

橋牌課如何玩出六大核心素養

從牌桌到思維訓練場

圖 1 學生聚精會神的比賽



|| 蔡政道 南投縣南投市康壽國小校長

在本校的一間普通教室裡，一張折疊桌上鋪著桌墊，幾副撲克牌整齊地碼放在旁。下課鈴聲響起，卻不見孩子們奔跑喧鬧，反而是一群十歲出頭的小學生，坐定、凝視、交換眼神——這裡，是橋牌課的世界。這堂課的設計理念，源自美國教育哲學家約翰·杜威（John Dewey）的「做中學（Learning by Doing）」理論。杜威主張，學習應發生在真實而有意義的情境中，學生透過實際操作與反思，才能建構知識、培養能力，布魯納（Jerome Bruner, 1983）亦指出，遊戲是兒童語言與思考發展的重要媒介，能促進探索、假設與推理的形成歷程。因此，橋牌課不只是玩牌的娛樂活動，而是讓孩子在「做中學」的歷程中，透過策略思考、團隊溝通與問題解決，學會如何思考、如何合作。



一、從遊戲到教育：橋牌的啟示

本校自成立橋牌社二十年以來，一直穩健耕耘，並於 2023 年教育盃全國橋藝錦標賽合約國小組勇奪第二名，寫下創隊以來的最佳成績，印證了長期培育的成效。從最初的十幾名學生，到如今橋牌社團吸引全校多個年級輪流參與，學校已經將「策略遊戲」的價值深植在校園文化之中。

指導教師教導橋牌結合機率計算、邏輯推理與策略思考，能有效訓練學生的數理思維與決策能力。在叫牌與打牌過程中，學生需根據有限資訊推論對手手牌，培養分析與預測能力。

本校雖非體育專項學校，卻早在二十年前便將橋牌納入正式課程。這項課程並非單純的休閒娛樂，而是一場深具教育意涵的實驗。當初校方原意在於訓練學生的邏輯推理與團隊溝通能力，卻意外地發現，橋牌也培養了學生的耐心、尊重與自制力。

指導教師黃崇哲身兼中華民國橋牌協會比賽委員與 B 級裁判，具備豐富的全國賽事經驗。他將自己的裁判與教練經驗轉化為教材，帶領學生精進實戰技能。

「在橋牌中你不能憑直覺亂出牌，也不能抱怨隊友的失誤，因為一局的勝敗，來自合作而非競爭。」黃崇哲說道，他正是本校推動橋牌教育的主力。

二、實踐品格教育： 輸贏之外的意義

一場橋牌比賽持續約十五分鐘。在這短短時間內，學生們學會如何觀察彼此的打牌風格、推理對手的手牌，並在有限資訊中做出最佳判斷。每一場牌局結束後，學生間常常會出現互相討論與反思的場面。

五年級的雅婷說：「我以前很衝動，總是先出牌再想，現在我學會先思考再行動。而且贏了不會驕傲，輸了也不會怪別人。」

三、橋牌如何透過教材分析與課程模組設計改變學生的心智模式

學校的傳統教學以教師講授與教材為核心，學生多為被動聽講與筆記；學習流程偏向「記憶→理解→應用」，互動與回饋通常依賴考試、作業評鑑。而遊戲學習（Game-Based Learning, GBL）：將遊戲元素（挑戰、規則、即時回饋及情境模擬）融入教學，鼓勵學習者在低風險環境中主動探索、試錯與協作。

（一）教材需求分析與目標設定

1. 依學習者特徵

- 年齡／年級、先備紙牌經驗、學習動機
- 團隊合作取向或個人興趣導向

2. 教學目標分三層面

- （1）認知層面：掌握牌型、叫牌規則與基本推理
- （2）技能層面：順暢出牌、有效交流（含姿態與暗示）

- （3）情意層面：培養團隊默契、輸贏態度與挫折容忍度

（二）課程架構與模組設計

本校從「玩牌」到「學思維」的課程架構教學設計（如表 1）

1. 規則內化：低年級透過卡片配對遊戲，建立基礎邏輯概念。
2. 策略模擬：中年級學習分析叫牌背後的數學機率，培養決策思維。
3. 實戰反思：高年級於每局賽後撰寫「策略日誌」，記錄並檢視決策盲點。

曾有學生在日誌寫道：「原來我輸是因為太急著贏」這正是自制力的覺醒。

除了課程內容，本校更與在地橋牌協會合作，定期舉辦「親子橋牌日」及校際比賽，藉由競賽與交流加深學生對橋牌的認識與喜愛。許多家長反映，孩子回家後不再沉迷 3C 產品，反而願意主動練習思考與溝通。

表 1 課程架構教學設計

模組	週次	時數	內容重點
入門	1 - 2	4	紙牌認識、四種花色、發牌與記牌法
叫牌基礎	3 - 4	6	叫牌制度（升降鐘）、開叫與回叫的意思
打牌技巧	5 - 6	6	防禦站位、攻擊策略、莊家角色分工
合作溝通	7	4	手勢與默契、賠償叫、過度叫牌的判斷
模擬實戰	8 - 10	8	小型比賽、復盤檢討、計分與 IMP 計算法
進階約定	11 - 12	6	常用約定（Stayman、Blackwood）、進階推演
綜合演練	13 - 14	8	分組聯賽、跨校觀摩賽、學習回顧與自我評量

四、挑戰與展望

為補足考試導向教育的限制，本校不僅修正制度漏洞，更重新思考「學習的本質」。在臺灣教育現場，儘管考試制度有助於標準化與選才，卻也衍生出學習動機低落、表面化、創造力受限等問題。為此，本校積極推動橋牌課程（圖 1），引導學生從中培養多元能力。

然而，本校雖然成績斐然，但在推廣橋牌學習上仍面臨幾項挑戰：

（一）師資培育：目前全校僅有黃崇哲教師具備高階裁判資格，

未來需更多跨校師資合作。

（二）課程定位：橋牌尚屬選修性質，要將其納入正式課程仍需學校課程發展委員會及家長更多支持。

（三）教材研發：校內外針對不同年齡層的分級教材尚未完全成熟，有待與大學、協會共同研發。

（四）展望未來，學校推動計畫如下：

1. 與南投在地大學及橋牌協會攜手，開發「小學版橋牌教案」。

2. 建立雲端訓練平臺，讓偏鄉學生也能在線上切磋。
3. 舉辦跨校聯合校際賽，深化跨校合作與學習交流。

五、結語

108 課綱強調培養學生「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」、「批判性思考」、「問題解決」與「創新應變」等六大核心素養，並以「自發」、「互動」與「共好」為課程設計原則，期望每個孩子都能適性揚才、終身學習。在橋牌課中，孩子們於「溝通互動」的學習歷程裡，透過手勢、眼神與默契進行非語言溝通，練習在團隊中理解與配合他人；當面臨突發失誤時，則能即時調整心態與出牌策略，展現「問題解決」與「創新應變」的能力。這樣的

課程設計，不僅讓學生在遊戲中培養策略思考與合作精神，也實踐了 108 課綱所倡導的核心素養教育。

本校的橋牌課，不僅是一種新型態的教學方式，更像是一場發生寧靜的教育革命。當課堂不再侷限於背誦與測驗，而是轉向激發理解、同理與策略，我們或許也能重新定義「學校」的真正意義。我們透過這幾年的沉澱，將橋牌從一場桌上遊戲轉化成多元學習場域，不僅提升學生的思維力與團隊力，也為南投縣教育注入創新能量。當最後一張牌落定，學到的絕不只是勝負，更是自主思考、共學協作，與永不放棄的勇氣。✧

參考文獻

Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. W. W. Norton & Company.

