

**Департамент образования администрации города Южно-Сахалинска
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 1
города Южно-Сахалинска**

ПРИНЯТА на заседании
педагогического совета
от 5 июня 2023г
Протокол № 16

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ СОШ № 1
Бек В.С.
Приказ № 266-п от 05 июня 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Игра Го в школе»**

Направленность программы: физкультурно-спортивная
Уровень программы: базовый
Адресат программы: 6 -15 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
Куприянова Екатерина Игоревна,
педагог дополнительного образования

Южно-Сахалинск
2023 г

Содержание

1. Целевой раздел.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
2. Содержательный раздел.....	8
2.1. Учебный план программы	8
2.2. Содержание учебной программы.....	12
2.3. Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы...	17
2.4. Календарный учебный график	18
3. Организационный раздел.....	19
3.1. Методическое обеспечение программы	19
3.2. Материально-техническое обеспечение программы	20
3.3. Список литературы	19
3.4. Кадровое обеспечение программы.....	20
Приложения.....	22

Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Обучение игре Го с самого раннего возраста помогает многим детям принимать правильные ситуационные решения, подтягивает в развитии отстающих, открывает дорогу к творчеству, формирует многогранную призму углов рассмотрения проблематики путём расширения оперативного стэка мозгового восприятия анализатором, расширяет круг общения, дает возможность полноценного самовыражения.

Игра Го имеет глубокие исторические (по имеющимся археологическим артефактам $\approx 3\,000$ лет д.н.э.) и философские корни, и каждый ребенок сможет найти в ней свой интерес. В начале обучения ребенок воспринимает ее именно как игру. Сейчас игра Го стала профессиональным видом спорта, а все детские соревнования носят спортивную направленность, поэтому развитие личности ребенка происходит через игру Го в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке, систематическому осознанному и неосознанному анализу. Игра Го сочетает в себе элементы науки и искусства, сама суть игры направлена на созидание и способна выработать в обучающихся положительные черты характера.

О социальной значимости игры Го и ее возрастающей популярности, можно судить по таким весомым аргументам как наличие международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой игры Го, проведение мировых чемпионатов, многочисленных международных соревнований. Игра Го становится инструментом общения бизнесменов и топ-менеджеров крупных корпораций, все чаще серьезные компании используют базовые идеи и стратегии игры Го в бизнесе и политике.

Аннотация

Игра Го развивает комплекс наиважнейших качеств, люди, владеющие искусством игры, имели особый социальный статус в Японии, приближенные сёгуна, в Китае личный советник императора, и только в наше время игра Го стала общедоступна и одной из самых увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством. Поэтому данная программа направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре Го. Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию, умение созидать и учитывать интересы других, при этом точно понимая границы своего жизненного пространства. Все эти качества формируются у игрока Го.

Модифицированная дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа (далее ММО(О)П) «Игра Го в школе» (базовый уровень) разработана в соответствии с нормативно-правовой базой:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 N 273-ФЗ (с последующими изменениями от 29.12.2022);
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030»;
- Указ Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации»;
- Паспорт Национального проекта «Образование», утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16;
- Постановление Правительства РФ от 18.04.2016 № 317 «О реализации Национальной технологической инициативы» в редакции от 28.12.2022;

- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 N 70226);
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 №882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых".
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 №ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 N АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 №06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Распоряжением министерства образования Сахалинской области от 22.09.2020 г. № 3.12-902-р «Об утверждении концепции персонифицированного дополнительного образования детей в Сахалинской области»;
- Устав МАОУ СОШ № 1 города Южно-Сахалинска утверждён приказом №61 от 26.01.2023 Департамента образования Администрации города Южно-Сахалинска

Актуальность МДО(О)П: программа «игра Го – в школе» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится

деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности развивая дедуктивный метод, индуктивный метод, комбинаторику и алгоритмику последовательного логического мышления. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, нахождение общих моментов с жизненными ситуациями.

Игра Го это не только игра, доставляющая детям много радости и удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности просчитывать комбинации и алгоритмы в уме.

Игра в Го развивает наглядно-образное мышление, способствует формированию логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально было подтверждено, что дети, занимающиеся логическими играми, лучше успевают в школе. Игра Го положительно влияет на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств как: восприятие, внимание, воображение, память, мышление. В школе происходят радикальные изменения личности: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению человека и наиболее полному раскрытию его творческих способностей. Конфуций говорил о игре Го так: «Го учит человека жить».

Игра Го многогранна, она обладает огромным эмоциональным потенциалом, дарит «упоение борьбы», но и одновременно требует умения мобилизовать и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе. Игра Го сочетает в себе философию, искусство, науку и спорт. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, Го является большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Направленность программы - физкультурно-спортивная.

Уровень сложности программы: базовый.

Тип программы - одноуровневая, модифицированная, модульная.

Адресат программы: программа ориентирована на детей 6-15 лет.

Обучение предполагается в группах до 12 человек. В группу принимаются обучающиеся у которых нет специальной подготовки и определенных знаний.

Формы обучения: очная с применением электронного обучения, при технической возможности.

Методы обучения:

- информационно-познавательные методы;
- методы стимулирования и мотивации;
- творческие (креативные) методы;
- методы контроля и самоконтроля.

Формы организации деятельности:

- индивидуальная;
- работа в малых группах.

Виды занятий:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- занятие-соревнование;
- консультация;
- занятие-игра;
- проблемно-поисковое занятие;
- презентация решений задач.

Режим занятий: 2 занятия в неделю продолжительностью 1 академический час.

Структура занятия:

- 15 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 15 минут – рабочая часть.

Объем и сроки реализации МДО(О)П: 136 часов, 2 года.

Цель программы: Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре Го.

Задачи программы:**Обучающие:**

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).

Развивающие:

- развивать у обучающихся чувство ответственности, внутренней инициативы, самостоятельности, тяги к самосовершенствованию;
- развивать пространственное и ассоциативное мышление, аналитические способности, творческое воображение, художественное восприятие;

Воспитательные:

- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.
- воспитание чувства коллективизма, взаимовыручки;
- развитие эмоциональности, интеллекта, а также коммуникативных особенностей ребенка

Планируемые результаты.**Личностные:**

- умеют работать в команде;
- развитие памяти и логического мышления;
- умеют выражать свое мнение в условиях обсуждения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки.

Метапредметные:

- умеют строить простые, логические рассуждения, вырабатывать способность к небольшому анализу своих действий;
- умеют самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- умеют осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий.

Предметные:

К концу первого года обучения дети знают:

- Порядок развития партии в «фусэки»;
- Простейшие «дзесеки» на «хоси» и «комоку»;
- Два изученных «тесудзи»;
- Выставлять приоритеты и определять векторы их достижения;
- Основные формы и их слабости.

К концу второго года обучения дети умеют:

- Корректно оценивать статус L-образной группы в углу;
- Применять изученные «дзесеки» и «тесудзи» в партии;
- Оценить стоимость «ёсэ» хода на первой и второй линии.

2. Содержательный раздел

2.1. Учебный план программы

1 год обучения

№ п/п	Название модуля, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Входной контроль		1		1	Тестирование (Приложение 1)
Модуль 1.	Введение в программу (Приложение 3) Доска Го, камни, жизнь камня, степени свободы (дамэ), общие понятия.	10	6	4	
Тема 1.1.	Вводное занятие. Цель игры. Правила игры. Инвентарь для игры Го.	2	2		Беседа
Тема 1.2.	Знакомство с доской 5х5 и 9х9 первого года обучения.	2	1	1	Наблюдение Беседа
Тема 1.3.	Понятие степени свободы камня. Понятие группы камней. Степени свободы группы камней. «Жизнь и смерть» камня и группы камней, подсчет степеней свободы. Атари.	2	1	1	Наблюдение Практическая работа
Тема 1.4.	Атари-го, игра до первого захваченного камня. Запрещенные ходы: “самоубийственный” ход.	4	2	2	Наблюдение Практическая работа
Модуль 2.	Правила и традиции в игре Го.	15	8	7	
Тема 2.1.	Защита от атари. Техника захвата камней: Захват камней на второй линии. Ситё.	2	1	1	Беседа Практическая работа
Тема 2.2.	Техника захвата камней: гэта, двойное атари, защелка.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 2.3.	Жизнь и смерть группы камней. Понятие глаза. Условие жизни.	2	1	1	Беседа Практическая работа
Тема 2.4.	Понятие территории. Пример завершенной партии и подсчет очков.	2	1	1	Практическая работа Беседа
Тема 2.5.	Ко-борьба. Правила розыгрыша ко. Ко-угроза. Второй случай запрещенных ходов.	2	1	1	Беседа Практическая работа

Тема 2.6.	Кифу. Запись партии. Восстановление партии по записи.	1	1		Беседа Наблюдение
Тема 2.7.	Этикет партии. Розыгрыш цвета. Коми.	2	1	1	Практическая работа Опрос
Модуль 3.	Тактика и стратегия в Го.	10	6	4	
Тема 3.1.	Инициатива в Го. Понятие «сэнтэ» и «готэ»	8	4	4	Беседа Практическая работа
Тема 3.2.	История го. Го в Японии, Китае, Корее. Рейтинги в Го.	1	1		Беседа Наблюдение
Тема 3.3.	Современное Го. Го в России, в Европе.	1	1		Беседа Наблюдение
Промежуточная аттестация		1		1	Соревнования по модулям 1,2,3 (Приложение 2)
Модуль 4.	Тактика и стратегия в соревнованиях по Го.	8	4	4	
Тема 4.1.	Знакомство с доской 13х13, 19х19. Базовые правила развития партии.	2	1	1	Беседа Практическая работа
Тема 4.2.	Угловые точки. «Какари». «Симари»	2	1	1	Беседа Практическая работа
Тема 4.3.	Турнирное Го. Система проведения. Турнирные часы. Байоми.	4	2	2	Практическая работа Опрос
Модуль 5.	Группы камней, условия жизни и смерти групп. Выживание в углу доски, у края доски, в центре доски. Дидактические игры и задания	22	11	11	
Тема 5.1.	Повторения условия жизни группы камней. Достаточное условие жизни камней – возможность построить два глаза.	8	4	4	Беседа Практическая работа
Тема 5.2	Ложные глаза.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 5.3.	Простейшие тактические приемы построения двух глаз.	2	1	1	Беседа Практическая работа
Тема 5.4.	Простейшие тактические приемы лишения группы противника второго глаза. Ханэ. Вбрасывание.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 5.5.	Соединение и разрезание.	4	2	2	Практическая работа Опрос

Аттестация по итогам 1 года обучения	1		1	Соревнования по модулям 1,2,3,4,5 (Приложение 2)
Всего часов	68	35	33	

2 год обучения

Модуль 6.	Техника выживания в углу и сторонам по второй линии.	12	6	6	
Тема 6.1.	Понятие «дамэдзумари». Его роль в задачах на жизнь и смерть (сикацу).	2	1	1	Беседа Наблюдение Практическая работа
Тема 6.2.	Необходимые условия жизни камней по второй линии в углу.	4	2	2	Наблюдение Практическая работа
Тема 6.3.	Необходимые условия жизни камней по второй линии на стороне.	6	3	3	Практическая работа Опрос
Модуль 7.	Формы выживания групп из трех, четырех, пяти, шести и семи пунктов.	16	8	8	
Тема 7.1.	Формы накадэ. Накадэ из трех и четырех пунктов.	2	1	1	Беседа Практическая работа
Тема 7.2.	Формы накадэ из пяти, шести и семи пунктов.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 7.3.	Сэки — жизнь без глаз. Примеры сэки.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 7.4.	Сэки на основе форм накадэ.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 7.5.	L-образная группа в углу	2	1	1	Практическая работа Опрос
Промежуточная аттестация		1		1	Соревнования по модулям 6,7,8
Модуль 8.	Формы взаимодействия камней, формы распространения, атакующие формы, защитные формы	29	15	14	
Тема 8.1.	Взаимодействие камней. Формы. «Кейма» и «огейма». Назначение, слабые и сильные стороны.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 8.2.	«Косуми», «тоби». Назначение, слабые и сильные стороны.	6	3	3	Беседа Практическая работа
Тема 8.3.	«Иккен-тоби». Назначение, слабые и сильные стороны.	6	3	3	Беседа Практическая работа
Тема 8.4.	«Бамба» или «бамбук». Назначение, слабые и сильные стороны. «Не пытайтесь разрезать бамбу!»	6	3	3	Беседа Практическая работа
Тема 8.5.	«Пануки». Назначение, слабые и сильные стороны.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 8.6.	Пример плохой формы: пустой треугольник	4	2	1	Практическая работа Опрос

Модуль 9.	Ёсэ - завершение партии. Основы ёсэ по первой линии.	8	4	4	
Тема 9.1.	Понятие завершающей стадии игры. Её суть. Техника ведения. «Сэнтэ» и «готэ» в ёсэ.	4	2	2	Беседа Практическая работа
Тема 9.2.	Ёсэ по первой линии – основные технические приемы. Ханэ с последующей защитой. Ханэ в углу. Проталкивание по первой линии и защита.	4	2	2	Практическая работа Опрос
Итоговый контроль		1		1	Тестирование (Приложение 1)
Итоговое занятие		1		1	Соревнования по результатам освоения программы (Приложение 2)
Всего часов		68	32	36	

Содержание учебной программы

Табл. 2 – СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ НА 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема	Теоретическая часть	Практическая часть
Входной контроль (1 час) – тестирование (Приложение 1)			
Модуль 1. Введение в программу (10 часов)			
Тема 1.1.	Вводное занятие. Цель игры. Доска Го, камни, жизнь камня, степени свободы (дамэ), общие понятия.	Инструктаж по технике безопасности и противопожарной безопасности при работе в кабинете (1 ч.). Правила игры. Инвентарь для игры Го. (1 ч.)	
Тема 1.2.	Знакомство с доской 5х5 и 9х9 первого года обучения.	Понимание основных правил игры Го, объяснение различных размеров доски. (1 ч.)	Изучение основных правил игры Го. (1 ч.)
Тема 1.3.	Понятие степени свободы камня. Понятие группы камней. Степени свободы группы камней. «Жизнь и смерть» камня и группы камней, подсчет степеней свободы. Атари.	Объяснение понятия степени свободы камня. Понятие группы камней. Степени свободы группы камней. «Жизнь и смерть» камня и группы камней, подсчет степеней свободы. Атари (1 ч.)	Анализ ситуаций для понимания применяемой темы. Решение задач по данной теме. (1 ч.)
Тема 1.4.	Атари-го, игра до первого захваченного камня. Запрещенные ходы: “самоубийственный” ход.	Объяснение, введение в теорию Атари-го, игра до первого захваченного камня. Запрещенные ходы: “самоубийственный” ход. (2 ч.)	Отображение на практике (2 ч.)
Модуль 2. Правила и традиции в игре Го (24 часа)			
Тема 2.1.	Защита от атари. Техника захвата камней: Захват камней на второй линии. Ситё.	Объяснение теории - защита от атари. Техника захвата камней: Захват камней на второй линии. Ситё. (1 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. (1 ч.)
Тема 2.2.	Техника захвата камней: гэта, двойное атари, защелка.	Объяснение теории - техники захвата камней: гэта, двойное атари, защелка. (2 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 2.3.	Жизнь и смерть группы камней. Понятие глаза. Условие жизни.	Объяснение теории - Жизнь и смерть группы камней. Понятие глаза. Условие жизни. (1 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (1 ч.)

Тема 2.4.	Понятие территории. Пример завершенной партии и подсчет очков.	Алгоритм огораживания полученной территории для быстрого подсчета очков. Понятие территории. Пример завершенной партии и подсчет очков. (1 ч.)	Практика на доске. (1 ч.)
Тема 2.5.	Ко-борьба. Правила розыгрыша ко. Ко-угроза. Второй случай запрещенных ходов	Объяснение теории - Ко-борьба. Правила розыгрыша ко. Ко-угроза. Второй случай запрещенных ходов (1 ч.).	Тактическое, теоретическое и фактическое применение Ко – борьбы. (1 ч.)
Тема 2.6.	Кифу. Запись партии. Восстановление партии по записи.	Кифу. Запись партии. Восстановление партии по записи (1 ч.)	
Тема 2.7.	Этикет партии. Розыгрыш цвета. Коми.	Объяснение теории - Этикет партии. Розыгрыш цвета. Коми. (1 ч.)	Отображение на практике (1 ч.)
Модуль 3. Тактика и стратегия в Го (10 часов)			
Тема 3.1.	Инициатива в Го. Понятие «сэнтэ» и «готэ»	Объяснение теории - Инициатива в Го. Понятие «сэнтэ» и «готэ» (4 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. (4 ч.)
Тема 3.2.	История го. Го в Японии, Китае, Корее. Рейтинги в Го.	История го. Го в Японии, Китае, Корее. Рейтинги в Го. (1 ч.)	
Тема 3.3.	Современное Го. Го в России, в Европе.	Современное Го. Го в России, в Европе. (1 ч.)	
Промежуточная аттестация (1 час) Соревнования по модулям 1,2,3 (Приложение 2)			
Модуль 4. Тактика и стратегия в соревнованиях по Го (8 часов)			
Тема 4.1.	Знакомство с доской 13х13, доской 19х19. Базовые правила развития партии.	Знакомство с доской 13х13, доской 19х19. Базовые правила развития партии. (1 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. (1 ч.)
Тема 4.2.	Угловые точки. «Какари». «Симари»	Объяснение теории - Угловые точки. «Какари». «Симари» (1 ч.)	Практика на доске. (1 ч.)
Тема 4.3.	Турнирное Го. Система проведения. Турнирные часы. Байоми.	Объяснение теории - Турнирное Го. Система проведения. Турнирные часы. Байоми. (2 ч.)	Практика на доске. (2 ч.)

Модуль 5. Группы камней, условия жизни и смерти групп. Выживание в углу доски, у края доски, в центре доски. Дидактические игры и задания (22 часов)			
Тема 5.1.	Повторения условия жизни группы камней. Достаточное условие жизни камней – возможность построить два глаза.	Объяснение теории - Повторения условия жизни группы камней. Достаточное условие жизни камней – возможность построить два глаза (4 ч.).	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (4 ч.)
Тема 5.2.	Ложные глаза.	Объяснение теории - Ложные глаза. (2 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 5.3.	Простейшие тактические приемы построения двух глаз.	Объяснение теории - Простейшие тактические приемы построения двух глаз. (1 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (1 ч.)
Тема 5.4.	Простейшие тактические приемы лишения группы противника второго глаза. Ханэ. Вбрасывание.	Объяснение теории - Простейшие тактические приемы лишения группы противника второго глаза. Ханэ. Вбрасывание (2 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 5.5.	Соединение и разрезание.	Объяснение теории - Соединение и разрезание. (2 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Промежуточная аттестация по итогам 1 года обучения (1 час) - Соревнования по модулям 1,2,3,4,5 (Приложение 2)			

Табл. 3 – СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ НА 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Модуль 6. Техника выживания в углу и сторонам по второй линии (12 часов)			
Тема 6.1.	Понятие «дамэдзумари». Его роль в задачах на жизнь и смерть (сикацу).	Объяснение теории - Понятие «дамэдзумари». Его роль в задачах на жизнь и смерть (сикацу). (1 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (1 ч.)
Тема 6.2.	Необходимые условия жизни камней по второй линии в углу.	Объяснение теории - Необходимые условия жизни камней по второй линии в углу. (2 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 6.3.	Необходимые условия жизни камней по второй линии на стороне.	Объяснение теории - Необходимые условия жизни камней по второй линии на стороне. (3 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (3 ч.)
Модуль 7. Формы выживания групп из трех, четырех, пяти, шести и семи пунктов (16 часов)			
Тема 7.1.	Формы накадэ. Накадэ из трех и четырех пунктов.	Объяснение теории - Формы накадэ. Накадэ из трех и четырех пунктов. (1 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (1 ч.)
Тема 7.2.	Формы накадэ из пяти, шести и семи пунктов.	Объяснение теории - Формы накадэ из пяти, шести и семи пунктов. (2 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 7.3.	Сэки – жизнь без глаз. Примеры сэки.	Объяснение теории -Сэки – жизнь без глаз. Примеры сэки. (2 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 7.4.	Сэки на основе форм накадэ.	Объяснение теории - Сэки на основе форм накадэ. (2 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 7.5.	L-образная группа в углу	Объяснение теории - L-образная группа в углу(1 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (1 ч.)
Промежуточная аттестация (1 час) Соревнования по модулям 6,7 (Приложение 2)			
Модуль 8. Формы взаимодействия камней, формы распространения, атакующие формы, защитные формы (29 часа)			
Тема 8.1.	Взаимодействие камней. Формы. «Кейма» и «огейма». Назначение, слабые и сильные стороны.	Объяснение теории - Взаимодействие камней. Формы. «Кейма» и «огейма». Назначение, слабые и сильные стороны. (2 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)

Тема 8.2.	«Косуми», «тоби». Назначение, слабые и сильные стороны. .	Объяснение теории -«Косуми», «тоби». Назначение, слабые и сильные стороны. (3ч.).	Практика на доске. Решение задач по данной теме (3ч.).
Тема 8.3.	«Иккен-тоби». Назначение, слабые и сильные стороны.	Объяснение теории - «Иккен-тоби». Назначение, слабые и сильные стороны. (3 ч.).	Практика на доске. Решение задач по данной теме (3 ч.)
Тема 8.4.	«Бамба» или «бамбук». Назначение, слабые и сильные стороны. «Не пытайтесь разрезать бамбу!»	Объяснение теории -«Бамба» или «бамбук». Назначение, слабые и сильные стороны. «Не пытайтесь разрезать бамбу!» (3 ч.).	Практика на доске. Решение задач по данной теме (3 ч.)
Тема 8.5.	«Пануки». Назначение, слабые и сильные стороны.	Объяснение теории - «Пануки». Назначение, слабые и сильные стороны. (2 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 8.6.	Пример плохой формы: пустой треугольник	Объяснение теории - Пример плохой формы: пустой треугольник (2 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (1 ч.)
Модуль 9. Ёсэ - завершение партии. Основы ёсэ по первой линии (8 часов)			
Тема 9.1.	Понятие завершающей стадии игры. Ёсэ суть. Техника ведения. «Сэнтэ» и «готэ» в ёсэ.	Объяснение теории - Понятие завершающей стадии игры. Ёсэ суть. Техника ведения. «Сэнтэ» и «готэ» в ёсэ. (2 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Тема 9.2.	Ёсэ по первой линии – основные технические приемы. Ханэ с последующей защитой. Ханэ в углу. Проталкивание по первой линии и защита.	Объяснение теории -Ёсэ по первой линии – основные технические приемы. Ханэ с последующей защитой. Ханэ в углу. Проталкивание по первой линии и защита. (2 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Итоговый контроль (1 час) – Тестирование (Приложение 1)			
Итоговое занятие (1 час) – Соревнование (Приложение 2)			

Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы

Программа рассчитана на 2 года обучения. В течении каждого года обучающиеся получают определенные умения и теоретические знания. С целью установления соответствия результатов освоения данной программы заявленным целям и планируемым результатам проводится входной контроль, промежуточная аттестация, итоговый контроль и итоговое занятие.

1. Входной контроль.

Цель: изучение базовых возможностей обучающихся объединений.

Проводится в форме тестирования для выявления сформированности общеучебных умений и навыков (Приложение 1).

2. Промежуточная аттестация

3. Аттестация по итогам 1 года обучения.

Цель: выявление текущего состояния уровня освоения программы.

Проводится в форме соревнования внутри соответствующего направления (Приложение 2).

4. Итоговый контроль.

Цель: определение уровня сформированности специальных умений и навыков, умений применять знания, полученные за период обучения в различных ситуациях.

Механизм оценки получаемых результатов. Формы подведения итогов реализации программы.

Формами подведения итогов по каждому модулю и темам программы и росту достижений, предусмотрены следующие формы: участие обучающихся в муниципальных, областных соревнованиях, конференциях, которые позволяют отследить уровень интеллектуального роста и творческого потенциала обучающихся. Для отслеживания результативности в процессе обучения проводятся мини-соревнования, учебно-исследовательские конференции.

Важным критерием освоения программы является достижение обучающимися объединения в муниципальных, региональных, всероссийских и международных соревнованиях и конкурсах.

Косвенными критериями служат: создание стабильного коллектива объединения, заинтересованность обучающихся, развитие чувства ответственности и товарищества.

Основные методы диагностики: наблюдение, самонаблюдение, самооценка, анкетирование, беседа, тестирование. К числу важнейших элементов работы по данной программе относится отслеживание результатов. Способы и методики определения результативности образовательного и воспитательного процесса разнообразны и направлены на сформированность личностных качеств обучающегося.

На протяжении всего учебного процесса проводятся следующие виды контроля знаний: беседы в форме «вопрос – ответ» с ориентацией на сопоставление, сравнение, выявление общего и особенного. Такой вид контроля развивает мышления ребенка, умение общаться, выявляет устойчивость его внимания. Беседы, конкурсы, мастер-классы, соревнования – группа методов контроля, позволяющая повысить интерес обучающихся и обеспечить дух соревнования.

Система оценки достижения планируемых результатов освоения МДО(О)П:

- вводный контроль проводится перед началом работы и предназначен для определения уровня знаний, умений и навыков обучающихся;
- промежуточная аттестация проводится по результатам освоения модулей и предназначен для определения уровня полученных знаний;
- итоговый контроль проводится после завершения всей учебной программы;
- итоговое занятие проводится по результатам года обучения.

Контрольные мероприятия проводятся через:

- выполнение практических работ;

- наблюдение за обучающимися в процессе работы;
- соревнования.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во дней	Кол-во часов	Режим занятий
2023-2024 г.	11.09.2023	31.05.2024	34	2	68	Занятие длительностью 1 академический час
2024-2025 г.	9.09.2024	30.05.2025	34	2	68	Занятие длительностью 1 академический час

3. Организационный раздел

3.1. Методическое обеспечение программы

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

- Модульная технология, предполагает, что ученик самостоятельно достигает конкретных целей учебно-познавательной деятельности в процессе работы с модулем. Задачи педагога - мотивировать процесс обучения, осуществлять управление учебно-познавательной деятельностью учащихся через модуль и непосредственно их консультировать.

- ИКТ-технологии, предполагающие выстраивание педагогического процесса на основе использования ресурсов Интернет, технических устройств, электронного оборудования. В рамках курса готовятся видеопрезентации, обучающее видео, модели, которые предъявляются обучающим и интенсифицируют педагогический процесс.

Организация образовательного процесса направлена на создание развивающей среды, в которой смогут раскрыться творческие способности обучающихся, будут удовлетворены потребности в интеллектуальном, нравственном совершенствовании обучающихся.

Методы, формы, средства, используемые в организации образовательной деятельности: индивидуальная (обучающимся даётся самостоятельное задание с учётом его возможностей), фронтальная работа (работа со всеми одновременно, например, при объяснении нового материала или отработке определённого технологического приёма), групповая (разделение обучающихся на группы для выполнения практического задания).

3.2. Материально-техническое обеспечение программы

учебный кабинет на 12 посадочных мест;
доски Го с набором камней – не менее 6 шт.;
часы для соревнований – не менее 6 шт.;
дидактические карты – 12 шт.;
компьютер учителя для демонстрации материала – 1 шт.;
учебные планшеты – 12 шт.;
интерактивная панель ActivPanel Touchi-Series 75" UHD.

3.3. Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов

1. Задачники для игры в Го: [Электронный ресурс]: [сайт]. - URL: ГоРебенок (gochild2009.appspot.com), (дата обращения: 5.05.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус., [Электронный ресурс]: [сайт]. - URL: goproblems.com Главная (дата обращения: 02.06.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус.
2. Илунь Ян «Фундаментальные принципы Го», лекции / редактор Е.Л. Панюков – Челябинск: 1989. – 190с. Текст : непосредственный.
3. Интерактивное руководство по игре в Го: [Электронный ресурс]: [сайт]. - URL Го – играйте онлайн в браузере на PlayGo, (дата обращения: 15.06.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус.
4. Кагэяма Тасиро. «Лекции по основам Го», лекции / редактор Панюков Е. Л. – Челябинск: 2012.- 135с. – Текст : непосредственный.
5. Кагэяма Тасиро. Лекции по основам Го. «Золотая коллекция Го». Челябинский Го-клуб&«Восхождение», 2003 г., 134с. /Пер. с англ. Шикшин В. - Текст: непосредственный.
6. Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих. — Киев: УФГО, 2001 г., 48с. - Текст: непосредственный.
7. Панюков Е.Л. «900 задач для начинающих», задачник с комментариями / - Челябинск: 2013. – 60с. Текст : электронный.

8. Сайт Европейской федерации Го: [Электронный ресурс]: [сайт]. - URL: Европейская федерация го (eurogofed.org), (дата обращения: 11.06.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус.
9. Сайт Российской федерации Го [Электронный ресурс]: [сайт]. - URL: Российская федерация Го (gofederation.ru), (дата обращения: 15.06.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус.
10. Сборник статей по обучению игры Го: [Электронный ресурс]: [сайт]. - URL: Научись играть в го (gostart.ru), (дата обращения: 15.06.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус.
11. Сервера для игры в Го: [Электронный ресурс]: - URL: Сервер OGS: Партии (online-go.com), (дата обращения: 25.03.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус. Сервер KGS: Сервер игры Го KGS (gokgs.com), (дата обращения: 15.06.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус, англ., Сервер IGS: Панданет (pandanet-igs.com) (дата обращения: 15.06.2023). - Загл. с экрана. - Яз. рус.
12. Справочник йосэ. Сост. Р. Бозулич. /Пер. с англ. Кайдалов В. Челябинский Го-клуб, 2002 г., 192с. - Текст: непосредственный.
13. Фролов А. Го, вей-чи, бадук: учебное пособие. - СПб: 2000. – 51с. - Текст: непосредственный.
14. Харуяма и Нагахара. Основы техники Го. - Челябинск: 1997. – 140с. - Текст: непосредственный.

3.4. Кадровое обеспечение программы

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го в школе» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим средне-специальное или высшее образование, соответствующее физкультурно-спортивной направленности, и отвечающим профессиональному стандарту педагога дополнительного образования детей и взрослых.

Приложение 1

ПРИМЕРНЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ВХОДНОГО И ИТОГОВОГО КОНТРОЛЯ ПО МДО(О)П «Игра Го в школе» (базовый уровень)

Входной контроль – оценка исходного уровня сформированности гибких (soft skills) и технических навыков (hardskills), соответствующих специфике образовательного направления, которая дает возможность выстраивать индивидуальную образовательную траекторию для обучающихся, а также в последствии индивидуализировать оценку степени успешности прохождения МДО(О)П.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися всего объема МДО(О)П.

Вопросы:

1. В Го первый ход делают черные. С чем это связано?

- а) черный цвет нападающих символизирует агрессивные намерения
- б) черный цвет камней игрока, делающего первый ход, символизирует землю, на которой он возводит свои крепости
- в) в китайской культуре белый цвет связан со старостью, осенью, увяданием, т.е. завершением цикла, поэтому белые ходят вторыми
- г) это было сделано, чтобы отличаться от множества прочих игр, где первый ход делают белые
- д) ни с чем, так исторически вышло

Правильный ответ: а)

2. Ещё в древности китайским чиновником высшего ранга были сформулированы «Десять заповедей Го». Они не потеряли своей актуальности до наших дней. Установите соответствие между началом и концом каждой заповеди.

Чересчур стремящийся к победе...	не победит
Если вторгся в сферу влияния противника...	будь снисходительнее
Прежде чем атаковать...	оглянись на самого себя
Отдав камень...	борись дальше
Отдай малое...	возьми большое
Если грозит опасность...	не задумываясь отдавай
Воздержись...	не разбрасывайся
Когда противник атакует...	непрерменно отвечай
Если противник усилился...	укрепись и сам
Если ты безнадежно изолирован...	избери мирный путь

3. Игроки А и Б играют партию в турнире с часами. А и Б не успели довести игру до логического завершения, при этом А сильно ведет по очкам, но время у него только что закончилось, а у Б время еще есть. Что вы скажете про результат данной партии?

Выберите правильный вариант.

- а) ничья, т.к. игра не была логически завершена
- б) победа А, после оценки позиций обоих игроков судьями турнира
- в) победа Б, по времени
- г) партия будет переиграна, т.к. игра не была логически завершена
- д) партия не будет учитываться, т.к. игра не была логически завершена

Правильный ответ: в)

4. У одного из игроков в процессе партии закончились камни в чаше. Игрок сделал вывод, что проиграл. Верный ли вывод сделал игрок?

- а) Да. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то этот игрок признается проигравшим. Именно поэтому очень важно до начала игры пересчитать камни в чашах и убедиться, что их количество одинаково.
- б) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то он может двигать те камни, которые уже находятся на доске. За ход один камень может быть передвинут с одного пересечения линий на соседнее по вертикали либо горизонтали.
- в) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то данная партия признается сыгранной вничью.
- г) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то он может взять еще камней и довести игру до логического завершения.
- д) Среди перечисленных вариантов нет правильного ответа.

Правильный ответ: г)

5. Выберите правильное окончание старинной поговорки Го. «Двигающий горами...»

- а) живет в гору
- б) должен мудро использовать силу
- в) начинает с камешков
- г) не режет бамбук
- д) не плышет по течению

Правильный ответ: в)

6. Которое из японских названий игры Го отсылает к старинной легенде о дровосеке?

(Согласно этой легенде, дровосек повстречал в лесу двух бессмертных, играющих в незнакомую ему игру, и так засмотрелся, что, когда игра закончилась и игроки исчезли, он обнаружил, что поседел, а в родной деревне его уже никто не помнит, поскольку прошло сто лет).

- а) «Дзаин» (Сидящий отшельник)
- б) «Сюдан» (Разговор камнями)
- в) «Уро» (Ворона и цапля)
- г) «Ранка» (Сгнившее топориче)
- д) «Хоэн» (Квадрат и круг)

Правильный ответ: г)

7. Чем различаются камни для Го в японской и китайской традиции?

- а) ничем не отличаются
- б) материалом - японские делаются из фаянса и вязкого стекла, а китайские - из пластика или полудрагоценных камней
- в) размером - японские меньше диаметром, зато больше в толщину, чем китайские
- г) формой - японские круглые, а китайские квадратные; в Россию Го пришло из Японии, поэтому мы играем круглыми камнями
- д) формой - японские двояковыпуклые, а китайские плоско-выпуклые

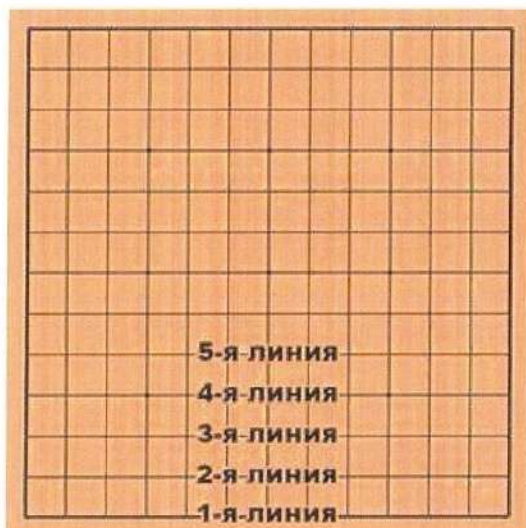
Правильный ответ: д)

8. Как вы считаете, почему у Шиндо Хикару, главного героя аниме и манги "Хикару и Го", на футболке цифра 5?

- а) потому что Хикару - пятый дан по Го
- б) потому что "пять" по-японски звучит "го"
- в) потому что Хикару - отличник в школе
- г) потому что Хикару считает эту цифру счастливой
- д) просто так, обычная футболка с цифрой

Правильный ответ: б)

9. Установите соответствия между линиями доски и их символическими названиями.



линия смерти

линия поражения

линия территории

линия влияния

линия приключений

1-я линия доски

2-я линия доски

3-я линия доски

4-я линия доски

5-я линия доски

10. Японские военачальники и правители XVI века серьезно увлекались Го, что стало причиной последующего расцвета игры в Японии. Почему они так высоко ценили эту игру?

а) потому что Го относилось к тем умениям, не обладать которыми было неприлично в кругу самураев

б) потому что Го на тот момент было лучшей игрой для веселого времяпровождения

в) потому что Го после своего появления в Японии довольно долго находилось под официальным запретом для всех, кроме высшей аристократии

г) потому что полагали Го прекрасной тренировкой, помогающей правильно управлять войсками

д) потому что видели в Го один из видов духовной практики

Правильный ответ: г)

11. Творческое задание. Выложите на доске камнями надпись Го, где Г большая буква, черного цвета, О – маленькая, белого цвета.

Правильный ответ: выложенная надпись на пересечении линий доски, а также заданного цвета и размера.

Обработка результатов диагностики:

За каждый правильный ответ (выбор) на предложенные задания ставится 2 балл. Максимальный балл по итогам входного/итогового контроля на определение уровня начальных/итоговых знаний в области проектного управления 22 балла.

0 - 7 баллов - «низкий» уровень.

8 - 14 баллов - «средний» уровень.

15 - 22 балла - «высокий» уровень.

Результат тестирования интерпретируется педагогом для построения индивидуальной траектории обучения.

Приложение 2

ПРИМЕРНОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ И ИТОГОВОГО ЗАНЯТИЯ ПО МДО(О)П «Игра Го в школе» (базовый уровень)

Промежуточный контроль и итоговое занятие проводится в форме соревнований.

Структура

Настоящие правила по виду спорта «го» (далее – Правила) разработаны в соответствии с правилами Международной и Европейской федераций го, распространяются на все официальные физкультурные и спортивные мероприятия по виду спорта «го» (далее – соревнования), проводимые на территории Российской Федерации общероссийской, региональными спортивными федерациями по виду спорта «го», и иными организациями, развивающими вид спорта «го».

Соревнование (турнир) – синоним термина «соревнование по виду спорта «го», относится к любому мероприятию по го: отдельному турниру, матчу, матч турниру, сеансу, а также к мероприятию, являющемуся частью серии соревнований или частью большего мероприятия.

Игровой зал – часть места проведения соревнования: помещения и/или территории, специально подготовленные для размещения спортсменов в ходе соревнования.

Игровая зона – место проведения соревнования вместе со всеми подсобными и техническими помещениями, используемыми Оргкомитетом при проведении соревнования.

Игрок – одна из сторон в отдельной встрече (партии) в го; в частности, это может быть один спортсмен в спортивной дисциплине «личные соревнования», пара участников (мужчина и женщина) в дисциплине «парные соревнования» или целая команда в матче против другой команды в дисциплине «командные соревнования»; обе стороны встречи в го именуются также «соперниками»; для различия сторон в партии используются термины «белые» и «черные».

Система проведения (соревнования) – совокупность правил определения встречающихся пар соперников и порядка следования туров; предусматривает также конкретную форму встреч, правила распределения итоговых мест, состав сторон в отдельных встречах или партиях турнира; при двух участвующих сторонах это просто матч (серия матчей), в частности из одной партии; при большем числе участвующих сторон применяются системы проведения с заранее фиксированным числом туров или многоэтапные системы проведения с разным числом туров на отдельных этапах.

Тур – раунд одной из систем проведения, первая партия командного матча, очередная встреча в матче двух сторон.

Игровое поле (доска) – множество точек пересечений (игровые пункты), образованных прямоугольной сеткой линий, включая граничные; используется плоская доска из любого однородного цвета материала, или виртуальная доска на экране компьютера или мобильного устройства; стандартная доска имеет размер 19х19 линий, образующих 361 игровой пункт; в соревнованиях могут использоваться и доски меньших размеров – 13х13 и 9х9.

1. ПРАВИЛА ИГРЫ

1.1. Го является интеллектуальной логической игрой, в которой участвуют два игрока. Цель игры – набрать больше очков, чем соперник. Очки начисляются за территориальные приобретения сторон.

1.2. В игровой комплект входят доска и фишки двух контрастных цветов (далее – «белые» и «черные»), которые принято называть камнями.

1.3. Фиксированное расположение камней на игровом поле с указанной очередью хода (ход черных или белых) называется позицией. Позиция в го может быть начальной, игровой, конечной и заключительной.

1.4. Позиция перед игрой называется начальной. При игре на равных или с минимальной «форой 1» начальная позиция есть просто пустая доска при ходе черных. При игре с «форой 2» и т.д. начальной является позиция с ходом белых и с указанным числом (номер форы) выставленных на доску черных камней. Форовые камни выставляются в порядке, предусмотренном регламентом партии. Возможны и другие начальные позиции.

1.5. Начальная позиция всегда является игровой. Ходом называется смена игровой позиции на другую позицию путем выставления камня на один из свободных пунктов доски. Игрок может отказаться от выставления камня, произнеся слово «пас», и это также считается ходом. Новая позиция, полученная в результате совершения хода, может оставаться также игровой до тех пор, пока обе стороны не совершили пасов и не достигли согласия по процедуре перехода к заключительной позиции, в которой игровые действия прекращаются.

1.6. Камни одного цвета, стоящие на соседних вдоль линий сетки пунктах, считаются соединенными. Отдельный камень соединен сам с собой, и все соединенные между собой камни образуют цепь или группу. Под дыхательным пунктом группы (далее – дамэ) понимается любой свободный пункт, соседний хотя бы для одного камня из группы. Если выставленный камень отнимает последнее дамэ у группы соперника, то она считается плененной (уничтоженной) и немедленно снимается с доски. Если без дамэ оказывается своя группа (не снимаются какие-либо чужие камни), то такой ход запрещен.

1.7. Запрещается выставлять камень на такой пункт (со взятием одного или нескольких камней соперника), где только что были сняты камни игрока, если это приводит к повторению позиции (ситуация «ко»). Если оба игрока делают ходы, после которых взятие уже не приводит к повторению позиции, то локальные попеременные взятия камней («ко-борьба») могут продолжаться.

1.8. Ход завершается передачей очереди хода сопернику, когда при выполнении хода игрок полностью закончил действия, предусмотренные пп. 1.5, 1.6.

1.9. Игроки признают позицию конечной, если можно корректно вычислить разницу очков, набранных сторонами, и при оптимальном продолжении партии её нельзя изменить. Фиксация этого происходит в тот момент, когда одна из сторон при своем ходе делает пас (см. п. 1.5), а другая сторона подтверждает ответным пасом конечность позиции.

1.10. Переходя от конечной позиции к заключительной, в которой происходит подсчет очков и определение результата партии, стороны решают, какие камни на доске считать «мертвыми» и поэтому подлежащими снятию. При отсутствии разногласий все мертвые камни снимаются и добавляются к пленникам того же цвета, и полученная позиция объявляется заключительной.

1.11. В заключительной позиции происходит подсчет очков, набранных игроками в процессе игры. При этом для обеих сторон определяются территории, т.е. такие пустые

участки доски, в том числе освободившиеся из-под мертвых камней, где у каждого свободного пункта соседними являются только пустые пункты или камни данной стороны. За каждый пункт территорий начисляется по одному очку.

1.12. При японской традиции подсчета добавляется по одному очку за каждый камень соперника, полученный в ходе партии в качестве пленника (п. 1.6) или снятый как мертвый в заключительной позиции (п. 1.10).

1.13. При китайской традиции подсчета добавляется по одному очку за каждый оставшийся на доске камень.

1.14. При определении окончательного счета очков учитываются также очки коми, отнимаемые от счета очков черных в качестве компенсации за право первого хода, или как элемент корректировки форы (в этом случае коми может быть и отрицательным, т.е. отниматься у белых), различные поправки, зависящие от базового варианта правил, очки штрафов за нарушения, начисленные судьями в соответствии с регламентом партии и отнимаемые от счета очков оштрафованной стороны.

1.15. Результат партии определяется по разнице набранных сторонами очков с учетом всех перечисленных источников: итоговые величины сравниваются и побеждает сторона, у которой оказалось больше очков.

1.16. На соревнование одной партии отводится 30 минут.