

單元名稱	我們都需要做選擇－從以物易物到交易的啟發		
適用年級	中高年級	活動人數	20-30 人
教學目標	<p>本教案旨在配合教育部十二年國民基本教育課程綱要社會領域「經濟與生活」主題， 透過模擬遊戲與引導討論，讓學生理解「資源有限」、「選擇」與「交易」的核心概念， 體會合作與互惠的重要性，培養初步的經濟思維與問題解決能力。</p> <p>教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解「資源有限」的概念，並能說出選擇與取捨的關係。 2. 透過遊戲體驗不同的交易制度，理解交易如何讓人們都更好。 3. 培養學生思考與合作的態度，學會以公平、互利的方式進行交換。 		
教學資源	簡報 PPT 撲克牌（數字 2-9）若干副 學習單 白板與標示筆		
時間	教學活動		教具
5 分鐘	<p>引起動機：做選擇的時候會怎樣？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提問：「如果你有 100 元，要買什麼？」 2. 展示學生喜歡的商品圖片（糖果、飲料、玩具、文具）。 3. 引導學生發現：「當我們選了某樣東西，就代表放棄其他東西。」 		簡報 PPT
10 分鐘	<p>探索主題：為什麼資源有限？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生觀察不同國家的自然條件與產業差異。 2. 舉例三國：日本（漁業發達）、阿拉伯聯合大公國（石油豐富）、泰國（農產充足）。 3. 問學生：「如果他們不能互相交換，會有什麼問題？」 		簡報 PPT
5 分鐘	<p>導入概念：以物易物的麻煩</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 提問：「一桶石油要換幾條魚？一袋米要換幾桶油？」 2. 說明「以物易物」的不方便，引出「貨幣」與「交易」的出現。 		簡報 PPT
15 分鐘	<p>主要活動：交易遊戲體驗</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 活動方式：全班分五組（A-E），每組代表一個國家，手上的撲克牌代表資源。 2. 進行三回合遊戲，每回合 3 分鐘： <ol style="list-style-type: none"> （1）第一回合：不交易，各組單獨湊出最高分組合。 （2）第二回合：部分交易（四組可互換，一組不交易）。 （3）第三回合：全體自由交易。 3. 遊戲結束後，統計積分並比較三階段的變化。 		撲克牌、 白板、記 分表、簡 報 PPT

5 分鐘	反思與歸納：交易帶來什麼？ 1. 問學生：「哪一回合分數最高？為什麼？」 2. 引導學生觀察：交易能讓每個國家都變得更好。 3. 小組討論：「生活中有哪些交易的例子？」	學習單
5 分鐘	課堂總結 1. 每個人都要做選擇，因為資源有限。 2. 交易讓大家能得到自己需要的東西。 3. 延伸思考： (1) 我的生活中有哪些「選擇」？ (2) 我有沒有和別人交換過？ (3) 我希望交易能帶來什麼樣的結果？	簡報 PPT、學習單

參考資料：

1. Mankiw, N. Gregory. *Principles of Economics*. Cengage Learning, 9th Edition, 2021. (中文版《經濟學原理》，滄海書局)
2. 鄭保志，《玩遊戲學經濟》，國立中央大學經濟學系教授之經濟教育推廣內容。
3. 教育部十二年國民基本教育課程綱要「社會領域」。

