

成果執行摘要

創新課程申請類別：STEAM 課程

課程名稱：自主學習專題：橋牌運動中的
機率與理則學

授課教師：張宜武

(一) 陸續提供多部 Youtube 影片，使對橋牌運動有興趣的學生得以重複學習相關基本規則理論。



《冷光橋藝教室 - 第一級1/7》橋牌的出牌規則 (規則篇01)

(二) 每次上課提供實作，讓學生汲取經驗，實作後與學生共同討論，在面對不同的環境(敵方不同的叫打)下找到合適的判斷決策模式。

(三) 利用 Bridge Master 超過 500 道題目，讓學生學習運用機率與理則學(邏輯)進行解題。

(四) 從第一堂課就要求學生四人組成一隊，運用複式橋牌的機制，從每週的隊式競賽中，讓學生逐漸理解合約橋牌心智運動的精髓。

(五)帶領學生前往橋藝中心參訪，透過提供國際標準的橋牌競賽場地，讓學生們實地了解橋牌心智運動的公平性，與其他棋牌類運動的差異。



(六)利用橋牌網路平台(Bridge Base Online)開設雙人競賽，提供並保持同學參與本課程的興趣，不因颱風停課或假日而停歇。

(七)邀請亞運金牌得主到校分享經驗，讓學生學習成功之道。

(八)期末舉辦正式的觀摩比賽，提供經驗較資深的橋牌前輩供同學觀摩交流。