### 教學活動三．中國歷史人物桌上遊戲

**教學理念**

本教學設計的學習活動為遊戲活動。以遊戲作為導入，提升學生的學習效能及學習中國歷史的興趣。

本教學設計的學習重點是讓學生多角度認識中國歷史人物，包括相關的歷史朝代背景、歷史事件、人物性格與情操等，期望學生在參與遊戲的過程中學習良好品德。

本教學設計旨在以遊戲活動訓練學生運用策略的技巧和溝通能力。

**教學設計內容大綱及學習重點**

|  |  |
| --- | --- |
| 主題 | 中國歷史人物桌上遊戲 |
| 學習重點 | 1. 認識中國歷史人物的生平事蹟
2. 認識中國歷史人物身處的歷史背景與相關歷史事件
3. 學習中國歷史人物所彰顯的品德情操
 |

**教學活動設計說明、使用建議**

|  |  |
| --- | --- |
| **設計說明** | **使用建議** |
| 回應學習重點一、二、三，讓學生多角度認識中國歷史人物 | 於課堂內使用／於課堂後使用／學生自行使用 |

整體使用建議及注意事項：

* 教師可因應教學時間、學生的水平和能力，選取合適的遊戲活動。
* 教師可從旁指導，提醒學生遊戲的學習目的，並協助學生整理於遊戲中所學到的知識和品德，以促進學習。

**教學活動**

* 執行簡介

|  |  |
| --- | --- |
| 遊戲名稱 | 猜猜「我」是誰 |
| 參與人數： | 4人 |
| 遊戲需時： | 約5－15分鐘 |
| 遊戲物資： | 猜猜「我」是誰卡牌* 卡牌已收錄於本書光碟內，教師請自行印製（建議用硬卡紙單面印製）
* 光碟內共收錄三套卡牌，分別適用於中一、中二和中三級課程，教師可按需要選取其中一套使用
 |
| 桌面所需空間： | 可同時放置4張卡牌 |

* 卡牌簡介

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 第一套卡牌 | 第二套卡牌 | 第三套卡牌 |
| 適用年級 | 中一 | 中二 | 中三 |
| 卡牌數量 | 每位參加者手持1組卡牌，每組卡牌有10張 | 每位參加者手持1組卡牌，每組卡牌有10張 | 每位參加者手持1組卡牌，每組卡牌有10張 |
| 每組卡牌內容 | 1. 周公
2. 越王勾踐
3. 韓信
4. 司馬遷
5. 王昭君
6. 華佗
7. 龐統
8. 祖沖之
9. 魏徵
10. 鑒真
 | 1. 寇準
2. 脫脫
3. 郭守敬
4. 海瑞
5. 史可法
6. 鄭和
7. 顧炎武
8. 周王二公（周有德、王來任）
9. 鄭觀應
10. 容閎
 | 1. 宋慶齡
2. 蔡元培
3. 魯迅
4. 梅蘭芳
5. 冰心
6. 張樂平
7. 劉錦進
8. 錢穆
9. 孫立人
10. 袁隆平
 |

* 遊戲玩法
1. 每位參加者手持1組卡牌，每組卡牌有10張；

4位參加者合共有4組卡牌，總共40張；

洗勻40張卡牌，平均分發給各參加者。

1. 其中一位參加者當主持人，進行以下步驟：
	1. 於手中選取1張卡牌，卡面朝下放在桌面；
	2. 以該卡牌的歷史人物為主題，說出關於該歷史人物的句子，例如：此歷史人物生處於一個戰亂時代／此歷史人物以忍耐的方式面對困難／此歷史人物曾遊歷天下……
2. 其餘參加者嘗試猜出該卡牌上的歷史人物，並從手上卡牌中選出該人物，卡面朝上放在桌面。
3. 主持人翻開卡牌，公開該歷史人物是誰。
4. 如無參加者猜中，主持人可指定其中一位參加者拿取桌面上的4張卡牌；

如有參加者猜中，主持人便要自己拿取桌面上的4張卡牌。

1. 每位參加者輪流當主持人，並重複以上步驟。
2. 最快打出手上所有卡牌的參加者獲勝。
* 遊戲變奏
1. 混合使用中一、中二和中三級課程的卡牌，增加活動難度。
2. 增減參加者人數，卡牌數量相應調整便可。
3. 設遊戲時限，例如獲勝條件更改為於限時內持牌最少者獲勝。
* 遊戲與學習
1. 教師於介紹遊戲玩法的期間，應向學生強調遊戲的學習目標——透過遊戲多角度認識中國歷史人物。
2. 學生參加遊戲前，應先閱讀相關的中國歷史人物小故事，以確保對卡牌的歷史人物有一定認識。
3. 教師可從旁觀察，適時提供指導，又或於遊戲後作小結，整理學生於遊戲期間對中國歷史人物的形容／印象。