支出能力值，配上收入卡設計，形成相互運作的特性，實在反映出隨著不同的能力增減變動，創造不同收入與支出的結果

透過試煉卡的豐富設計，增進了遊戲的趣味性。如圖 2.6

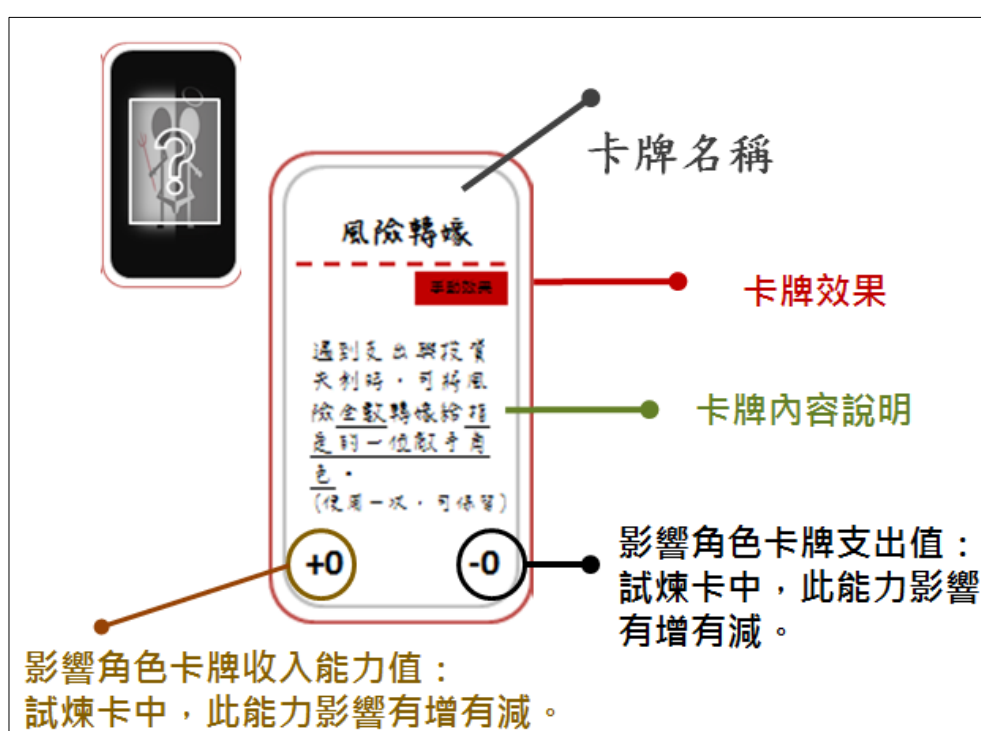


圖 2.6

### 2.2.4 支出卡-消費市集卡牌：

義務消費	表示為一定要做的支出，且依照角色的支出能力值，所消費的能力而有所不同
選擇性消費	讓玩家選擇卡牌其中一項指領消費，且一定要選擇一項，透露給玩家「如何在必須的消費中做選擇，且選擇一個對自己較為有利的選項」。
酷樂市集	依照卡牌的指示可決定是否消費，在此張卡牌中，可能有支出也可能沒有支出。

(如圖 2.7)

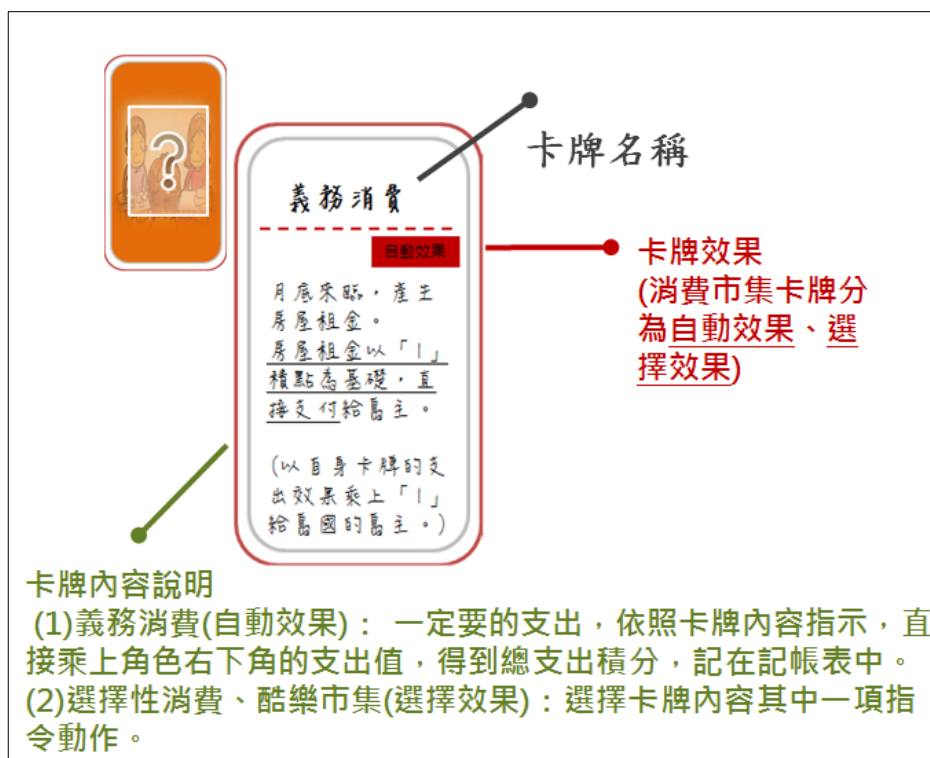


圖 2.7

### 2.2.5 投資卡：

酷樂銀行	以回合的進行方式，透露時間概念，第一回合抽到此卡，遊戲結束時可領的利息較第二回合抽到時的多，最後一回合則無利息。
島主債	設計也單純化，借島主一定的金額，遊戲結束時可拿回一筆比借款金額高的積分
公司債	以回合的方式，透露債券利息與本金的概念，借公司一筆金額，每回合結束領回一筆金額(表示利息)，遊戲結束領回本金與該回合的利息。
投資市集	可依照卡牌內容中的其中一家公司投資，同時需要考慮「帳上的可用餘額」以及思考「如何分配餘額」給之後的回合
合作投資	簡單但充滿趣味性，遊戲中需要有 2 個或以上玩家抽到此張卡牌才可以執行，合作投資含蓋了投資市集的概念，延伸出了「機運」、「決策」、「可用餘額」、「協商」的交互影響特色，投資產生收益時，也要經過協商是否變賣或保留。 抽該類卡牌時，玩家可選擇接受或不接受，接不接受需考慮「自身與他人的意願」與「帳上積分」，若帳上餘額不足，則無法投資，投資損益需視「酷樂風雲卡」(市場情報)而定。

(如圖 2.8)



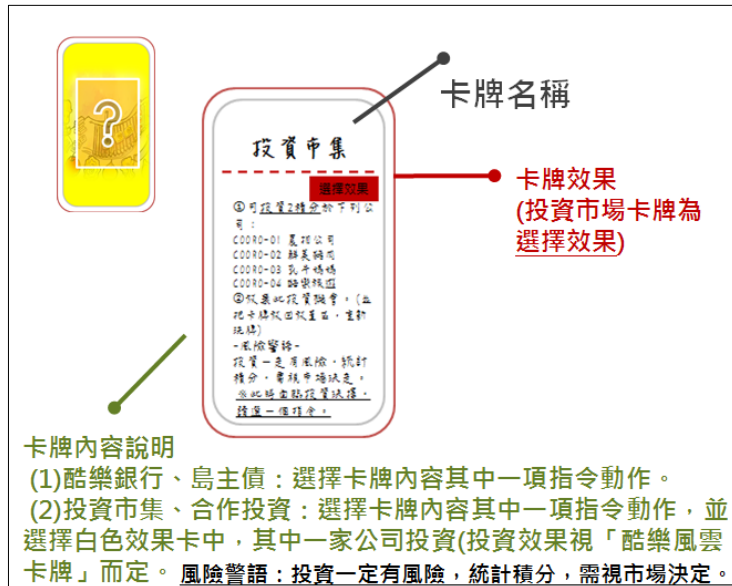


圖 2.8

2.2.6 市場情報-酷樂風雲卡：

卡牌的事件，直接影響「投資市場」、「島主與公司債」、「投資市集與合作投資」的投資人損益，結合投資原有的趣味性與市場事件交互作用影響，透露給玩家「投資的損益來自各別公司與市場情況」的訊息。

(如圖 2.9)



圖 2.9

2.2.7 協助功能-白色效果卡：

能力效果加乘	於消費卡中提供玩家選擇是否購買
合作投資中	提供給團體競賽模式時的獎勵
模範隊伍	與投資卡一起使用，方便積分的計算
借貸卡	以利投資與支出使用，提供落後玩家有翻身的機會。

### 2.3 收支管理：記帳表

大部分的人只知道自己每個月薪水領了多少，卻不了解日常生活中的消費習慣，才會不斷讓錢在盲目消費中流失。因此，「抓漏」的第一步必須先學會記錄「收支表」。

記帳，除了讓自己了解錢的流向，還能幫自己區分出「需要」和「想要」的不同，然後才能進一步控管消費。而遊戲中，也常因為玩得太盡興而只專注在收入的大小，而忘了投資與支出的調配，遊戲結束也只知道分數的高低，「支配與決策」的學習效果有限。

為了將「記帳」的概念傳達給孩童等玩家，而融入了這樣的特性在遊戲中，每回合將「收入」、「支出」、「投資」記在記帳表上，並算出當回合的餘額，餘額為下一回合的可支配金額。(如圖 2.10)帳本的用途與透露的訊息即是：「收入>支出」或「收入<支出」，隨時掌握收支狀況。

當面臨投資時，若遊戲中發生「餘額小於零」的情況，可使用「借貸卡」借錢投資，也可以放棄投資機會，等待下回合收入的來臨。不因可支配餘額為負而遊戲中止，提升孩童等玩家的信心與挑戰精神。

\_\_\_\_\_的記帳表

回合	項目	收入	支出	投資	餘額
					10



遊戲結束總積分：\_\_\_\_\_

圖 2.10

## 第參章 繪本遊戲的設計與價值

### 第一節 史無前例的設計：繪本與遊戲的結合

流行的理財遊戲之一「大富翁」，在每個人心中佔有一席之地，理財教育學者以不斷改進、更新遊戲教材，就是為了引發玩家的興趣，讓玩家在遊戲中學習理財觀。2013年5月富邦金控董事長蔡明忠也前進校園，到樹林三多國中講授理財課程，教材大多使用「桌遊」的方式、有步驟有系統，一步步的在遊戲過程中帶領著學童。

了解到現在社會對於「理財教育」的重視與趨勢後，我們認為：「啟發興趣才是學習的關鍵，不能忽視遊戲中學習的效果。」所以，我們以大富翁為基礎，簡單的將「收入、消費、投資、儲蓄」的概念放入遊戲中，其中，事件以卡牌設計呈現，能做的變化效果最大。（原先遊戲的設計：如圖 3.1）



圖 3.1

為了達到原先設計的「動機與目的」，以各個不同領域與年齡層的使用者都能一同同樂與成長，使教材的實用性發揮極致，我們將繪本與遊戲結合，也可以應使用者需求分開使用。

學齡前與剛進入學齡期的小朋友，可在教師與家長的陪伴下，只使用繪本。學齡期間的小朋友，為了吸引他們的注意力，可將故事與遊戲作結合，只要將書本的繪圖拆下來，配上附件的卡牌即可成為遊

戲大富翁。

遊戲的方式以邊讀故事邊進行遊戲。讀到哪張圖、玩到哪張圖，將讀者帶進故事中走一遍，透過卡牌的事件，在遊戲中體會故事延伸的含意。(繪本與遊戲結合：如表 3.1)

表 3.1 繪本遊戲書圖解說明

	
說明：繪本遊戲書-COORO 酷樂島(左上為精裝與右上的平裝版)、下為說明書	說明：書中圖片可拆下
	
說明：將書中圖片與遊戲底盤拼起來	說明：搭配遊戲卡牌套組
	
說明：遊戲組合完成	說明：組員與指導老師測試中

## 第二節 結合設計所創造的價值

### 2.1 理財圈圈的價值提升

遊戲由繪本組成，除了建議的普通玩法外，本設計主打以使用者為主，以「使用自由度」為首要重點。繪本所拆下的圖片如何擺放、



抽卡的順序如何編製，只要玩家在遊戲前協調並達成共識，就可以進行。抽卡的順序任意改變不影響遊戲平衡，而且結果不盡相同，此「自由度首重」的設計，大大提升了「理財圈圈」觀念的價值。

## 2.2 故事核心的再延伸

單純讀故事時，學習到的範圍只有作者對「單一訂定的主題」所傳達的特定事項。繪本與遊戲結合後，邊讀故事邊玩遊戲，以故事的事件為主軸，遊戲的卡牌使主角的生活遇到千變萬化的事件，讀者與玩家能夠在故事進行的同時接觸到多方位的資訊。

單一與共用的特性：同一套教材可陪伴孩童成長，隨著對象、場合改變使用的方式，可以當作讀物與遊戲、也可以當作授課教材提供單人與多人使用。結合後大大提升實用性、教育性。

# 第四章 實踐與回饋

為了實踐繪本式遊戲書的理念，此繪本遊戲書已和師長一同測試，老師的反應良好，測試者認為「繪本遊戲書」的設計非常新穎，卡牌延伸的內容雖簡單易懂，但卻富含教學意義。且為了設定出遊戲的最低適用年齡，在組員的討論下，全組同意舉辦「國小學童酷理財樂學習的活動」。

## 第一節 活動規畫與流程

日期	活動內容
3/28	先將我們的專題成員分成兩組，一為教材組的修正、另一個為活動組，負責連絡小學老師與流程安排。以組員熟識的汐止崇德國小為聯絡目標。國小的學務主任：小葉主任，我們在向主任表達我們的理念後，主任便立馬答應，同意讓我們帶著我們的教材前往該校。
4/11	與崇德國小學務主任確定活動配合班級(二年三班)及日期
4/12	實際場勘，確定班級有的器材(電腦、喇叭、投影機)。
4/13	知道該班人數為 29 人後，規畫預定活動內容及流程，並列出獎勵提案、學生學習回饋單設計。



	獎勵提案：每位小朋友皆有參加獎、上台分享獎勵、勝利獎勵。	
4/15	預定流程：排桌椅與教材的準備->專題組員的自我介紹 ->將小朋友分組並選出小隊長->進行繪本式遊戲書(教材組講故事，活動組負責拍照、協助小朋友遊戲進行) -> 遊戲結束頒獎->開放學生有獎徵答->發放學習單-> 全班合照留念。	
4/16	活動流程的再次確定。	
4/26	活動組購買獎勵並傳學習單檔案給崇德國小學務主任，詢問是否需要修改的地方並確認。	
4/28	活動前一天開會，走一遍當日的流程。再次確定遊戲規則及以邊講故事邊進行遊戲的方式與小朋友互動，遊戲計時 20 分鐘。	
4/29 (活動 當天)	大約 9 點 10 分	全組集合在汐止火車站並往崇德國小移動
	9 點 40 分	進入崇德國小學務處
	10 點 15 分	開始進行事前準備(排座位、確定電腦音效及 ppt 放映、擺放獎勵品)
	10 點 35 分	先發放飲料給小朋友並開始進行自我介紹
	10 點 40 分	開始進行活動
	11 點 15 分	講解理財相關名詞及故事內容。並開始發每位小朋友的參加獎-小糖果。
	11 點 20 分	發放第一名獎勵並請小朋友分享今天活動的心得並發放獎勵。分享完畢後與全班學生大合照。
	11 點 25 分	協助小朋友將場地恢復正常並發放學習單讓小朋友回家填寫並於 5/1(四)早上收回。
	11 點 30 分	離開學校

## 第二節 活動花絮



說明：2014 年 4 月 29 日-汐止崇德國小



說明：活動對象為二年三班全體小朋友



說明：活動開始前的準備



說明：小朋友搶著當小隊長



說明：小朋友非常認真的聽故事中



說明：小朋友在帶領之下玩遊戲



說明：認真的唸讀卡牌給大家聽



說明：小朋友玩得非常開心



說明：計算積分時小朋友非常專心



說明：分享回饋時間小朋友相當踴躍





說明：當天一小時的活動結束！活動非常成功！

### 第三節 回饋與建議

#### 3.1 崇德國小-教務主任的回饋與建議：

葉主任：「今天看了你們的教學演示，真的很用心喔！事前準備得很充分，教學時班級學生的反應非常熱烈，甚至欲罷不能，導致時間掌控稍嫌不足，日後可修正為兩節課比較充裕。另外，理財議題對二年級學生來說應是困難的，但透過繪本及遊戲，讓學生體會到投資理財的意涵，真的是個很棒的設計！希望有機會再回來學校喔！」

#### 3.2 崇德國小-二年三班學生的回饋

##### 3.2.1 學生上臺分享

第一名組別分享：	
Q：為什麼會贏？	A：贏在投資！投資的眼光。
五名學生上臺分享：	
Q：分享學了什麼、玩了什麼？	學生 1：投資眼光要很好
	學生 2：可以學到賺錢的過程
	學生 3：知道賺錢的辛苦
	學生 4：學到很多知識
	學生 5：幫助別人跟合作（從合作中學習幫助他人）

##### 3.2.2 學習單的回饋-截錄四位學生的學習單作證明(如附件 2)

許○筠：	投資眼光要很好、盡量選便宜的物品、合作是最好的方法，合作就會贏！
------	----------------------------------



## 第二節未來發展性

只要將故事與卡牌變換主題，做出系列套書、增加附件卡牌種類，不斷因應市場需求推出新穎教材、提供教材使用人或講師使用，並依照授課年齡與課程主題調配，就能擴大使用族群的範圍。

教材的精進造就學習價值的再進化，繪本遊戲書除了理財教育課程外，也適合做為生涯規劃課程教材，建立孩童正確的品德教育、正面價值觀。



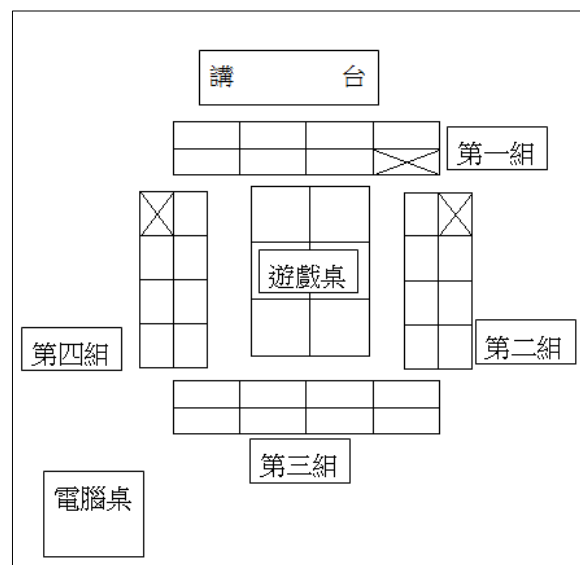
## 附件 1 活動規畫流程

### 國小繪本遊戲活動時程

- 一、活動名稱：酷樂島遊戲繪本
- 二、活動日期：103 年 04 月 29 日
- 三、活動時間：10 時 30 分至 11 時 10 分
- 四、活動地點：汐止崇德國小二年三班
- 五、班級人數：29 人

時間	活動內容	備註
9 時 30 分~10 時 30 分 (40 分鐘)	與老師認識、事前佈置	
10 時 30 分~10 時 35 分 (5 分鐘)	自我介紹	
10 時 35 分~10 時 55 分 (20 分鐘)	說故事、玩遊戲	
10 時 55 分~11 時 00 分 (5 分鐘)	有獎徵答	
11 時 00 分~11 時 05 分 (5 分鐘)	學習單	
11 時 05 分~11 時 10 分 (5 分鐘)	大合照	

- 當天請著班服 找不到的穿白 T
- 9:30 汐止火車站集合



# 附件 2 學習單-截錄五位學生的學習單


## 學 習 單

活動課程：理財教育繪本-----酷樂島

班級：三年三班

姓名：許珮晴 座號：26

1. 在這次的活動中，學到了什麼呢？  
 1. 投下眼光要很好。  
 2. 不要買便宜的物品。  
 3. 合作是最好的方法，合作就會贏！
2. 對這次的活動，有哪裡不懂呢？  
 沒有不懂的地方。
3. 請畫出你最喜歡的地方或人物！




## 學 習 單

活動課程：理財教育繪本-----酷樂島

班級：三年三班

姓名：李相鋒 座號：14

1. 在這次的活動中，學到了什麼呢？  
 我學會要投資因為大姐姐姐姐跟我們玩遊戲我們這組贏了，贏是因為投資贏的。
2. 對這次的活動，有哪裡不懂呢？  
 我全部都因為有大姐姐的指導。
3. 請畫出你最喜歡的地方或人物！




## 學 習 單

活動課程：理財教育繪本-----酷樂島

班級：三年三班

姓名：王品潔 座號：12

1. 在這次的活動中，學到了什麼呢？  
 要互相合作  
 要先看再買
2. 對這次的活動，有哪裡不懂呢？  
 都懂
3. 請畫出你最喜歡的地方或人物！




## 學 習 單

活動課程：理財教育繪本-----酷樂島

班級：三年三班

姓名：蔡瑋甯 座號：27

1. 在這次的活動中，學到了什麼呢？  
 學到很多知識，例如有存錢的觀念，不要一下子就把錢花光。
2. 對這次的活動，有哪裡不懂呢？  
 沒有不懂的地方。
3. 請畫出你最喜歡的地方或人物！



## 參考文獻

1. 萬事達卡：87%小學生會存錢 但欠下一步理財規劃  
(<http://news.cnyes.com/Content/20111219/KE107SZL5EJ6E.shtml>)
2. 《35 歲前搶救零存款》-方天龍  
(<http://event.businesstoday.com.tw/books/book0425.htm>)
3. 今周刊 (683 期)：2011 年理財教育列入九年國教 2014 年實施基測  
(<http://www.tcoc.org.tw/IS/Dotnet/ShowArticle.aspx?ID=55270&AspxAutoDetectCookieSupport=1%E3%80%82&AspxAutoDetectCookieSupport=1>)
4. 富邦前進校園 推廣理財教育【2014/04/06 聯合報】  
(<http://udn.com/NEWS/FINANCE/FIN4/8595732.shtml>)

致理技術學院 財金系第十四屆 財金實務專題  
理財教育教材編繪本

《繪本遊戲書-COORO 酷樂島》