

# 以 CIPP 模式評鑑北部都會區某國小高年級社會科遊戲式課程實施成效

## Research on the Implementation of the Game-based Curriculum for the Social Sciences in the Elementary Schools of a Primary School in the Northern Metropolitan Area by CIPP Model

鄭伊芸<sup>1</sup>

CHENG, YI YUN<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 臺北市仁愛國小教師

<sup>1</sup> Ren Ai elementary school teacher

E-mail : krisschenger@gmail.com

### 摘要

108 課綱涵蓋「知識」(knowledge)、「態度與價值」(attitudes & values)、「技能」(skills)三大範疇像麻花般交織成為「素養能力」(competencies)，並訴諸於行動(action)。讓孩子從遊戲式沉浸體驗中學習社會科知識，培養高年級學童的自主學習能力，以提升社會領域的素養運用於日常生活情境中。

本研究目的在運用 CIPP 評鑑模式分析遊戲式課程對高年級學童在社會科實施的成效。因考量各區域與學校班級之間的差異性，故運用行動研究分析研究班級遊戲式課程之實施現狀，並以文件資料、觀察記錄、半結構式訪談、學生學習前後測、李克特情意量表與問卷調查進行 CIPP 評鑑模式的資料分析。

經過資料分析後，獲得以下結論。背景方面：個案學校學生的學力明顯優於該都會地區，加上教學資源豐富，家長投入度也較高。課程輸入資源方面：

是以翰林版六下社會科第二課為主要內容，搭配互易遊戲，令學生在交易互動中體驗溝通以及交易過程，進而產生「有感」學習。過程變項方面：1.有七成學生體會到賺錢不易；2.三至四成學生學到金錢管理很重要；3.三成學生提出發現詐騙行為付出少但利潤很高，所以推論出目前社會上詐騙行為猖獗的可能成因。結果方面：1.學生對此遊戲課程抱持正面態度且認為課程對自己未來有正面幫助；2.動機方面此班級在內在動機部分高於外在動機，而且喜歡有挑戰且能引發好奇心的題目設計，對於遊戲後得分高低的順位低於喜好程度；3.對於遊戲掌握度的自我效能感普遍偏低。從資料分析結果可發現遊戲式課程不僅孩子有深刻體驗，也能幫助孩子擁有更多面對未來社會的核心能力。研究者也在最後針對高年級社會領域教學細節提出實務性建議及未來研究的參考。

**關鍵字：CIPP 模式、遊戲式課程、社會領域、國小、高年級**

## Abstract

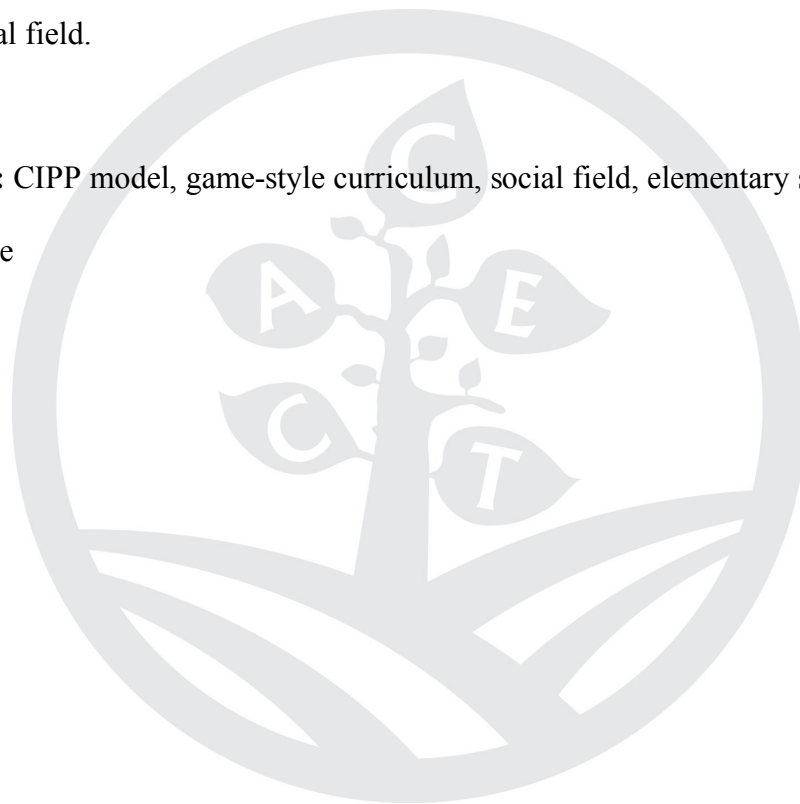
The 108 syllabus mainly covers "knowledge", "skills", "attitudes & values" intertwined into "competencies", and finally resorts to action. Let the children learn social science knowledge from the immersive game experience, cultivate the self-learning ability of the upper grade children, and improve the literacy in the social field to apply in daily life situations.

The purpose of this study is to use the CIPP assessment model to analyze the effectiveness of the game experience curriculum in the social sciences of senior grades. Considering the differences between different regions and school classes, action research is used to analyze the implementation status of class game-based courses, using documents, semi-structured interviews, observation records, questionnaire surveys, student pre- and post-testing, and Likert's sentiment scale. CIPP evaluation model data analysis.

After data analysis, the following conclusions were obtained. In terms of background: the case school's academic ability is superior to that of the metropolitan area, the teaching resources are rich, and the parents' input is high. In terms of course input resources: mainly based on the second lesson of the social sciences under Hanlin version six, combined with reciprocal games to allow students to experience the communication and transaction process in transaction interaction, thereby generating "sense" learning. In terms of process variables: 1. 70% of the students experience the difficulty of making money; 2. 30% to 40% of the students learn the importance of money management; 3. 30% of the students put forward fraud and pay less but high profits, so they deduced that social fraud Possible causes of rampant behavior. In terms of results: 1. Students take a positive attitude towards this course and think that this course will have positive help for their future; 2. Motivation is

more intrinsic motivation than extrinsic motivation in the class, and likes to be challenging and can cause curiosity. The problem is that the score is lower than the preference for the score; 3. The self-efficacy part of the game mastery is generally slightly lower. From the results of data analysis, it can be found that the game-style curriculum not only has a profound experience for children, but also helps children have more core abilities to face the future society. The researchers also put forward practical suggestions and reference for future research on the teaching details of the senior social field.

**Keywords:** CIPP model, game-style curriculum, social field, elementary school, senior grade



## 壹、前言

於 103 年 11 月 28 日教育部發布「十二年國民基本教育課程綱要總綱」，自一百零七學年度，依照不同教育階段（國民小學、國民中學與高級中等學校一年級起）開始逐年實施。108 課綱素養主要涵蓋「知識」（knowledge）、「態度與價值」（attitudes & values）、「技能」（skills）三大範疇，這三者看起來分立而行，但其實像麻花一樣交織成為「素養能力」（competencies），最後以訴諸行動（action）。

往常社會科教學多使用影片以及講述方式來教學，較缺少活動式、沉浸式與遊戲式的學習活動，希望藉由這個教學方法讓孩子能從遊戲中激發學習樂趣，並從同儕的競合關係中，了解生產者及供給者間想法的差異，協助孩子連結日常的生活情境，以進一步培養高年級孩子自主學習的能力及提升其在社會領域的素養。

曾淑芬（2004，P.87）提出 CIPP 模式發展至今，已是用來報告評鑑及管理的廣泛性架構，在教育評鑑領域可提供教師、教育單位行政主管與評鑑專家等進行組織的內部評鑑、自我評鑑，以及合約式外部評鑑中來使用。在評鑑模式分類的六種導向中，CIPP 評鑑模式屬於管理導向。而教師可說是班級中的管理者角色。因此，本研究運用了 CIPP 模式來評鑑此社會科素養導向遊戲式課程實施成效。選定的研究對象為北部都會區某國小高年級學生，分析與探討素養導向遊戲式課程實施的背景、輸入、過程及成果四個面向，來瞭解實施現況，以作為該領域課程實施之參考，亦針對素養導向遊戲式課程提出相關建議，以提供各國中小教師實施參考。

本研究目的有二：1、運用 CIPP 模式分析遊戲式課程實施現狀，並做為課程實施依據。2、透過研究結果，對國小高年級社會提出相關課程教學建議。

本研究欲探討的研究問題有四點：1、發展遊戲式課程時實施背景為何？2、遊戲式課程的資源輸入狀況為何？3、遊戲式課程的實施歷程為何？4、遊戲式課程的實施成效為何？

## 貳、內容

### 一、文獻探討

#### （一）CIPP 評鑑模式探究

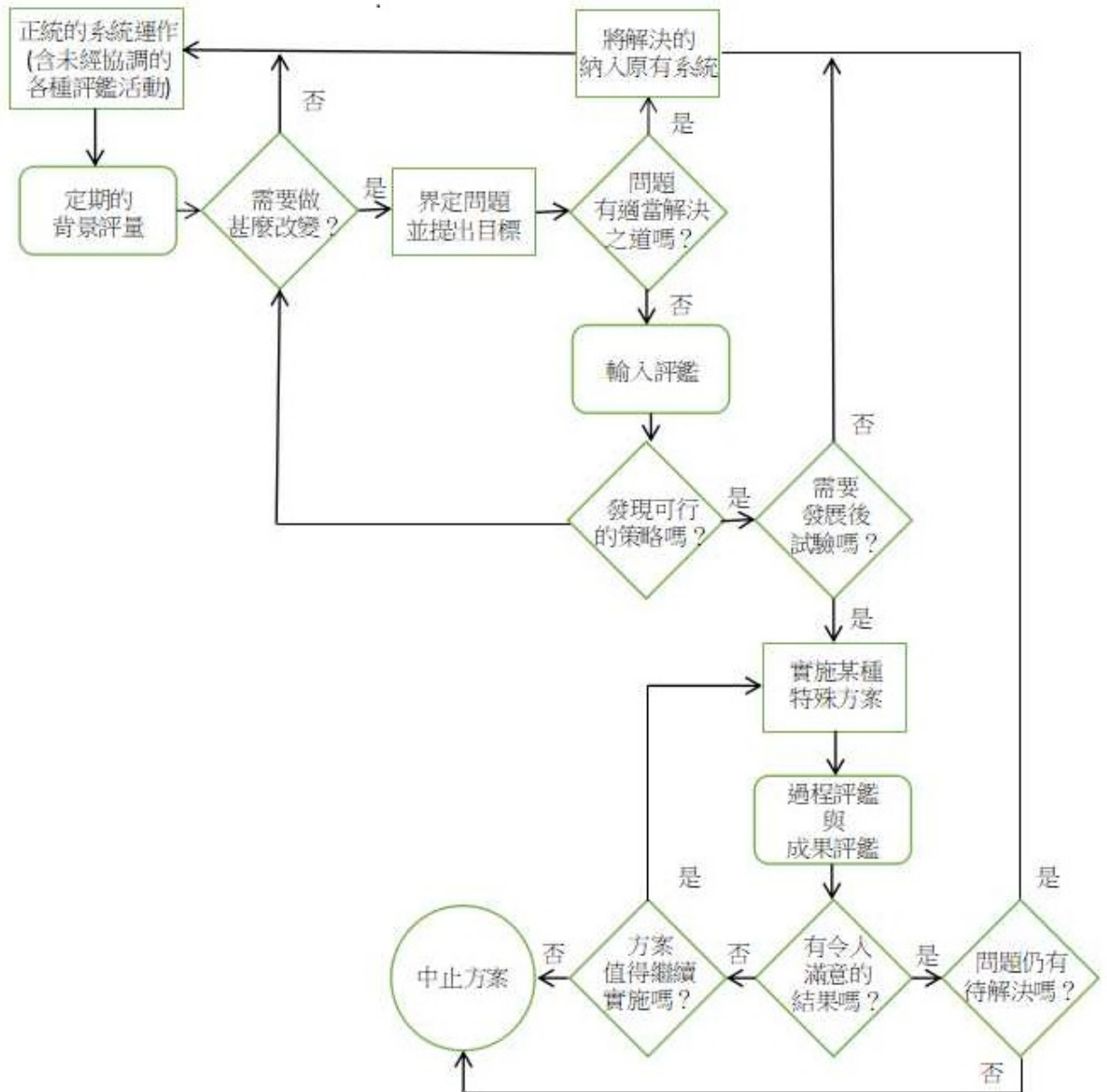
美國於 1965 年通過「初等與中等教育法案」（American's Elementary And Secondary Education Act, 簡稱 ESEA），聯邦政府要求接受補助的所有方案都必須進行評鑑。史塔佛賓(Dr.Daniel Stufflebeam)於此時投入此補助法案

的評鑑工作，為了找出更可行的評鑑途徑時，產生了所謂的 CIPP 評鑑模式（黃光雄，2005，P.183）。CIPP 評鑑模式的內涵可分列四大部分：背景評鑑（context evaluation）、輸入評鑑（input evaluation）、過程評鑑（process evaluation）和成果評鑑（product evaluation）。為方便記憶而使用四種評鑑字首(CIPP)的縮寫，作為此評鑑模式代表性名稱（Stufflebeam, 1983）。

史塔佛賓(2000)文獻中將四類評鑑整理摘要定義作如下解釋（引用自曾淑惠，2004）：背景評鑑用在一個已經定義的環境中，評估其需求、問題、資產與機會並協助評鑑目標的選定；輸入評鑑旨在尋求並檢視切合需要的相關途徑，以協助評估執行方式與幫助計畫的修正；歷程模式旨在持續檢查計畫的實施；成果評鑑調查計畫方案運作符合目標的程度，以提供改進與考核的建議。

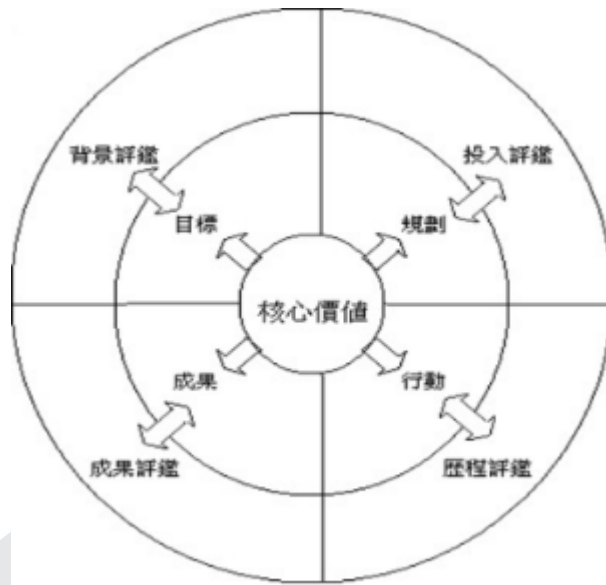
2004 年曾淑惠指出 CIPP 評鑑模式在評鑑上的目的，其重視績效責任也強調決策及增進對教育現象的了解，其中，最重要的理念目的是「不在證明而在改進」（not to proof, but to improve）。基於此觀點，至今日在介紹史塔佛賓的 CIPP 概念時，如下圖一這樣的流程圖依然是不可缺少的呈現圖表。

史塔佛賓（曾淑惠，2004；王全興，2009）提出了 CIPP 評鑑架構圖（如下圖二），是由三個同心圓構成，最內圈表示核心價值，最外圈則是四個部分的評鑑：包含背景評鑑、輸入評鑑、過程評鑑以及成果評鑑。繞在內圈核心價值外的第二圈代表的是影響的四個面向：目標、計畫、行動以及結果，因是由核心價值單向向外延伸，所以以單向向外的箭頭表示。而第二圈以及最外圈的評鑑分類是相互影響的，因此採用雙箭頭表示。



圖一 CIPP 模式用於系統改良之流程圖

資料來源：出自黃光雄編譯（2005，P. 200）



圖二 CIPP 評鑑的模式圖

資料來源：引用自曾淑惠（2004，P. 86）

## （二）體驗式學習(Experiential Learning)

Kolb 在 1984 年提出體驗式學習理論，特別強調學習者在體驗式學習的學習歷程循環中以具體經驗、觀察反思、抽象概念以及主動驗證，經由學習經驗的轉換，來進行學習並從中建立深層理解。體驗式學習以體驗-反思-歸納的模式來學習，以產生反思內省的學習模式。藉由體驗學習方式提供有目的性的主動學習的機會，以期透過真實情境，經由個人與團隊的互動學習來增強個人成長及組織之互動運作和應變能力（謝智謀，2003）。當我們無法肯定或明確知道行為之後產生的結果，會使用實驗的方式以取得經驗與環境接觸。想要從實驗中獲取什麼，端看對於實驗因子的體會經驗或從中了解多少而決定。

## （三）核心素養涵義

一個人為適應現在生活及面對未來挑戰，所應具備的知識、能力與態度即是「核心素養」。其強調學習不宜以學科知識與技能為限，而應關注學習及生活的結合，透過實踐力行而彰顯學習者的全人發展（教育部，2014）。

1. 自主行動：強調個人為學習的主體，學習者應能選擇適當學習方式，進行系統思考以解決問題，並具備創造力與行動力。學習者在社會情境中，能自我管理，並採取適切行動，提升身心素質，裨益自我精進。
2. 溝通互動：強調學習者應能廣泛運用各種工具，有效與他人及環境互動。這些工具包括物質工具和社會文化工具，前者如人造物（教具、學習工具、文具、玩具、載具等）、科技（含輔助科技）與資訊等，後者如語言（口語、手語）、文字及數學符號等。工具不是被動的媒介，而是人我與環境間正向互動的管道。此外，藝術也是重要的溝通工具，國民應具備藝術涵養與生活美感，並善用這些工具。
3. 社會參與：強調學習者在彼此緊密連結的地球村中，需要學習處理社會的多元性，以參與行動與他人建立適切的合作模式與人際關係。每個人都需要以參與方式培養與他人或群體互動的素養，以提升人類整體生活品質。社會參與既是一種社會素養，也是一種公民意識。

#### （四）遊戲式課程的核心素養

遊戲式課程的核心素養分為以下四面向：體驗、溝通互動、社會參與以及自主行動。溝通互動、社會參與以及自主行動對應到 108 課綱各階段中核心素養之內涵，由 108 課綱總綱節錄各段對應的內容如下所示：

1. 溝通互動：E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。國小階段具體內涵 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
2. 社會參與：C2 人際關係與團隊合作具備友善的人際情懷及與他人建立良好的互動關係，並發展與人溝通協調、包容異己、社會參與及服務等團隊合作的素養。國小階段具體內涵 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。
3. 自主行動：A 系統思考與解決問題具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。國小階段具體內涵 E A-2 的具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。

## 二、研究方法

本研究目的在分析高年級社會科以遊戲式課程實施的成效，研究中共有 1 位授課教師，24 位參與學童及 3 位協同的課程研發教師，其中 1 位和授課教師不同校，另 2 位為同校同事。

本研究資料蒐集包括文件資料：北部都會區 A 國小 107 學年度 111 標竿學校 Q&A 與北部都會區 A 國小 102 學年度校務評鑑網；觀察紀錄：授課教師觀察紀錄；半結構式問卷：學生問卷調查表；與李克特情意量表：學生情意量表。研究者依研究問題對應研究工具及資料蒐集。本研究將蒐集的資料加以分類整理並分析，以得到研究結果。

### 三、研究結果

#### (一) 背景評鑑

個案學校背景：該校學生學力水準均高於台北市，學生學習成效佳，成就卓越。在各類體育、藝術與人文、自然與生活科技、多語文等競賽，每年皆有師生代表學校參加，均獲不錯的成績。建置了完善的 e 化環境於教學現場及行政單位。98 年開始持續進行專科教室整修，並在 100 年與 101 年榮獲專科教室營造績優。社區資源豐富，提供多元活動讓學生擁有展現自我的舞台與適性發展的機會。家長個案、社區與學校多方面相互支援合作，擁有完善的統整資源，榮獲 102 年度優質學校資源統整獎及 105 年度台北市金輪獎的榮耀。

此遊戲式課程的教學目標在於讓孩子從遊戲中去體驗抽象的「生產者經營與交易」的概念，親身體驗執行上的困難，並從遊戲中體驗到金錢得來不易，要做好金錢規劃與適當安排。

#### (二) 輸入評鑑

輸入評鑑依據課程規劃與設計時投入的資源來進行評鑑。課程教學設計以翰林版六下社會課第二單元為本次課程教學目標，從認識生產者及消費者開始，讓學生從課堂中了解當消費者購買一件日常用品時，在這中間會經過多少生產者呢？在有了基本概念後，開始分組去扮演不同的生產者：米商、肉商與菜商，利用雙方互相溝通協調的方式，以收集到三種不同商品為目標，並從交易過程中增加自己的資產。課程目標要讓學生在這個交易互動中體驗溝通與交易的過程，以操作體驗的方式達致「有感」學習。

#### (三) 過程評鑑

過程評鑑為在課程中運作的歷程記錄，以讓學生書寫體驗學習單的質性的方式記錄遊戲過程中的體會。紀錄內容分為兩個部分，第一、學生在遊戲中體驗到的經驗；第二、學生認為能獲勝的技巧。本研究著重於孩子在遊戲式課程實施後，學生從中學習的獲得，因此以下就第一部分進行分析。

在第一部分，學生從遊戲中體驗到的經驗，經過分析後製成表 3-1 (P. 12)，經過質性與量化統計後可梳理為以下三點：其一、近七成的學生在回饋單中寫體驗到錢不好賺這個情況。其二、有三至四成的學生體會到要做成本計算以及做好金錢的管理。其三、在這遊戲中，有三成的學生體驗到詐騙是可短時間獲得高利潤，也理解到為什麼詐騙在現實世界中這麼猖獗。學生問卷內容節錄如下：

A 生：有些人都將價錢提高。

B 生：錢很難賺，賺了後又虧了。

C 生：如果不推銷可能又不會有人要→廣告的重要性

D 生：很難賺錢！我突然有所謂的 A 東西有 4 點，B 東西有…之類的，怎麼感覺像在換貨幣？如果是在外面賣東西，大家的價錢應該會不完全一樣。但是，全班有了 A=( )，B=( )…的概念，整個遊戲有了一個不一樣的玩法。

E 生：大家都很聰明…，在遊戲中如果別人想騙你，你要先思考再來進行交易…像我一開始就把大部分東西都去和別人交易，害我破產，很想放棄…所以這就是我要注意到的事情，不可以一直隨意交換東西，可能會造成破產。

F 生：a 要保護好自己的資產，很多人的肉貼紙就掉了。

b 要先評估好自己有的東西然後再交換。

c 要先把珍貴的肉換到，最後大家會高價收購。

d 威脅別人多給一個，不然就不換。

G 生：體驗到買賣的風險。以及錢有可能被騙走。

H 生：a 當商人很辛苦，要一直算錢很累，而且一不小心還會被坑。

b 貨物會一直到處流通

I 生：感受到買賣的過程。很多人都很聰明，不知道為什麼，我越換越賠…我可能被騙了吧。

J 生：我體驗到以物易物真的是非常困難的，你想出來的方法人家不一定接受。有時候自己沒想好，就會容易被人家騙，我覺得交易可以用善良或奸詐的手法。

K 生：我體驗到每個人都很聰明，在現實世界中一定會更難更辛苦。

L 生：我體驗到賣商品是很辛苦的，你賣的東西，別人不一定會想要。遊戲中大家都很認真。

M 生：發現觀察力要好，也體驗到錢其實並不好賺。

學生在此次活動中學習到的概念，統整為以下幾點：錢不好賺，且可能被騙走、一定要做好資產盤點，因為錢很容易掉、有時要適時抬高價格、成本計算很重要、理解到詐騙盛行的原因、了解到行銷很重要、現金流以及口語技巧的重要。以上共八個概念。

表 3-1 學生遊戲體驗內容與學習概念分析表

	錢不好賺	做好金錢(資產)管理	適時抬高價錢	懂得成本計算	理解詐騙盛行原因	了解行銷重要性	現金流	口語技巧的重要關係
A 生	V			V				
B 生	V	V						
C 生					V			
D 生	V	V		V				
E 生		V		V				
F 生		V		V				
			V					
			V					
								V
G 生					V			
H 生	V	V						
							V	
I 生	V				V			
J 生	V				V	V		
K 生	V							
L 生	V							
M 生	V							
所佔比例	9/13	5/13	2/13	4/13	4/13	1/13	1/13	1/13
百分率	70%	38%	15%	31%	31%	8%	8%	8%

資料來源：本研究整理

#### (四) 結果評鑑

以下使用李克特五點式量表，針對學生進行教學後問卷蒐集到的資料，並製成如下表 3-3，結果評鑑的問卷資料分為三的向度來分析，包含學生學習態度、學生學習動機以及學生個人的自我效能。整理後發現學生在學習態度向度平均數大多四分以上，有時甚至在「遊戲式課程持有正面的態度」此選項的平均分數高達四點六分，並且在「認為此課程對自己是很有意義的」且「對未來是有幫助的」這兩個選項都在四分以上。

在學習動機方面學生喜歡有挑戰性的題目，並認為這樣可以學習到新的事物。這個選項中得最高分為四點五分，自己從中學習到不同的事物。呈現此班級大多數學生認為有挑戰的題目。對於獲得優秀成績以及在重要他人面前表現優秀，這的認同程度相對較低，只有三點七分，是全部選項中平均數最低的一個向度。從整體的平均數來看此班級學生，可以發現內在動機稍高於外在動機。

在個人自我效能的向度上，和其他兩個向度相比，平均分數皆比較低，且低於四分，這推測可能顯示了此班級的孩子對於遊戲體驗課程的掌握度還相對沒那麼高。

表 3-3 學生情意

問卷內容	平均數	標準差
<b>一、學習態度</b>		
1.我覺得「遊戲體驗課程」是有意義的。	4.6	0.50
2.我覺得學習跟「遊戲體驗課程」有相關的課程對我的未來是有幫助的。	4.3	0.75
3.我覺得「遊戲體驗課程」對我的未來是有幫助的。	4.1	0.81
4.我覺得學習和觀察更多有關「遊戲體驗課程」的內容是重要的。	4.4	0.66
5.我想了解更多「遊戲體驗課程」的學習內容。	3.9	0.67
6.我覺得對每個人來說學習「遊戲體驗課程」是重要的。	3.8	0.85
<b>二、學習動機</b>		

1.在「遊戲體驗課程」中，我比較喜歡有挑戰性的目標，因為這樣我可以學到新的事物。	4.5	0.78
2.在「遊戲體驗課程」中，我比較喜歡能引起我好奇心的教材，即使困難也無所謂。	4	0.80
3.如果可以，我會選擇能學到有相關「遊戲體驗課程」，即使分數不高也無所謂。	4.2	0.80
4.在「遊戲體驗課程」中得到好成績，對我來說是最滿足的事情。	4	0.93
5.如果可以，我希望能「遊戲體驗課程」中得到全班最高的成績。	3.8	0.90
6.在家人、朋友、老師或其他人面前展現優秀能力，對我來說是很重要的。	3.7	0.92
<b>三、個人自我效能</b>		
1.我相信我可以在「遊戲體驗課程」中得到優異的成績。	3.4	0.73
2.我確信能完全了解「遊戲體驗課程」所教的方法技能。	3.7	0.70
3.我預期能在這「遊戲體驗課程」中，拿到高分。	3.7	0.83

資料來源：本研究整理

### 參、結論與建議

背景評鑑中可了解到個案學校資源豐富，學生成就卓越，在校內外各領域都有不錯成績表現。課內體驗式學習的部分較缺乏。在輸入評鑑方面以翰林版六下社會課第二單元課程為這次教學目標，讓學生在遊戲互動中體驗交易的過程，親身經驗並進而產生「有感」的學習。在過程評鑑中，學生體驗到金錢管理不易以及成本計算的重要性，並觀察到在交易中，致勝重要關鍵是時機與優勢的掌握。在結果評鑑的情意問卷中學生對此課程抱持著正面態度，班級內學生內在動機普遍都大於外在動機，但對遊戲體驗課程的自我效能，稍微感稍低。

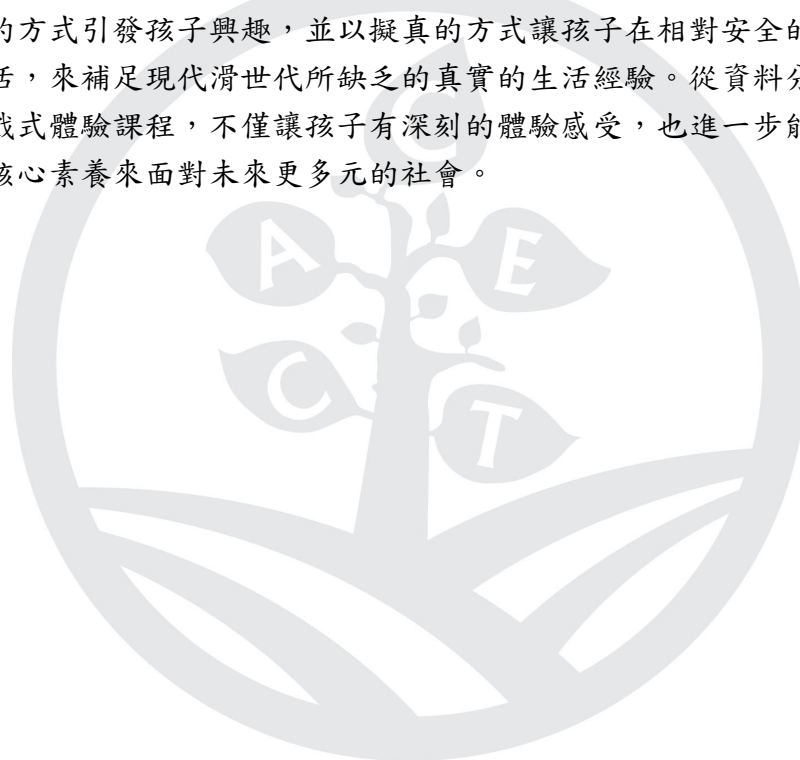
針對此遊戲式課程實施，研究者省思後有幾項課程實施的建議，以前中後三個部分討論：

- 一、教學前：除了說明遊戲規則外，也需特別強調所謂的交易雙方或多方合意的部分，絕不可強行交換，教師在活動中為社會中警察與消保官角色，以杜絕不法行為。另，可調整商品分配數量，以讓孩子體驗到交易市場不同需求的不同面貌。

二、教學中：由於遊戲設計以不同顏色的圓形貼紙為交易貨品，並將貨品黏貼於孩子手上，因此交易後不久便會產生貨品到處掉落的狀況。為了呈現現實社會的狀況，可以適時提醒孩子留意自身貨品。掉落的貨品也可能成為他人的資產，藉由此半開放式規則呈現出更多元社會現況，能使得遊戲課程後的討論更具趣味性。

三、教學後：從課後的討論孩子們發現到交易中會遇到的困難與技巧，也發現不法的手段可以段時間獲取暴利，因此有些情緒。或許在之後的實施可以再將時間拉長，或更換不同貨品讓孩子體驗到隨著時間變化，以體驗到誠信在交易中的重要性。

最後，建議對後續有志進行遊戲式體驗課程的教學者，因現在的孩子接受資訊的量很大且刺激也多，但是很缺乏真實的生活體驗，而遊戲式體驗課程能藉由遊戲的方式引發孩子興趣，並以擬真的方式讓孩子在相對安全的環境去體驗真實生活，來補足現代滑世代所缺乏的真實的生活經驗。從資料分析中可以發現此遊戲式體驗課程，不僅讓孩子有深刻的體驗感受，也進一步能幫助孩子培養更多核心素養來面對未來更多元的社會。



## 參考文獻

- 王全興 (2009)。CIPP 評鑑模式的概念與發展。《慈濟大學教育研究學刊》，(5)，1-27。
- 黃光雄主譯 (2005)。《系統的評鑑：理論與實務的自我教學指引》。臺北市：師大書苑。
- 教育部 (2014)。十二年國民基本教育課程綱要總綱。取自  
<https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-7944,c639-1.php?Lang=zh-tw> Ministry of Education. (2014). Shiernian guomin jiben jiaoyu kecheng gangyao zonggang. Retrieved from <https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-7944,c639-1.php?Lang=zh-tw>
- 曾淑惠 (2004)。《教育評鑑模式》。臺北市：心理出版社。
- 臺北市大安區仁愛國小 (2013)。102 年校務評鑑網。取自  
<http://www.japs.tp.edu.tw/ezfiles/0/1000/img/28/591652913.pdf>
- 臺北市大安區仁愛國小 (2018)。111 標竿學校 Q&A。臺北市：仁愛國小
- 謝智謀 (2003)。另類學習方式-體驗學習。《教師天地》，127，6-13。
- Kolb, D. A., (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, N. J.

互易遊戲課程教案

課程版本	翰林六下社會科	實施時間	120 分鐘
教學用品	圓形貼紙：白、綠、紅三色各一包		
教學流程	<p>1. 活動前準備：依照班級人數除以三，以準備對應數量的圓形貼紙，白色貼紙 12 張為一組，代表白米；綠色貼紙 4 張為一組，代表蔬菜；紅色貼紙 3 張為一組代表肉。如班級人數不為三的倍數，則多出的部分則以白米、蔬菜的順序來發給不為三倍數的學生，一生獲得一種貨品，代表為該種貨品的販賣商。</p> <p>2. 活動流程：</p> <p>（1）請學生將分得的貨品貼在手上，以利後續遊戲交換。</p> <p>（2）學生可以任何方式進行交易，但不能有糾紛，必定得雙方合意。</p> <p>（3）遊戲目標有二：</p> <p>一、獲得越多資產越好。</p> <p>二、換得三種貨品。</p> <p>3. 活動後聚斂與討論。</p> <p>4. 學習單與情意量表書寫。</p>		