

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

ПРИНЯТА на заседании
педагогического совета
от 01.06.2024г.
Протокол 16

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ СОШ № 1
Збрицкая Т.Ю.
Приказ № 275 от 01.06.2024г.



**Дополнительная
общеразвивающая программа
«Игра Го»**

Направленность программы: физкультурно-спортивная
Уровень программы: базовый
Адресат программы: 6-14 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
Куприянова Екатерина Игоревна,
педагог дополнительного образования

г. Южно-Сахалинск
2024 г

Содержание

1. Комплекс основных характеристик	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Учебный план программы	6
1.3. Содержание программы	10
1.4. Планируемые результаты.....	10
2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	15
2.1. Календарный учебный график	15
2.2. Условия реализации программы	15
2.3. Формы аттестации	15
2.4. Оценочные материалы.....	15
2.5. Список литературы	17
Приложения.....	18

1. Комплекс основных характеристик

Дополнительная общеразвивающая программа (далее ДОП) «Игра Го» составлена в соответствии с правовыми и нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями на 17 февраля 2023 г.);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утв. Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 № 304-ФЗ (ст. 1, 2);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Минтруда Российской Федерации от 22.09.2021 N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- 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»;
- Распоряжение министерства образования Сахалинской области от 22 сентября 2020 г. № 3.12-902-р «Об утверждении концепции персонифицированного дополнительного образования детей в Сахалинской области».
- Письмо Министерства образования Сахалинской области от 11.12.2023 № 3.12-Вн-5709/23 «О направлении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;
- Устав MAOY COIII № 1.

1.1. Пояснительная записка

Игра Го имеет глубокие исторические и философские корни, и каждый ребенок сможет найти в ней свой интерес. 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.

Направленность программы: физкультурно-спортивная, игра Го.

Уровень программы: базовый.

Актуальность программы заключается в том, что игра Го позволяет сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, нахождение общих моментов с жизненными ситуациями. Игра Го ориентирована на развитие мыслительных способностей человека: логического мышления, счётных способностей, воображения, внимания, памяти. Также она прививает навыки творческого сотрудничества и социального взаимодействия.

Игра Го служит благоприятным условием для развития мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, а также методом воспитания волевой регуляции поведения.

Отличительные особенности программы

Игра в Го развивает наглядно-образное мышление, способствует формированию логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Обучающийся, получая навыки во время игры становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Игра Го положительно влияет на совершенствование у обучающихся многих психических процессов и таких качеств как: восприятие, внимание, воображение, память, мышление.

Адресат программы: Участниками программы являются обучающиеся, мальчики и девочки, юноши и девушки 6-14 лет, ранее не имевшие практики занятий Го, для первого года обучения.

Рекомендуемый количественный состав групп 10 - 12 человек.

Сроки реализации программы - 2 года

Объем программы – 136 часов

1 год - 68 часов, 2 год – 68 часов

Режим занятий: 2 занятия в неделю продолжительностью 40 мин.

Структура занятия:

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

Формы и методы обучения, тип и формы проведения занятий.

Формы обучения: очная

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.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и волевых качеств обучающихся посредством обучения игре Го.

Задачи программы:**Личностные:**

- способствовать развитию памяти и логического мышления;
- способствовать умению работать в команде;
- способствовать развитию памяти и логического мышления;
- способствовать формированию выражать свое мнение в условиях обсуждения;
- способствовать развитию самостоятельности и личной ответственности за свои поступки.

Предметные:

- научить порядку развития партии в «фусэки»;
- изучить простейшие «дзесеки» на «хоси» и «комоку»;
- развивать умения изученных «тесудзи».

Метапредметные:

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

1.2. Учебный план программы**1 год обучения**

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Входной контроль		1		1	Тестирование (Приложение 1)
Раздел 1.	Введение в программу Доска Го, камни, жизнь камня, степени свободы (дамэ), общие понятия.	10	5	5	

Тема 1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Цель игры. Правила игры. Инвентарь для игры Го.	2	2		Викторина
Тема 1.2.	Знакомство с доской 5x5 и 9x9 первого года обучения.	2	1	1	Наблюдение Опрос
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	1	3	Наблюдение Практическая работа
Раздел 2.	Правила и традиции в игре Го.	15	7	8	
Тема 2.1.	Защита от атари. Техника захвата камней: Захват камней на второй линии. Ситё.	2	1	1	Опрос Практическая работа
Тема 2.2.	Техника захвата камней: гэта, двойное атари, защелка.	4	1	3	Опрос Практическая работа
Тема 2.3.	Жизнь и смерть группы камней. Понятие глаза. Условие жизни.	2	1	1	Опрос Практическая работа
Тема 2.4.	Понятие территории. Пример завершенной партии и подсчет очков.	2	1	1	Практическая работа Опрос
Тема 2.5.	Ко-борьба. Правила розыгрыша ко. Ко-угроза. Второй случай запрещенных ходов.	2	1	1	Анкетирование Практическая работа
Тема 2.6.	Кифу. Запись партии. Восстановление партии по записи.	1	1		Опрос Наблюдение
Тема 2.7.	Этикет партии. Розыгрыш цвета. Коми.	2	1	1	Практическая работа Опрос
Раздел 3.	Тактика и стратегия в Го.	10	4	6	
Тема 3.1.	Инициатива в Го. Понятие «сэнтэ» и «готэ»	8	2	6	Опрос Практическая работа
Тема 3.2.	История го. Го в Японии, Китае, Корее. Рейтинги в Го.	1	1		Опрос Наблюдение
Тема 3.3.	Современное Го. Го в	1	1		Опрос

	России, в Европе.				Наблюдение
Промежуточная аттестация		1		1	Соревнования по разделам 1,2,3 (Приложение 2)
Раздел 4.	Тактика и стратегия в соревнованиях по Го.	8	3	5	
Тема 4.1.	Знакомство с доской 13x13, 19x19. Базовые правила развития партии.	2	1	1	Опрос Практическая работа
Тема 4.2.	Угловые точки. «Какари». «Симари»	2	1	1	Опрос Практическая работа
Тема 4.3.	Турнирное Го. Система проведения. Турнирные часы. Байоми.	4	1	3	Практическая работа Опрос
Раздел 5.	Группы камней, условия жизни и смерти групп. Выживание в углу доски, у края доски, в центре доски. Дидактические игры и задания	22	9	13	
Тема 5.1.	Повторения условия жизни группы камней. Достаточное условие жизни камней – возможность построить два глаза.	8	2	6	Опрос Практическая работа
Тема 5.2	Ложные глаза.	4	2	2	Опрос Практическая работа
Тема 5.3.	Простейшие тактические приемы построения двух глаз.	2	1	1	Опрос Практическая работа
Тема 5.4.	Простейшие тактические приемы лишения группы противника второго глаза. Ханэ. Вбрасывание.	4	2	2	Опрос Практическая работа
Тема 5.5.	Соединение и разрезание.	4	2	2	Практическая работа Опрос
Аттестация по итогам 1 года обучения		1		1	Соревнования по разделам 1,2,3,4,5 (Приложение 2)
Всего часов		68	28	40	

2 год обучения

Раздел 6.	Техника выживания в углу и сторонам по второй линии.	12	4	8	
Тема 6.1.	Понятие «дамэдзумари». Его роль в задачах на жизнь и смерть (сикацу).	2	1	1	Наблюдение Практическая работа
Тема 6.2.	Необходимые условия жизни камней по второй	4	2	2	Наблюдение Практическая работа

	линии в углу.				
Тема 6.3.	Необходимые условия жизни камней по второй линии на стороне.	6	1	5	Практическая работа Опрос
Раздел 7.	Формы выживания групп из трех, четырех, пяти, шести и семи пунктов.	16	5	11	
Тема 7.1.	Формы накадэ. Накадэ из трех и четырех пунктов.	2	1	1	Опрос Практическая работа
Тема 7.2.	Формы накадэ из пяти, шести и семи пунктов.	4	1	3	Опрос Практическая работа
Тема 7.3.	Сэки – жизнь без глаз. Примеры сэки.	4	1	3	Опрос Практическая работа
Тема 7.4.	Сэки на основе форм накадэ.	4	1	3	Опрос Практическая работа
Тема 7.5.	L-образная группа в углу	2	1	1	Практическая работа Опрос
Промежуточная аттестация		1		1	Соревнования по разделам 6,7,8
Раздел 8.	Формы взаимодействия камней, формы распространения, атакующие формы, защитные формы	29	10	19	
Тема 8.1.	Взаимодействие камней. Формы. «Кейма» и «огейма». Назначение, слабые и сильные стороны.	4	1	3	Опрос Практическая работа
Тема 8.2.	«Косуми», «тоби». Назначение, слабые и сильные стороны.	6	2	4	Опрос Практическая работа
Тема 8.3.	«Иккен-тоби». Назначение, слабые и сильные стороны.	6	2	4	Опрос Практическая работа
Тема 8.4.	«Бамба» или «бамбук». Назначение, слабые и сильные стороны. «Не пытайтесь разрезать бамбу!»	6	2	4	Опрос Практическая работа
Тема 8.5.	«Пануки». Назначение, слабые и сильные стороны.	4	2	2	Опрос Практическая работа
Тема 8.6.	Пример плохой формы: пустой треугольник	3	1	2	Практическая работа Опрос
Раздел 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	Опрос 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	23	45	
Всего часов за 2 года обучения		136	51	85	

1.3. Содержание программы

Табл. 2 – СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ НА 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема	Теоретическая часть	Практическая часть
Входной контроль (1 час) – тестирование (Приложение 1)			
Раздел 1. Введение в программу (10 часов)			
Тема 1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Цель игры. Доска Го, камни, жизнь камня, степени свободы (дамэ), общие понятия.	Инструктаж по технике безопасности и противопожарной безопасности при работе в кабинете (1ч.). Правила игры. Инвентарь для игры Го. (1 ч.)	
Тема 1.2.	Знакомство с доской 5x5 и 9x9 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. (1 ч.)	Отображение на практике (3 ч.)
Раздел 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. (1 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме(3 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.)
Раздел 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» (2 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. (6ч.)
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 разделам 1,2,3 (Приложение 2)			
Раздел 4. Тактика и стратегия в соревнованиях по Го (8 часов)			
Тема 4.1.	Знакомство с доской 13x13, доской 19x19. Базовые правила развития партии.	Знакомство с доской 13x13, доской 19x19. 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. (1 ч.)	Практика на доске. (3 ч.)
Раздел 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 (2 ч.).	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (6 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 лишение группы противника второго глаза. Ханэ. Вбрасывание.	Объяснение теории - Простейшие тактические приемы лишение 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 разделам 1,2,3,4,5 (Приложение 2)			

Табл. 3 – СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ НА 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 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. (1 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (5 ч.)
Раздел 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. (1 ч.)	Получение отклика понимания от обучаемых. Практика на доске. Решение задач по данной теме (3 ч.)
Тема 7.3.	Сэки – жизнь без глаз. Примеры сэки.	Объяснение теории -Сэки – жизнь без глаз. Примеры сэки. (1 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (3 ч.)
Тема 7.4.	Сэки на основе форм накадэ.	Объяснение теории - Сэки на основе форм накадэ. (1 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (3 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 разделам 6,7 (Приложение 2)			
Раздел 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. (1 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (3 ч.)

Тема 8.2.	«Косуми», «тоби». Назначение, слабые и сильные стороны.	Объяснение теории -«Косуми», «тоби». Назначение, слабые и сильные стороны. (2ч.).	Практика на доске. Решение задач по данной теме (4ч.).
Тема 8.3.	«Иккен-тоби». Назначение, слабые и сильные стороны.	Объяснение теории - «Иккен-тоби». Назначение, слабые и сильные стороны. (2 ч.).	Практика на доске. Решение задач по данной теме (4 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!» (2 ч.).	Практика на доске. Решение задач по данной теме (4 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 (1 ч.)	Практика на доске. Решение задач по данной теме (2 ч.)
Раздел 9. Ёсэ - завершение партии. Основы ёсэ по первой линии (8 часов)			
Тема 9.1.	Понятие завершающей стадии игры. Её суть. Техника ведения. «Сэнтэ» и «готэ» в ёсэ.	Объяснение теории - Понятие завершающей стадии игры. Её 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)			

1.4. Планируемые результаты освоения программы 1-ый год обучения

Личностные:

- Будет развиваться память и логическое мышление;
- Будут уметь работать в команде;
- Будут уметь выражать свое мнение в условиях обсуждения;
- Сформирована начальная стадия самостоятельности и личной ответственности за свои поступки.

Предметные:

- Будут знать порядок развития партии в «фусэки»;
- Будут знать простейшие «дзесеки» на «хоси» и «комоку»;
- Будут знать, как разыгрывать «тесудзи».

Метапредметные:

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

Планируемые результаты освоения программы 2-ой год обучения

Личностные:

- Будет развиваться память и логическое мышление;
- Будут уметь слаженно работать в команде;
- Будут уметь выражать свое мнение в условиях обсуждения, отстаивать свою точку зрения;
- Сформирована самостоятельность и личная ответственность за свои поступки.

Предметные:

- Будут знать формы «Кейма» и «огейма»;
- Будут знать как разыгрывать «Иккен-тоби»
- Будут знать, как разыгрывать «Сэнтэ» и «готэ» в ёсэ.

Метапредметные:

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

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во часов	Режим занятий
2024-2025 г.	1.09.2024	31.05.2025	34	68	2 раза в неделю по 1 академическому часу
2025-2026 г.	1.09.2025	31.05.2026	34	68	2 раза в неделю по 1 академическому часу

2.2. Условия реализации программы

- учебный кабинет на 12 посадочных мест с соответствующим освещением;
- столы ученические 6 шт.;
- стулья ученические 12 шт.;
- 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.

Кадровое обеспечение программы

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «Игра Го» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование, соответствующее физкультурно – спортивной направленности и отвечающим квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и профессиональном стандарте по должности «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» в соответствии с Приказом Минтруда РФ от 22.09.2021 № 652н.

Информационно - методическое обеспечение программы

В работе используются: программа, учебные пособия, методические и дидактические материалы, наглядные пособия для обучающихся. Методические материалы, размещенные в телекоммуникационной сети интернет.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

•Раздельная технология, предполагает, что обучающийся самостоятельно достигает конкретных целей учебно-познавательной деятельности в процессе работы с разделом. Задачи педагога - мотивировать процесс обучения, осуществлять управление учебно-познавательной деятельностью обучающихся через раздел 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 обучающимся 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).

Формы аттестации, контроля

Входящий контроль – тестирование (приложение 1), промежуточный контроль – соревнование (приложение 2), итоговый контроль - тестирование и соревнования.

Оценочные материалы

Тестирование – см. приложение 1
Соревнования.

2.4. Список литературы

Основная литература:

1. Илунь Ян «Фундаментальные принципы Го», лекции / редактор Е.Л. Панюков – Челябинск: 1989. – 190с. Текст : непосредственный.
2. Кагеяма Тасиро. «Лекции по основам Го», лекции /редактор Панюков Е. Л. – Челябинск: 2012.- 135с. – Текст: непосредственный.
3. КагэямаТосиро. Лекции по основам Го. «Золотая коллекция Го». Челябинский Го-клуб&«Восхождение», 2003 г., 134с. /Пер. с англ. Шикшин В.-Текст: непосредственный
4. Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих. — Киев: УФГО, 2001 г., 48с.- Текст: непосредственный
5. Панюков Е.Л. «900 задач для начинающих», задачник с комментариями / - Челябинск: 2013. – 60с. (дата обращения 16.05.24.) Текст: электронный.
6. Справочник йосэ. Сост. Р. Бозулич. /Пер. с англ. Кайдалов В. Челябинский Го-клуб, 2002 г., 192с. – Тест: непосредственный

7. Фролов А. Го, вей-чи, бадук: учебное пособие. - СПб: 2000. – 51с. - Текст: непосредственный.
8. Харуяма и Нагахара. Основы техники Го. - Челябинск: 1997. – 140с. - Текст: непосредственный.

Дополнительная литература:

9. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» Челябинск 2005. (дата обращения: 25.04.24) – Текст: электронный

Электронные ресурсы:

10. Сайт Российской федерации го: <https://gofederation.ru/> (дата обращения: 10.05.2024).- Текст электронный
11. Сайт Европейской федерации го: <https://www.eurogofed.org/> (дата обращения: 19.05.2024). – Текст: электронный
12. Сервера для игры в го: Сервер OGS: <https://online-go.com/> (дата обращения: 19.05.2024). – Текст: электронный
- 13.Сервер KGS: <https://www.gokgs.com/> (дата обращения: 26.05.2024). – Текст: электронный
- 14.Сервер IGS: <https://pandanet-igs.com> (дата обращения: 04.05.2024). – Текст: электронный
15. Задачники: <https://gochild2009.appspot.com/> <http://goproblems.ru/> <http://goproblems.com/> (дата обращения: 08.05.2024). – Текст: электронный

Приложение 1

**ПРИМЕРНЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ВХОДНОГО И
ИТОГОВОГО КОНТРОЛЯ ПО ДООП «Игра Го » (базовый уровень)**

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...	непрерывно 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

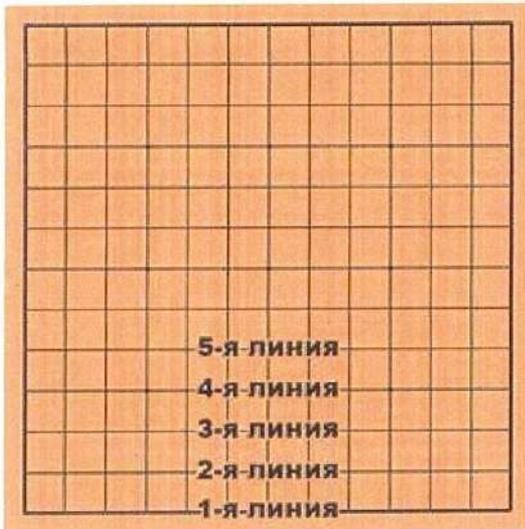
Правильный ответ: д)

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 балла. 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 ДООП «Игра Го» (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 19x19 линий, образующих 361 игровой пункт; в соревнованиях могут использоваться и доски меньших размеров – 13x13 и 9x9.

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.

Приложение 3

План воспитательной работы

№ п/п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный исполнитель	Планируемый результат
1.	Семейное воспитание	Мастер-класс игры в Го, обучающиеся и их родители	Октябрь	Педагог ДО	Организация пространства родители и дети
2.	Социально-эмоциональное развитие	Игры на серверах	Декабрь	Педагог ДО	Организация пространства родители и дети
3.	Социально-эмоциональное развитие	Проведение мини соревнований игры в Го	Январь	Педагог ДО	Повышения положительного отношения к игре, стремления к победе

4.	Социально-эмоциональное развитие	Встреча с более сильными игроками в Го	Март	Педагог ДО	Организация пространства родители и дети
5.	Конкурсы	День Победы	Май	Педагог ДО	Организация пространства родители и дети