



# 108 學年度 國立花蓮高商

## 理財生活社 社團評鑑本

從遊戲中認識財商，七套桌遊漸進式的打造理財生活



指導老師：林淑滿 歐郁玟 江曾為美

社長：會三乙班 陳顛勻 資三丙班 吳冠達

副社長：會三乙班 邱香嵐 會三乙班 林佳瑩

製作日期：中華民國 109 年 4 月 13 日

# 目 錄

壹、社團活動資料.....	- 3 -
一、社團特色簡介 .....	- 3 -
二、社團教學目標 .....	- 4 -
三、社團企畫及成果報告 .....	- 5 -
(一)社團企畫.....	- 5 -
(二) 成果報告(涵蓋課程內容簡介、上課照片).....	- 5 -
貳、社務資料.....	- 16 -
一、社員加入方式 .....	- 16 -
二、社團幹部改選 .....	- 17 -
三、社團幹部分工合作、財務管理 .....	- 18 -
(一)幹部職掌.....	- 18 -
(二) 社團組織圖 .....	- 19 -
(三) 財務管理.....	- 19 -
四、社團公務使用及維護情形 .....	- 20 -
參、其他資料.....	- 21 -
一、服務學習(校內、校外服務狀況).....	- 21 -
二、團體或所屬社團成員參加校內外各項活動及成果 .....	- 21 -
三、社團活動紀錄簿與平時上課狀況 .....	- 22 -
(一)課程活動紀錄簿.....	- 22 -
(二)課程解說及平時上課狀況.....	- 23 -
四、本學年社團優缺點及未來展望 .....	- 28 -

※FB 搜尋：花商生活理財社

# 壹、社團活動資料

## 一、社團特色簡介

1. 實踐「理財生活化、生活理財化」。
2. 人可以活得很隨性，但是不可以活得沒有計劃，不論有錢、沒錢都要規劃，而且越早學習規劃越好。教育部於 2011 年將理財教育列入九年國教，本校 108 課綱納入選修課程，故成立本社團作為課程前導。下圖為今周刊 368 期的報導，針對不同年齡層給予不同的理財教育，其中高中階段，因為零用金變多，也有自己交友圈，可以教導小孩資產等概念。高職有許多專業課程，包含會計、經濟、商概都有投資理財的概念，所以從學生喜愛的桌遊開始，讓他們從遊戲中瞭解各種投資工具、認識風險等，小錢也能致富，及早達到財富自由。



取自今周刊 368 期 2010-01-21 <https://reurl.cc/6209Rk>

## 二、社團教學目標

1. 從遊戲輕鬆學習如何持續創造被動收入(購買資產，創造資產)，以達到財富自由。
2. 利用桌遊及事件串聯，培養社員對商業知識之興趣，進而建立正確的「金錢觀」、「消費觀」、「投資觀」及「理財觀」。
3. 由林淑滿、歐郁玟及江曾為美三位老師負責不同桌遊的課程設計。桌遊詳細內容見成果報告。



### 三、社團企畫及成果報告

#### (一)社團企畫

1.社團歷史沿革：108 學年度新成立之社團。

2.上課地點：生涯規劃教室及多功能教室。

3.成立宗旨：

(1)教育部於 2011 年將理財教育列入九年國教，本校 108 課綱納入選修課程，故成立本社團作為課程前導。

(2)讓社員瞭解更多財經新知。

(3)建立社員正確的金錢價值觀。

4.課程安排：

(1) 理財桌遊實作。

(2) 財商電影賞析。

(3) 財商專家實際授課。

(4) 證券保險業實地參訪。

(5) 課程心得交流。

#### (二) 成果報告(涵蓋課程內容簡介、上課照片)

1.課程桌遊內容簡介

## ※(1)地產達人 (For Sale)



### 遊戲目的

訓練理財的能力，讓他們學習思考如何買賣，才會賺取較多現金，可以幫助以後購物學會控制預算。

### 遊戲概念

玩家們在玩家中扮演一個個房屋仲介商，運用手中的金錢與其他人競標房地產，並且再轉手出讓獲得最高的利潤。

### 遊戲流程

分為兩階段進行：1.購買房屋 2 出售房屋

#### 1 第一階段：購買房屋

- 1.1 依照人數翻開一樣數量的房產卡，面朝上放在桌面中央，例如 4 位玩家就翻開 4 張牌。
- 1.2 選擇 1 位玩家擔任起始玩家，遊戲順時針進行。
- 1.3 宣告自己要出價多少錢，並把相應金幣公開放在面前。
- 1.4 下個玩家若想加價，則必須出比目前最高價更高的價格。
- 1.5 若輪到你時不想加價，也可以選擇 PASS，並拿取目前桌面上價值最低的房產卡。
- 1.6 若玩家已經先出過價，之後要選擇 PASS 時，要將已出價金幣的一半支付給銀行。遊戲中的最小單位是 1000，無法找零。當支付一半時無法均分，無條件進位支付。(如：出價 4000 後要 PASS，收回 2000，支付 2000 元；但是出價 5000 元後要 PASS，則是收回 2000，支付 3000 元。)
- 1.7 玩家擁有的金幣及房產卡都不公開。
- 1.8 PASS 的玩家這一輪就結束了，每個人每輪只會拿到 1 張房產卡。當除了出價最高者，其餘玩家都棄權時，該玩家得標。拿取最後一張最高價值的房產卡並支付全額價格。
- 1.9 接著再翻開等同玩家人數的房產卡，進形下一輪。
- 1.10 下一輪由本次得標者第一個開始。直到所有房產卡都被拍賣完，遊戲進入下一階段。
- 1.11 剩餘的錢幣保留，遊戲結束會列入分數計算！

#### 2 第二階段：出售房屋(變現)

- 2.1 如同第一階段，翻開等同玩家人數的本票卡，放在桌子中央讓所有玩家查看。
- 2.2 每位玩家從自己手中的房產卡秘密選擇 1 張，面朝下蓋在自己面前。
- 2.3 待全部玩家都選擇完畢後，一起翻開，由房產卡價值最高的玩家開始，輪流拿取場上 1 張本票卡。
- 2.4 每位玩家都分到 1 張本票卡後 1 輪結束，再翻開等同玩家人數的本票卡，進行下一輪。直到所有本票卡分完遊戲結束。

#### 3 遊戲結束

- 3.1 兩個階段都結束後遊戲結束並記分。當所有玩家買賣完成後，將自己所得到的本票價值加起來，還有剩下的錢幣也可以算進去，擁有最多錢的玩家，即為地產達人。

## ※(2) IPO Tour 華爾街投資大亨



圖片來源：<http://pf-cashflow.weebly.com/21830216972017132057.html>

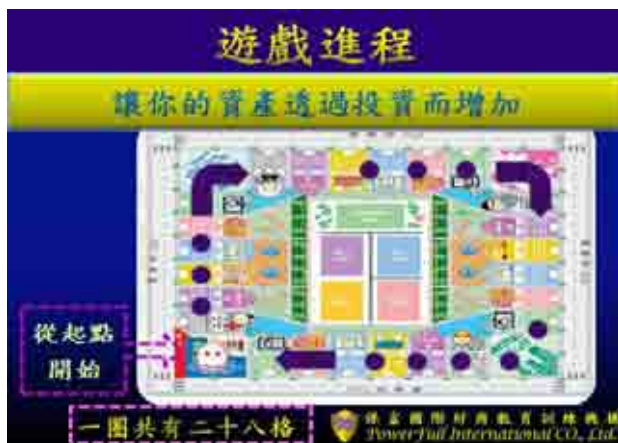
### 遊戲目的

輕鬆掌握證券市場的脈動，成為新一代的股市大亨。

### 遊戲概念

有很多人聽過股票、但沒有玩過；有些人聽過公債、但沒有玩過。  
有很多人聽過期貨、但沒有玩過；有些人聽過當沖、但沒有玩過。  
我們希望透過遊戲這件事讓大家去練習甚麼叫作股票、基金、期貨、外匯、選擇權……  
等

遊戲方式：保富國際股份有限公司吳鴻彬經理提供



### ※(3)我是大股東



圖片來源：<http://pf-cashflow.weebly.com/21830216972017132057.html>

#### 遊戲目的

體驗股票投資的風險及操作策略。

#### 遊戲概念

模擬現實的股票市場，低價買進高價賣出，完全公開的市場資訊，包含影響股價的新聞事件、公司經營的基本面、股東權益的配股配息...等個股資訊，讓玩家藉由影響股價漲跌的因素來看公司的基本面、治理理念及產業前景，能用更深入的角度看待股票投資。

遊戲方式：保富國際股份有限公司吳鴻彬經理提供





## ※(4)現金流之御錢貓



資料來源：

[http://www.ycjhs.ntct.edu.tw/ezfiles/40/1040/attach/71/pta\\_144699\\_8917124\\_35695.pdf](http://www.ycjhs.ntct.edu.tw/ezfiles/40/1040/attach/71/pta_144699_8917124_35695.pdf)

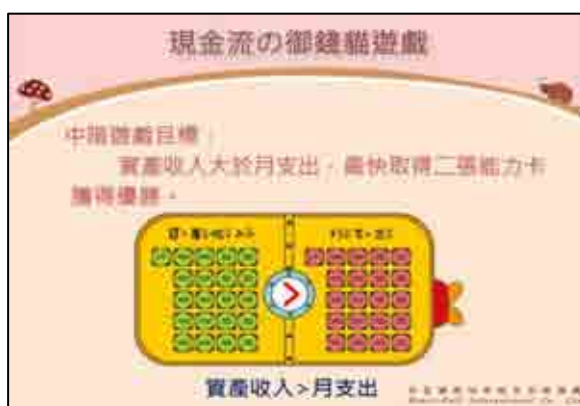
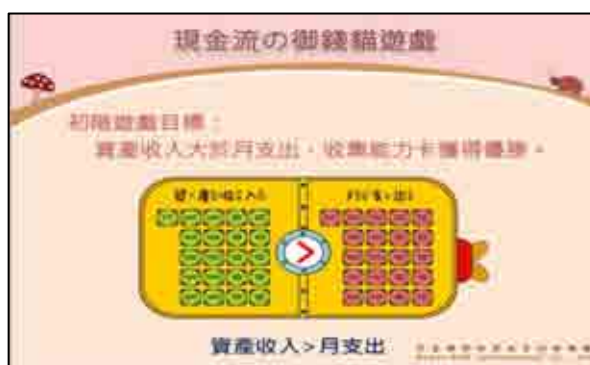
### 遊戲目的

讓玩家可以在最短的時間內，學會財務報表的應用與投資判斷的能力。遊戲真正要傳遞的，是金錢的本質和正確的價值觀，財富的自由不光是物質的滿足，還包含身體心靈的健全富足，以追求人生價值的成就與傳承。

### 遊戲優點

- 1.從遊戲中學習包含經濟學、會計學和投資學等專業科目的基本常識。
- 2.遊戲中創造一個同時包含資產負債表、損益表與簡易現金流量表的個人財務報表，讓人們先於遊戲中學習製作財報的流程，再進一步將其應用於日常生活中。
- 3.遊戲中學習風險管理的計算方式，讓學習者在真正進入投資市場之前，能對風險管理有基本的認知和規劃的能力。

遊戲方式：保富國際股份有限公司游翰霖 總經理提供



## ※(5)現金流成人版



圖片來源：<http://pf-cashflow.weebly.com/21830216972017132057.html>

### 遊戲介紹

全球第一套以財商學習為主題的教具，透過遊戲的實際操將資產、負債的差異性及現金流動的觀念呈現出來，透過現金流遊戲的體驗富爸爸窮爸爸書中所提及的財務觀念更可以得到最佳的驗證。

### 遊戲目的

不斷地購買能夠創造現金流的資產，累積非工資收入，當非工資收入 > 總支出就會財務自由，走向快車道進入有錢人的世界

規則	<p><b>內圈</b>:老鼠賽跑-每天追著錢在跑</p> <p><b>外圈</b>:快車道-每天被錢追著跑</p>
說明	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 做生意/大買賣:可參與股票,基金,房地產,企業等多項投資</li> <li>2. 額外支出:待費</li> <li>3. 慈善事業:捐贈收入10%(下三回合可多丟一顆骰子)</li> <li>4. 銀行結算日:發放可現金</li> <li>5. 市場風雲:影響房屋,股票,公司等漲跌</li> <li>6. 生小福:增加支出,最多3人(唱生財快樂)</li> <li>7. 失業:處罰,坐吃山空 (休息二回合,加油三下)</li> <li>8. 破產:現金為負</li> <li>9. 貸款:利息10%</li> </ol>

注意事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 經過銀行時,記得要領錢!</li> <li>● 小孩生滿3個,即被結紮</li> <li>● 如沒有足夠現金投資時,可將權利以<b>競標方式</b>賣出,讓出投資機會!</li> <li>● 所有資產變賣後,透過銀行貸款 月現金流依舊為負,即<b>破產</b>,出局!</li> </ul>
------	--

提示重點	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 掌握關鍵投資:(自己+市場敏感度)</li> <li>2. 非工資收入 &gt; 總支出 <b>增加非工資收入+降低總支出</b></li> </ol>
致勝關鍵	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>買到夢想!!!</b></li> <li>2. 現金流 &gt; 5萬</li> </ol> <p>其次<b>A</b>. 跳出老鼠圈 <b>B</b>. 非工資收入最高</p>

## ※(6)財富自由



圖片來源：<http://www.enrich-brain.tw/pages/%E9%81%8A%E6%88%B2%E4%BB%8B%E7%B4%B9>

### 遊戲介紹

模擬真實的職場狀況和投資環境，在買賣股票、房地產、生意機會的過程中，玩家能學習到財商觀念，並體會理財的最終意義。財富自由的真正目的並非鼓勵不工作，而是改變工作的意義。擁有好的理財觀念，才更有機會實踐自我的人生價值。

### 遊戲特色

- 特色 1. 模擬人生中職場狀況和投資環境。
- 特色 2. 體驗股票、房地產、創業最真實的台灣情況。
- 特色 3. 規則簡單，高中生也很容易學會。
- 特色 4. 破關同時，也學到正確財商觀念。
- 特色 5. 重視合作大於競爭，和朋友增進感情。

### 遊戲介紹：資料來源

<http://www.enrich-brain.tw/pages/%E9%81%8A%E6%88%B2%E4%BB%8B%E7%B4%B9>

#### 1 選職業和抄寫職業卡



#### 2 同桌自我介紹



#### 3 遊戲目標(財富自由→達成夢想)



## ※(7)金融戰略王



圖片來源：<http://pf-cashflow.weebly.com/21830216972017132057.html>

### 遊戲介紹

金融戰略王綜整近一個世紀以來的 52 場世界事件，以 AI 大數據分析計算了世界上真實發生過的各種政治、心理、經濟、策略與環境上重大事件，利用大數據分析事件在股市、債市、匯市、原物料與房市等五大主要市場上造成的影響，玩家可以透過有趣的遊戲方式，探究過去曾經發生的事件造成真實金融市場的影響，提升國際觀進而將經驗推演到現在世界舞台上發生的大事，並預測事件將來的影響；也可教導基本相關理知識，養成正確的「金錢觀」、「消費觀」、「投資觀」及「理財觀」。

遊戲簡介(資料來源：[https://www.lungteng.com.tw/Web/resources\\_File.aspx?KEY=578](https://www.lungteng.com.tw/Web/resources_File.aspx?KEY=578))

### 第一階段

金融戰略王地圖冒險，小組成員扮演基金經理人，模擬全球資本市場的真實情況進行投資獲利，過程中動態調整資產配置比重，以面對各種金融事件對資本市場的衝擊，從模擬遊戲中累積全球財經知識，鍛鍊動態策略布局與危機處理能力。

1. 觀察金融戰略王地圖上可能經過途徑的牌型，決定如何將手上的籌碼配置給金融五寶。
2. 擲骰前進，並根據得到的卡片結算獲利、損失或是購買企業。
3. 與銀行結清本回合的資產後，輪到下位玩家進行配置籌碼及擲骰。
4. 所有事件卡抽取完畢後，銀行清算所有玩家的資產後，第一階段結束。

### 第二階段：

1. 以第一階段中獲得的卡片與資金進行玩家間對戰，每位玩家只留下卡牌(最多 5 張)、資金、10 枚籌碼及資產配置盤。
2. 發動攻擊時，先將自己的事件卡亮出，但須蓋住卡片下方之衝擊指數。
3. 其他玩家根據攻擊方所亮出之卡牌內容，判斷決定如何配置 10 枚籌碼在五大金融市場
4. 攻擊方玩家可依其他玩家的配置，選擇一名對象來進行攻擊，亮出攻擊卡牌。
5. 被攻擊玩家結算受影響資產，遭損失則付金額；反之，結算為正，攻擊者要支付金額。
6. 玩家可搭配其他特殊卡片一起攻擊，強化攻擊力。被攻擊方亦可出牌防禦之。
7. 當所有人都出完事件卡，遊戲結束，結算資金。贏得最多資金者即成為「金融戰略王」。



## 2. 課堂活動成果照片



108.10.09 地產達人一



108.10.09 地產達人二



108.10.16 我是大股東一



108.10.16 我是大股東二



108.10.16 我是大股東三



108.10.16 我是大股東四



108.10.30 現金流之御錢貓一



108.10.30 現金流之御錢貓二



108.11.20 財富自由一



108.11.27 財富自由二



109.03.18 金融戰略王牌卡一



109.03.18 金融戰略王牌卡二



109.03.25 財商專家財經新聞導讀一



109.03.25 財商專家財經新聞導讀二



109.04.01 金融戰略王第一階段 一



109.04.01 金融戰略王第一階段 二



109.04.01 金融戰略王第一階段 三



109.04.01 金融戰略王第一階段 四

## 貳、社務資料

### 一、社員加入方式

1. 本社團為第一次成立，由發起人會三乙班胡瑜庭進行社團招生宣導。

2. 社員透過網路選社加入，高三生優先參加。

3. 下表為社團宣導照片。



4. 社員名單如下：

班級	座號	姓名	班級	座號	姓名
資一丙	02	賴○豪	會三乙	20	林○旻
資二乙	06	林○鴻	會三乙	21	邱○嵐
會三乙	01	楊○翔	會三乙	22	廖○萱
會三乙	02	黃○緯	會三乙	25	陳○雯
會三乙	03	連○榆	會三乙	28	譚○心
會三乙	04	吳○麟	會三乙	31	林○瑩
會三乙	07	陳○桓	會三乙	33	潘○琳
會三乙	08	陳○平	商三甲	25	王○平
會三乙	10	胡○庭	商三乙	16	葉○菱
會三乙	15	彭○雅	資三丙	01	李○靈
會三乙	18	陳○勻	資三丙	02	林○捷
會三乙	19	蔡○羚	資三丙	06	蔡○瑜
資三丙	13	吳○達	資三丙	13	吳○達



## 二、社團幹部改選

### 國立花蓮高商 理財生活社 改選交接單

#### 第 1 屆幹部交接

交接日期：2019/12/11

職務名稱	社長			
班 級	會三乙	➡	班 級	資三丙
姓 名	陳顛勻		姓 名	吳冠達
職務名稱	副社長			
班 級	會三乙	➡	班 級	會三乙
姓 名	邱香嵐		姓 名	林佳瑩
職務名稱	總務			
班 級	會三乙	➡	班 級	會三乙
姓 名	彭欣雅		姓 名	陳顛勻
職務名稱	文書			
班 級	會三乙	➡	班 級	會三乙
姓 名	譚惟心		姓 名	彭欣雅
職務名稱	康樂			
班 級	會三乙	➡	班 級	會三乙
姓 名	林佳瑩		姓 名	邱香嵐

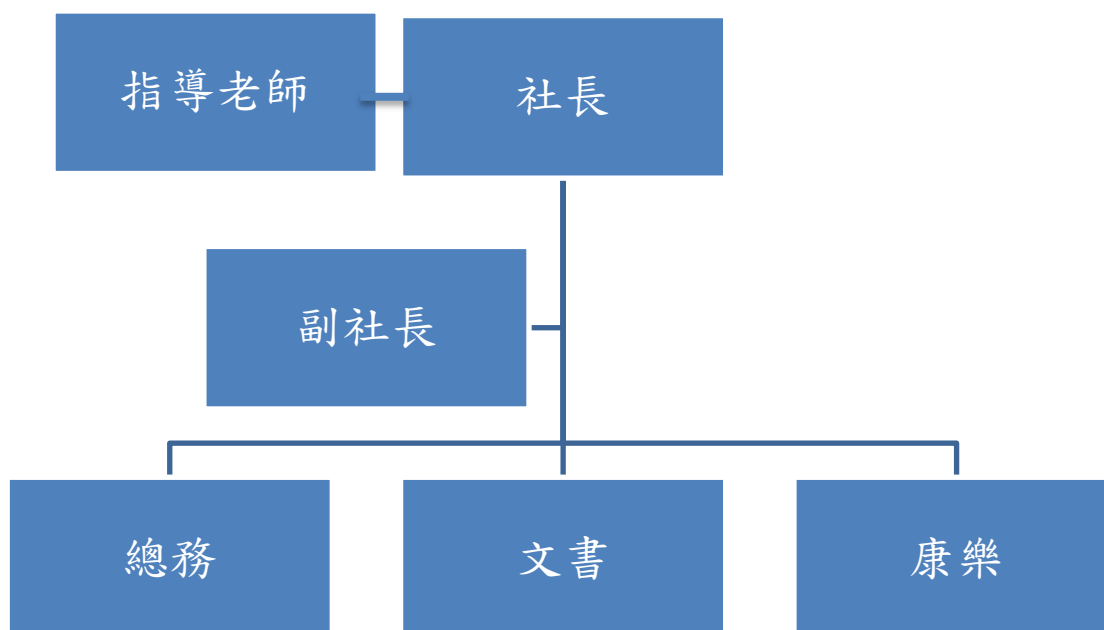
### 三、社團幹部分工合作、財務管理

#### (一)幹部職掌

#### 國立花蓮高商 理財生活社 幹部職掌

職務名稱	職掌（工作說明）
社長	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 承學務處及指導老師之指導，領導社團。</li><li>2. 參與學務處召開之社長會議。</li><li>3. 與指導老師保持密切連繫。</li><li>4. 召開幹部會議，議決社團重大事項。</li></ol>
副社長	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 襄助社長處理社團事務。</li><li>2. 籌辦招生事宜。</li><li>3. 社團意見之處理。</li><li>4. 其他交辦事項。</li></ol>
總務	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 社團經費預算。</li><li>2. 社團經費收支之帳務工作。</li><li>3. 社團活動時之收費、保管、記帳。</li><li>4. 其他交辦事項。</li></ol>
文書	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 社團各種紀錄簿之建立及保存。</li><li>2. 社團舉辦活動時之活動手冊印製。</li><li>3. 社團其他有關文書之處理及保存。</li><li>4. 其他交辦事項。</li></ol>
康樂	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 擬訂及執行活動計畫。</li><li>2. 拍攝及整理活動照片。</li><li>3. 參與學校各項活動。</li><li>4. 其他交辦事項。</li></ol>

## (二) 社團組織圖



## (三) 財務管理

國立花蓮高商 理財生活社 帳目管理

項目名稱	收入	支出	結餘	備註
入社費	520		520	每人 20 元 *26 位社員
指導老師贊助	900		1,420	
桌遊競賽獎品		500	920	已發 5 次
結餘			920	

#### 四、社團公務使用及維護情形

(一)桌遊：會計事務科財產，由總務長負責上課前借用，下課後清點完畢歸還，

但部份課程當日未完成會到下次課程結束後歸還。

(二)上課教室：主要上課地點為生涯規畫教室及多功能教室，由文書長負責上課

前辦理借用，下課後整理環境後歸還。部份活動會因課程內容改由其它教室上課。

(三) 財產使用紀錄表

國立花蓮高商 理財生活社 財產使用紀錄表

品名	數量	借用單位	上課教室	借用日期 歸還日期
桌遊－地產達人	6	會計事務科	生涯規劃教室	108.10.09 108.10.09
桌遊－我是大股東	6	本次上課為師生研習，桌遊由會計科主動提供	本次上課為師生研習，資訊館二樓會議室由會計科借用	無借用
桌遊－現金流之御錢貓	6	會計事務科	生涯規劃教室	108.10.30 108.10.30
電影賞析－大賣空	1	圖書館	圖書館電影欣賞室	108.11.13 108.11.13
桌遊－財富自由	6	會計事務科	生涯規劃教室	108.11.20 108.12.11
電影賞析－錢力遊戲	1	圖書館	生涯規劃教室	109.03.18 109.03.18
桌遊－金融戰略王	4	會計事務科	多功能教室	109.03.04 尚未歸還

## 參、其他資料

### 一、服務學習(校內、校外服務狀況)

(一)本社為本學期新成立之社團，本學年並未安排社團服務。下學年預計協助會計事務科辦理均質化國中職涯體驗營桌遊活動中，本社員之成員會擔任助理。

(二)學期末假日時，預計至富邦保險業協助辦理桌遊活動。

### 二、團體或所屬社團成員參加校內外各項活動及成果

(一)本組成員運用商業所學所撰寫的小論文，獲得中學生小論文特優、優等及甲等成績。

(二)本組成員參加德明財經科技大學行銷組競賽，獲得第三名及佳作。

(三)本組成員參加元培科技大學專題競賽，獲得第三名。

### 三、社團活動紀錄簿與平時上課狀況

#### (一)課程活動紀錄簿

#### 國立花蓮高商 理財生活社 課程活動紀錄簿

#### 108 學年度第一學期

節次	日期	課程大綱	上課教室
第一次	10/9	社團簡介。桌遊實作-地產達人	生涯規劃教室
第二次	10/16	桌遊實作-我是大股東	資訊館二樓會議室
第三次	10/30	桌遊實作-現金流之御錢貓	生涯規劃教室
第四次	11/13	財商電影賞析-大賣空	圖書館電影欣賞室
第五次	11/20	桌遊實作-財富自由	生涯規劃教室
第六次	11/27	桌遊實作-財富自由	生涯規劃教室
第七次	12/11	桌遊實作-財富自由卡牌進階	生涯規劃教室

#### 108 學年度第二學期

節次	日期	課程大綱	上課教室
第一次	3/4	財商電影賞析-錢力遊戲	生涯規劃教室
第二次	3/18	桌遊實作-金融戰略王事件卡	多功能教室
第三次	3/25	財商專家實際授課-財經新聞導讀	資訊館二樓會議室
第四次	4/1	桌遊實作-金融戰略王第一階段	多功能教室
第五次	4/15	桌遊實作-金融戰略王第二階段	多功能教室
第六次	6/10	桌遊實作-現金流	多功能教室
第七次	6/24	實地參訪	元大證券

## (二)課程解說及平時上課狀況

### 1.理財桌遊實作

(1)林淑滿、歐郁玟及江曾為美三位老師，各自針對七套桌遊進行課程設計。

(2)社員共分6組進行桌遊，為鼓勵社員熱情參與，不同的桌遊都有辦理競賽，第一名可獲得精美獎品。

(3)老師先講解遊戲規則，在交由社員自行操作，三位老師輪流觀察遊戲情形，並由文書記錄各組競賽成果。

(4)遊戲結束後，由各組分享遊戲心得。



### 2.財商電影賞析

(1)為培養社員正確的價值觀，觀看大賣空及錢力遊戲兩部電影，讓社員能從電影中學習，在賺取財富自由的同時，也能謹記正當取得之合法性。



(2)每位社員要寫影片回饋單，內容最好的可獲得精美獎品。

### 3.財商專家實際授課

邀請財商專家分享最新財經知識，讓社員能獲得更貼近社會的新知。

### 4.證券保險業實地參訪。

為讓社員對金融保險業有更清楚的認識，帶領社員到相關產業參訪。

### 3.財商電影賞析-精選社員學習單

#### 108-2 理財生活社 影片欣賞 心得 109.03.04

(請寫出你看了此影片的心得至少要 300-500 個字)

班級：商三 姓名：葉虹菱 座號：16

這部電影這部電影主要是在說一個剛出社會的股董文員，業績很差，看到同樣在證券文員的同事們每個業績都很好，賺了很多錢，感到很羨慕，後來在一個因緣際會下男主角認識了「號碼牌」，而號碼牌可以操控股票，聽起來是非法的，但也幫男主角賺了很多錢，同事們也對他改變，很多事變得不一樣！有這麼好的事，男主角怎麼可以不把握，於是也不管這件事是非法的，一錯再錯。最後他過癮了，跟極端機關一起將「號碼牌」濫之以法！人本來就是貪婪的，都想爭蓋自己好，替自己打算，有好處，沒有人會不願意，因此會受到利益、金錢、地位等誘惑，但是非法的事情依舊不可以做，或許可以一夜致富，但後果卻不堪設想！有多少無辜的人或是親人會受到牽連，而你又要花多少個日夜去贖罪？雖然這樣一輩子貧窮，但至少是心安理得的活著！平淡的時比起愧疚，不爭佔滿了整個生活還更來的好，但若真的想要致富，應該先找出問題所在，為什麼同事們都有不斷的業務，而我卻一個都沒有，改善問題，讓自己成長、進步，或許機會不一樣！也不會走上了犯罪這條不歸路！

Good 4/1

#### 108-2 理財生活社 影片欣賞 心得 109.03.04

(請寫出你看了此影片的心得至少要 300-500 個字)

班級：會三乙 姓名：胡瑜庭 座號：10

因為之前沒有接觸過股票，所以一開始對這部片沒有很了解，不過從中也能發現一個金融人員的操守真的非常重要，不能做非法、愧對良心的事。故事一開始男主也是個腳踏實地認真做事的人，但受到了誘惑，從這裡也能看見，如果上司們能有多點耐心教導他，那他是否不會這樣呢？但選擇做非法的事就是不對。在這部電影中也能發現，留存證據保護自己很重要，在最後若願意回頭也不會太晚。也許未來出社會，我們也會受到各種誘惑，但希望自己在做之前能問問自己，這樣是正確的吗？另外我也希望自己能夠多點耐心面對其他人，適時的鼓勵真的很重要。可能在自己不知道的時候，我們也拉了別人一把，這個社會需要很多正能量，若能從我們本身開始做起，那相信這個社會也能往更好的方向去發展，讓整個社會都是正向的風氣。

Good 4/1



108-2 理財生活社 影片欣賞 心得 109.03.04 頁 6

(請寫出你看了此影片的心得至少要 300-500 個字)

我看這部電影，男主角說他想賺大財，突然有人說有大筆的錢可以賺，不需要幫委託人下單買股票，然後就會有大把的鈔票入帳，男主角做了一阵子之後，男主角有了錢就開始愛了一個人，也開始被槓桿調控的人盯上了，再最後的時候居然要讓自己的好朋友的公司的公司倒閉，他選擇幫助自己的朋友，把幕後主使給抖了出來，有時候人的眼中只有錢就目中無人了，連自己的朋友都不管了，只為了眼前的利益，卻無視了真實的事物，錢能使一個人改變，但是沒有了錢，真實的事物也都沒了，所以人不要一味的追求一時的暴利，反而損失了真實的一切，男主角最後決定幫助自己的好友，重建他們之間的友誼，我覺得非常棒，當男主角發現幕後主使會利用一些骯髒的手段來達到控制股票的漲跌的時候，男主角就覺得事情不對勁了，最後輪他朋友的時候，他就反過來對付委託人，最後委託人被捉住了，我覺得這部片的帶入感很好，也可以知道股票買賣怎麼運作的，我覺得很有趣。

good 4/1

108-2 理財生活社 影片欣賞 心得 109.03.04

(請寫出你看了此影片的心得至少要 300-500 個字)

班級：會三 姓名：楊少翔 座號：1

想要變有錢應該是大部分人都想要，因為在這世界上沒有錢就沒有辦法活下去連自己想做的事情也無法達成，雖然如此，但我應該不會像影片中的男主角一樣做這樣的事，如果我做了跟他一樣的事的話，我想我應該不會過的很開心，因為那些錢是用了非法的手段所得到的，我也不可能會過的心安，反倒是會擔心我會不會被抓走之類的，影片中最讓我印象深刻的是，男主到病島去探望自己的父親，他跟自己母親說為什麼要用重複性的餐具，那些東西用完就該丟掉了，這讓我想起一句話，不要因為自己變強了而忘記那些弱小人們的心情，當男主角變有錢的時候，卻忘了去理解自己母親的心情。

good 4/1

理財桌遊社 影片回饋單 班級：<sup>會三</sup> 姓名：林偉捷 座號：2 日期：1081120

說明：社團已經在強調財富自由，也玩過地產達人、御錢貓、我是大股東等桌遊，此次看影片是希望同學在賺取財富自由的同時，也能謹記正當取得之合法性。

1.大賣空闡述的是甚麼？(事實描述)

銀行將信用良好的AAA債券和信用不良的B債券整合成CDO(擔保債權憑證)，再將其販售，投資客在不知其高風險的狀況下，一窩蜂的買進，結果銀行調高利率時，貸款的人繳不出金幣，大量的違約，有買信用違約交換(CDS)的人獲利，銀行無法支付CDS的金巨額，因而破產，人們也因CDO的虧損而破產，經濟死氣沉沉。

2.從影片中學到甚麼？(反思延伸)

不要盲從的跟著投資

good 1/30

理財桌遊社 影片回饋單 班級：<sup>會三</sup> 姓名：林佳馨 座號： 日期：1081120

說明：社團已經在強調財富自由，也玩過地產達人、御錢貓、我是大股東等桌遊，此次看影片是希望同學在賺取財富自由的同時，也能謹記正當取得之合法性。

1.大賣空闡述的是甚麼？(事實描述)

金融海嘯、泡沫經濟的故事，有4位利用CDS信用違約交換，因股市崩盤而獲利的人。

2.從影片中學到甚麼？(反思延伸)

劇中有4位利用CDS信用違約交換，當時那些銀行家都覺得穩穩的，但結局是最後那4位獲利，也因為這樣造成金融海嘯，讓許多人失業，當你了解一個體系，卻用自己所看到的事物去解讀一切，會造成很大的危機。

good 1/30

理財桌遊社 影片回饋單 班級: 黃三石 姓名: 李長豐 座號: / 日期: 1081120

說明: 社團已經在強調財富自由, 也玩過地產達人、御錢貓、我是大股東等桌遊, 此次看影片是希望同學在賺取財富自由的同時, 也能謹記正當取得之合法性。

1. 大賣空闡述的是甚麼? (事實描述)  
銀行為了賺取利息, 其高層採取跨信用的研和不同的B級(DD)中證券販賣, 投資人也不了解內容, 只憑註冊公司的認證就買, 更不知認證中心也虧錢, 了解內容就直接給予認證  
就這樣, 不斷的欺騙下, 世界的經濟被"垮台"。

2. 從影片中學到甚麼? (反思延伸)  
賺錢要走正道  
且要維護經濟市場, 不可人為破壞他

good  
1/20

理財桌遊社 影片回饋單 班級: 黃一丹 姓名: 鄧凱琳 座號: / 日期: 1081120

說明: 社團已經在強調財富自由, 也玩過地產達人、御錢貓、我是大股東等桌遊, 此次看影片是希望同學在賺取財富自由的同時, 也能謹記正當取得之合法性。

1. 大賣空闡述的是甚麼? (事實描述)  
2007-2008年環球金融危機期間, 四位以專業手法操作基金的人  
各自進行大賣空, 就此揭開的驚人事實。

2. 從影片中學到甚麼? (反思延伸)  
在投資前作些功課, 並不要聽那些大賣空的人, 思考獲得的正當性。

理財桌遊社 影片回饋單 班級: 魯三 姓名: 潘毅斌 座號: 32 日期: 1081

說明: 社團已經在強調財富自由, 也玩過地產達人、御錢貓、我是大股東等桌遊, 此次看影片是希望同學在賺取財富自由的同時, 也能謹記正當取得之合法性。

1. 大賣空闡述的是甚麼? (事實描述)  
2007-2008年環球金融危機和經濟環境時所發生的故事  
四位以專業手法操作基金而進行大賣空, 就此揭開

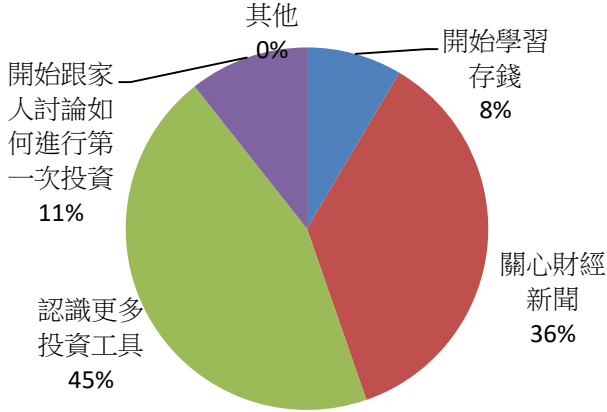
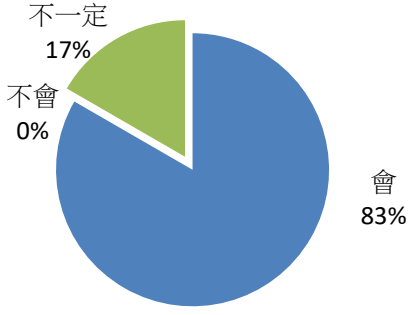
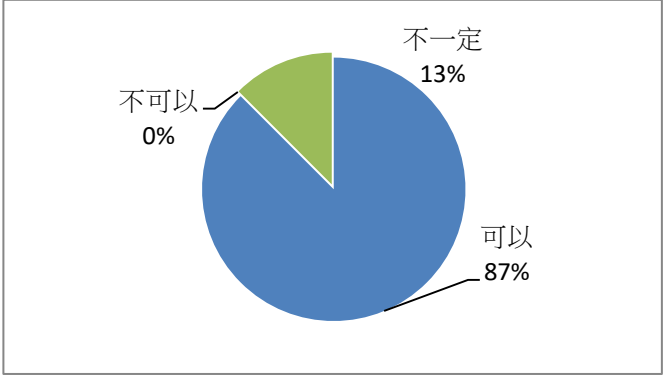
2. 從影片中學到甚麼? (反思延伸)  
多虧僥倖讓你大賺一筆, 但卻要用更大的代價來交錢  
! 更多時候是把中產階級弄去得不償失

## 四、本學年社團優缺點及未來展望

(一)針對課程進行問卷調查，以了解運作方式是否符合社員期待，共 26 位社員，

24 位社員填答。以下為問卷結果：

<p>1. 你選擇本社團的原因為何？（可複選）</p> <table border="1"> <caption>你選擇本社團的原因為何？（可複選）</caption> <thead> <tr> <th>原因</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>喜歡理財</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>喜歡桌遊</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>同學參加</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>老師介紹</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>其他</td> <td>2%</td> </tr> <tr> <td>隨便選</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	原因	百分比	喜歡理財	30%	喜歡桌遊	30%	同學參加	25%	老師介紹	13%	其他	2%	隨便選	0%	<p>調查選社的原因為何？喜歡理財及喜愛桌遊最多各佔 30%，其次為同學參加 25%。選其他選項的社員，是技藝競賽選手，上學期沒參加，這學期被安排至本社團。</p>		
原因	百分比																
喜歡理財	30%																
喜歡桌遊	30%																
同學參加	25%																
老師介紹	13%																
其他	2%																
隨便選	0%																
<p>2. 你曾經參與過的社團活動？（複選）</p> <table border="1"> <caption>你曾經參與過的社團活動？（複選）</caption> <thead> <tr> <th>活動</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>桌遊—地產達人</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>桌遊—我是大股東</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>桌遊—財富自由</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>桌遊—現金流之御錢貓</td> <td>14%</td> </tr> <tr> <td>桌遊—金融戰略王</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>電影賞析—錢力遊戲</td> <td>16%</td> </tr> <tr> <td>電影賞析—大賣空</td> <td>14%</td> </tr> </tbody> </table>	活動	百分比	桌遊—地產達人	13%	桌遊—我是大股東	13%	桌遊—財富自由	14%	桌遊—現金流之御錢貓	14%	桌遊—金融戰略王	16%	電影賞析—錢力遊戲	16%	電影賞析—大賣空	14%	<p>調查社員參與的社團活動？上學期至今，共玩過 5 套桌遊。分別是地產達人、我是大股東、財富自由、現金流之御錢貓、金融戰略王。上學期部分社員參加為技藝選手及原住民語言認證培訓，所以沒有上課；其餘 19 位社員出勤率很高。</p>
活動	百分比																
桌遊—地產達人	13%																
桌遊—我是大股東	13%																
桌遊—財富自由	14%																
桌遊—現金流之御錢貓	14%																
桌遊—金融戰略王	16%																
電影賞析—錢力遊戲	16%																
電影賞析—大賣空	14%																
<p>3. 理財生活社，對培養投資理財的概念有幫助嗎？</p> <table border="1"> <caption>理財生活社，對培養投資理財的概念有幫助嗎？</caption> <thead> <tr> <th>幫助程度</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>非常沒有幫助</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>非常有助於</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>有幫助</td> <td>42%</td> </tr> <tr> <td>普通</td> <td>8%</td> </tr> <tr> <td>無幫助</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	幫助程度	百分比	非常沒有幫助	0%	非常有助於	50%	有幫助	42%	普通	8%	無幫助	0%	<p>想了解本社是否對社員培養投資理財的概念有幫助？認為對培養投資理財的概念，非常有幫助佔及有幫助的佔 82%。</p>				
幫助程度	百分比																
非常沒有幫助	0%																
非常有助於	50%																
有幫助	42%																
普通	8%																
無幫助	0%																

<p>4. 參加社團，對你理財生活有何改變？</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>改變</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>認識更多投資工具</td> <td>45%</td> </tr> <tr> <td>關心財經新聞</td> <td>36%</td> </tr> <tr> <td>開始跟家人討論如何進行第一次投資</td> <td>11%</td> </tr> <tr> <td>開始學習存錢</td> <td>8%</td> </tr> <tr> <td>其他</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	改變	百分比	認識更多投資工具	45%	關心財經新聞	36%	開始跟家人討論如何進行第一次投資	11%	開始學習存錢	8%	其他	0%	<p>想瞭解社員因為參加本社團，對理財生活有何改變？（可複選）</p> <p>以認識更多投資工具最高 45%，其次是關心財經新聞 36%、開始跟家人討論如何進行第一次投資 11%，開始學習存錢 8%。</p>
改變	百分比												
認識更多投資工具	45%												
關心財經新聞	36%												
開始跟家人討論如何進行第一次投資	11%												
開始學習存錢	8%												
其他	0%												
<p>5. 你會推薦他人選擇本社團嗎？</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>回答</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>會</td> <td>83%</td> </tr> <tr> <td>不一定</td> <td>17%</td> </tr> <tr> <td>不會</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	回答	百分比	會	83%	不一定	17%	不會	0%	<p>想瞭解社團成立成效如何，調查你會推薦他人選擇本社團嗎？</p> <p>有 83% 社員會推薦學弟妹參加另外不一定佔 17%。口頭詢問社員原因，他們認為每個人對理財的認知不同。</p>				
回答	百分比												
會	83%												
不一定	17%												
不會	0%												
<p>6. 你建議理財桌遊可以放入正式課程中嗎？</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>回答</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>可以</td> <td>87%</td> </tr> <tr> <td>不一定</td> <td>13%</td> </tr> <tr> <td>不可以</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	回答	百分比	可以	87%	不一定	13%	不可以	0%	<p>本社宗旨是 108 課程前導，調查理財桌遊可以放入正式課程中嗎？</p> <p>有 87% 認為可以放入正式課程中，13% 認為不一定。口頭詢問社員原因，他們表示因為社團時間有限，也比較輕鬆，但放入正課中，關於評分方式等因為有成績，感覺不像社團學習輕鬆。</p>				
回答	百分比												
可以	87%												
不一定	13%												
不可以	0%												

7. 還有其他建議，請簡述如下：

- (1) 可以多講時事。
- (2) 非常好，讓我們了解很多有關財經的事，也很有趣。
- (3) 非常好，對經濟及投資的概念有深刻的印象，very good。
- (4) 希望有更多影片可以看。
- (5) 可以有更多遊戲可以玩。
- (6) 希望能結合有關現代經濟評析，了解現在國際局勢。

(二) 未來展望：

- 1.從問卷結果得知，社員同意本社團對建立投資理財有幫助，也對商業知識更加了解，認同社團運作成效良好。
- 2.本社成立目的之一為 108 課程之課程前導，大部分社員都同意可以放入學校課程，但評量方式可以需要再思考。桌遊是團體遊戲，如何個別化評量，需要設計多元評量，成績計算才有所依據。