

## 教案

題目	宏觀經濟學之均衡點
教學目標	➤ 解釋總支出的高低對本地生產總值均衡點的影響
主要字眼及概念	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 非自願性失業</li> <li>➤ 通貨膨脹</li> <li>➤ 本地生產總值</li> <li>➤ 名義本地生產總值</li> <li>➤ 實質本地生產總值</li> </ul>
假設	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 學生明白非自願性失業及通貨膨脹的概念</li> <li>➤ 老師可使用電腦配合課程</li> </ul>
所需時間	➤ 一個共 80 分鐘的連堂

活動項目	詳細資料	所需時間
活動/宣佈	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 老師：在今天的實驗中，我們會看到支出和儲蓄對宏觀經濟的影響。現在每兩個人為一組。在每一個回合裡，兩人要決定如何將收入分配成支出與儲蓄，以達至你們滿意的水平。你們每組會有一張紙條（見圖表一），寫有你們最初的收入水平。（收入的分佈會以「本地生產總值」的百分比和實質金額顯示；學生不能選取另一張紙條，以求獲取較高的收入。）</li> <li>2 老師：甫開始，我們的經濟體系的均衡點是在「本地生產總值」為\$400,000 的水平。隨後的回合「本地生產總值」是會受前一個回合影響，即是你們前一個回合的消費支出加上一個總值\$100,000 的固定獨立投資。</li> <li>3 老師：在每一個回合中，你們每一組必須至少消費\$3,000 在食物，居所和基本需要上。當你們就業時，你們的消費不能多於該回合的收入，只有在失業時才能使用儲蓄。所有未用作消費的收入會被視作儲蓄，儲蓄享有 5% 利息。</li> <li>4 老師分發圖表二（學生的記錄表）給每一組學生。老師：在每一回合中，我會給你們 30 秒時間作決定，之後將你們定作支出的金額向我匯報，我會將這些資料記錄下來。</li> </ol>	60 分鐘

	<p>5 老師：這一個回合的「本地生產總值」會用作決定下一個回合的收入水平。我會根據你們原本收入所佔「本地生產總值」之百分比而分配以後每一個回合你們的收入（見圖表一）。例如：如果本回合的「本地生產總值」是\$360,000，7個玩家號碼=1的學生將會有\$9000作為下一個回合的收入（2.5% of \$360,000）。8個玩家號碼=2的學生將會有\$18,000（5%）作為下一個回合的收入。3個玩家號碼=3的學生將會有\$27,000（7.5%）作為下一個回合的收入。而2個玩家號碼=4的學生將會有\$36,000（10%）作為下一個回合的收入。</p> <p>6 老師：「本地生產總值」會受到以下因素影響而有所調整：</p> <p>6.1 如果你們的支出少於\$300,000，每少\$20,000 就會有一名玩家失業。所以，若你們支出的總和在\$280,000 以下，其中一名玩家就會失業（通過隨機抽籤挑選失業者）</p> <p>6.2 如果玩家失業，這一個失業階段就會沒有收入。而原本分配給他的收入就會重新分配給其他玩家。</p> <p>6.3 失業最多只可持續兩個回合。如果「本地生產總值」連續兩個回合低於\$300,000，連續兩個回合失業的玩家就可重從獲得聘用，我們會通過隨機抽籤另選一個失業者。</p> <p>6.4 如果你們的總支出超過\$300,000，「本地生產總值」就會往下調整，以反映通貨膨脹的壓力。因為當「名義本地生產總值」大於\$400,000（我們的經濟體系的均衡點），通貨膨脹就會出現，引致價格上升至一水平令「實質本地生產總值」（「名義本地生產總值」除以價格）下調至原本\$400,000 水平。而我會根據這個實質的\$400,000 水平去分配下一個回合的收入。</p> <p>7 老師：遊戲結束時，我們會比較你們最初的收入水平和你們最後的總支出及累積儲蓄（連利息）而作出排名。</p> <p>8 由於此活動涉及複雜的計算，請老師使用我們提供的電子表格程序。</p> <p>9 老師不要向學生提及這個實驗會持續多少回合。告訴學生大約有5至10個回合。</p>	
--	--	--

	<p>10 討論：</p> <p>10.1 如果你們全都決定少消費，多儲蓄，「本地生產總值」會有什麼變化？這改變對隨後的回合的總儲蓄水平有什麼影響？</p> <p>10.2 為什麼一個處於高水平的總支出不會為參與者帶來更高的實質收入？</p>	20 分鐘
老師的任務	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 協助活動的進行</li> <li>➤ 輸入數據</li> </ul>	
工具	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 電腦</li> <li>➤ 放映機</li> <li>➤ 勝出組合的獎品</li> </ul>	
定義	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 非自願性失業－當工人預備以現有的名義工資水平去接受工作，但未能找到工作時，這種稱為非自願性失業。(Lam, 1996:194).</li> <li>➤ 通貨膨脹－所有名義價格持續上升(Lam, 1996: 213).</li> <li>➤ 本地生產總值－指某一年內，在一個國家或地區的領土以內所生產的最終產品和服務的市場總值。(Lam, 1998: 18)</li> <li>➤ 實質本地生產總值－以基年的固定市價計算的本地生產總值。(Lam, 1998: 19)</li> <li>➤ 名義本地生產總值－按當時市價計算的本地生產總值。(Lam, 1998: 19)</li> </ul>	
參考	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Yandell, D. 2002. Using Experiments, Cases, And Activities in the Classroom 2<sup>nd</sup> ed. (New Jersey: Prentice Hall).</li> <li>➤ Lam, P. L. 1998. Advanced Level Macroeconomics 3<sup>rd</sup> ed. (Hong Kong: Macmillan Publishers).</li> </ul>	

#### 附錄 I—

#### 老師的教材

圖表 1： 最初的收入分佈和學生的辨認紙條

圖表 2： 學生的記錄紙

電子表格程序： 宏觀經濟學之均衡點的實驗工作紙