

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ
МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ

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



Принята на заседании
педагогического совета
« 31 » мая 2023 г.
Протокол № 3

«Утверждаю»
Директор МО ГАУДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
Малькова Ю.А. Малькова
« 31 » мая 2023 г.
Приказ № 47-У от « 31 » мая 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«НАУЧИСЬ ИГРАТЬ В ГО!»**

Уровень программы: стартовый
Срок реализации программы: 1 год, 144 ч.
Возрастная категория: от 7 до 18 до лет
Состав группы: 15 чел.
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID -номер программы в Навигаторе:

Автор – составитель:
Затонских Антон Михайлович
педагог дополнительного образования

г. Магадан, 2023 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) краткосрочная программа «Научись играть в Го!» 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 7-18 лет. На данную программу зачисляются все желающие.

Режим занятий. Объем программы 144 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 личностно значимые 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 (атари, 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;

Содержание программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	«Первые шаги - атари го»	5	19	24	Наблюдение, опрос, турнир
2	«Основные приемы, доска 9*9»	5	19	24	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
3	«Простые формы, доска 13*13»	5	19	24	Наблюдение, опрос, турнир
4	«Сложные формы»	5	19	24	Наблюдение, опрос, турнир
5	«Подготовка к большому Го»	5	19	24	Наблюдение, опрос, турнир
6	«Большое Го»	5	19	24	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
ИТОГО:		30	114	144	

Содержание учебного плана

№ п/п	Раздел, тема занятия, кейс	Теория (знать) Всего 30 часов	Практика (уметь) Всего 114 часов	Компетентностная траектория* (личностные, метапредметные)
1	«Первые шаги - атари го»	Теория (5 часов) Порядок ходов. Понятие территории. Понятие количества пунктов «дыхания» у камней. Понятие захвата камней.	Практика (19 часов) Игра на захват камней противника, игра на захват территории.	
	«Основные приемы, доска 9*9»	Теория (5 часов) Элементарные тактические приемы на доске 9*9. Соединение и разделение. Правила жизни и смерти группы камней. Правило «Ко».	Практика (19 часов) Решение элементарных задач. Полноценная игра на учебной доске 9х9.	
	«Простые формы, доска 13*13»	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 (19 часов) Практика игры 13*13, решение задач.	
	«Сложные формы»	Теория (5 часов) Изучение более сложных форм на основе простых. Понятие «ложного» глаза. Понятие «миаи».	Практика (19 часов) Практика игры 13*13, решение задач.	
	«Подготовка к большому Го»	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 (19 часов) Практика игры 13*13, практика игры 19*19, решение задач.	
	«Большое Го»	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 19х19.	Практика (19 часов) Итоговый турнир «Кубок Хикару».	

По окончании 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)

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, тубан, йосе, жизнь-смерть), терминология).

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- Стол ученический - 8 шт.
- Стул ученический мягкий - 14 шт.
- TV 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 - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату. Последняя дата обращения к ресурсу 22.09.2021г.
2. www.wbaduk.com – программа для игры по сети интернет.
Последняя дата обращения к ресурсу 01.06.2023г.

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

Список информационных источников

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 дзэсэки/ 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

12. <http://go-game.ru/uchebnik-go> - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам. Последняя дата обращения к ресурсу 22.09.2021г.
13. <http://go-game.ru/zadachi/> - решение задач онлайн (база школы «Сэнтэ»). Дата обращения к ресурсу 22.09.2021г.
14. <http://www.goproblems.com/> - большая база задач. Последняя дата обращения к ресурсу 01.06.2023г.

Для обучающихся

15. Кожунков А. В. Научитесь играть в Го! -М.; онлайн принт, 2020.
16. Отакэ Х. 10 заповедей Го/ Пер. В. Шикшина - Казань, 2000.
17. Отакэ Х. Техника фусеки / Пер. В. Наумова; -СПб.: Сад камней, 2011.
18. Богацкий А. М. Основы Го Большой учебник игры Го в задачах и решениях -Киев, 2001.

19. Рин К. Техника форм и тэсудзи /Пер. В Наумова. -М., 2011.
20. Торамару С. Революция в фусэки / Пер. И. Нежданова; -СПб: ВВМ, 2022.

Игра в турнирах

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.

Утверждаю
Заместитель директора МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»

_____ И. Г. Яркова

Календарный учебный график

Дополнительная общеразвивающая программа: «Научись играть в Го!»

Педагог: Затонских Антон Михайлович,

Группа: 1

№	Дата/ месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
1. «Первые шаги - атари го»						
1.1	сентябрь	История Го. Понятие территории. Захват камней. Лестница «ситё».	4	1	3	Наблюдение, опрос
1.2.	сентябрь	«Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры Го. Ориентировка в пространстве игрового поля	4	1	3	Наблюдение, опрос
1.3.	сентябрь	Тактика Го. Захват камней.	4	1	3	Наблюдение, опрос
1.4.	сентябрь	Захват камней. Запрещённые ходы.	4	1	3	Наблюдение, опрос
1.5.	октябрь	Сравнения. Образы Го. Восприятие событий на игровом поле Го. Прогнозирование событий в Го. Партия профессионалов 19x19.	4	1	3	Наблюдение опрос
1.6.	октябрь	Игровая практика турнир по атари Го	4	0	4	Турнир
2. «Основные приемы, доска 9*9»						
2.1.	октябрь	Соединение и разделение, как основные приёмы Го. Решение задач. Выработка методики решения.	4	1	3	Наблюдение опрос

№	Дата/ месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
2.2.	октябрь	Ко. Другие правила и традиции Го. Этикет Го	4	1	3	Наблюдение опрос
2.3.	ноябрь	Го – как Головоломка.	4	1	3	Наблюдение опрос
2.4.	ноябрь	Начало игры, середина, окончание. Полноценная игра на учебной доске 9x9.	4	1	3	Наблюдение опрос
2.5.	ноябрь	Зачёт по первой «десятке». Тестирование на уровень.	4	1	3	тестирование присвоение «кю»
2.6.	ноябрь	Игровая практика. Игра на доске 9*9 «Пиратский остров»	4	0	4	Турнир
3. «Простые формы, доска 13*13»						
3.1.	ноябрь	«Живая черепаха». ЖИС. Способы упрощения сложной позиции до базовой формы	4	1	3	Наблюдение опрос
3.2.	декабрь	Приёмы защиты и атаки как приоритет из других ходов. «Накаде» - центр форм	4	1	3	Наблюдение опрос
3.3.	декабрь	Большие пространства «крепости» - Разрушение крепостей Г,Т,О,Ъ	4	1	3	Наблюдение опрос
3.4.	декабрь	Сравнительный анализ разных территорий, как по форме по размерам, так и по месту расположения. 9x9,13x13, 19x19	4	1	3	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».	4	1	3	Наблюдение опрос

№	Дата/ месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
3.6.	январь	Игровая практика. Игра на доске 13*13	4	0	4	Турнир
4. «Сложные формы»						
4.1.	январь	Сложные формы как совокупности простых. «Квадрат и круг» основа большинства форм Го	4	1	3	Наблюдение опрос
4.2.	январь	Базовые формы. Простые группы. «Кагэма» - ложный глаз, «Миаи» - связанные точки.	4	1	3	Наблюдение опрос
4.3.	февраль	Последнее правило Го - «Магари симоку». Разница японских и китайских правил	4	1	3	Наблюдение опрос
4.4.	февраль	Повторение. Открытое тестирование у доски.	4	1	3	Наблюдение опрос
4.5.	февраль	Тестирование на уровень. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем поле 13x13	4	1	3	тестирование присвоение «кю»
4.6.	февраль	Игровая практика. Игра на доске 13*13	4	0	4	Отборочный тур на командный Гран-при
5. «Подготовка к большому Го»						
5.1.	март	Любительские и профессиональные Кю и даны. Рейтинг. Игра на форе - гандикап	4	1	3	Наблюдение опрос
5.2.	март	Игровое поле 13x13. Основные отличия от 9x9 и 19x19. Стратегия игры на 13x13. Захват углов	4	1	3	Наблюдение опрос
5.3.	март	«Рисунок камнями» - дзёсеки. Понятие устойчивых последовательностей ходов	4	1	3	Наблюдение опрос
5.4.	март	Формы на основе базовых. Использование ключевых точек формы	4	1	3	Наблюдение опрос

№	Дата/ месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
		для атаки и защиты. Хадзама.				
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).	4	1	3	Наблюдение опрос
5.6.	апрель	Игровая практика. Игра на доске 19*19	4	0	4	Пробный турнир
6. «Большое Го»						
6.1.	апрель	«Обезьянье Го»: хитрые ходы и зеркальное Го. Формы и ключевые точки в задачах на ЖиС	4	1	3	Наблюдение опрос
6.2.	апрель	«Забытый чемодан». Формы из шести пунктов. Объединение «дзесеки» и ЖиС. Распространённые ошибки при вторжении в сан-сан. (хане, тигр, пустой треугольник и др.)	4	1	3	Наблюдение опрос
6.3.	апрель	L крепость Разные варианты атаки и выживания «L»	4	1	3	Наблюдение опрос
6.4.	май	Подготовка к тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	4	1	3	Наблюдение опрос
6.5.	май	Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на большом поле 19x19	4	1	3	Турнир
6.6.	май	Итоговый турнир «Кубок Хикару»	4	0	4	Итоговый турнир
ИТОГО:			144	30	114	