

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



Принята на заседании
педагогического совета
« 13 » июня 2024 г.
Протокол № 3

«Утверждаю»
Врио директора МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
И.Г. Яркова
Приказ № 49-р от « 13 » 06 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Путь к совершенству»**

Уровень программы: базовый
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, 2024 г.

Данная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р;
- указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 года №474
- «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- «План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства на период до 2027 года», утвержденный распоряжением Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 года №122-р;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и план мероприятий по ее реализации», утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р»;
- «План мероприятий Десятилетия науки и технологий», утвержденный распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 июля 2022 года
- №2036-р;
- «Стратегия социально-экономического развития Магаданской области на период до 2030 г.», утвержденная постановлением правительства Магаданской области от 05.03.2020 г. №146-пп;
- «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей», утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 №467;
- профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года №652н;

- порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629;
- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.4.3648-20, утвержденные, постановлением 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 овладеть 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 лично 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 мыслительности (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);
- Сравнивать 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 3-го года обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Повторение основ»	24	5	19	Наблюдение, опрос, решение задач, турнир
2	«Атака и защита»	24	5	19	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
3	«Будь сильным 1»	24	5	19	Наблюдение, опрос, решение задач, турнир
4	«Будь сильным 2»	24	5	19	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
5	«Будь сильным 3»	24	5	19	Наблюдение, опрос, решение задач, турнир
6	«Финальный этап»	24	5	19	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
ИТОГО:		144	30	114	

Содержание учебного графика III-го года обучения

1. Повторение основ (24 часа)

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

2. Атака и защита (24 часа)

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

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

3. Будь сильным 1 (24 часа)

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

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

4. Будь сильным 2 (24 часа)

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

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

5. Будь сильным 3 (24 часа)

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

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

6. Финальный этап (24 часа)

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

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

Примерный учебный календарный график 3 года обучения

№	месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
Раздел I «Повторение основ»						
1.1.	сентябрь	Повторение основ Го. Свежий взгляд на предмет обучения. Шуточные тесты, Го в картинках, партии	4	1	3	Наблюдение опрос
1.2.	сентябрь	Дзесеки –это танец. Изучение дзёсеки в реальных условиях игры.	4	1	3	Наблюдение опрос
1.3.	сентябрь	Принципы решения задач. Определение ключевых принципов, подходов к решению задач.	4	1	3	Наблюдение опрос
1.4.	сентябрь	Изучение фусеки . Управление свободными пространствами	4	1	3	Наблюдение опрос
1.5.	октябрь	Изучение игры за белых, особенности игры за чёрных и белых. Величина коми – главное действующее лицо	4	1	3	Наблюдение опрос
1.6.	октябрь	Игровая практика турнир 19*19	4	0	4	турнир
Раздел II «Атака и защита»						
2.1.	октябрь	Атака в Го. Принципы атаки в го. Формирование цели атакующих действий в Го. Атака издалека, защита вплотную.	4	1	3	Наблюдение опрос
2.2.	октябрь	Принципы защиты в Го.	4	1	3	Наблюдение опрос
2.3.	ноябрь	Дзёсеки – понимание логики ходов.	4	1	3	Наблюдение опрос
2.4.	ноябрь	Творческая фантазия в создании своих дзёсеки Логика ходов в новых вариантах. Оценка варианта. Плюсы и минусы	4	1	3	Наблюдение опрос
2.5.	ноябрь	Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	4	1	3	Наблюдение опрос
2.6.	ноябрь	Игровая практика турнир 19*19	4	0	4	турнир
Раздел III «Будь сильным»						

3.1.	ноябрь	Партия профессионалов, как пример создания новых ходов.	4	1	3	Наблюдение опрос
3.2.	декабрь	Учимся считать. Перевод позиционных ходов в цифровую оценку позиции на разных стадиях игры. (конец, начало и середина игры)	4	1	3	Наблюдение опрос
3.3.	декабрь	Формы в середине игры. Влияние форм на развитие позиции.	4	1	3	Наблюдение опрос
3.4.	декабрь	Цуме-Го. Конкурс задач.	4	1	3	Тест
3.5.	декабрь	Принципы Китайского фусеки	4	1	3	Наблюдение опрос
3.6.	январь	Игровая практика турнир 19*19	4	0	4	турнир
Раздел IV «Будь сильным 2»						
4.1.	январь	Классификация тэсудзи. Определение тэсудзи по классификациям, для ускорения решения типовых задач.	4	1	3	Наблюдение опрос
4.2.	январь	Корейский стиль Го.	4	1	3	Наблюдение опрос
4.3.	февраль	Страны, профессионалы, турниры. Мировое ГО	4	1	3	Наблюдение опрос
4.4.	февраль	Разбор партий учеников. Определение ошибок и удач на примере турнирных партий.	4	1	3	Наблюдение опрос
4.5.	февраль	Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	4	1	3	Тест
4.6.	февраль	Игровая практика турнир 19*19 (отбор на Гран-при)	4	0	4	Турнир
Раздел V «Будь сильным 3»						
5.1.	март	Подготовка к турнирам. Психология. Физиология. Теория. Практика.	4	1	3	Наблюдение опрос
5.2.	март	Космические стили. Особенность космических стилей. Яркие представители данного направления игры	4	1	3	Наблюдение опрос
5.3.	март	Сан-сан и другие территориальные фусеки. Территориальные стили.	4	1	3	Наблюдение опрос
5.4.	март	Редкие фусеки. Вертолет. Южный крест и др. Необычные стили игры.	4	1	3	Наблюдение опрос

5.5.	март	Хамете. Сыр в мышеловке. Ловушки. Как поймать соперника. Набор приёмов.	4	1	3	Наблюдение опрос
5.6.	апрель	Игровая практика пробный турнир 19*19	4	0	4	Турнир
Раздел VI «Финальный этап»						
6.1.	апрель	Фусеки симари. Самые популярные фусеки.	4	1	3	Наблюдение опрос
6.2.	апрель	Игры на базе Го Развлекательное Го. Танго. Карточное Го. Ренго. Командное Го.	4	1	3	Наблюдение опрос
6.3.	апрель	СССР и другие афоризмы Го Краткое повторение пословиц и крылатых выражений Го. Викторина.	4	1	3	Наблюдение опрос
6.4.	май	Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	4	1	3	Тест
6.5.	май	Экзамен. Теория. Квалификация в течении всего учебного периода.	4	1	3	Опрос
6.6.	май	Подготовка и итоговый турнир «Кубок Президента»	4	0	4	Турнир
ИТОГО:			144	30	114	

По окончании 3-го года обучения по программе «Путь к совершенству» 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 - 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 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 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

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

Третий год обучения

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.