

從 閱	素養導向教學活動			L3 兩個孔明的文化玄機
	讀	到	理 解	——情境化的學習任務



## 一 教學活動設計依據

核心素養	學習重點	
總綱：B3 藝術涵養與美感素養	學習表現	學習內容
<p><b>【領綱】國 S-U-B3</b> 理解文本內涵，認識文學表現技法，進行實際創作，運用文學歷史的知識背景，欣賞藝術文化之美，並能與他人分享自身的美感體驗。</p> <p><b>【呼應說明】</b> 本文提到英雄人物的形象來自民族集體潛意識對原型人物的召喚，而孔明代表的正是文化裡「軍師」之原型。教學活動讓學生分組設計以軍師為主題的桌遊，並上臺發表、互玩桌遊，讓學生有機會認識文化世界中神機妙算的軍師事蹟，並進一步發揮創意，以文化知識為基礎設計桌遊，與他人在遊戲中共享民族文化生活化、趣味化的一面。</p>	2-V-5 運用各類表演藝術的形式，進行文本的再詮釋。	Cc-V-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。

教師專用

## 二 教學活動設計

單元名稱	「軍師聯盟」桌遊設計	時間	60 分鐘
學習目標	1. 能自學並找出歷史文化裡屬於「軍師」原型的人物。 2. 能與他人對話討論、分工、合作學習，設計桌遊規則。 3. 能發揮創意與手作能力，將史上的軍師群形象或事蹟融入遊戲中，並製作出桌遊成品。		
教學活動內容及實施方式		備註	
<p><b>【準備活動】</b></p> 1. 教師可先分享幾個較為知名的桌遊或與學生討論喜愛的桌遊議題。 2. 準備「軍師聯盟」桌遊設計學習單。 3. 課程進行前宜確認每組學生皆能順利以網路查詢所需資料。		1. 老師若有桌遊可帶至班上與同學分享遊戲規則及遊戲妙趣，此部分也可請學生事先準備。	

<p><b>【發展活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發下「軍師聯盟」桌遊設計學習單。</li> <li>2. 學生八至十人一組，選出組長，帶領組員討論與寫作學習單，利用課堂時間完成「軍師聯盟」成員與遊戲規則設計兩部分。</li> <li>3. 教師說明桌遊發表日期，各組發表時間約 5-8 分鐘。</li> </ol>	<p><b>【時間】</b> 30 分鐘</p> <p><b>【補充】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 師生討論桌遊引起動機時間約 10 分鐘。</li> <li>2. 學習單討論活動時，學生可上網蒐集資料，教師宜觀察學生有無疑問或困難。</li> <li>3. 課堂討論時間約 20 分鐘，若時間不足則交由學生課餘時討論。</li> </ol>
<p><b>【總結活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組發表桌遊，發表結束可進行提問。</li> <li>2. 請同學利用課餘時間互玩各組桌遊，依實際玩遊戲的感覺進行評分，是為  活動評量規準中的同儕互評分數。</li> </ol>	<p><b>【時間】</b> 30 分鐘</p> <p><b>【補充】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 上臺報告時間與提問講評時間約 30 分鐘。</li> <li>2. 同儕互評標準依  活動評量規準的內容及分數給分，教師再計算各組平均分數。</li> </ol>

## 活動評量規準

等第/評量規準	優秀	尚可	要加油
桌遊製作 (40%)	1. 桌遊製作精美用心。 2. 能融入眾軍師的重要事蹟及文化知識。 (評分區間: 27-40 分)	桌遊製作有些細節仍可再求精緻，但已是完整的桌遊。 (評分區間: 10-26 分)	桌遊內容過於疏漏簡單。 (評分區間: 0-9 分)
上臺發表 (20%)	報告者臺風穩健，口齒清晰，規則講解清楚。 (評分區間: 13-20 分)	報告者臺風尚可，口齒清晰，規則有些地方讓人不甚明白。 (評分區間: 6-12 分)	報告者表現緊張，口齒不清，詞不達意。 (評分區間: 0-5 分)
同儕互評 (40%)	1. 桌遊製作精美，令人讚嘆。 2. 遊戲有趣刺激，讓人想一玩再玩。 (評分區間: 27-40 分)	1. 桌遊製作尚可。 2. 遊戲有少部分規則不太合理。 (評分區間: 10-26 分)	桌遊製作疏簡，規則過於單調無趣。 (評分區間: 0-9 分)

# 附件 5



## 「軍師聯盟」桌遊 設計

L3 兩個孔明的文化玄機



### 「軍師聯盟」成員

說明：各組同學討論所設計的桌遊要以哪些軍師為主角（四位以上），並在下列表格填入其重要事蹟、名言或歌詠該人物的詩詞楹聯（上述資料可取材自史書、戲曲或小說）。

軍師姓名	重要事蹟（至少一項）	名言（或歌詠該人物的詩詞楹聯） （至少一則）
(參考答案) 諸葛亮	(參考答案) 博望坡軍師初用兵、草船借箭、借東風、空城計、死諸葛嚇走生仲達……	(參考答案) 名言：萬事俱備，只欠東風 / 為將而不通天文，不識地利，不知奇門，不曉陰陽，不看陣圖，不明兵勢，是庸才也。 詠諸葛亮：伯仲之間見伊呂，指揮若定失蕭曹。
(參考答案) 司馬懿	(參考答案) 擒斬孟達、誅殺曹爽	(參考答案) 名言：夫處世之道，亦即應變之術，豈可偏執一端？用兵之道，亦然如此，皆貴在隨機應變。
(參考答案) 張良	(參考答案) 拉攏項伯，在殺機重重的鴻門宴上保全劉邦性命、建議劉邦燒毀入蜀棧道，降低項羽戒心	(參考答案) 詠張良：運籌策帷幄之中，決勝於千里之外。
(參考答案) 范蠡	(參考答案) 協助句踐復國	(參考答案) 詠范蠡：久與君王共苦辛，功成身退步逡巡。五湖渺渺煙波闊，誰是扁舟第二人？
(參考答案) 姜太公	(參考答案) 太公釣魚，願者上鉤	(參考答案) 名言：安徐而靜，柔節先定。 詠姜太公：青山長在境長新，寂寞持竿一水濱。



## 「軍師聯盟」桌遊規則討論

(一)請同學分組討論本組的桌遊名稱及遊戲規則。

說明：請同學先決定桌遊名稱。桌遊規則可自行發想，亦可套用知名桌遊，唯桌遊成品內容須更換為軍師主題。

本組桌遊名稱	(參考答案) 軍師聯盟大富翁
遊戲規則	(參考答案) 依一般大富翁遊戲規則。玩家以擲骰子決定前進格數，若走到的格子為一般數字，則須回答題庫中該數字題號的題目，答錯後退一格；若走到的格子非數字而為「命運機會」，則抽「命運機會牌」，依牌上指令行事；若走到的格子為創意指令，則依說明行事；玩家最先走完兩圈，代表成功攻取天下，為遊戲勝利者。
桌遊製作分工名單	(參考答案) 工作一：大富翁桌遊繪圖含空格任務設計。(約四人) 工作二：命運、機會卡片任務設計。(約二人) 工作三：題目格題庫及解答製作。(約二人) 工作四：玩家軍師人偶製作。(約二人)

(二)請小組利用課餘時間完成桌遊並於指定日期上臺發表。各組桌遊需要有同學實際玩後評分。