SJQU-QR-JW-026（A0）

**【围棋启蒙教学】**

**【The Surrounding Game for Kids】**

一、基本信息

**课程代码：**【2135045】

**课程学分：**【1学分】

**面向专业：**【英语专业、学前教育专业、外语专业】

**课程性质：**【选修课】

**开课院系：围棋系**

**使用教材：** 教材【How to Play Go 作者：徐兆熙 出版社： 北京体育大学音像 版本信息：2008年】

**参考书目：**【《围棋进阶读本》作者：黄焰 青岛出版社 2011年7月；《围棋教学习题册》 作者：胡晓苓 山西人民出版社2011年7月】

**先修课程：【无】**

二、课程简介

围棋起源于中国，是流传至今的、世界上最古老的益智游戏。它规则极其简单，但是变化极其复杂。它是一门易学难精的学问。古人称为“小数”，有许多成语与围棋有关，比如专心致志、举一反三、举棋不定等等。在中华传统文化中，围棋的黑白象征阴阳，蕴含了自然之道和许多人生哲理，它是优秀传统文化的典型代表之一。琴棋书画在古代，被认为是人们修身养性的基本方式，其中棋指围棋。围棋正在世界范围内流行，中华围棋文化走出去的时代要求需要有懂启蒙教育，又懂英语的围棋教师。因此我们开设该门课程，目的是带领大家初步体验这一古老而全新的游戏、增加一门教学技能，增强职业文化自信。

三、选课建议

围棋有易学难精，充满智慧的特点，即能娱乐，又可提高素质，锻炼智力，是幼儿园大班孩子十分喜欢的游戏项目之一。围棋文化走出去的时代要求，需要大量即懂围棋启蒙教学，又懂英语的人才。中宣部，国家体育总局、中国围棋协会等于2020年11月专门开展《中国围棋文化走出去工作会议》，部署研究各项战略和项目。掌握好用英语教围棋的技能，可以广泛结识世界各地的棋友和小朋友。

三、选课建议（必填项）

该课程要求有较高的英语学习兴趣。围棋文化走出去的时代要求，需要大量即懂围棋启蒙教学，又懂英语的人才。中宣部，国家体育总局、中国围棋协会等于2020年11月专门开展《中国围棋文化走出去工作会议》，部署研究各项战略和项目。掌握好用英语教围棋的技能，可以广泛结识世界各地的棋友和小朋友。

四、课程目标/课程预期学习成果（必填项）（预期学习成果要可测量/能够证明）

课程预期学习成果必须写到指标点，只写三级编码即可。“课程目标”这列要写清楚细化的预期学习成果，撰写时必须用适当的行为动词引导。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程预期**  **学习成果** | **课程目标**  **（细化的预期学习成果）** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | LO4 | 1.掌握围棋的规则，了解围棋的起源和下法。 | 现场演示及课堂讲授 | 作业：围棋入门教学设计1 |
| 2.了解棋子的价值和不同位置的差别，了解围棋的生存条件与围地的基本方法。 | 分组对弈练习和讲解。 | 课堂展示1 |
| 3.基本棋道和礼仪，让孩子尊重对手，懂得行棋的次序和方向。 | 围棋礼仪展示，课堂试讲练习。 | 课堂展示2 |
|  |  |  |
| 3 | LO8 | 1.了解世界围棋传播简史和经典棋局回顾，培养反思意识和国际视野。 | 经典棋局赏析，小组复盘交流。 | 作业：围棋入门教学设计2 |
| 2.掌握围棋英语术语。 | 分析棋局和展示形势判断的方法，运用英语讲解围棋的能力。 | 课堂展示3 |

五、课程内容（必填项）

第一单元　围棋规则（the rules of go）

教学目标：Learning aims

初识围棋（to know the surrounding game）

掌握围棋规则（to master the rules of go）

教学重点：Key points

1. 规则 the rules
2. 儿童棋具介绍 Basic Equipment for Kids
3. 吃子技巧 capturing technologies

第二单元 围棋行棋常规

1. 死活基础 life and death problem（puzzles）
2. 围棋布局 opening styles
3. 中盘战法 fighting
4. 围棋官子 endgame

第三单元　围棋历史（the brief history of go）

教学目标：Learning Aims

认识各国围棋发展历史 （to know the brief history of go）

教学重点：Key Points

1. 中国历代围棋 Chinese Go History
2. 日本围棋 Japanese Go History
3. 韩国围棋 Korean Go History
4. 世界围棋 Go Promotion Worldwide

第四单元　围棋启蒙教学（Teaching the Game for Kids）

教学目标：Learning Aims

了解启蒙教学的基本原则 the principles of learning

掌握启蒙教学的基本方法 the methods of playing together

教学重点：key points

1. How to prepare the game before starting
2. Learning the game in a natural way
3. 课内实验名称及基本要求（选填，适用于课内实验）

列出课程实验的名称、学时数、实验类型（演示型、验证型、设计型、综合型）及每个实验的内容简述。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验  时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | 围棋礼仪和规则 | 围棋执子手势和坐姿训练 | 1 | 演示型 |  |
| 2 | 围棋9路棋盘对弈 | 练习基本的行棋方法和死活 | 1 | 实战训练型 |  |
| 3 | 围棋历史文化 | 学生课堂活动设计与展示 | 1 | 演示型 |  |
| 4 | 试讲训练 | 围棋入门课的试讲 | 1 | 演示型 |  |

七、评价方式与成绩（必填项）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 作业 | 60% |
| X2 | 课堂展示1 | 20% |
| X3 | 课堂展示2或者课堂展示3 | 20% |

“1”一般为总结性评价, “X”为过程性评价，“X”的次数一般不少于3次，无论是“1”、还是“X”，都可以是纸笔测试，也可以是表现性评价。与能力本位相适应的课程评价方式，较少

常用的评价方式有：课堂展示、口头报告、论文、日志、反思、调查报告、个人项目报告、小组项目报告、实验报告、读书报告、作品（选集）、口试、课堂小测验、期终闭卷考、期终开卷考、工作现场评估、自我评估、同辈评估等等。**一般课外扩展阅读的检查评价应该成为“X”中的一部分。**

同一门课程由多个教师共同授课的，由课程组共同讨论决定X的内容、次数及比例。

撰写人： 孙德常 系主任审核签名：

审核时间：2021-12-30