SJQU-QR-JW-033（A0）

**【围棋技艺4】**

**【Go】**

一、基本信息（必填项）

**课程代码：**【2035011】

**课程学分：**【4学分】

**面向专业：**【新闻传播学院围棋系】

**课程性质：**【○系级核心课 专业必修课】

**开课院系：**新闻传播学院

**使用教材：**

教材【围棋死活大全】

作者：丁开明

出版社：四川科技出版社

版本信息：ISBN 9787536458871 2006年3月出版

参考书目：

【围棋官子大全】  
作者：丁开明

出版社：成都时代出版社

版本信息：ISBN 9787536461154 2007年1月出版

**先修课程：**【无】

二、课程简介（必填项）

国家智力形态是一个国家集中表现出来的各个方面智慧形成的结构和表现形式。围棋的内涵与功能，使其在国家智力形态中占有重要地位。

（一）围棋具有深邃的哲学思想。围棋是哲学内涵最为丰富、深刻的智力博弈运动。围棋本身所具有的哲学内涵主要包括三个层次：第一是黑白两极对立统一的宇宙观；第二是形象思维与逻辑思维有机融合、高度统一的思维形态；第三是对行棋关系与进程的辩证思考，这是我们常说的围棋哲学内涵的主要部分。围棋进程充满了辩证关系，辩证法的基本要素、范畴和规律，包括矛盾双方的关联、依存、斗争和转化，都在围棋中得到充分体现。

（二）围棋蕴含着深厚的战略智慧、谋略艺术和管理文化。围棋被称为战略的游戏，体现的是战略的艺术。战略的突出特点是全局性、关联性、发展性，而围棋最重要的是大局观。围棋战略在很大程度上就是度势、布势和张势的智慧，这与一般战略筹划、指挥和操控具有高度的相似性。围棋是谋略最深厚的竞技，能够强化人们善用谋略的意识。围棋谋略不仅可应用于军队作战，也可应用于商业经营和社会治理。围棋还是识人识事的一种方法途径。

三、选课建议（必填项）

新闻传播学院传播围棋专业学生。

四、课程与专业毕业要求的关联性（必填项）

|  |  |
| --- | --- |
| 专业毕业要求 | 关联 |
| LO11：理解沟通对象的观点，使用对方乐于接受的表达方式，使用专业知识技能，进行面对面的、融媒体的全方位沟通交流。 |  |
| LO21：能应对多变的职业环境和市场挑战，自主确定学习目标，并以阅读、分析、实践、创造等方法来解决实际问题。 | · |
| LO31：围棋技能：掌握围棋的基本理论、知识和专业技能，技艺达到业余1通段水平。 | · |
| LO32：新媒体采编能力：掌握融媒体采访与写作、融媒体编辑与推送、网络直播、摄影摄像、视频节目制作等新媒体技能。 |  |
| LO33：围棋文化项目运营能力：熟悉线上线下各种运营手段，能够采用最合适最有效的方式，进行用户调研、文案的策划与写作、品牌推广、市场营销等。 |  |
| LO34：围棋产业管理能力：了解围棋产业概况，熟悉围棋文化法规及政策，掌握围棋产业管理的基本理论与方法，具备围棋相关单位的管理运行能力。 |  |
| LO35：教学能力：熟悉教育理论，能够抓住学生学习心理，运用有针对性的教学方法，切实有效地提升学生的围棋水平。 | · |
| LO41：遵守纪律、守信守责；具有耐挫折、抗压力的能力。 |  |
| LO51：具有良好的团队精神，能在协同与合作中完成较为复杂的工作。 |  |
| LO61：具备一定的信息分析能力，能对信息源进行提炼与整合，并加以利用，能应用信息技术解决常见问题。 |  |
| LO71：愿意服务他人、服务企业、服务社会；为人热忱，富于爱心，懂得感恩。 |  |
| LO81：具有全球性的传统文化传播视野，日常韩语、日语或英语听、读能力过关，能运用韩、日、英语传递围棋文化。 |  |

五、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）

专业能力写到毕业要求层级（二级编码），通用能力写到指标点层级（三级编码），如果是应用型本科试点专业全部写到指标点层级（三级编码）。在“课程目标（细化的预期学习成果）”这列要写清楚指标点（或者毕业要求）在本门课程里面的具体表现，撰写时以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 | LO21 | 围棋综合技艺的掌握 | 多媒体教学、实践 | 各项题目测试 |
| 2 | LO3 | 1.掌握常见定式的下法与各种布局的运用 | 多媒体教学、实践 | 布局题测试 |
| 1. 掌握死活计算的技巧与实战计算运用 | 多媒体教学、实践 | 死活题测试 |
| 3.掌握形式判断与中盘战术的运用 | 多媒体教学、实践 | 中盘题测试 |
| 4.各类官子技巧的计算与实战官子运用 | 多媒体教学、实践 | 官子题测试 |
| 3 | LO4 | 1.实战对弈、复盘讲解 | 实战对弈、人工智能局后分析 | 循环对弈测试 |
| 2.网络对弈、复盘讲解 | 网络对弈、人工智能局后分析 | 网络级别审核 |
| 3.指导对弈、复盘讲解 | 教师指导对弈 | 指导棋测试 |

六、课程内容（必填项）

第一章　　实战常型的运用

教学目标：掌握各种实战常型技巧

教学重点：

１．常见打入的技巧

1. 优势下的运转策略
2. 角部常见下法的攻防
3. 僵持局面下打开局面的策略
4. 官子的技巧与实战运用

教学目标：了解各种官子类型与价值大小及实战具体运用

教学重点：

１．学习各种常见的官子类型与大小计算

２．官子收束顺序的学习

３．实战官子的下法及其需要注意的问题

第三章 学习各种计算技巧与实战运用

教学目标：提升实战计算能力

教学重点：

１．死活题的训练与讲解

２．死活题与实战的关联性

３．实战运用

七、实践环节各阶段名称及基本要求（选填，适用于集中实践、实习、毕业设计等）

列出实践环节各阶段的名称、实践的天数或周数及每个阶段的内容简述。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 各阶段名称 | 实践主要内容 | 天数/周数 | 备注 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | 评价方式 | 占比 |
| 1 | 期末考试 | 50% |
| X1 | 循环成绩 | 20% |
| X2 | 死活测试 | 20% |
| X3 | 出勤 | 10% |

八、评价方式与成绩（必填项）

撰写人： 汪逸尘.王蕊 系主任审核签名：

审核时间：