

基隆市私立二信高中□國小部■國中部「公民」科教案

| 教學科目 | 社會領與公民科 | 單元名稱 | 5-2 新型態的支付工具 | 教案設計者 | 翁慈蓮 |
|--|---|-----------------------------------|--------------|-------|------------------------|
| 教材來源 | 翰林版第五冊 | 實施年級 | 九年級 | 授課教師 | 翁慈蓮 |
| | | 教學時間 | 45 分鐘 | 教學方法 | 腦力激盪法 六項帽子法 觀察法 |
| 教學目標 | 一、能專心聆聽他人發言，適切提問，分享想法 二、認識多元消費型態 三、建立適當消費觀念 四、認識多元消費型態 | | | | |
| 教學資源 | 投影機、電腦、網路、麥克風、教學投影片、軟體 App-Kahoot、附件—「五倍券綁定懶人包」中的網頁版、銀行 APP | | | | |
| 教學流程 | | | | | |
| 教學活動 | | 教學資源 | | 時間 | 評量方式 |
| 一、經驗交流 (一)生活經驗問答 1. 教師引導學生思考日常消費時常見的付款行為。教師提問：「在我們的日常生活中，除了使用現金消費外，你還知道哪些交易方式嗎？」 答：信用卡、悠遊卡(及其他實體儲值卡)、電子支付 (Apple pay、Line pay…)、三倍券、五倍券。教師統整以上消費付款方式，告訴學生這些都屬於交易工具。 2. 教師持續追問：「你有使用過上述交易工具嗎？或者看過家人使用？」 教師引導學生發表日常生活觀察自身或家人使用交易工具的情形。由學生依實際狀況回答，教師亦可分享自身經驗。 3. 教師提問：「你認為新型態支付工具的優缺點？」 引導學生以自身觀察做為參考，提出新型態支付工具的優缺點。 優點：疫情期間免接觸紙幣、節省時間、可和電子發票載具綁定進行無紙化、攜帶方便、不須找零。 缺點：須注意個人資訊安全、普及性、未全面支援所有類型的信用卡和金融卡。 教師進行小結，新型態消費方式帶來便利但須謹慎使用。 | | 投影機、電腦、網路、麥克風、教學投影片、軟體 App-Kahoot | | 10 分鐘 | 1. 口說評量：完整表達自己想法並提出優缺點 |

| | | | |
|--|---|--------------|---|
| <p>二、課程+活動 (30 分鐘)</p> <p>課程 (一) 建立學生運用金錢的正確觀念 (融入國中公民第五冊第 3 單元課程複習)</p> <p>1. 金錢觀念 Q&A</p> <p>口說評量：完整表達自己想法並提出優缺點。</p> <p>(1) 教師引導學生思考，「想要」和「需要」的差異性。進行提問：「我們在購買物品時，你有沒有想過，這個東西是我想要還是我需要的？怎麼分清楚想要和需要？」請學生發表自己的對於想要和需要的想法，並舉例說明。</p> <p>教師歸納並說明「想要」和「需要」</p> <p>答：「需要」是缺少了會使得生活無法運作；「想要」是滿足了生活必需之後想追求更好的品質而出現。</p> <p>想要為必要的延伸，為了提升更好的生活，但是在滿足自己的需求之時，仍要謹慎考量能力是否能辦法負擔。</p> <p>(2) 教師持續提問：「如何在生活中達到合理消費？」</p> <p>答：使用折價券、選定特價或者優惠方案購買、養成記帳的習慣、藉由五倍券綁定行動支付得到額外的消費回饋金。</p> <p>教師藉由學生的回答，導入合理消費的概念，協助建立正確金錢消費觀念。</p> <p>(3) 教師提問：「除了滿足自己的需求外，還能如何運用金錢？」請學生發表自己運用金錢的方式。教師可引導學生將金錢善用於幫助他人，例如：捐款給非營利組織，支持他們持續為社會服務。</p> <p>※問答時可由學生先以自己想法回答，教師適時引導建立正確觀念。</p> | <p>投影機、電腦、網路、麥克風、教學投影片、軟體</p> <p>App-Kahoot</p> | <p>30 分鐘</p> | <p>1. 實作評量：能專注聆聽</p> <p>2. 口頭評量：清晰完整表達自己的想法</p> |
|--|---|--------------|---|

| | | |
|--|-----------------------------------|---|
| <p>課程 (二) 交易工具之「行動支付」介紹</p> <p>先由教師詢問學生是否聽過行動支付以及對它的理解後，教師向學生說明「行動支付」的歷史脈絡。</p> <p>1. 簡介</p> <p>遠古時期，人們透過以物易物交換自己所需的物品。後來，為了方便交易而出現貨幣，以大家公認有價值的東西作為交易工具，例如貝殼、珍貴金屬等。而隨著人們交易活動擴大，為解決困難，因此人們發明了標準化的金屬貨幣，由政府規定作為貨幣的標準色、單位等。之後，人們又發明了重量較輕的紙幣。</p> <p>進入現代，隨著科技進步，行動支付因應而生。行動支付透過手機的 APP 連接網路，使用感應或掃碼的方式來付款、加值、轉帳，為一種連線交易的作業模式。</p> <p>2. 教師請學生回答行動支付有哪些功能之後，再歸納行動支付的功能：</p> <p>(1) 綁定銀行帳戶、信用卡、金融卡</p> <p>(2) 免實體金錢交易</p> <p>(3) 儲值</p> <p>3. 類型</p> <p>(1)NFC：感應式的行動支付，不須額外安裝 APP，但需要安裝硬體機台才能收款。例如:Google pay、Apple pay</p> <p>(2)QR-code：掃碼的行動支付，店家可提供 QR-code 立牌供消費者掃碼；消費者也可以出示 QR-code 或二維掃碼給店家掃描，即可完成付款。例如:LINE Pay、街口支付、Taiwan pay。</p> | <p>投影機、電腦、網路、麥克風、教學投影片、銀行 App</p> | <p>1. 口頭與實作評量：能藉由延伸活動增強學習效果</p> <p>2. 觀察法：教師從旁觀察學生討論。</p> |
|--|-----------------------------------|---|

| | | |
|--|--|---|
| <p>課程（三）振興消費—五倍券時事</p> <p>教師詢問學生是否有關注五倍券新聞、對於五倍券的瞭解程度，接著向學生說明政府進行此類財政政策(消費券、五倍券、三倍券)的歷史脈絡。</p> <p>1. 時代背景</p> <p>● 消費券：是中華民國政府為了因應 2008 年全球金融海嘯所帶來的消費緊縮效應，於 2009 年發放給全國人民的消費專用券，每人可得新台幣 3600 元，面額有 200 元及 500 元兩種。</p> <p>● 三倍券：振興三倍券通稱為三倍券，是中華民國政府在 2020 年因應嚴重特殊傳染性肺炎疫情造成的全球景氣不穩定，為了振興經濟與紓困等目的，而發行的消費專用券。該措施係自 2020 年 7 月 15 日起，提供每一位申請的中華民國國民及其有居留權的配偶，發放等值新臺幣 3,000 元的消費專用券，紙本券面額有 200 元與 500 元兩種，5 張 200 元與 4 張 500 元。三倍券以兩種方式提供給民眾，分別為紙本三倍券與數位三倍券。紙本券是先以 1000 元支付預購後，來兌換領取；數位券是以信用卡、電子票證與行動支付三種方式先消費滿 3000 元才能取得回饋 2000 元。三倍券的使用期限到 2020 年 12 月 31 日，營業店家的兌現期限到 2021 年 3 月 31 日。</p> <p>● 五倍券：振興五倍券通稱為五倍券，是政府針對 2021 年 5 月疫情爆發造成台灣全面的經濟停滯與產業衰弱，為了刺激經濟所推出的財政政策，名稱延續去年的三倍券，原先規劃民眾自付一千元取得五千元額度為名，爾後，因為後疫情時代經濟複雜，遂改成全民直接領取，因民眾對此名稱已熟悉，故仍保留五倍券名稱不變。</p> <p>2. 說明完五倍券之歷史脈絡，教師向學生提問：「發行五倍券和現金的差異是什麼？」歸納統整之後，教師帶入「消費緊縮效應」與「通貨膨脹」概念說明政府為何提出前述的財政政策。</p> | <p>投影機、電腦、網路、麥克風、教學投影片、附件—「五倍券綁定懶人包」中的網頁版、銀行 APP</p> | <p>1. 實作評量：能專注聆聽</p> <p>2. 口頭評量：清晰完整表達自己的想法</p> |
|--|--|---|

(1) 消費緊縮效應

疫情期間消費者行為變保守，使得市場供需與貨幣流通不對等，為避免出現通貨緊縮，政府在此提出財政政策(發行現金、消費券、振興券等)維持正常供需提升經濟成長。

(2) 通貨膨脹

定義：市場上的流通貨幣增加，但商品並未增加，因此大量貨幣追逐少量商品，使商品的價格上漲。若未能有效控制，則可能出現通貨膨脹現象。

教師可於此延伸說明通貨膨脹和通貨緊縮之概念差異。

3. 教師說明完經濟概念之後可持續追問：

「政府為緩解疫情消費緊縮效應，為何要發行具有使用期限的消費券及規範它的使用範圍？」請學生回答之後，說明發放五倍券和現金的差異。

(1) 發行五倍券：

有一定使用期限，民眾會在限期內花完以達刺激消費的效果，亦即達到振興經濟的效益。

(2) 發行現金：

紙幣為通用法定貨幣，並沒有時效性，所以民眾可能會將錢存起來而不是拿來消費，因此振興經濟的效果可能會大打折扣(通貨緊縮概念)。而大量發行現金使得貨幣大量流入市場，容易造成貨幣貶值(通貨膨脹)。

教師可於說明完之後再詢問學生會選擇哪種方式，請學生發表自己的想法。

(3) 五倍卷使用範圍：

可使用範圍：旅遊住宿、餐飲、夜市、市場，也可以繳學費、補習費，百貨公司、書店、演唱會、體育賽事...等。

不可使用範圍：境外電商網購、繳稅、罰單、規費、菸品、保單、股票、國民年金、信用卡費、禮券、儲值等。

4. 教師說明五倍券領取模式：

「現在大家都瞭解現金和五倍券的差異，而這次五倍券分為紙本與數位兩者領取模式。紙本領取—可在超商、郵局預約及領

取。數位支付：可綁定信用卡、電子票證（悠遊卡、一卡通）、行動支付（LINE Pay Money、台灣 Pay、街口支付、Pi 錢包等）方式綁定與消費。

說明完五倍券領取模式之後，教師詢問學生自身經驗：「大家有沒有去申請五倍券了呢？你和家人們選用什麼方式？」教師可請學生回答，接著進行各類電子支付工具介紹，「我們剛剛有介紹到電子支付，你知道目前市面上有那些電子支付工具呢？」待學生分享完畢，教師進行補充說明：「例如新聞上常常說到台灣 pay，它也是電子支付工具的一種，可以進行五倍券的綁定。」

口頭與實作評量：能藉由延伸活動增強學習效果

觀察法：教師從旁觀察學生討論。

5. 教師詢問學生對於五倍券綁定流程的理解程度：「大家知道要如何領取數位五倍券嗎？要申請數位五倍券要經過哪些步驟？」等待學生回答，教師接續說明並以台灣 pay 示範如何進行數位綁定：「剛剛有說明到台灣 pay 這個電子支付工具，那我們現在就以它作為示範工具，一起來看看如何用台灣 pay 綁定五倍券。」

（教師於此可以參考附件的「五倍券綁定懶人包」補充資料）

教師講解說明：「在申請台灣 pay 之前，申請的人需要先有網路銀行，那什麼是網路銀行呢？網路銀行的概念就像是把銀行帶在身上，可直接線上付款、轉帳等，如果要開通網路銀行需要先到銀行櫃台辦理。接著可以開始申請台灣 pay。」

6. 教師可使用附件—「五倍券綁定懶人包」中的網頁版示範：「搜尋台灣 pay，按下

『如何申請』便可以直接導入申請頁面進行申請；那我們要如何進行五倍券申請呢？在頁面上按下『振興五倍券』，跳轉到五倍券頁面之後，按下『登入綁定』，點選到想要綁定的銀行按下去就可以完成綁

| | | | |
|---|--|-------------|---|
| <p>定五倍券了。」</p> <p>教師於此可以參考附件的五倍券綁定懶人包，並依實際狀況進行內容上的調整。</p> <p>※活動 五倍券大補帖</p> <p>教師於課前提醒學生帶消費性廣告宣傳 DM 來學校作為活動素材。於活動中教師引導各組</p> <p>討論內容後上台發表，讓學生規劃如何使用自己的五倍券。</p> <p>(1) 請學生將帶來的消費性廣告宣傳帶 DM 來學校，在空白紙上列出自己將如何運用五倍券</p> <p>(2) 上台發表個人的五倍券使用清單</p> <p>(3) 聆聽同學發表後進行票選，頒發最實用獎/最夢幻獎/最孝順獎/真的很會獎/都給你獎等，亦可事前製作彩帶進行頒獎。</p> | | | |
| <p>三、學習回顧（5 分鐘）</p> <p>教師引導學生回顧這一節課，並讓學生書寫《我是消費理財通》學習單分享與討論。</p> <p>1. 你覺得新型態支付有改變了你的生活嗎？有哪些？</p> <p>答：有改變我的生活，如坐公車的時候就不會為了找零錢而手忙腳亂。</p> <p>2. 如何妥善利用金錢，怎麼分清楚想要和需要？</p> <p>答：可以列出一個清單，先把自己要購買的東西寫上去，接著寫出為何想買原因、實際需求與目的、判斷必要和需要。</p> <p>3. 將行動支付與五倍券的結合介紹給家人。請描述你的經驗。</p> <p>答：老師上完課後，我更清楚行動支付與五倍券的結合，回家實際家人後大家都更清楚行動支付要如何綁定五倍券了。</p> | <p>投影機、電腦、網路、麥克風、教學投影片、軟體 App-Kahoot、學習單</p> | <p>5 分鐘</p> | <p>1. 實作評量：能專注聆聽</p> <p>2. 口頭評量：清晰完整表達自己的想法</p> |