



「財來自有方」

企業與理財教育教學獎2019/2020

路德會呂明才中學

企會財科主任暨科技領域統籌人

王偉傑老師

目錄

1. 作品簡述
2. 課程設計
3. 教學活動
4. 學生習作
5. 學習活動
6. 總結
7. 附件

作品簡述

- ▶ 以經驗學習法貫穿中三個人理財課程，提供模擬情境讓學生能手腦互動汲取理財知識，裝備學生面對各種抉擇，達致「財來自有方」。

課程設計

- ▶ 個人理財對於中三學生較為抽象，未必能如科技領域內的設技、家政或電腦等科讓學生親身使用有工具來增加學習體驗，故此在課程設計上會盡量提供模擬情境，例如棋盤、模擬股票買賣、微電影及遊戲攤位等，在提高學與教的效能，同時亦能增加學生的投入感及學習動機，並鍛鍊他們運用在課堂上汲取到的理財知識解決生活上遇到的難題。
- ▶ 課程設計由淺入深，先從學生最常接觸到的消費開始、然後提及儲蓄的重要性，從而鼓勵學生養成儲蓄的習慣並建立正確的金錢價值觀。在掌握理財的基礎知識後，才開始進入不同投資產品的特性及探討當中回報與風險的關係。課程的尾段集中在分辨不同類型的風險，並簡介不同的風險管理策略。
- ▶ 因應科技領域提倡滲入更多STEM相關的教學元素，故此不同的電子學習平台，包括Kahoots、Google Form及Instagram等都融入在理財教學中，以加強發展學生在理財方面的知識及技能。
- ▶ 中三企財課程主要圍繞科技領域初中階段的策略和管理知識範圍，當中跟E4資源管理的關係最為密切。

教學活動

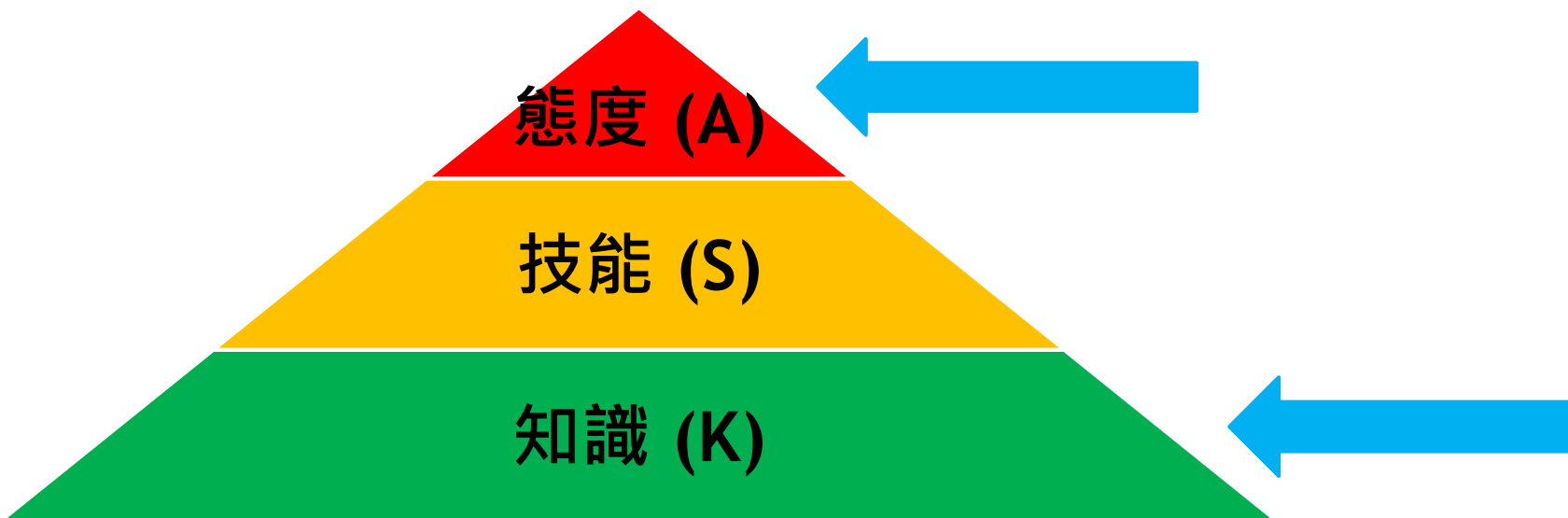
- ▶ 在整個學期的課節中，本作品抽取了**5**個課節作詳情介紹，包括讓學生體驗良好理財習慣的「理財強人」(1個課節)、訓練學生計算不同投資產品回報率及選擇合適自己投資產品的「投資工具大比拼」(1個課節)、提高模擬環境讓學生經歷儲蓄、消費、投資及風險管理等決定的「風險人生歷險記」(2個課節)及協助學生以較輕鬆的方式重溫理財知識的「個人理財知多啲」(1個課節)。
- ▶ 每個課節均會有投影片展示學生在課堂的學習情況，當中包括學生在課堂上的影片、使用過的簡報及學生的學習成果。此外，每項教學活動都附有詳細的教案，以供鑒閱。

理財強人

► 理念

- 學生在認識到良好理財習慣及理財陷阱後，未必能體會到相關好處及後果。透過「理財強人」這個遊戲，學生能親身體驗到良好理財習慣能把他們升上階梯，理財陷阱則有機會把他們打回原形，這些深刻的體驗能讓他們牢記建立良好理財習慣及避開理財陷阱的重要性。

理財強人



▶ 課程框架及聯繫

- ▶ 跟個人理財策略中培養正確理財價值觀有密切聯繫，例如養成儲蓄及記帳習慣、購買保險及做好風險評估，都是建基於正確的理財價值觀之上。
- ▶ 藉著「理財強人」這個遊戲，學生能鞏固理財**知識**之餘(分辨理財良好習慣及理財陷阱)，亦能透過經歷獎賞(棋盤上前進)及懲罰(棋盤上後退)的體驗，對如何管理金錢建立正確的**態度**及價值觀。

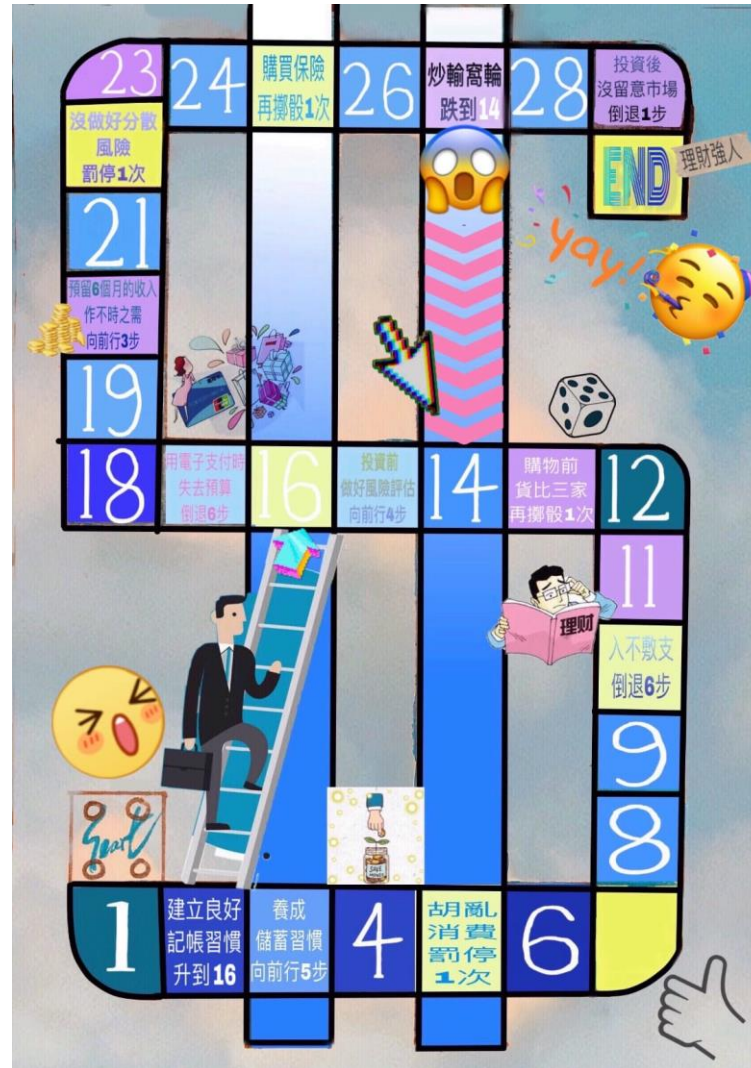
理財強人

▶ 遊戲玩法

1. 4-5人一組
2. 每人有一粒棋，每組有一粒骰子
3. 每人先擲骰子一次，取得最大點數的先行，如此類推
4. 擲到良好理財習慣，可獲獎賞向前行或多擲一次骰子
5. 擲到理財陷阱，會被懲罰倒後行或停擲一次骰子
6. 最先到達終點者為理財強人，遊戲結束
7. 遊戲結束後，請完成挑戰站(五)

理財強人

棋盤 (與舊生一起創作)



理財強人

良好理財習慣 / 陷阱

良好理財習慣	陷阱
2. 建立良好記帳習慣	5. 胡亂消費
3. 養成儲蓄習慣	10. 入不敷支
13. 購物前貨比三家	16. 電子支付失預算
15. 投資前做風險評估	22. 沒有做好風險分散
20. 預留收入作不時之需	27. 炒輸窩輪
25. 購買保險	29. 投資後沒留意市場變化

理財強人

▶ 學習過程及成果

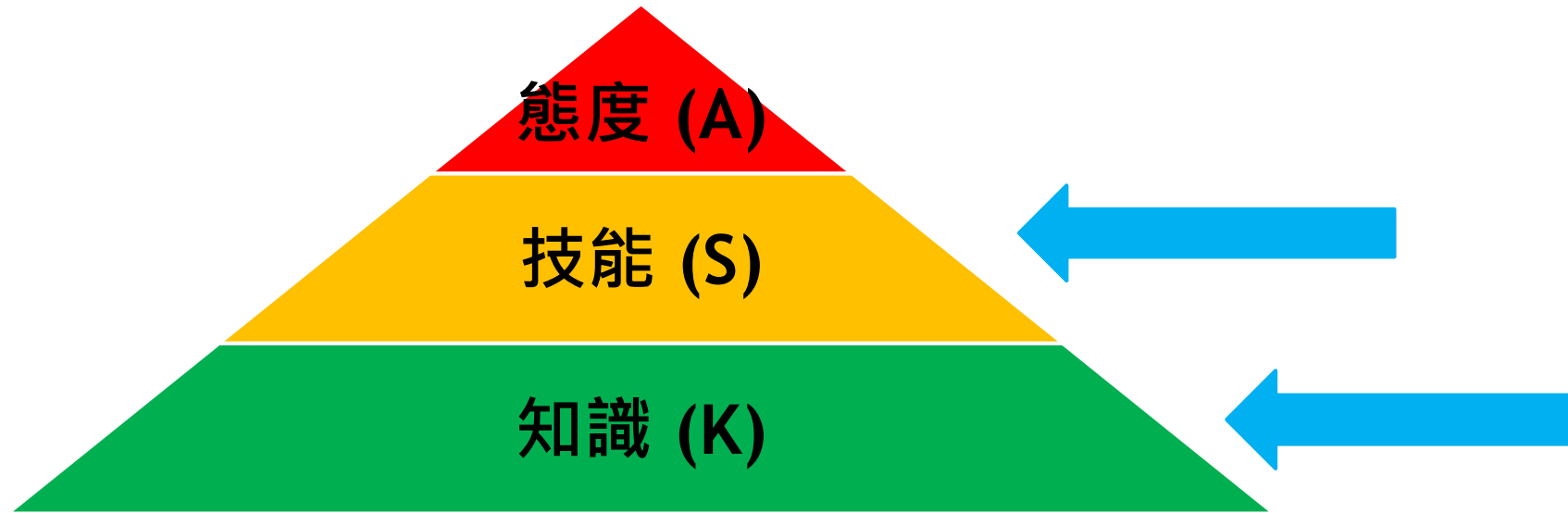
- ▶ 學生熱烈參與在課堂活動當中，學習動機有所提昇。
- ▶ 學生在活動過後能清晰講出不同的良好理財習慣及理財陷阱。
- ▶ 副校長在觀課後對學習活動的過程及成效予以認同。

理財強人

▶ 學習過程及成果

- ▶ 學生在完成「理財強人」這個學習活動後，需要指出當中涉及的理財概念，以鞏固自己在理財方面的知識。
- ▶ 學生透過以棋盤形式經驗不同的良好理財習慣及不良理財陷阱，加深對個人理財概念的認識，並增強他們學習理財的動機。

投資工具大比拼



▶ 課程框架及聯繫

- ▶ 將選擇投資工具中所汲取到的**知識**靈活運用出來，學生不單在計算回報率時發揮基礎能力中的數學能力，在推斷甲、乙、丙是屬於甚麼類型的投資產品亦用上了思考能力中的解決問題能力，而在跟同學討論所選擇的投資產品並述說有關理由時，亦同時鍛鍊了學生在個人及社交能力的協作能力。
- ▶ 「投資工具大比拼」對於提昇學生的**技能**有莫大的裨益。

投資工具大比拼

▶ 學習過程及成果

- ▶ 學生在計算不同投資工具的回報率時能重溫他們在百分比的知識，並且從計算結果分辨出不同的投資工具在回報上存在明顯的差距。

投資工具大比拼

▶ 學習過程及成果

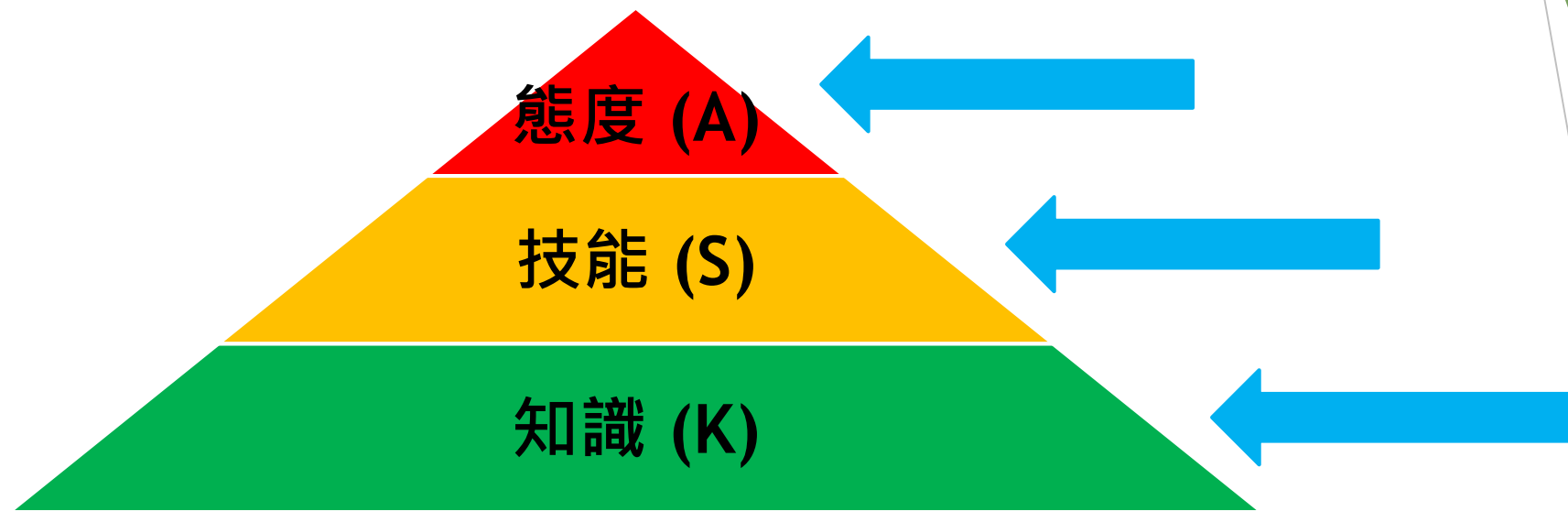
- ▶ 學生在按不同投資產品的回報率推斷甲、乙及丙屬於甚麼投資工具時，能重溫風險與回報的關係，並在過程中鍛鍊了他們的判斷力。
- ▶ 學生在同學面前講出自己選擇甚麼投資產品時，要提出作出這項投資決定的原因，過程能提昇學生陳述理據及演繹的能力，並提升他們的自信心。

風險人生歷險記

► 理念

- 風險這個概念對於初中生始終較為陌生，即使他們在課堂上已認識到人生風險、市場風險及投資風險等概念，他們未必能將相關的概念應用到日常生活中。
- 透過利用小童群益會「未雨行動」中風險人生歷險記的桌上遊戲，學生能將所學的理財知識作出儲蓄、投資及管理風險等決定。
- 課堂活動以小組形式進行，學生需與其他同學合作做最終決定，過程有助鍛鍊他們的團隊合作精神。

風險人生歷險記



► 課程框架及聯繫

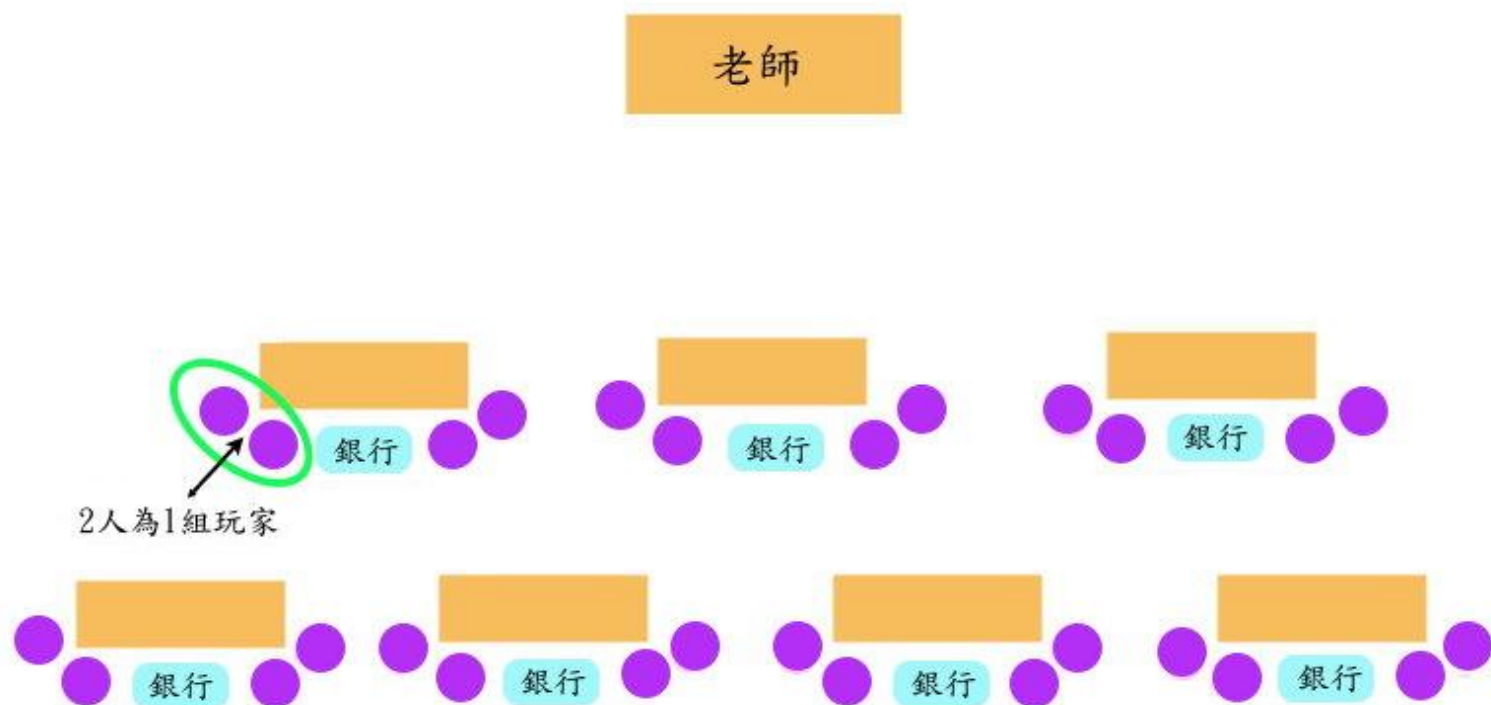
- 活動貫穿了整個中三上學期的課程，包括「個人理財策略」中如何妥善應用理財金字塔，免得因過度投資而欠缺足夠的現金流應付日常生活開支；按「選擇投資工具」中提及不同投資工具的特性作合適的投資決定及根據「風險管理」提及到人生、市場及投機風險等概念，決定是否購買保險等工具管理風險。
- 風險人生歷險記著重學生能否將課堂上學到的理財**知識**，應用在如何作出適當的投資決定，藉此鍛鍊他們的解決問題**技巧**。此外，學生必須要對金錢有正確的價值觀，才能免於踏進不同的理財陷阱，考驗學生能否堅持健康的理財**態度**。

風險人生歷險記

▶ 遊戲玩法

1. 以小組形式進行，角色包括玩家、銀行及主持人。
2. 玩家設定為一位有工作的青少年，目的是增值財富。
3. 每組獲20,000元作遊戲資本，並隨著遊戲開始作出儲蓄、投資股票及基金及購買保險等決定。
4. 當出糧時，每組會獲10,000元薪金(特別註明除外)。
5. 當「每月家庭及個人基本開支費」出現時，每組需要按張家庭及個人開支咭向銀行支付每月的家庭支出，每組不盡相同。
6. 當「使錢啦」出現時，每組需抽1-2張消費卡，然後按卡上顯示的銀碼繳交費用。
7. 所有市場動向/投資/做生意等，有潛在風險，而價格亦有機會可升可跌。
8. 當遊戲結束時，擁有最多財富為勝出者。

風險人生歷險記 - 座位表



例：一班有35人，分7大組，每大組由1銀行及2組玩家組成。(2人為1組玩家)

開始啦！

至理想
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

SAMPLE

未雨行動咭 至理想定期儲蓄計劃 價格\$ 1,000

最少儲蓄金額，以1,000為倍數

購買者，領取咭證明

理財知識重溫

定期儲蓄計劃

- 風險程度較低
- 回報為利息收入，回報較穩定
- 限期內不能取回本金，否則需付高昂的懲罰性費用，靈活性較低

市場消息

BGFI 股票

每股 HK\$20

下頁有示範

理財知識重溫

股票

- 價格波幅較大，需要冒高風險，以博取潛在的高回報
- 回報為股價升值及派發股息
- 可在交易所自由買賣，靈活性較高

股票咭

股票 : BGF1

基金 : MW

數量 **100**

價格 \$ **20**

SAMPLE

最少買入或賣出數量，以100為倍數。

購買者，領取咭證明

出糴啦！

(每組玩家領取月薪10,000元)

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

理財知識重溫

理財金字塔

- 先預留一筆現金應付基本生活開支
- 再進行儲蓄及做好風險管理
- 最後才是透過投資創造財富

市場消息

BGFI 股票

每股 HK\$40

購買者，領取咭證明

大雨滲水，修補外牆

維修費用

付現金

\$2,500

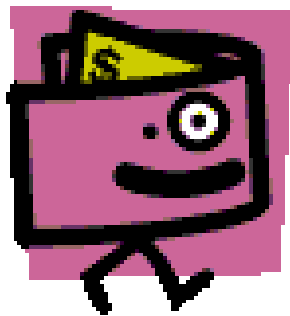
所有玩家

理財知識重溫

市場風險

- 影響市場上所有人，不能逃避和掌握
- 大廈外牆維修費用，所有住在該大廈的人都不能倖免

使錢啦！



每組抽 1 張消費咭

市場消息

新興市場MW基金

每單位 HK\$10

購買者，領取咭證明

理財知識重溫

基金

- 由基金經理代為投資，風險比較分散
- 回報為基金增值及定期派發紅利，但先扣除基金管理費

出糴啦！

(每組玩家領取月薪10,000元)

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

恭喜你! 生BB啦!



支付養育儲備金

\$5,000

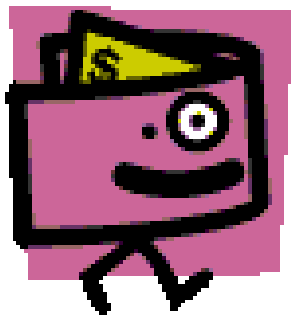
領取未雨行動咭證明

抽一半玩家以上

理財知識重溫

人生風險

- 有開心也有不幸，但都會影響財政狀況
- 有小朋友是開心事，但需要預留一筆錢作養育經費

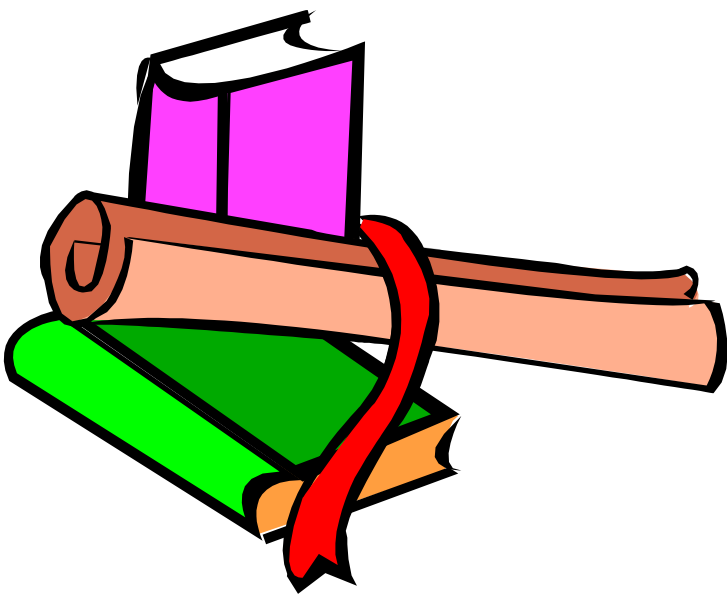


使錢啦！

每組抽 1 張消費咭

市場推廣

自我增值進修班



每位購買者，

支付

現金 \$1,000

參與者，領取未雨行動咭證明

理財知識重溫

自我增值

- 自我增值也可說是投資在自己手上，有機會增加自己的薪金和非薪金收入

市場推廣 意外保障計劃



參與者，領取未雨行動咭證明

每位購買者，
支付
年費 \$1,000

互理想

儲蓄金額 x 110%

下頁有兌換表

至理想 定期儲蓄計劃兌換表

儲蓄金額	所得金額	儲蓄金額	所得金額	儲蓄金額	所得金額
1,000	1,100	11,000	12,100	21,000	23,100
2,000	2,200	12,000	13,200	22,000	24,200
3,000	3,300	13,000	14,300	23,000	25,300
4,000	4,400	14,000	15,400	24,000	26,400
5,000	5,500	15,000	16,500	25,000	27,500
6,000	6,600	16,000	17,600	26,000	28,600
7,000	7,700	17,000	18,700	27,000	29,700
8,000	8,800	18,000	19,800	28,000	30,800
9,000	9,900	19,000	20,900	29,000	31,900
10,000	11,000	20,000	22,000	30,000	33,000

出糴啦！

(每組玩家領取月薪10,000元)
(曾進修的玩家領取月薪11,000元)

支付

「每月家庭及個人基本開支費」

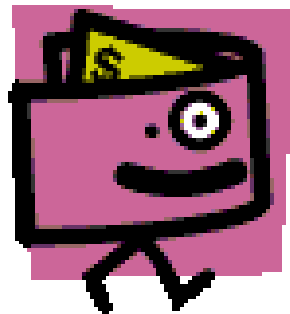
每組抽1張家庭及個人開支咭

與友人合資做K生意

支付現金\$3,000

參與者，領取未雨行動咭證明

使錢咗拉 !!!



每組抽 2 張消費咭

為表孝心，報答父母



支付現金\$1,500

所有玩家

理財知識重溫

建立正確的金錢價值觀

- 生命中仍有許多的東西是金錢買不到的，例如親情，故此在父母有生之年應該報答他們

出糴啦！

(每組玩家領取月薪10,000元)
(曾進修的玩家領取月薪11,000元)

支付

「每月家庭及個人基本開支費」

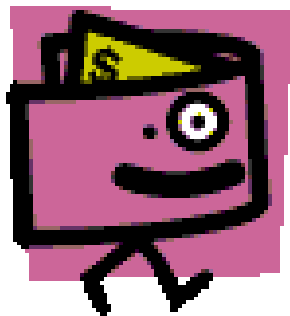
每組抽1張家庭及個人開支咭

災難無情，人間有愛

捐款 \$2,000

全部玩家

使錢啦！



每組抽 1 張消費咭

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

理財知識重溫

人生風險

- 失業會嚴重影響你的財政狀況
- 我們要保持一定水平的流動現金，以備不時之需。

出糴啦！

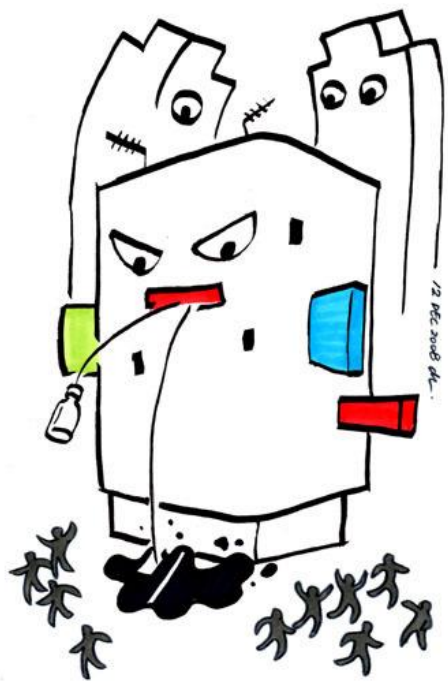
(每組玩家領取月薪10,000元)
(曾進修的玩家領取月薪11,000元)

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

意外 意料之外 被「鋤水彈」灼傷!



住院及休息了一個月

支付現金\$10,000

如已購買意外保障計劃者，可獲
賠償作醫療使費，不減現金

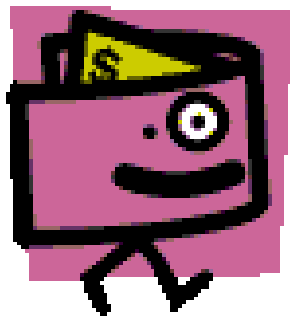
抽一半玩家以上

理財知識重溫

風險管理

- 購買保險以備不時之需，讓我們不用耗盡儲蓄支付因意外或突如其來的疾病帶來的醫療開支

使錢啦！



每組抽 2張消費咭

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。

理財知識重溫

做生意也是投資

- 當你對該盤生意未掌握清楚時，貿然投資，損失可以很大。

市場消息

BGFI 股票

每股 HK\$60

購買者，領取咭證明

出糴啦！

(每組玩家領取月薪10,000元)
(曾進修的玩家領取月薪11,000元)

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

市場消息

新興市場MW基金

每單位 HK\$12

購買者，領取咭證明

市場消息

BGFI 股票

每股 HK\$15

購買者，領取咭證明

理財知識重溫

股票價格可升也可跌

- 股票市場瞬息萬變，我們要多學習，多了解，才能減少損失，令資產增值

遊戲完！

請結算...

請按市價結算...

BGFI股票

HK\$15

MW基金

HK\$12

誰是最終贏家？...

風險人生歷險記

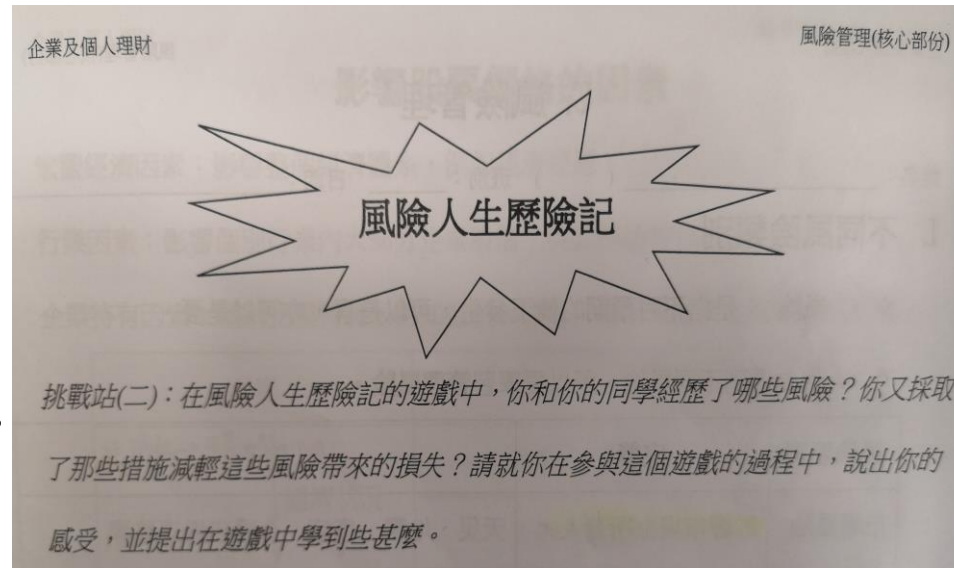
學習過程及成果

- ▶ 氣氛熾熱，參與活動的學生隨著自己投資決定所招致的成果表興奮或後悔，他們在兩個課節充分體驗了複雜多變的投資世界。
- ▶ 在學生作出投資決定及承受投資結果後，老師都會對所涉及的理財知識及概念加以解釋，鞏固學生的理財知識。

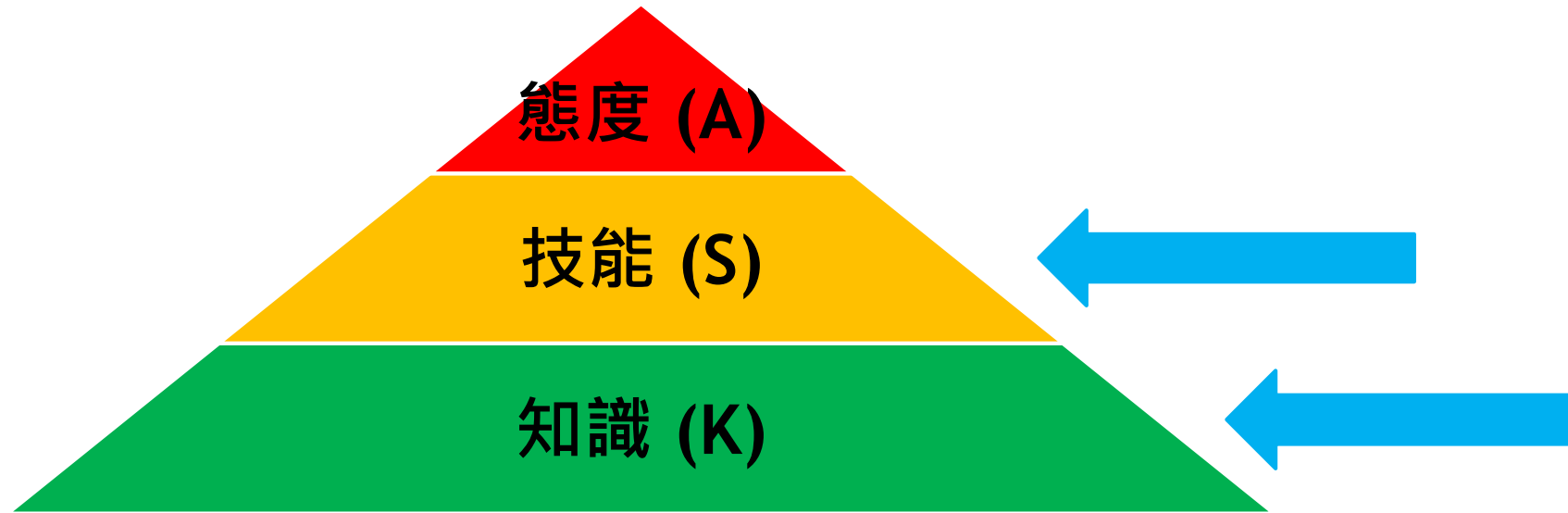
風險人生歷險記

▶ 學習過程及成果

- ▶ 學生在完成「風險人生歷險記」這個學習活動後，需要指出在活動中經歷了哪些風險及有否採取恰當的風險管理策略，以反思自己能否靈活運用風險管理這個課題所汲取的知識。
- ▶ 學生透過以實戰形式的參與，能夠測試自己運用儲蓄、投資及風險管理等理財知識的能力，並在刺激的情景中提昇學習個人理財的動機，並在不同的經歷中潛移默化培養良好的理財習慣及建立正確的金錢價值觀。



個人理財知多啲



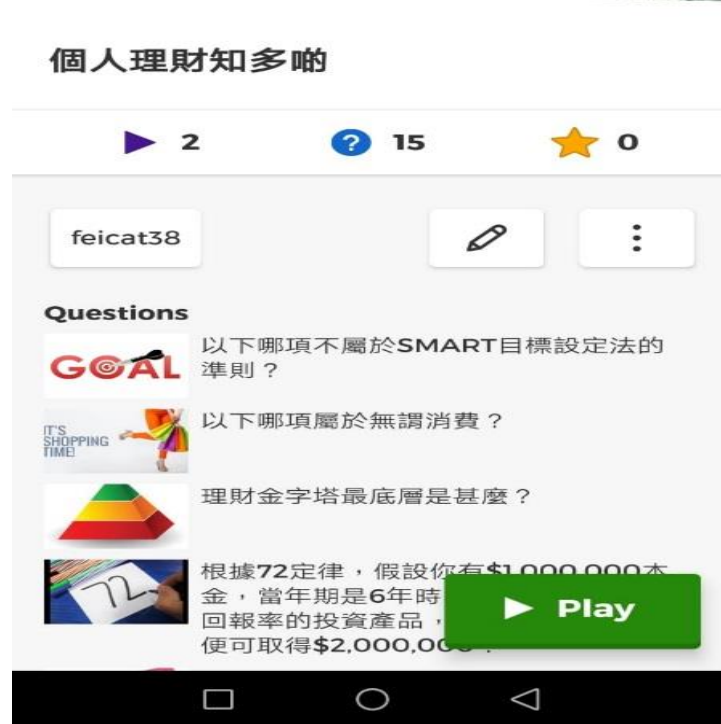
▶ 課程框架及聯繫

- ▶ 搶答比賽測試學生在整個學期在理財方面的**知識**，老師亦會接學生在每題答案的成績提供即時回饋，老師亦能從統計的結果得悉學生在掌握不同理財概念的熟悉程度。
- ▶ 老師在課堂總始時會傳授刪除法這個能應用在回答多項選擇題的**技能**，提升學生在這類型题目的命中率。

個人理財知多啲

▶ 比賽流程

- ▶ 以Kahoots 這個電子學習平台構建一個圍繞中三上學期課程範疇的小測。
- ▶ 在課堂上分派iPad，每位學生需要鬥快選擇正確的答案回應題目，以獲得獎勵。
- ▶ 在學生答完每一條題目後，老師都會講解答案，讓學生能獲得即時回饋，加深對相關理財概念的印象。



個人理財知多啲 - 問題及講解

Kahoots 的問題舉隅



以下哪項屬於影響股價的企業特有因素？

Four answer options in colored boxes:

- 公司派息政策 (Company Dividend Policy)
- 利率 (Interest Rate)
- 行業前景 (Industry Outlook)
- 政局 (Government Situation)

16

老師展示答案解釋，並提供即時回饋

Q.10 以下哪項屬於影響股價的企業特有因素？

因素		情況	股價
宏觀經濟因素	經濟狀況	良好	上升
		欠佳	下跌
	利率	上升	下跌
		下降	上升
政局	政局穩定	上升	
	政局不穩	下跌	
行業因素		行業前景理想	上升
		行業前景欠佳	下跌
企業特有因素	公司表現	良好	上升
		欠佳	下跌
	派息政策	派息率上升	上升
		派息率下降	下跌

Q.1 以下哪項不屬於SMART目標設定法的準則？

▶ SMART目標設定法的準則包括：

- ✓ Specific (具體)
- ✓ Measurable (可量度)
- ✓ Achievable (可達到)
- ✓ Relevant (相關)
- ✓ Time-lined (有時限)

Q.2 以下哪項屬於無謂消費

▶ 必需消費：

- ▶ 生活上必需要用到的，例如基本生活的開支，包括膳食費、車費、電費等

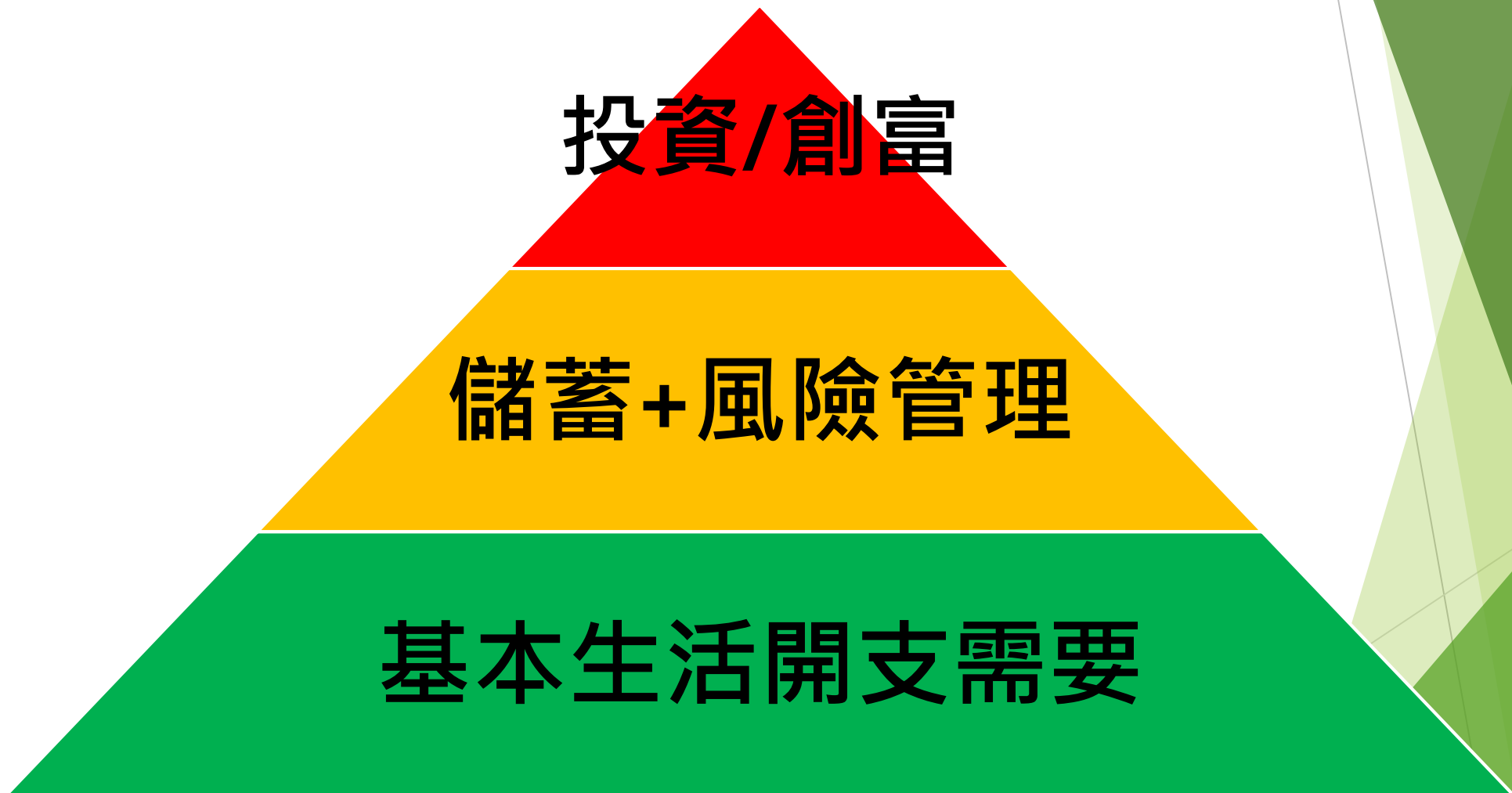
▶ 奢侈消費：

- ▶ 超出基本需要的商品，例如名牌波鞋、手袋等

▶ 無謂消費：

- ▶ 根本不需要的商品，例如小玩意、裝飾品

Q.3 理財金字塔最底層是甚麼？



Q.4 根據72定律，假設你有\$1,000,000本金，當年期是6年時，你需要投資多少回報率的投資產品，在投資期完結後，便可取得\$2,000,000？

▶ **72定律：當年期乘以利率等於72時，本金便會倍增。**

Q.5 以下哪項是退休前的合適理財建議？

階段	理財建議
1. 年青而未婚	購買人壽和傷殘保險 透過儲蓄來應付結婚的開支
2. 新婚	每月作固定金額的 投資計劃
3. 已婚而有年幼子女	預留部份收入作子女教育開支
4. 已婚而有較年長子女	償還物業貸款 支付消閒開支
5. 退休前	減少保險支出
6. 退休	出售部份資產 減少遺產稅款

Q. 6 以下哪項是低變現能力的投資工具？

- ▶ 古董、郵票、物業等價值可以很高，但都是變現能力較低的投資工具，當你想出售套現時，未必會有買家即時購買。

Q.7 投資者如何能從投資股票中獲利？

- ▶ 股票回報為**股價增值**及**派發股息**，視乎公司的**業績表現**。

Q.8 風險和潛在回報率有甚麼關係？

- ▶ 風險和潛在回報率是成正比例。

Q.9 以下那項是選擇投資工具時要考慮的因素？

本金	投資年期
投資回報率	投資項目的質素
交易成本	風險承受能力
變現能力	紀律 / 恆心

Q.10 以下哪項屬於影響股價的企業特有因素？

因素		情況	股價
宏觀經濟因素	經濟狀況	良好	上升
		欠佳	下跌
	利率	上升	下跌
		下降	上升
	政局	政局穩定	上升
		政局不穩	下跌
行業因素		行業前景理想	上升
		行業前景欠佳	下跌
企業特有因素	公司表現	良好	上升
		欠佳	下跌
	派息政策	派息率上升	上升
		派息率下降	下跌

Q. 11 以下哪項屬於人生風險？

風險類別	定義	例子
市場風險	影響市場上所有人，不能逃避和掌握	天災、地震、疫症、金融市場調整等
人生風險	有開心也有不幸，但都會影響財政狀況	生小孩子、傷病、錢財損失、失業等
投機風險	同時有損失和獲利的機會，通常不可以透過購買保險產品而轉移。	在股票市場損失和獲利

Q.12 高度風險逆向的人應選擇甚麼類型的投資產品？

投資者的風險承受能力	投資者的選擇	相關投資產品
高度風險逆向	投資風險很低，例如有保證回報的產品	定期存款、限期儲蓄計劃
不介意承擔可接受程度風險	考慮低至中風險的投資產品	投資級別債券
願意承擔較高風險	選擇高風險的投資產品	股票

Q. 13 以下哪項投資能做到分散投資？

- ▶ 不同市場或不同投資項目有其相關的風險，分散投資是指投資組合內不同投資產品的風險並不相關。

Q. 14 餐廳保持廚房地面乾爽，是採用了甚麼風險管理策略？

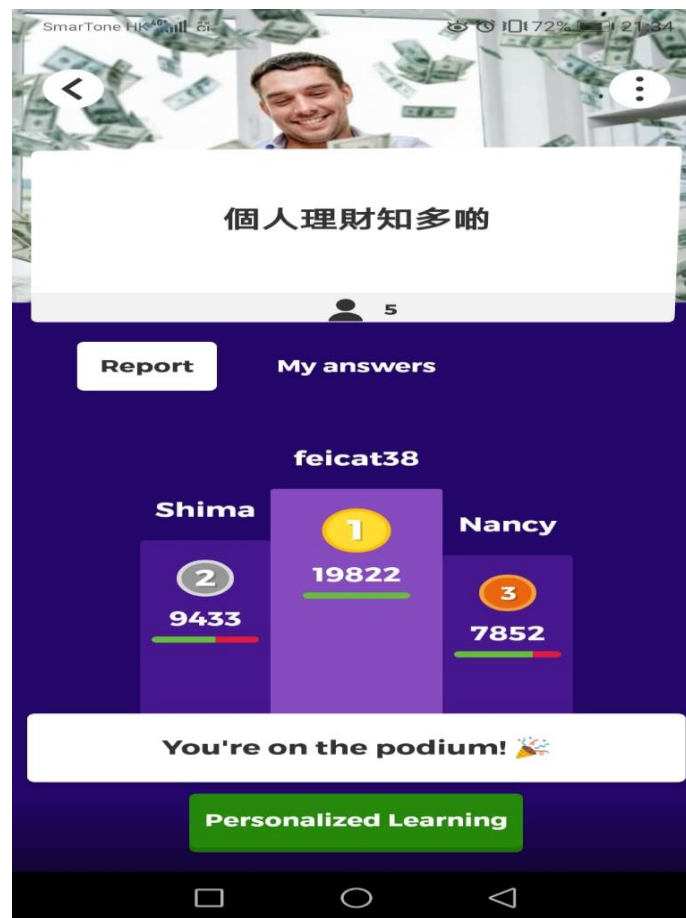
▶ 風險管理策略

- 風險迴避
- 風險承擔
- 風險減少
- 風險轉移

個人理財知多啲

▶ 學習過程及成果

- ▶ 搶答比賽氣氛熱烈，學生都能踴躍參與，學習動機大為提升。
- ▶ 學生在回答每條題目後能得到老師即時回饋，能鞏固所學的理財知識及糾正一些錯誤的理解。
- ▶ 勝出的學生在同學面前獲頒小禮物以作鼓勵，增加學生對自己的認同感。



學生習作

- ▶ 在完成每一個單元後，都會派發工作紙給學生，鞏固他們的理財知識之餘，亦藉此要求學生將學到的知識應用在日常生活中。
- ▶ 今次的作品主要展示個人理財策略的習作，內容分為甲部：閱讀理解、乙部：應用題及丙部：生活題，每個部分都跟學生的日常生活息息相關。
- ▶ 由於中三甲及乙班學生的學習能力較強、中三丙及丁班學生的學習能力稍遜，故此在題目類型作出相應的調適，例如甲及乙班的習作在閱讀理解部份以短答形式提問，在丙及丁班的習作閱讀理解部份則以多項選擇題的形式提問。
- ▶ 除了工作紙外，學生也要求在學期內完成最少一份有關理財課外書的閱讀報告，以提升學生的自學能力。

學生習作 - 閱讀理解

- ▶ 在網媒摘錄一則有關年輕教師情侶透過「慳錢法則」成功儲到首期，然後購入自己的物業，較容易成為自己的榜樣。
- ▶ 由於教師是學生其中一個最經常接觸到的對象，故較易令學生產生共鳴。

甲部： 閱讀理解 (20 分)

2/10 交

吃老麥買減價衫 教師情侶慳出「安樂窩」

兩人皆為教師的 Alex 及 Janice，雀躍向記者細說他們的「慳錢法則」，原來他們最近成功儲夠約百多萬元的首期，購入「愛炫美」一個價值 852 萬元的兩房海景單位。

他們拍拖「食老麥、食譚仔」，放假行下公園，周圍散步，平日搭巴士上班，中午自帶飯盒，衣服等到減價才買。在扣除家用後，儲起餘下近九成人工。

要堅持「非一般」的慳儉習慣實屬難事，Alex 教路，首先要為自己定下明確的目標，每當出糧時，將大部分金錢放到指定戶口，再思考其餘花費預算，「有時月初手頭鬆動就想獎勵自己，但一有這個念頭就好容易出事！」

Alex 及 Janice 在大學畢業後便拼搏工作，只希望盡早買樓，「大家都知香港樓價愈升愈貴，但住係無得揀，只係你早些開始儲蓄，才可以住得舒服，不用住納米樓。係香港有地方住，相對就有『安全網』，如果無自己地方，呢一世就要幫人供樓。」

(摘錄自 2019 年 9 月 19 日香港 01)

學生習作 - 閱讀理解

學習過程及成果

- ▶ 3A及3B班的學習能力較強，故此習作的要求也較高，集中以文字回應文章內容。
- ▶ 題目(3)要求他們代入年輕教師的角度，並應用理財金字塔的概念，以鍛鍊他們運用理財知識解決生活難題的技巧。
- ▶ 題目(4)要求學生為自己訂下理財目標，並提出相應的具體行動，讓學生更能對掌握到的知識作負責任的決定。

學生習作 - 閱讀理解

學習過程及成果

- ▶ 3C及3D班的學習能力較弱，故此採用多項選擇題的模式，以照顧學習的多樣性。
- ▶ 個案中青年教師購買的屋苑處於學生就讀學校的地區，學生會較為熟悉，增加相關性。

應用題 - 編寫個人財務預算表

▶ 學習過程及成果

- ▶ 在認識了不同消費類別及儲蓄的重要性後，學生需要就他們的日常消費習慣編製一份屬於他們自己的財務預算表。
- ▶ 大部份學生在編寫預算表時都能達致收支平衡，但仍有個別學生會出現入不敷支的預算表，老師會在習作上提供文字回饋。
- ▶ 學生大多能對自己的預算表作用客觀評價，但有少部分學生在自評上則表現得略為馬虎。

生活題- 勾畫夢幻生活及訂下行動目標

▶ 學習過程及成果

- ▶ 由於一般的習作都較側重在文字敘述，善以用圖畫表達的學生鮮有發揮機會。
- ▶ 不少學生都花心思勾畫自己的夢幻生活，對自己的將來充滿憧憬。

生活題- 勾畫夢幻生活及訂下行動目標

▶ 學習過程及成果

- ▶ 學生需要充就勾畫的夢幻生活提供理由，讓他們反思想擁有這種生活的背後原因，有機會成為他們加倍努力的推動力。
- ▶ 學生需要按自己的夢幻生活提出一些可行建議，期望他們在畢業後能邁向自己訂下的目標進發。

學習活動

- ▶ 由於中三個人理財的節數有限，故此在教學進度表刻意在午膳及午息時間加插播放微電影及舉辦攤位遊戲的活動，以豐富學生的學習體驗，並在更輕鬆的氣氛下提供模擬現實環境讓學生應用理財知識。
- ▶ 高中修讀企會財的學生組成理財學會，負責微電影的拍攝及攤位遊戲的籌備，增加高中學生的投入感之餘，初中學生見到自己的師兄師姐粉墨登場，也格外感到親切。
- ▶ 了2019/2020上半年舉辦的兩個活動，本科亦於2018/2019年度安排中三學生參加由信報主辦信報全港通識理財問答比賽2019及國際成就計劃(JA)舉辦的財策為未來，為學生在學習理財的路途上加添全方位的經歷。

微電影 - 理財男女

- ▶ 電影圍繞一對剛從大學畢業的男女，在面對向心儀對象表白、外出旅遊、籌備婚禮等跟理財有關的決定如何作出抉擇。
- ▶ 有別於一般單向式的微電影，在主角遇到每個抉擇時，參與的學生都可以透過 Google Form 代入主角而作出決定，而最終播放甚麼結局則在統計所有參與學生在不同抉擇的選項後而觸發。
- ▶ 微電影由中四的理財學會幹事飾演及拍攝，觀看及參與互動環節為全級中三約120名學生。



微電影 - 理財男女

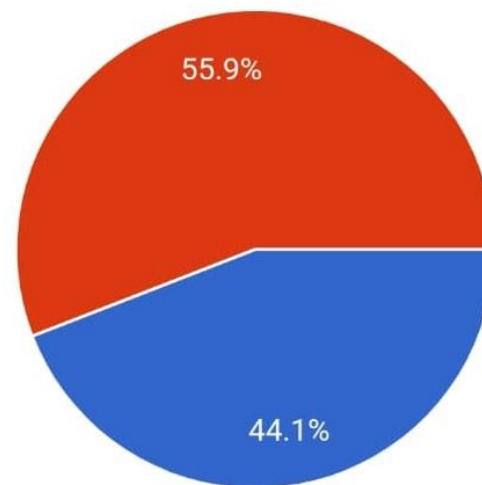
設計不同情境，增加學生參與度

- ▶ 為了更貼近現實情況，每當主角面臨重大的理財決定時，都會有兩個截然不同的選項。
- ▶ 同學可按自己的理財習慣以一人一票的方式透過**Google Form**表達自己意願，增加學生的參與度及投入感。
- ▶ 每位同學的決定都會影響最終播出那個版本的結局。

Google Form 統計了參與學生的選擇

3. 如果你是阿King, 你會 如果跟Kelly籌辦婚禮?

127 則回應



- A: 在迪士尼酒店舉行一個童話式婚禮。
- B: 旅行結婚，將剩下的錢留作首期月用。

微電影 - 理財男女

情景A：主角選擇童話式婚禮

如果你選擇
A, 阿King
就會這樣...

使用威力導演編輯

情景B：主角選擇旅行結婚

如果你選擇
B, 阿King
就會這樣...

使用威力導演編輯

微電影 - 理財男女

不同理財抉擇，不同人生結局

- ▶ 理財男女微電影因應不同組合的選擇，製作了四個截然不同的結局。
- ▶ 老師會向同學播映最多抉擇下的結局，而其他版本的結局則上載到 Google Classroom，讓有興趣的同學自行觀賞。

男主角因為理財不善面臨悲慘結局

在大婚當日的清早
竟然有這樣的事
發生.....

使用威力导演编辑

微電影 - 理財男女

學習過程及成果

- ▶ 學生在午膳時大多會全神貫注觀看微電影，並積極配合利用手上的iPad在Google Form剔出自己的選項。
- ▶ 在課堂時提及有關微電影的內容時，學生有積極回應，並趁此時詢問學生為主角作出該個決定的背後原因。
- ▶ 將其餘的結局上載到Google Classroom，在學生看畢所有結局後，進一步解釋不同的理財決定會導致不同的人生結果。

理財遊戲攤位

「消費對對碰」

- ▶ 同學需要在眾多撲克牌中找到相同的圖片，並按圖片中的物品歸類到正確的消費類別。
 - ▶ 例如鎖匙扣團無謂消費、日式放題屬奢侈消費。
- ▶ 在遊戲的過程中，學生能靈活運用到如何區分不同消費類別的知識，並鍛鍊眼明手快的技能。

理財遊戲攤位

「理財是與非」

- ▶ 同學先抽出一個印有號碼的乒乓球，負責攤位的學生便會讀出相關號碼的問題。
- ▶ 問題主要圍繞良好的理財習慣、正確的金錢價值觀、不良的消費習慣及錯誤的投資觀念等，同學需要根據在課堂上汲取的知識判斷是與非。
- ▶ 遊戲除測試同學能否掌握理財的正確知識外，亦潛移默化協助同學建立正確的金錢價值觀。

全港通識理財問答比賽2019

- ▶ 透過參加由信報主辦的全港性的公開比賽，學生能夠將課堂上掌握的理財知識及技巧，應用在問題比賽上，實到在實踐中學習的目標。
- ▶ 中三全級及中四、中五修讀企會財的學生都有參加今次比賽，參加人數接近200人，學生的積極投入協助學校奪得最踴躍參與獎。
- ▶ 中三兩位同學及任教老師獲信報邀請進行簡單訪問，在過程中同學表現淡定，發揮出良好的溝通能力。

師生接受信報採訪的片段



全港通識理財問答比賽2019

▶ 學習過程及成果

- ▶ 比賽分三個階段進行，在第一個階段過後，成績較理想的學生獲得自我激勵，主動搜集有關理財方面的知識。
- ▶ 成績稍遜的學生在老師鼓勵下也決定迎頭趕上，因面子關係不想落後於人，學習動機因而提升。

JA財策為未來

- ▶ 為了提供一個虛擬現實情景給中三的學生，讓他們能應用理財的知識及技巧在生涯規劃上，故特意安排國際成就計劃(JA)到校舉辦3小時的工作坊。
- ▶ 學生透過認識自己的興趣、技能和價值觀，為自己的教育及職業生涯作出規劃。
- ▶ 工作坊要求學生以小組形式為未來訂立財政目標，並制訂財政預算，在過程中學生要清楚自己每月的收入及開支。

「JA財策為未來」的不同消費

ENTERTAINMENT CHOICES 娛樂選擇 (choose one 請選擇一項)

Concerts Every Weekend 每週末欣賞演唱會	Tennis, Golf, or Bowling 網球、高爾夫球或保齡球	Weekly Local Sporting Events 每週體育活動	Movies Every Weekend 每週欣賞電影	Movie, Music CDs and Downloads 在家欣賞電影光碟
				
\$2,000 per month 每月	\$1,000 per month 每月	\$500 per month 每月	\$320 per month 每月	\$100 per month 每月

JA財策為未來

▶ 學習過程及成果

- ▶ 同學在JA導師的耐心指導下，完成各項任務，協作能力得以發揮。
- ▶ 透過參與這次模擬活動，學生對自己的興趣和能力有更深入了解，有助為高中選科作更佳準備，相關經歷亦有助學生從容面對畢業後面對人生的抉擇。

總結

► 中三個人理財的課程根據經驗學習法將經驗作為學習的起點，透過不同的分享及反省，深入處理和轉化相關經驗，成為對學生有意義的信息。

1. 具體經驗：透過提供不同虛擬現實的場景(理財強人的棋盤、風險人生歷險記及理財男女微電影的情景)，增加學生對於個人理財的具體經驗。
2. 反省觀察：進行遊戲及活動後，老師會要求學生完成挑戰站或回答提問，讓學生反思在活動過程中的得著。
3. 演繹總結：學生需要跟身邊的同學講解自己的想法，例如在投資工具大比拼中，學生不單要向同學說出所選擇的投資工具，並要說出具體原因，當中的過程能鍛鍊學生的推理、聯想等高階思考方式。
4. 實踐應用：學生在課堂汲取到的知識及掌握的技能有機會應用到不同的情境上，包括風險人生歷險記的投資決定及理財男女微電影中如何替主角作出抉擇，都是實踐個人理財的機會。

經驗學習法的學習循環

