

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 № 480 от «13» июня 2024 г.



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

Уровень программы: углубленный
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».

Данная программа предназначена для обучающихся, занимающихся игрой уже достаточно продолжительное время и обладающими базовыми техниками игры. Направлена программа на развитие стратегического мышления, так как именно грамотная стратегия ведет к победе. И это применимо к любой сфере, не только Го.

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 заложено как классическое видение игры, опыт, накопленный за столетия развития Го, так и современный подход, и разработки, базирующиеся на технике ИИ. Это сочетание поможет ребенку увидеть игру с разных сторон, подтолкнет его к творческому подходу к игре, даст понимание, что игра не статична и в ней всегда есть место для фантазии и самовыражения.

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 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 и активно применять терминологию Го;
- Понимать особенности различных фусэки, уметь применить эти знания в практической партии;
- Изучить стандартные, часто применяемые джосэки, уметь использовать эти знания на практике;
- Уметь правильно оценивать ситуацию на доске и в соответствии с этой оценкой выстраивать стратегию игры;
- Овладеть техниками атаки и защиты в сложных ситуациях;
- Уметь просчитывать и проводить сложные комбинации;
- Овладеть основными техниками игры в йосэ.

Учебный график I-го года обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Классические фусэки и джосэки»	24	10	14	Наблюдение, опрос, турнир
2	«Сан-рен-сей, «Плотность»»	24	10	14	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
3	«Мойо»	24	10	14	Наблюдение, опрос, турнир
4	«Борьба с мойо: «Кэси» и «Синоги»	24	10	14	Наблюдение, опрос, турнир
5	«ИИ»	24	10	14	Наблюдение, опрос, турнир

6	«Тэсуджи: от джосэки до йосэ»	24	10	14	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
ИТОГО:		144	60	84	

Содержание учебного графика I-го года обучения

1. Классические фусэки и джосэки (24 часа)

Теория (10 часов) Направления игры в классических фусэки. Порядок ходов в джосэки, понимание смысла каждого хода. Оценка позиции, понимание важности этой оценки на каждом этапе игры.

Практика (14 часов) Практическое применение изученного материала в партиях.

2. Сан-рен-сей, «Плотность» (24 часа)

Теория (10 часов) Понятие «Плотность», правильное ее использование. Борьба с изолированными группами противника.

Практика (14 часов) Практическое применение изученного материала в партиях.

3. Мойо (24 часа)

Теория (10 часов) Использование плотности для построения мойо, глубокие вторжения-атака и защита.

Практика (14 часов) Практическое применение изученного материала в партиях.

4. Борьба с мойо: «Кэси» и «Синоги» (24 часа)

Теория (10 часов) Основные принципы «Синоги». «Боси» и «Катацуки» как основные приемы «Кэси». Выбор способов борьбы с мойо в зависимости от сложившейся на доске ситуации. Переход к окончанию партии.

Практика (14 часов) Практическое применение изученного материала в партиях.

5. ИИ (24 часа)

6. Теория (10 часов) Новый подход и новые ходы в «Сабаки», предложенные ИИ. Революция в хоси-джосэки, переоценка классических вариантов, знакомство с новыми, современными продолжениями.

Практика (14 часов) Практическое применение изученного материала в партиях.

7. Тэсуджи: от джосэки до йосэ (24 часа)

Теория (10 часов) Нахождение слабостей и ключевых пунктов в самых различных игровых ситуациях – от джосэки до йосэ.

Практика (14 часов) Итоговый турнир «Кубок Президента».

Примерный календарный учебный график I год обучения

№	месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
Раздел I «Классические фусэки и джосэки»						
1.1	сентябрь	Классические фусэки. Китайское фусэки-особенности, направления игры.	4	2	2	Наблюдение, опрос
1.2.	сентябрь	Китайское фусэки- современное видение.	4	2	2	Наблюдение, опрос
1.3.	сентябрь	Джосэки. Хоси. Стандартные часто используемые варианты (часть 1).	4	2	2	Наблюдение, опрос
1.4.	сентябрь	Тюбан. Оценка баланса. Важность и необходимость постоянной оценки позиции.	4	2	2	Наблюдение, опрос
1.5.	октябрь	Тюбан. Борьба в середине партии.	4	2	2	Наблюдение опрос
1.6.	октябрь	Игровая практика. Турнир 19*19.	4	0	4	Турнир
Раздел II «Сан-рен-сей, «Плотность»						
2.1.	октябрь	Анализ сыгранных партий, выявление характерных ошибок и их устранение.	4	2	2	Наблюдение опрос

2.2.	октябрь	Джосэки. Хоси. Стандартные часто используемые варианты (часть 2).	4	2	2	Наблюдение опрос
2.3.	ноябрь	Классические фусэки. Сан-рэн-сэй- особенности, направления игры.	4	2	2	Наблюдение опрос
2.4.	ноябрь	Тюбан. Понятие «Плотность». Цели построения плотности, способы использования.	4	2	2	Наблюдение опрос
2.5.	ноябрь	Цумэго. Умение оценивать жизнеспособность изолированных групп.	4	2	2	Наблюдение опрос
2.6.	ноябрь	Игровая практика. Турнир 19*19.	4	0	4	Турнир
Раздел III «Мойо»						
3.1.	ноябрь	Анализ сыгранных партий, выявление характерных ошибок и их устранение.	4	2	2	Наблюдение опрос
3.2.	декабрь	Тюбан. Мойо – построение больших зон влияния как один из способов использования «плотности».	4	2	2	Наблюдение опрос
3.3.	декабрь	Тюбан. Выбор способа борьбы с «мойо» на основе правильной оценки позиции.	4	2	2	Наблюдение опрос
3.4.	декабрь	Тюбан. Вторжение. Основные принципы при выборе пункта вторжения.	4	2	2	Наблюдение опрос
3.5.	декабрь	Цумэго. Умение находить слабости в, казалось бы, безопасных конструкциях.	4	2	2	Наблюдение опрос
3.6.	январь	Игровая практика. Турнир 19*19.	4	0	4	Турнир присвоение кю
Раздел IV «Борьба с мойо: «Кэси» и «Синоги»						
4.1.	январь	Анализ сыгранных партий, выявление характерных ошибок и их устранение.	4	2	2	Наблюдение опрос
4.2.	январь	Понятие «Синоги». Основные принципы «Синоги».	4	2	2	Наблюдение опрос
4.3.	февраль	Тюбан. Кэси-стирание. «Катацуки» и «Боси» как основные приемы «Кэси».	4	2	2	Наблюдение опрос

4.4.	февраль	Джосэки. Хоси. Хасами джосэки. Классические варианты. (часть 1).	4	2	2	Наблюдение опрос
4.5.	февраль	Йосэ. Оценка стоимости ходов.	4	2	2	Наблюдение опрос
4.6.	февраль	Игровая практика. Турнир 19*19.	4	0	4	Турнир
Раздел V «ИИ»						
5.1.	март	Анализ сыгранных партий, выявление характерных ошибок и их устранение.	4	2	2	Наблюдение опрос
5.2.	март	Тюбан. Понятие «Сабаки». Основные принципы «Сабаки».	4	2	2	Наблюдение опрос
5.3.	март	Примеры «Сабаки» в стандартных часто встречающихся построениях.	4	2	2	Наблюдение опрос
5.4.	март	Джосэки. Хоси. Эволюция Хоси-джосэки с появлением ИИ.	4	2	2	Наблюдение опрос
5.5.	март	Йосэ. Правильная очередность ходов. (Обоюдное сэнтэ, сэнтэ, обратное сэнтэ, готэ).	4	2	2	Наблюдение опрос
5.6.	апрель	Игровая практика 19*19.	4	0	4	Пробный турнир
Раздел VI «Тэсуджи: от джосэки до йосэ»						
6.1.	апрель	Анализ сыгранных партий, выявление характерных ошибок и их устранение.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.2.	апрель	Классические фусэки. Ни-рэн-сэй- особенности, направления игры.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.3.	апрель	Джосэки. Хоси. Вторжение в сан-сан.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.4.	май	Цумего. Тэсуджи в цумего.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.5.	май	Йосэ. Тэсуджи в йосе.	4	2	2	Наблюдение опрос
6.6.	май	Итоговый турнир «Кубок Президента»	4	0	4	Итоговый турнир присвоение кю
ИТОГО:			144	60	84	

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

- углубить понимание стратегических концепций
- овладеть и уметь применить на практике важные технические приемы
- уметь правильно оценивать сложившуюся на доске игровую обстановку и исходя из этой оценки делать правильный выбор дальнейшего направления игры
- уметь находить ключевые пункты в сложных игровых ситуациях
- участвовать в соревнованиях, демонстрируя уровень игры 9-10 кю. (См. приложение 1).

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. SmartGo – редактор игры, сборник задач, база партий профессионалов прошлого и настоящего времени, тренажер для игры с ПК
2. NactarGo – программа для игры оболочка Android
3. BW-Go – энциклопедия джосэки

Игровые сервера

1. www.gokgs.com - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату. Последняя дата обращения к ресурсу 15.02.2024г.
2. www.wbaduk.com – программа для игры по сети интернет.

Последняя дата обращения к ресурсу 15.02.2022г.

3. www.foxwq.com - программа для игры по сети интернет. Последняя дата обращения к ресурсу 15.02.2022г.

* 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 изучаемым темам (фусеки, джосэки, ацуми, мойо, кэси, синоги, йосе, жизнь-смерть), терминология;

Список литературы

Для педагога:

1. Отакэ Х. Техника фусеки / Пер. В. Наумова-СПб.: Сад камней, 2011.
2. Рин К. Техника форм и тэсудзи /Пер. В Наумова-М., 2011.
3. Кано Ё. Энциклопедия йосэ/ Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2020
4. Тайлин М. 60 партий Альфаго с комментариями / Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2018
5. Исида Ё. Всё об ацуми. Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2022
6. О Р. Сабаки Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2022
7. О Р. Ключевые пункты синоги. Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2022
8. Лю Ц. Изучаем Ниренсей с профессионалами

Интернет-ресурсы

1. <http://go-game.ru/uchebnik-go> - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам. Последняя дата обращения к ресурсу 15.02.2024г.
2. <http://go-game.ru/zadachi/> - решение задач онлайн (база школы «Сэнтэ»). Последняя дата обращения к ресурсу 15.02.2024г г.
3. <http://www.goproblems.com/> - большая база задач. Последняя дата обращения к ресурсу 15.02.2024г 1г.

Для обучающихся

1. Отакэ Х. 10 заповедей Го/ Пер. В. Шикшина - Казань, 2000.
2. Отакэ Х. Техника фусеки / Пер. В. Наумова; -СПб.: Сад камней, 2011.
3. Богацкий А. М. Основы Го Большой учебник игры Го в задачах и решениях -Киев, 2001.
4. Рин К. Техника форм и тэсудзи /Пер. В Наумова. -М., 2011.
5. Кано Ё. Энциклопедия йосэ/ Пер. В. Нестерова-СПб.: ВВМ, 2020

Игра в турнирах

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. Кубок Президента
5. Квалификационные соревнования кубка и чемпионата Магаданской области.
6. Партии с консультацией.
7. Сеансы одновременной игры.