

## 新泰國中智慧學習教案設計

<b>學習領域</b>		社會領域 公民科	<b>設計者</b>	施創譯
<b>主題名稱</b>		交易，好嗎？	<b>實施年級</b>	九年級
<b>單元名稱</b>		康軒版九年級上學期 4-1 人們如何解決日常生活的需求？ 4-2 為何透過分工與交易對雙方都有利？	<b>總節數</b>	共 1 節課
<b>行動載具系統</b>		<input type="checkbox"/> Android 系統 <input type="checkbox"/> Chrome 系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS 系統 <input type="checkbox"/> Windows 系統		
<b>核心素養</b>		社-J-A2 覺察人類生活相關議題，進而分析判斷及反思，並嘗試改善或解決問題。 社-J-C2 具備同理與理性溝通的知能與態度，發展與人合作的互動關係。		
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	社 1a-IV-1 發覺生活經驗或社會現象與社會領域內容知識的關係。 社 2b-IV-1 感受個人或不同群體在社會處境中的經歷與情緒，並了解其抉擇。		
	<b>學習內容</b>	公 Bn-IV-1 個人與家庭如何解決食衣住行的需求？ 公 Bn-IV-2 人為什麼從自給自足轉向交易？ 公 Bn-IV-3 自願的交易為什麼對雙方都有利？		
<b>教材來源</b>		1. 康軒版第五冊課本、備課用書。 2. MobLab 教學遊戲平台。 3. ShareClass 教案分享。		
<b>教學設備/資源</b>		1. 學生分組用 I-Pad 2. Nearpod App 3. 電子投影幕 4. 自編講義 5. 康軒版課本 6. MobLab 教學遊戲平台、App		
<b>課程內容</b>			<b>時間</b>	<b>使用軟體、數位資源或 APP 內容</b>
一、課前準備：學生預習和閱讀講義與課本 4-1、4-2 的內容				
<ol style="list-style-type: none"> <li>發放課程講義，並請學生針對課文內容先行書寫。</li> <li>學生預習講義及課本 4-1、4-2 內容。</li> <li>各組發放小組 iPad 和開啟電子螢幕，連上 Nearpod 連結。</li> <li>確認個別平板是否已經連結上 MobLab 平台。</li> </ol>				i-Pad 電子投影幕 Nearpod 平台 Moblab 平台



<p><b>4-2 為何透過分工與交易對雙方都有利？</b> 【課文第 172~173 頁】</p> <p>1. <b>核心概念快問快答：</b>閱讀課文內容，完成下方表格 (1)</p> <p>① 分工指個人、公司、地區或國家各自負責自己【       】的生產工作。</p> <p>② 透過分工，個人能專心從事自己擅長的工作，增加熟練程度，擴大生產規模，能使【       】與【       】提升，達到【       】的效果。</p> <p>2. 判斷以下對「專業化分工」的敘述是否正確，錯誤者請在後方空白處進行修正： (2)</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 5%;">【    】</td> <td>① 交易的行為是自己決定的，不需要付出任何代價。</td> </tr> <tr> <td>【    】</td> <td>② 無論個人或「專業化生產」，製作任何產品都需要計算成本。</td> </tr> <tr> <td>【    】</td> <td>③ 個人生產時成本比較高，「專業化生產」生產時成本比較低。</td> </tr> </table> <p style="text-align: center; font-size: small;">【108課綱】B5L3~L4 - 第 5 頁</p> <hr/> <p style="font-size: x-small;">公民重點整理 (108 課綱-康軒版) <span style="float: right;">公民科 施創譯 老師</span></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 5%;">【    】</td> <td>④ 製作產品前，不需要練習，憑靠直覺印象製作產品就有一定的品質。</td> </tr> <tr> <td>【    】</td> <td>⑤ 個人製作產品品質較低，「專業化生產」產品品質較一致，兩者較明顯的差異為價格有無。</td> </tr> </table>	【    】	① 交易的行為是自己決定的，不需要付出任何代價。	【    】	② 無論個人或「專業化生產」，製作任何產品都需要計算成本。	【    】	③ 個人生產時成本比較高，「專業化生產」生產時成本比較低。	【    】	④ 製作產品前，不需要練習，憑靠直覺印象製作產品就有一定的品質。	【    】	⑤ 個人製作產品品質較低，「專業化生產」產品品質較一致，兩者較明顯的差異為價格有無。		
【    】	① 交易的行為是自己決定的，不需要付出任何代價。											
【    】	② 無論個人或「專業化生產」，製作任何產品都需要計算成本。											
【    】	③ 個人生產時成本比較高，「專業化生產」生產時成本比較低。											
【    】	④ 製作產品前，不需要練習，憑靠直覺印象製作產品就有一定的品質。											
【    】	⑤ 個人製作產品品質較低，「專業化生產」產品品質較一致，兩者較明顯的差異為價格有無。											
<p><b>五、發展活動三：從餐車遊戲發現「交易對雙方的好處」</b></p>	<p>共 26 分鐘</p>											
<p>1. 請學生開啟並登入 MobLab App。</p> <p>2. 教師利用 Nearpod 說明餐車遊戲的活動規則和操作方式。</p> <p>3. 學生進行第一回合操作(不進行交易的餐車)，並請學生將過程和結果記錄在自編講義上。</p> <p>4. 利用 MobLab 後台，讓學生看見回合一的數據表現。</p> <p>5. 提問：「為了生產最多的套餐份數，你可能如何規劃生產的漢堡和薯條？」藉此引導學生正確地做出套餐數量的製作與判斷。</p> <p>6. 學生進行第二回合(強制交易的餐車)，並請學生將過程和結果記錄在自編講義上。</p> <p>7. 利用 MobLab 後台，讓學生看見回合二的數據表現。</p> <p>8. 教師提問：</p> <p>(1) 根據後台的資訊，多數人在哪一回合表現較佳？</p> <p>(2) 從這樣數據的變化判斷，交易是否有助於整體生產數量的變化？</p> <p>9. 學生進行第三回合(自我嘗試的餐車)，並請學生將過程和結果記錄在自編講義上。</p> <p>10. 利用 MobLab 後台，讓學生看見回合三的數據表現。</p> <p>11. 教師提問：</p> <p>(1)你在哪一回合生產套餐數量最高？</p> <p>(2)從你的經驗猜猜看，為什麼後兩回合多數人生產的套餐數量可能比較多？</p> <p>(3)過程中，為了成功達成交易，你當下會怎麼做決定？</p> <p>(4)交易過程中，你認為當下最困難的事情是什麼？</p>	<p>3 分鐘</p> <p>4 分鐘</p> <p>5 分鐘</p> <p>8 分鐘</p> <p>6 分鐘</p>	<p>i-Pad</p> <p>電子投影幕</p> <p>Nearpod 平台</p> <p>Moblab 平台</p>										

## 餐車遊戲

每天早上你都會準備漢堡及薯條，然後在餐車上進行販售，漢堡和薯條的數量取決於你如何分配準備時間。你的報酬取決於漢堡或薯條份數中較小的數量。舉例來說，如果你分別製作了 20 份漢堡與 10 份薯條，那麼你總共可以販售至市場的套餐數量為 10 份。

另一位餐車車主也會準備漢堡及薯條，也許你們兩個可以通過分工和交易增加各自的報酬？在分配你的準備時間之前，請提出交易並回應對方的提議，然後選擇你用於準備漢堡薯條套餐的時間。

繼續

你每分鐘的產量

2 份漢堡

-或-

1 份薯條

準備時間

15 分鐘



15 分鐘



準備

交易

最終



30

0

30



15

0

15

提出交易

提供15份套餐

你每分鐘的產量



提出交易



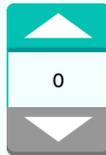
給出



交換



得到



本次交易獲得的套餐數量：0

提出交易

取消

提出交易

提供30份套餐

3. 經濟學課堂實驗【餐車遊戲】：利用老師提供的平板活動，將活動內容紀錄在下方表格中

回合一 <sup>(1)</sup>	每分鐘產量	準備時間	最終套餐數量
漢堡	【    】個	【    】分鐘	【    】份套餐
薯條	【    】個	【    】分鐘	

3-1. 【    】為了生產最多的套餐份數，你可能如何規劃生產的漢堡和薯條？<sup>(2)</sup>  
 (A)薯條及漢堡數量份數相等      (B)多準備一些漢堡      (C)多準備一些薯條

回合二 <sup>(1)</sup>	每分鐘產量	準備時間	最終套餐數量
漢堡	【    】個	【    】分鐘	【    】份套餐
薯條	【    】個	【    】分鐘	
交易	【    】個漢堡 換 【    】個薯條		

3-2. 比較前兩回合的套餐數量，回合【一 / 二】生產的套餐數量比較高<sup>(2)</sup>。  
 3-3. 根據以上數據的變化，交易可能【有助於 / 無助於】整體產量的增加<sup>(2)</sup>。

回合三 <sup>(1)</sup>	每分鐘產量	準備時間	最終套餐數量
漢堡	【    】個	【    】分鐘	【    】份套餐
薯條	【    】個	【    】分鐘	
交易	【    】個漢堡 換 【    】個薯條		

3-4. 在新的交易過程中，你在回合【    】生產的套餐數量比較高<sup>(2)</sup>。  
 3-5. 生產過程中，從你的觀點猜猜看，為什麼你後兩回合生產的套餐數量可能比較高<sup>(4)</sup>？

【答案】

3-5. 遊戲過程中，為了要成功達成交易，你當下通常會怎麼做決定<sup>(2)</sup>？做決定當下最困難的事情是什麼<sup>(4)</sup>？

【答案】

Question

3-5. 生產過程中，從你的觀點猜猜看，為什麼多數人後兩回合生產的套餐數量可能比較高？

---

LAST NAME ▼ ▾      ANSWER

---

01      有交易

---

2      因為交易會有報酬

---

4      因為了解怎麼玩然後交易可能可以回到更多漢堡🍔薯條🍟獲得更多套餐

---

6      因為交易可以讓雙方都有好處

---

7      因為會用自己多的東西 換自己少的的東西

---

(8), 10 6      因為玩比較多次，然後有交易，選擇對自己有利的交易，數量就比較高

---

9      比較會玩了

---

16、20      有交易可能就會有更多的機會

---

吳雅惠      — No answer

---

第三組      知道該如何跟其他人交易

<p>Question</p> <p>3-6-1. 遊戲過程中，為了要成功達成交易，你當下通常會怎麼做決定？</p> <hr/> <p>LAST NAME ▼ ▼      ANSWER</p> <hr/> <p>01      雙方達成共同點共識</p> <hr/> <p>2      價值平等或對自己有利</p> <hr/> <p>4      對自己和別人有利的交易！如何得到對方的同意交易🙄</p> <hr/> <p>6      讓對方覺得有利</p> <hr/> <p>7      讓自己的東西變多</p> <hr/> <p>(8), 10 6      選擇讓自己賺錢，又讓對方看起來沒有虧很多</p> <hr/> <p>9      合理的要求</p> <hr/> <p>16、20      多換少</p> <hr/> <p>吳雅惠      — No answer</p> <hr/> <p>第三組      交易之前先想過 交易後會對雙方是否會有利</p>		
<p><b>六、總結活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用課本圖 3-4-3 和學生討論不同產量下，如何快速判斷分工的方式。</li> <li>2. 教師提問：根據今天的活動內容，你是否同意交易和分工對交易雙方都有利？我們可以從哪些地方判斷？</li> <li>3. 收回學生課程講義。</li> </ol>	<p>共 3 分鐘</p> <p>3 分鐘</p>	<p>i-Pad</p> <p>電子投影幕</p> <p>Nearpod 平台</p>

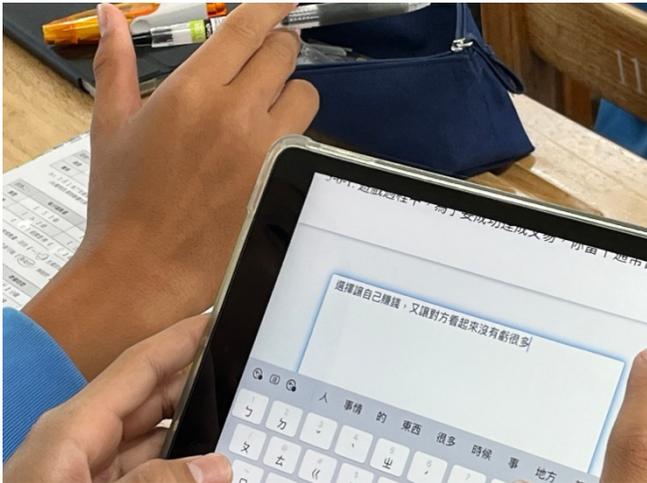
## 成果照片



說明：學生操作 MobLab 系統，試著找出套餐製作的最佳解。



說明：教師利用 Nearpod 說明課程內容，並利用螢幕大屏解決學生的迷思概念。



說明：學生使用 Nearpod 系統回答教師提問，並以回答作為班級延伸討論的基礎。



說明：利用 MobLab 和教師自編講義整理相關資料，讓學生理解課本內容的概念。

## 第四章 日常生活中的分工與交易

公民科 施創譯 老師

## 4-1 人們如何解決日常生活的需求？

課文第 170 ~ 171 頁

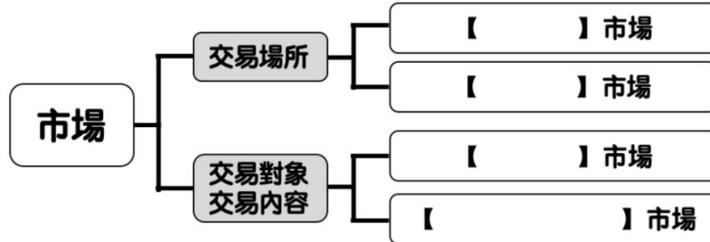
### 1. 核心概念快問快答：閱讀課文內容，完成下方表格 (1)

- ① 為了滿足日常生活中的各種【            】，人們透過【            】來取得種種商品，這些商品都是由【            】在市場上提供，以滿足【            】的需求。
- ② 消費者的時間和金錢有限，因此自行生產生活所需各項產品的機會成本相對較【    】，透過【            】與【            】，專業從事某項工作獲得【            】後，再到市場購買生活所需，形成【            】。

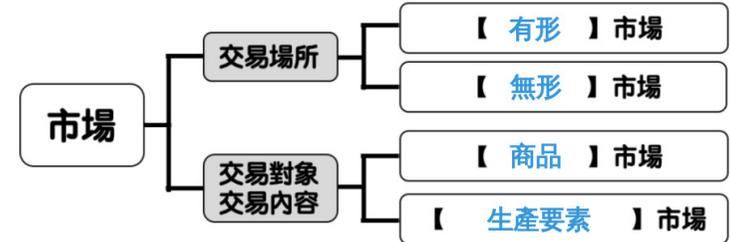
### 1. 核心概念快問快答：閱讀課文內容，完成下方表格 (1)

- ① 為了滿足日常生活中的各種【需求】，人們透過【交易】來取得種種商品，這些商品都是由【生產者】在市場上提供，以滿足【消費者】的需求。
- ② 消費者的時間和金錢有限，因此自行生產生活所需各項產品的機會成本相對較【高】，透過【分工】與【交易】，專業從事某項工作獲得【報酬】後，再到市場購買生活所需，形成【市場交】。

2. 市場 的是雙方交易的地方，種類包含 (2)：



2. 市場 的是雙方交易的地方，種類包含 (2)：



## 4-2 為何透過分工與交易對雙方都有

課文第 172 ~ 173 頁

1. 核心概念快問快答：閱讀課文內容，完成下方表格 (1)

- ① 分工 指個人、公司、地區或國家各自負責自己【 】的生產工作。
- ② 透過分工，個人能專心從事自己擅長的工作，增加熟練程度，擴大生產規模，能使【 】與【 】提升，達到【 】的效果。

1. 核心概念快問快答：閱讀課文內容，完成下方表格 (1)

- ① 分工 指個人、公司、地區或國家各自負責自己【擅長】的生產工作。
- ② 透過分工，個人能專心從事自己擅長的工作，增加熟練程度，擴大生產規模，能使【產量】與【品質】提升，達到【專業化生產】的效果。

2. 判斷以下對「專業化分工」的敘述是否正確，錯誤者請在後方空白處進行修正： (2)

- |       |                               |
|-------|-------------------------------|
| 【 X 】 | ① 交易的行為是自己決定的，不需要付出任何代價。      |
| 【 O 】 | ② 無論個人或「專業化生產」，製作任何產品都需要計算成本。 |
| 【 O 】 | ③ 個人生產時成本比較高，「專業化生產」生產時成本比較低。 |

[[108課綱] B5L3-L4 - 第 5 頁

公民重點整理 (108 課綱-康軒版)

公民科 施創譯 老師

- |       |  |
|-------|--|
| 【 X 】 | ④ 製作產品前，不需要練習，憑靠直覺印象製作產品就有一定的品質。           |
| 【 O 】 | ⑤ 個人製作產品品質較低，「專業化生產」產品品質較一致，兩者較明顯的差異為價格有無。 |

2. 判斷以下對「專業化分工」的敘述是否正確，錯誤者請在後方空白處進行修正： (2)

- |        |                               |
|--------|-------------------------------|
| 【    】 | ① 交易的行為是自己決定的，不需要付出任何代價。      |
| 【    】 | ② 無論個人或「專業化生產」，製作任何產品都需要計算成本。 |
| 【    】 | ③ 個人生產時成本比較高，「專業化生產」生產時成本比較低。 |

[[108課綱] B5L3-L4 - 第 5 頁

公民重點整理 (108 課綱-康軒版)

公民科 施創譯 老師

- |        |  |
|--------|--|
| 【    】 | ④ 製作產品前，不需要練習，憑靠直覺印象製作產品就有一定的品質。           |
| 【    】 | ⑤ 個人製作產品品質較低，「專業化生產」產品品質較一致，兩者較明顯的差異為價格有無。 |



MobLab

## 餐車遊戲

每天早上你都會準備漢堡及薯條，然後在餐車上進行販售。漢堡和薯條的數量取決於你如何分配準備時間。你的報酬取決於漢堡或薯條份數中較小的數量。舉例來說，如果你分別製作了 20 份漢堡與 10 份薯條，那麼你總共可以販售至市場的套餐數量為 10 份。

另一位餐車車主也會準備漢堡及薯條，也許你們兩個可以通過分工和交易增加各自的報酬？在分配你的準備時間之前，請提出交易並回應對方的提議，然後選擇你用於準備漢堡薯條套餐的時間。

繼續

輪次 1/1 01:16

你每分鐘的產量

2 份漢堡

-或-

1 份薯條

準備時間

15 分鐘

+

15 分鐘

+

準備 交易 最終



30

0

30



15

0

15

提出交易

提供15份套餐

輪次 1/1 00:59

你每分鐘的產量

2 份漢堡

-或-

1 份薯條

準備時間

15 分鐘

+

15 分鐘

+



準備

交易

最終

30

0

30

15

0

15

提出交易

提供15份套餐

輪次 1/1 00:59

回合一 (1)	每分鐘產量	準備時間	最終套餐數量
漢堡	【    】 個	【    】 分鐘	【    】 份套餐
薯條	【    】 個	【    】 分鐘	

3-1. 為了生產最多的套餐份數，你可能如何規劃生產的漢堡和薯條？



回合二 <sup>(1)</sup>	每分鐘產量	準備時間	最終套餐數量
漢堡	【    】個	【    】分鐘	【    】份套餐
薯條	【    】個	【    】分鐘	
交易	【    】個漢堡 換 【    】個薯條		

請完成至少一次的交易！！



3-2. 比較前兩回合的套餐數量，回合【 一 / 二 】生產的套餐數量比較高。

- 回合一
- 回合二

3-3. 根據以上數據的變化，交易可能【 有助於 / 無助於 】整體產量的增加。

- 有助於
- 無助於

回合三 <sup>(1)</sup>	每分鐘產量	準備時間	最終套餐數量
漢堡	【    】個	【    】分鐘	【    】份套餐
薯條	【    】個	【    】分鐘	
交易	【    】個漢堡 換 【    】個薯條		

可以選擇完成一次交易，或不交易！！

# Open Ended Question

3-5.  
生產過程中，從你的觀點猜猜看，為什麼多數人後兩回合生產的套餐數量可能比較高？

# Open Ended Question

3-6-1. 遊戲過程中，為了要成功達成交易，你當下通常會怎麼做決定？

Lesson: B5L4 課程投影片 29/31 



3-6-2. 做決定當下最困難的事情是什麼？

Instructions   
**Collaborate Board**

3-6-2. 做決定當下最困難的事情是什麼？

Lesson: B5L4 課程投影片 30/31 

	 朱老闆	 王阿姨
 褲子	 2 件	1 件
 衣服	1 件	 2 件

Lesson: B5L4 課程投影片 31/31 