

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ  
МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ

МАГАДАНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»



Принята на заседании  
педагогического совета  
« 01 » июня 2022 г.  
Протокол № 3

«Утверждаю»  
Директор МОГАУДО  
«Детско-юношеский центр «Юность»  
Малькова Ю.А. Ю.А. Малькова  
« 01 » июня 2022 г.  
Приказ № 85-д от « 01 » 06 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ИГРА ГО»**

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 3 года: 216 ч.

(1 год – 72 ч.; 2 год – 72 ч.; 3 год – 72 ч.)

Возрастная категория: от 8 до 18 лет

Состав группы: 15 чел.

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID -номер программы в Навигаторе: <https://magadan.pfdo.ru/app/the-navigator/program/781635?backRouteName=navigator&search=%7B%22organization%22%3A%7B%22id%22%3A28088,%22name%22%3A%22%D0%9C%D0%9E%D0%93%D0%90%D0%A3%D0%94%D0%9E%20%D0%94%D0%AE%D0%A6%20%C2%AB%D0%AE%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C%C2%BB%22%7D%7D>

<https://magadan.pfdo.ru/app/the-navigator/program/781635?backRouteName=navigator&search=%7B%22organization%22%3A%7B%22id%22%3A28088,%22name%22%3A%22%D0%9C%D0%9E%D0%93%D0%90%D0%A3%D0%94%D0%9E%20%D0%94%D0%AE%D0%A6%20%C2%AB%D0%AE%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C%C2%BB%22%7D%7D>

Автор – составитель:  
Затонских Антон Михайлович,  
педагог дополнительного образования

г. Магадан, 2022 г.

**Данная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:**

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (редакция от 30.04.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнением, вступившем в силу с 01.06.2021 г.)
- Федеральный закон от 31.07.2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации по вопросам воспитания обучающихся».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242).
- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.4.3648-20 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28).
- Устав МОГАУ ДО «ДЮЦ» «Юность».

**Актуальность.** В отличие от огромного множества прочих развивающих игр, за игрой в Го ребенок одновременно с необходимостью четко структурировать и продумывать свои поступки, обладает полной свободой действий. Имея за собой широкое поле для изобретения собственных схем и алгоритмов, ребенок учится самостоятельно определять свои сильные и слабые стороны, видеть ошибки и обоснованно принимать решения. Го учит системному мышлению: умению устанавливать цель и сосредотачивать все ресурсы для эффективного достижения этой цели; умению видеть взаимосвязи, на первый взгляд, независимых явлений и рассматривать их как целое; умению действовать ответственно, независимо анализировать ситуацию, прогнозировать, выбирать наилучшую стратегию и последовательно реализовывать задуманное. Уникальность Го состоит в том, что, в отличие от других популярных стратегических игр, она одновременно развивает оба полушария мозга — как логическое, так и интуитивное мышление. Го развивает мышление детей, в том числе скорость и гибкость мышления. Количество вариантов действий на игровой доске бесчисленно, но даже в условиях этого разнообразия ребенок учится выбирать свой путь и следовать ему, достигать успехов, а в случае поражений — искать причины одного, извлекать опыт.

Го развивает ассоциативное мышление, учит сравнивать. Игра, наполненная цепочками вариантов и большим количеством комбинаций, превосходно развивает в игровой форме память, математические и логические способности, вырабатывает понимание причинно-следственных связей. Го развивает образное мышление ребенка и учит применять в жизни стратегические принципы, почерпнутые из игры. Сегодня именно эта особенность игры особо ценится среди различного рода ученых, предпринимателей и политиков. Го — это игра, победа в которой невозможна без владения своими эмоциями — юный стратег с самого раннего возраста осознает ценность и необходимость овладевать своим эмоциональным состоянием.

Программа поможет ребенку развить в себе все эти качества. И, конечно, участие в соревнованиях различного уровня также станет положительным опытом.

**Новизна и отличительная особенность данной программы в том,** что в ее реализации планируется задействовать не только стандартные техники обучения, но и использовать современные компьютерные программы. Это позволит создать образовательную среду, которая поможет максимально раскрыть возможности и потенциал ребенка.

**Адресат программы.** Программа рассчитана на обучающихся 8-18 лет. На данную программу зачисляются все желающие.

**Режим занятий.** Объем программы 72 часа. Занятия по реализации программы проводятся в соответствии с утвержденным расписанием.

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

**Задачи программы:**

Образовательные:

- научить ребенка самостоятельно находить личностнозначимые смыслы в конкретной учебной деятельности;
- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

Развивающие:

- развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- развить навыки групповой работы;
- способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;

- заложить идеи развития у обучающихся собственной активности, целеполагания, личной ответственности;

Воспитательные:

- воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени;
- воспитывать культуру поведения;
- прививать культуру здорового образа жизни
- создание в коллективе атмосферы взаимного уважения, а также воспитывать у ребят бережное отношение к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

### **Планируемые результаты освоения программы «Игра Го»**

В результате изучения данной программы, обучающиеся получат возможность формирования.

**Личностных результатов:**

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;

**Метапредметных результатов:**

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- Проговаривать последовательность действий;
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с демонстрационной доской;
- Учиться работать по предложенному учителем плану;

- Учиться отличать, верно, выполненное задание от неверного;
- Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей;

#### Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение игровых задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);

#### Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- Слушать и понимать речь других;
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);

#### Предметных результатов:

- Знать термины: активных игровых действий (атары, симари, хираки, утикоми). Системных разделов игры (фусеки, джосеки, тюбан, йосе);
- Знать правила захвата групп камней, условия их существования на игровом пространстве;

- Различать местоположение позиций, ориентация в пространстве (верх-низ игрового поля);
- Сравнить между собой предметы, явления;
- Обобщать, делать несложные выводы;
- Уметь проводить элементарные комбинации;
- Уметь планировать нападение на группы противника, организовать защиту своих камней;
- Уметь ориентироваться на игровой доске;
- Определять последовательность событий;
- Выявлять закономерности и проводить аналогии;

### Учебный график I-го года обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Первые шаги - атари го»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
2	«Основные приемы, доска 9*9»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
3	«Простые формы, доска 13*13»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
4	«Сложные формы»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
5	«Подготовка к большому Го»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
6	«Большое Го»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
<b>ИТОГО:</b>		<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	

### Содержание учебного графика I-го года обучения

#### 1. Первые шаги -атари го (12 часов)

**Теория (5 часов)** Порядок ходов. Понятие территории. Понятие количества пунктов «дыхания» у камней. Понятие захвата камней.

**Практика (7 часов)** Игра на захват камней противника, игра на захват территории.

## **2. Основные приемы, доска 9\*9 (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Элементарные тактические приемы на доске 9\*9. Соединение и разделение. Правила жизни и смерти группы камней. Правило «Ко».

**Практика (7 часов)** Решение элементарных задач. Полноценная игра на учебной доске 9x9.

## **3. Простые формы, доска 13\*13 (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Приведение больших пространств к стандартной мёртвой форме из 3-5 пунктов. Изучение стандартных эффективных форм для распространения камней и захвата территории.

**Практика (7 часов)** Практика игры 13\*13, решение задач.

## **4. Сложные формы (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Изучение более сложных форм на основе простых. Понятие «ложного» глаза. Понятие «миаи».

**Практика (7 часов)** Практика игры 13\*13, решение задач.

## **5. Подготовка к большому Го (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Понятие джосеки как способа разыгрывания угла. Ключевые формы атаки и защиты. Маленькие группы и большие «мойо». Знакомство с игрой 19\*19.

**Практика (7 часов)** Практика игры 13\*13, практика игры 19\*19, решение задач.

## **6. Большое Го (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Понятие «фусеки», совершенствование атаки и защиты углов в начале партии. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на большом поле 19x19.

**Практика (7 часов)** Итоговый турнир «Кубок Хикару».



## Примерный календарный учебный график I год обучения

№	месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел I «Первые шаги - атари го»</b>						
1.1	сентябрь	История Го. Понятие территории. Захват камней. Лестница «ситё».	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.2.	сентябрь	«Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры Го. Ориентировка в пространстве игрового поля	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.3.	сентябрь	Тактика Го. Захват камней.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.4.	сентябрь	Захват камней. Запрещённые ходы.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.5.	октябрь	Сравнения. Образы Го. Восприятие событий на игровом поле Го. Прогнозирование событий в Го. Партия профессионалов 19х19.	2	1	1	Наблюдение опрос
1.6.	октябрь	Игровая практика турнир по атари Го	2	0	2	Турнир
<b>Раздел II «Основные приемы, доска 9*9»</b>						
2.1.	октябрь	Соединение и разделение, как основные приёмы Го. Решение задач. Выработка методики решения.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.2.	октябрь	Ко. Другие правила и традиции Го. Этикет Го	2	1	1	Наблюдение опрос
2.3.	ноябрь	Го – как Головоломка.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.4.	ноябрь	Начало игры, середина, окончание. Полноценная игра на учебной доске 9х9.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.5.	ноябрь	Зачёт по первой «десятке». Тестирование на уровень.	2	1	1	тестирование присвоение «кю»
2.6.	ноябрь	Игровая практика. Игра на доске 9*9 «Пиратский остров»	2	0	2	Турнир
<b>Раздел III «Простые формы, доска 13*13»</b>						
3.1.	ноябрь	«Живая черепаха». ЖИС. Способы упрощения сложной позиции до базовой формы	2	1	1	Наблюдение опрос

3.2.	декабрь	Приёмы защиты и атаки как приоритет из других ходов. «Накаде» - центр форм	2	1	1	Наблюдение опрос
3.3.	декабрь	Большие пространства «крепости» - Разрушение крепостей Г,Т,О,Ъ	2	1	1	Наблюдение опрос
3.4.	декабрь	Сравнительный анализ разных территорий, как по форме по размерам, так и по месту расположения. 9x9,13x13, 19x19	2	1	1	Наблюдение опрос
3.5.	декабрь	Образное и математическое объяснение негармоничных форм. Пустой треугольник L, Гипсовая рука, «Косточка сливы» или крестик, Пельмень, утюг, шляпа и другие персонажи, пасть тигра, «Кейма», «тоби».	2	1	1	Наблюдение опрос
3.6.	январь	Игровая практика. Игра на доске 13*13	2	0	2	Турнир
<b>Раздел IV «Сложные формы»</b>						
4.1.	январь	Сложные формы как совокупности простых. «Квадрат и круг» основа большинства форм Го	2	1	1	Наблюдение опрос
4.2.	январь	Базовые формы. Простые группы. «Кагэма» - ложный глаз, «Миаи» - связанные точки.	2	1	1	Наблюдение опрос
4.3.	февраль	Последнее правило Го - «Магари симоку». Разница японских и китайских правил	2	1	1	Наблюдение опрос
4.4.	февраль	Повторение. Открытое тестирование у доски.	2	1	1	Наблюдение опрос
4.5.	февраль	Тестирование на уровень. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем поле 13x13	2	1	1	тестирование присвоение «кю»
4.6.	февраль	Игровая практика. Игра на доске 13*13	2	0	2	Отборочный тур на командный Гран-при
<b>Раздел V «Подготовка к большому Го»</b>						
5.1.	март	Любительские и профессиональные Кю и даны. Рейтинг. Игра на форе - гандикап	2	1	1	Наблюдение опрос
5.2.	март	Игровое поле 13x13. Основные отличия от 9x9 и 19x19. Стратегия игры на 13x13. Захват углов	2	1	1	Наблюдение опрос

5.3.	март	«Рисунок камнями» - дзэсеки. Понятие устойчивых последовательностей ходов	2	1	1	Наблюдение опрос
5.4.	март	Формы на основе базовых. Использование Ключевых точек формы для атаки и защиты. Хадзама.	2	1	1	Наблюдение опрос
5.5.	март	Маленькие группы и большие мойо. Угловая защита  Количественное сравнение эффективности камней. Пон-нуки – самая маленькая живая группа. Три камня в ряд (сан-рен-сей), четыре камня в ряд (ё-рен-сей).	2	1	1	Наблюдение опрос
5.6.	апрель	Игровая практика. Игра на доске 19*19	2	0	2	Пробный турнир
<b>Раздел VI «Большое Го»</b>						
6.1.	апрель	«Обезьянье Го»: хитрые ходы и зеркальное Го. Формы и ключевые точки в задачах на ЖиС	2	1	1	Наблюдение опрос
6.2.	апрель	«Забывтый чемодан». Формы из шести пунктов. Объединение «дзесеки» и ЖиС. Распространённые ошибки при вторжении в сан-сан. (хане, тигр, пустой треугольник и др.)	2	1	1	Наблюдение опрос
6.3.	апрель	L крепость Разные варианты атаки и выживания «L»	2	1	1	Наблюдение опрос
6.4.	май	Подготовка к тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	2	1	1	Наблюдение опрос
6.5.	май	Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на большом поле 19x19	2	1	1	Турнир
6.6.	май	Итоговый турнир «Кубок Хикару»	2	0	2	Итоговый турнир
<b>ИТОГО:</b>			<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	

**По окончании I года обучения по программе «Игра Го» обучающиеся смогут:**

- самостоятельно сыграть партию на доске 9\*9 и подсчитать результат;

- участвовать в городских соревнованиях на доске 13\*13 в сопровождении тренера, демонстрируя уровень игры 25- 20 кю (начальная оценка уровня игры - 30 кю);
- самостоятельно сыграть партию на доске 19\*19 и подсчитать результат;
- принимать участие в городских и всероссийских турнирах в сопровождении тренера при уровне игры 20-18 кю. (См. приложение 1)

### Учебный график 2-го года обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Повторение основ»	12	5	7	Наблюдение, опрос, решение задач, турнир
2	«Основные приемы, доска 19*19»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
3	«Тактика и стратегия 1»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир, решение задач
4	«Тактика и стратегия 2»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир, решение задач
5	«Основной принцип СССР»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
6	«Тактика и стратегия 3»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир, решение задач
<b>ИТОГО:</b>		<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	

### Содержание учебного графика II-го года обучения

#### 1. Повторение основ (12 часов)

**Теория (5 часов)** Повторение пройденного материала 1-го года обучения:

ЖиС групп. Соединение и разрезание. Базовые формы. Атака и защита. Дзёсеки.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

#### 2. Основные приемы, доска 19\*19 (12 часов)

**Теория (5 часов)** Изучение сложных форм, прием «ко-борьбы» как способ получения дополнительного преимущества. Изучение тактических комбинаций.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

#### 3. Тактика и стратегия 1 (12 часов)

**Теория (5 часов)** Понимание важности инициативы и владения ходом.

Стандартные вторжения. Тушение больших «мойо» противника.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

#### **4. Тактика и стратегия 2 (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Изучение типовых стандартных приемов на различных этапах партии, оценка позиции для эффективного ведения партии.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

#### **5. Основной принцип СССР (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Принцип слабых и сильных групп как основа для дальнейшего выбора стратегии. Соединение и разделение как приемы защиты и атаки. Понятия переконцентрации и плохой формы.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

#### **6. Тактика и стратегия 3 (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Углубленное изучение фусеки и выход в тюбан. Оценка статуса групп. Контроль захваченной территории, оценка возможности разрушения территории соперника.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

### **Примерный учебный график 2 год обучения**

№	месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел I «Повторение основ»</b>						
1.1.	сентябрь	Распространённые маленькие ходы. Дыхания камней в Го «даме». 3 даме – зелёный, норма 2 даме – жёлтый, предупреждение, 1 – красный, опасность	2	1	1	Наблюдение опрос
1.2.	сентябрь	«Гудзуми». Пустой треугольник, шляпа, пельмень и другие «глупые» формы. Задачи с «глупыми» формами и нестандартное решение	2	1	1	Наблюдение опрос
1.3.	сентябрь	Дзесеки и её место в фусеки. Образное и логическое обоснование. Подготовка ученика к стратегическому мышлению на больших пространствах. 19x19	2	1	1	Наблюдение опрос

1.4.	сентябрь	«Течение камней». «Рисунок камней». Партия профессионалов.	2	1	1	Наблюдение опрос
1.5.	октябрь	Примеры нестандартного мышления: Рыцарь в замке, Путник, Мышь, крадущая масло, Лиса, кусающая свой живот	2	1	1	Наблюдение опрос
1.6.	октябрь	Игровая практика турнир 19*19	2	0	2	Турнир
<b>Раздел II «Основные приемы, доска 19*19»</b>						
2.1.	октябрь	Приём «ко»-борьбы. ЖиС в углу с помощью ко-борьбы. «Сагари» – ко.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.2.	октябрь	Сложные ситё. Приём лестницы с необычными ходами. Длинные управляемые и узнаваемые комбинации.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.3.	ноябрь	ЖиС по третьей линии. «Гребешок». Изучение базовых форм	2	1	1	Наблюдение опрос
2.4.	ноябрь	«Прогулки по острову Го!» (Подготовка к тесту). Повторение. «Открытое тестирование у доски»	2	1	1	Наблюдение опрос
2.5.	ноябрь	Тест. Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем и большом поле 19x19. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	2	1	1	Опрос
2.6.	ноябрь	Игровая практика турнир 19*19	2	0	2	турнир
<b>Раздел III «Тактика и стратегия 1»</b>						
3.1.	ноябрь	Понятие инициативы. Важность владения ходом. Расшифровка понятий: сенте, готе и тенуки.	2	1	1	Наблюдение опрос
3.2.	декабрь	Вторжения по третьей линии. Навыки построения в сложных условиях преимущества качественного и количественного камней соперника	2	1	1	Наблюдение опрос
3.3.	декабрь	Тушение мойо. Различия идеи вторжений по третьей линии и четвертой. Выживание, разделение.	2	1	1	Наблюдение опрос
3.4.	декабрь	«Кот в мешке» или мойо. Формирование больших территорий «мойо».	2	1	1	Наблюдение опрос
3.5.	декабрь	Сан-рен-сей и сан-сан фусеки. Анализ знакомых ходов в партиях профессионалов	2	1	1	Наблюдение опрос
3.6.	январь	Игровая практика турнир 19*19	2	0	2	Турнир

<b>Раздел IV «Тактика и стратегия 2»</b>						
<b>4.1.</b>	январь	Вторжение в хоси-симари. Формирование внимания к территории в углу. Защитные и атакующие действия.	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>4.2.</b>	январь	Двойной удар - двойное хане. Демонстрация эффектности и эффективности приёма	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>4.3.</b>	февраль	Йосе. Подсчет очков. Прыжок обезьяны.	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>4.4.</b>	февраль	Прогулки по острову Го! Повторение. «Открытое тестирование у доски	2	1	1	Тест
<b>4.5.</b>	февраль	Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	2	1	1	Тест
<b>4.6.</b>	февраль	Игровая практика турнир 19*19 (отбор на Гран-при)	2	0	2	Турнир
<b>Раздел V «Основной принцип СССР»</b>						
<b>5.1.</b>	март	Принцип СССР как важнейший элемент мастерской игры. «СССР» - главный принцип анализа любой позиции. СССР = Сильное Слабое Соединение Разделение	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>5.2.</b>	март	«Правило 12 (солдат)». Ситуации в начале партии в которых работает «правило 12». Переконцентрация и «корригатачи».	2	1	2	Наблюдение опрос
<b>5.3.</b>	март	«Правило 12» и выживание в углу. Продолжение йосе, выживание в углу и на стороне в дзёсеки «косуми-цуке»	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>5.4.</b>	март	Правило 12: тактика стратегия в привязке к стратегическому выбору направления игры. Принцип СССР	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>5.5.</b>	март	«Правило 12». Вторжение в сан-сан. Пустой треугольник. Варианты выживания в углу	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>5.6.</b>	апрель	Игровая практика пробный турнир 19*19	2	0	2	Турнир
<b>Раздел VI «Тактика и стратегия 3»</b>						
<b>6.1.</b>	апрель	Стратегия: как правильно расположить свои войска. Развертывание, «хираки» от симари	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>6.2.</b>	апрель	Стабилизация групп. Дзёсеки изученные ранее и неизвестные. Завершающие ходы стабилизации.	2	1	1	Наблюдение опрос

		Развертывание через 2,3,4. Поддержка прыжком иккен-тоби				
<b>6.3.</b>	апрель	«Хитрый привратник»: дзёсеки от комоку. Идеи атаки и защиты. Оружие «второго порядка»	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>6.4.</b>	май	Подготовка к тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	2	1	1	Наблюдение опрос
<b>6.5.</b>	май	Тест Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го	2	1	1	Тест
<b>6.6.</b>	май	Подготовка и итоговый турнир «Кубок Президента»	2	0	2	Турнир
<b>ИТОГО:</b>			<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	

По окончании II года обучения по программе «Игра Го» обучающиеся смогут:

- овладеть сложными приемами игры;
- получат полное представление о таких важных понятиях как сенте, готе, тенуки;
- изучат новые для них дзёсеки и фусеки;
- научатся технике вторжения и техникам в йосе, и что наиболее важно – стратегическому выбору направления игры;
- обучающиеся смогут принимать участие в различных турнирах при уровне игры 15-18 кю. (См. приложение 1)

### Учебный график 3-го года обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Повторение основ»	12	5	7	Наблюдение, опрос, решение задач, турнир
2	«Атака и защита»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
3	«Будь сильным 1»	12	5	7	Наблюдение, опрос, решение задач, турнир
4	«Будь сильным 2»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
5	«Будь сильным 3»	12	5	7	Наблюдение, опрос, решение задач, турнир
6	«Финальный этап»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
<b>ИТОГО:</b>		<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	



## **Содержание учебного графика III-го года обучения**

### **1. Повторение основ (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Повторение материала 2-го года обучения. Сенте, готе, тенуки. Основные дзёсеки и фусеки. Понятие ключевых точек для жизни и смерти групп. Выживание. Принцип СССР. Правило 12.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

### **2. Атака и защита (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Изучение техник атаки и защиты. Логика ходов в дзёсеки с точки зрения стратегической ситуации на всей доске.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

### **3. Будь сильным 1 (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Цифровая оценка позиции на разных стадиях игры. Знакомство с партиями профессионалов. Стандартные формы середины игры.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

### **4. Будь сильным 2 (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Понятие мастерского хода-«тесуджи». Классификация «тесуджи».

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

### **5. Будь сильным 3 (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Знакомство с различными стилями и техниками игры. Особенности стиля компьютерных программ. Типовые ловушки как способы ведения борьбы.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

### **6. Финальный этап (12 часов)**

**Теория (5 часов)** Знакомство с альтернативными видами го. Подведение итогов трехлетнего курса обучения.

**Практика (7 часов)** Практика игры 19\*19, решение задач.

**Примерный учебный календарный график 3 года обучения**

№	месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел I «Повторение основ»</b>						
1.1.	сентябрь	Повторение основ Го. Свежий взгляд на предмет обучения. Шуточные тесты, Го в картинках, партии	2	1	1	Наблюдение опрос
1.2.	сентябрь	Дзесеки –это танец. Изучение дзёсеки в реальных условиях игры.	2	1	1	Наблюдение опрос
1.3.	сентябрь	Принципы решения задач. Определение ключевых принципов, подходов к решению задач.	2	1	1	Наблюдение опрос
1.4.	сентябрь	Изучение фусеки . Управление свободными пространствами	2	1	1	Наблюдение опрос
1.5.	октябрь	Изучение игры за белых, особенности игры за чёрных и белых. Величина коми – главное действующее лицо	2	1	1	Наблюдение опрос
1.6.	октябрь	Игровая практика турнир 19*19	2	0	2	турнир
<b>Раздел II «Атака и защита»</b>						
2.1.	октябрь	Атака в Го. Принципы атаки в го. Формирование цели атакующих действий в Го. Атака издалека, защита вплотную.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.2.	октябрь	Принципы защиты в Го.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.3.	ноябрь	Дзёсеки – понимание логики ходов.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.4.	ноябрь	Творческуая фантазия в создании своих дзёсеки Логика ходов в новых вариантах. Оценка варианта. Плюсы и минусы	2	1	1	Наблюдение опрос
2.5.	ноябрь	Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.6.	ноябрь	Игровая практика турнир 19*19	2	0	2	турнир
<b>Раздел III «Будь сильным»</b>						
3.1.	ноябрь	Партия профессионалов, как пример создания новых ходов.	2	1	1	Наблюдение опрос
3.2.	декабрь	Учимся считать. Перевод позиционных ходов в цифровую оценку позиции на	2	1	1	Наблюдение опрос

		разных стадиях игры. (конец, начало и середина игры)				
3.3.	декабрь	Формы в середине игры. Влияние форм на развитие позиции.	2	1	1	Наблюдение опрос
3.4.	декабрь	Цуме-Го. Конкурс задач.	2	1	1	Тест
3.5.	декабрь	Принципы Китайского фусеки	2	1	1	Наблюдение опрос
3.6.	январь	Игровая практика турнир 19*19	2	0	2	турнир
<b>Раздел IV «Будь сильным 2»</b>						
4.1.	январь	Классификация тэсудзи. Определение тэсудзи по классификациям, для ускорения решения типовых задач.	2	1	1	Наблюдение опрос
4.2.	январь	Корейский стиль Го.	2	1	1	Наблюдение опрос
4.3.	февраль	Страны, профессионалы, турниры. Мировое ГО	2	1	1	Наблюдение опрос
4.4.	февраль	Разбор партий учеников. Определение ошибок и удач на примере турнирных партий.	2	1	1	Наблюдение опрос
4.5.	февраль	Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	2	1	1	Тест
4.6.	февраль	Игровая практика турнир 19*19 (отбор на Гран-при)	2	0	2	Турнир
<b>Раздел V «Будь сильным 3»</b>						
5.1.	март	Подготовка к турнирам. Психология. Физиология. Теория. Практика.	2	1	1	Наблюдение опрос
5.2.	март	Космические стили. Особенность космических стилей. Яркие представители данного направления игры	2	1	1	Наблюдение опрос
5.3.	март	Сан-сан и другие территориальные фусеки. Территориальные стили.	2	1	1	Наблюдение опрос
5.4.	март	Редкие фусеки. Вертолет. Южный крест и др. Необычные стили игры.	2	1	1	Наблюдение опрос
5.5.	март	Хамете. Сыр в мышеловке. Ловушки. Как поймать соперника. Набор приёмов.	2	1	1	Наблюдение опрос
5.6.	апрель	Игровая практика пробный турнир 19*19	2	0	2	Турнир
<b>Раздел VI «Финальный этап»</b>						

6.1.	апрель	Фусеки симари. Самые популярные фусеки.	2	1	1	Наблюдение опрос
6.2.	апрель	Игры на базе Го Развлекательное Го. Танго. Карточное Го. Ренго. Командное Го.	2	1	1	Наблюдение опрос
6.3.	апрель	СССР и другие афоризмы Го Краткое повторение пословиц и крылатых выражений Го. Викторина.	2	1	1	Наблюдение опрос
6.4.	май	Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	2	1	1	Тест
6.5.	май	Экзамен. Теория. Квалификация в течении всего учебного периода.	2	1	1	Опрос
6.6	май	Подготовка и итоговый турнир «Кубок Президента»	2	0	2	Турнир
<b>ИТОГО:</b>			<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	

По окончании 3-го года обучения по программе «Игра Го» обучающиеся получают более углублённые знания в фусеки и дзёсеки, овладеют техниками атаки и защиты, смогут более точно оценивать позицию на разных стадиях игры, получают представление о разных стилях игры. Смогут принимать участие в турнирах более высокого уровня. (См. приложение 1). Уровень игры 12-15 кю.

### **Условия реализации программы**

#### **Материально-техническое обеспечение**

- Стол ученический - **8 шт.**
- Стул ученический мягкий - **14 шт.**
- ТВ панель - **1 шт.**
- Ноутбук - **1 шт.**
- Демонстрационная доска – **1шт.**
- Шкаф для хранения - **1 шт.**
- Комплект Го - **7 шт.**

## **Программы для ПК и android**

1. Igowin – программа для игры с ПК 9x9 для начинающих
2. SmartGo – редактор игры, сборник задач, база партий профессионалов прошлого и настоящего времени, тренажер для игры с ПК
3. NactarGo – программа для игры оболочка Android

## **Игровые сервера**

1. [www.gokgs.com](http://www.gokgs.com) - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату. Последняя дата обращения к ресурсу 22.09.2021г.

2. [www.wbaduk.com](http://www.wbaduk.com) – программа для игры по сети интернет.

Последняя дата обращения к ресурсу 22.09.2021г.

\* Все вышеуказанные ресурсы и программы находятся в свободном доступе (GPL)

## **Формы аттестации**

В целях оценки достижения образовательных результатов в результате освоения образовательной программы используются следующие виды контроля:

- входной контроль (опрос, собеседование);
- текущий контроль (наблюдение, мониторинг по результатам прохождения темы). Текущий контроль проводится на каждом занятии и позволяет иметь представление о затруднениях и динамике развития обучающегося.
- промежуточный контроль (освоение программы за полугодие);
- итоговый контроль (итоговая аттестация результаты турниров, соревнований, учет участия обучающегося в мероприятиях разного уровня.

Итоговая аттестация проводится по завершении программы с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений

для совершенствования программы и методов обучения. Аттестация обучающихся проходит в виде соревнований, турниров, тестов, решения задач, а также учитывается участие обучающегося в спортивных мероприятиях разного уровня.

#### **виды контроля:**

- педагогическое наблюдение, тестирование, опрос
- собеседование
- анализ итогов участие в турнирах, соревнованиях

#### **Методические материалы**

#### **Методы обучения**

- Словесный– беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.
- Наглядный– показ педагогом вариантов на демонстрационной доске, просмотр и анализ игровых ситуаций с использованием компьютерных программ.
- Практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

#### **Формы организации деятельности**

- Индивидуальная
- Групповая
- Командная

#### **Формы организации учебного занятия**

Лекция; беседа; решение задач и анализ решения; сеанс одновременной игры и консультационная партия; анализ партий обучающихся; демонстрация и анализ с помощью компьютерных программ партий выдающихся мастеров; предоставление материалов для самостоятельного решения и анализа на дому; турниры.

## **Дидактический материал**

Демонстрационный материал; видео материал; раздаточные материалы- задания по основным темам (фусеки, тюбан, йосе, жизнь-смерть), терминология;

## **Список литературы**

### **Для педагога:**

1. Янсен Ф. Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих-Киев, 2001.
2. Нихон Киин Го самая пленительная игра в мире/ Пер. Т. Хисано-Киев, 2001.
3. Отакэ Х. 10 заповедей Го/ Пер. В. Шикшина-Казань, 2000.
4. Отакэ Х. Техника фусеки / Пер. В. Наумова-СПб.: Сад камней, 2011.
5. Рин К. Техника форм и тэсудзи /Пер. В Наумова-М., 2011.
6. Кано Ё. Энциклопедия йосэ/ Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2020
7. Косуги К. 38 основных дзёсэки/ Пер. И. Лазарева-2005.
8. Шикшин В. Д. Теория и практика форм-Казань, 2003.
9. Шикшин В. Д. Теория и практика сэмзай -Казань, 2003.
10. Тайлин М. 60 партий Альфаго с комментариями / Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2018
11. Харуяма И., Нагахара Й. Основы техники Го-Новосибирск, 2008.

### **Интернет-ресурсы**

1. <http://go-game.ru/uchebnik-go> - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам. Последняя дата обращения к ресурсу 22.09.2021г.
2. <http://go-game.ru/zadachi/> - решение задач онлайн (база школы «Сэнтэ»). Последняя дата обращения к ресурсу 22.09.2021г.
3. <http://www.goproblems.com/> - большая база задач. Последняя дата обращения к ресурсу 22.09.2021г.

### **Для обучающихся**

1. Кожунков А. В. Научитесь играть в Го! -М.; онлайн принт, 2020.
2. Отакэ Х. 10 заповедей Го/ Пер. В. Шикшина - Казань, 2000.
3. Отакэ Х. Техника фусеки / Пер. В. Наумова; -СПб.: Сад камней, 2011.

4. Богацкий А. М. Основы Го Большой учебник игры Го в задачах и решениях -Киев, 2001.
5. Рин К. Техника форм и тэсудзи /Пер. В Наумова. -М., 2011.

*Приложение 1*

## **Игра в турнирах**

### **Первый год обучения**

1. Турнир по атари-го.



2. Турнир «9\*9» «Пиратский остров».
3. Турнир 13\*13.
4. Лично-командный турнир «Гран-при» среди школьников г. Магадана.
5. Первенство г. Магадана.
6. Ежегодный турнир «Кубок «Хикару» среди учеников 1-го года обучения.
7. Партии с консультацией.
8. Сеансы одновременной игры.

### **Второй год обучения и выше**

1. Первенство Магаданской области 9-11 лет, 12-15 лет.
2. Первенство г. Магадана 9-11 лет, 12-15 лет.
3. Лично-командный турнир «Гран-при» среди школьников г. Магадана (до 5 класса).
4. Квалификационные соревнования кубка и чемпионата Магаданской области.
5. Партии с консультацией.
6. Сеансы одновременной игры.