

課程名稱：	中文名稱：「乘鳶」金融理財 III		
	英文名稱：Financial Management III		
授課年段：	二上	學分總數：2	
課程屬性：	通識性課程		
議題融入：	品德、法治、生涯規劃		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動：A1.身心素質與自我精進, A2.系統思考與問題解決, A3.規劃執行與創新應變,		
	B 溝通互動：B1.符號運用與溝通表達, B2.科技資訊與媒體素養, B3.藝術涵養與美感素養,		
	C 社會參與：C1.道德實踐與公民意識, C2.人際關係與團隊合作, C3.多元文化與國際理解,		
學生圖像：	激發好奇, 自主學習, 批判思考, 溝通協調, 自信表達, 樂觀積極, 發表論述, 規劃執行, 關懷弱勢, 服務社會, 國際視野,		
學習目標：	1.具有金融素養。 2.能由資本市場的角度分析世界大事。 3.規劃自己未來的生涯理財。 4.撰寫小論文或設計桌遊。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	聯合國 17 議題介紹-1	介紹 SDGS 議題，學生選取有興趣的主題閱讀
	二	聯合國 17 議題介紹-2	介紹 SDGS 議題，學生選取有興趣的主題閱讀
	三	桌遊：現金流及供需資產負債表	利用桌遊讓學生進行多人現金流動交易
	四	桌遊：現金流及供需資產負債表	利用桌遊讓學生進行多人現金流動交易
	五	桌遊：現金流及供需資產負債表	利用桌遊讓學生進行多人現金流動交易
	六	研究發想 1-研究動機及研究目標	引導學生觀察社會金融現象，選擇主題

七	研究基礎 2-文獻探討及學術倫理	引導學生進行文獻閱讀並介紹學術倫理
八	6W 及問題解決步驟	運用 who what when where how why 引導學生聚焦問題核心
九	桌遊：金融戰略王的供需問題	利用桌遊引導學生探討供需問題
十	桌遊：金融戰略王的供需問題	利用桌遊引導學生探討供需問題
十一	桌遊：金融戰略王的供需問題	利用桌遊引導學生探討供需問題
十二	研究發想與對話-走向一：專題小論文介紹	介紹歷屆優秀作品，引導學生觀察出色作品的共通點
十三	研究發想與對話-走向二：桌遊設計介紹	引導學生思考前幾週桌遊的遊戲要素
十四	個人理財與投資計畫-1	引導學生產出個人投資計畫
十五	個人理財與投資計畫-2	引導學生產出個人投資計畫
十六	個人理財與投資計畫-3	引導學生產出個人投資計畫
十七	個人理財與投資計畫-4	引導學生產出個人投資計畫
十八	進行個人生涯理財規劃報告	學生個人投資計畫報告
十九		
二十		
二十一		
二十二		
學習評量：	上學期的課程，學生可以選擇進行生涯理財規劃或者是金融小論文的撰寫。期末報告 60% 平時作業 40%	
備註：		

課程名稱：	中文名稱：「乘鳶」金融理財 IV		
稱：	英文名稱：Financial Management IV		
授課年段：	二下	學分總數：2	
課程屬性：	通識性課程		
議題融入：	品德、法治、資訊		
師資來源：	校內單科		
課綱核心素養：	A 自主行動：A1.身心素質與自我精進, A2.系統思考與問題解決, A3.規劃執行與創新應變,		
	B 溝通互動：B1.符號運用與溝通表達, B2.科技資訊與媒體素養, B3.藝術涵養與美感素養,		
	C 社會參與：C1.道德實踐與公民意識, C2.人際關係與團隊合作, C3.多元文化與國際理解,		
學生圖像：	主動探索, 激發好奇, 自主學習, 批判思考, 溝通協調, 自信表達, 樂觀積極, 發表論述, 規劃執行, 社會關懷, 關懷弱勢, 服務社會, 國際視野,		
學習目標：	1.具有金融素養。 2.能由資本市場的角度分析世界大事。 3.規劃自己未來的生涯理財。 4.撰寫小論文或設計桌遊。		
教學大綱：	週次/序	單元/主題	內容綱要
	一	金錢與交易	貨幣與金融市場概述-1
	二	金錢與交易	貨幣與金融市場概述-2
	三	金錢與交易	貿易：外匯、匯率-1
	四	金錢與交易	貿易：外匯、匯率-2
	五	金錢與交易	國際貿易：國際金融與資金-1
	六	金錢與交易	國際貿易：國際金融與資金-2
	七	風險與獲利	投資：風險與彩券 1
	八	風險與獲利	投資：風險與彩券 2
九	計畫與管理財務	儲蓄、規劃與管理金錢-1	

	十	計畫與管理財務	儲蓄、規劃與管理金錢-2
	十一	計畫與管理財務	信用借貸：消費與生產
	十二	計畫與管理財務	個人理財與投資-1
	十三	計畫與管理財務	個人理財與投資-2
	十四	完成期末成品-1	引導學生完成期末作品小論文或桌遊設計
	十五	完成期末成品-2	引導學生完成期末作品小論文或桌遊設計
	十六	完成期末成品-3	引導學生完成期末作品小論文或桌遊設計
	十七	完成期末成品-4	引導學生完成期末作品小論文或桌遊設計
	十八	期末報告	學生進行期末報告
	十九		
	二十		
	二十一		
	二十二		
學習評量：	下學期可以選擇繼續完成小論文或者是進行桌遊設計。期末報告 60% 平時作業 40%		
備註：			