



**好好玩經濟，經濟好好玩！**

**林佩蓓主任**  
產業經濟系

我認為要讓學生對所學「有感」以及「有用」才能提高他們的學習興趣以及學習成效。

近年來少子化的趨勢、高中以下的課綱改革以及大學入學考招制度的改變，讓每年入學的學生量與質都發生變化，也為教育現場帶來衝擊。因此，我體悟到，在大學端的教學，不能停留於抱怨學生素質，批評他們不受教，然後繼續以不變應萬變的駝鳥心態應對下去。於是，我們心自問，在教學上要如何改變才能提升這些新世代學生的學習興趣以及學習成效呢？幾經思索，我認為要讓學生對所學「有感」以及「有用」，才能提高他們的學習興趣以及學習成效。那接下來的問題就是要如何讓學生對學習「有感」，覺得所學「有用」呢？經濟學是一門重邏輯思考的學科，抽象的理論讓年輕的學子感到畏懼以及枯燥，常常不知其所以，但背起來應付考試就對了，而考完試之後，也因為用不上而忘得一乾二淨，平白錯失增長知識與能力的機會。既然如此，要怎麼做才能讓學生覺得「有感」又「有用」呢？感謝上帝，尋求就必尋見，為了讓學生對所學的理論「有感」，我運用遊戲教案讓學生從遊戲中去驗證理論；為了讓學生覺得所學「有用」，我決定讓學生動手做經濟。

---

## 遊戲中學習，讓學生與經濟產生共鳴

人說沒有「慧根」也要「會跟」，適逢中央大學經濟系鄭保志老師熱心推廣遊戲教學法，我參加了幾次鄭老師所舉辦的教學研習營，就決定將這一套遊戲教學的方法帶到經濟學的課堂上。實施遊戲教學與傳統教學的教學現場最大不同處，在於一玩起具競賽性質的遊戲，學生們立刻由植物變成動物，上課現場的氛圍以及師生之間的互動由冷淡轉為熱絡。此外，透過遊戲來教學，讓學生在遊戲中思考如何在既定的遊戲規則之下創造最大的獲利，並藉由對其他遊戲玩家所採行策略與整體遊戲結果的觀察，找到經濟理論中每一個概念所對應的遊戲環節，以理解來取代死背。為了讓學生將遊戲結果與經濟理論產生對應，遊戲後的學習單式的討論非常重要。這樣的討論，讓

經濟理論與遊戲之間的對應很容易產生記憶點，讓學生對經濟理論「有感」並產生信服，這對學生學習進階課程將會有很大的助益。

---

## 實際動手『做』經濟

在運用傳統講授搭配遊戲教案方式為學生學習經濟理論紮實奠基之後，接下來就要進入引導其運用所學，讓他們覺得所學的理论「有用」的階段。為此，我設計一個分組合作共學的教學機制，讓學生以分組合作的方式，尋找生活中的經濟議題或是正夯的時事議題作為負責的專案，蒐集資料詳述專案的背景並進行經濟分析，然後將專題報告成果製作成動畫或影片上傳至雲端，讓各組之間進行觀摩以及互評。此外，我們也另聘本系其他三位老師參與評選優秀作品，頒發學習獎勵金。希望透過這樣一個實際動手做經濟、分享成果以及觀摩共學等學習過程，能增加學生學習經濟學的動機並且提升其學習成效。

以上教學理念的分享，說起來堂而皇之，但實際上有沒有效果，真的必須在教學現場蒐集學生主觀的以及客觀的學習資料加以分析，才能進行客觀的評估。在此，我要感謝教育部教學實踐研究計畫提供資源以及機會，讓我能對教學進行一些實驗以及創新，並且能執行系統性的研究以評估教學的效果。此外，我也要特別感謝我的同事洪小文老師的支持，擔任計畫共同主持人，將自己經濟學班上的學生也帶到參與這個教學實踐研究計畫中，協助蒐集學生的學習資料。解決教學現場問題的方法不只有一種，相信每一位有心於教學的老師，發揮創意，用心追尋，一定都能提出自己的一套。

---