

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ
МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ

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



Принята на заседании
педагогического совета
« 29 » мая 2025 г.
Протокол № 2

«Утверждаю»
Директор МОГАУДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
Малькова Ю.А. Малькова
« 29 » мая 2025 г.
Приказ № 10-с от « 29 » 05 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Краткосрочная программа по игре Го для начинающих»**

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 8 дней, 8 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, 2025 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».

Данная программа предназначена для начинающих и призвана за короткий промежуток времени познакомить обучающегося с правилами и историей игры, овладеть основными базовыми техниками. При реализации программы важно показать ребенку всю привлекательность игры и пробудить в нем желание продолжить в дальнейшем ее изучение на более высоком уровне. Поэтому, чтобы сухой теорией не отбить у детей интерес, достаточно много времени выделяется на практическую игру.

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 методы обучения, но и использовать современные новые приемы и техники, которые получили стремительное развитие с приходом ИИ. А практическая часть поспособствует созданию образовательной среды, 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 8 часов. 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 получают 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 обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Первые шаги - атари го»	8	4	4	Наблюдение, опрос, игровая практика
ИТОГО:		8	4	4	

Содержание учебного графика обучения

1. Первые шаги -атари го (8 часов)

Теория (4 часа) Порядок ходов. Понятие территории. Понятие количества пунктов «дыхания» у камней. Понятие захвата камней.

Практика (4 часа) Игра на захват камней противника, игра на захват территории.

Календарный учебный график обучения

№	Дата	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
Раздел I «Первые шаги - атари го»						
1.1	2 июня	История Го. Понятие территории. Захват камней. Лестница «ситё».	1	0,5	0,5	Наблюдение, опрос
1.2.	3 июня	«Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры Го. Ориентировка в пространстве игрового поля.	1	0,5	0,5	Наблюдение, опрос
1.3.	5 июня	Ко. Другие правила и традиции Го. Этикет Го. Го – как Головоломка	1	0,5	0,5	Наблюдение, опрос
1.4	9 июня	Тактика Го. Захват камней.	1	0,5	0,5	Наблюдение, опрос
1.5	10 июня	Захват камней. Запрещённые ходы.	1	0,5	0,5	Наблюдение опрос
1.6	16 июня	Прыжковые формы.	1	0,5	0,5	Наблюдение опрос
1.7	18 июня	Соединение и разделение, как основные приёмы Го.	1	0,5	0,5	Наблюдение опрос
1.8	19 июня	Начало игры, середина, окончание. Полноценная игра на учебной доске 9х9.	1	0,5	0,5	Наблюдение опрос Игровая практика
ИТОГО:			8	4	4	

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

- изучить правила игры;
- самостоятельно сыграть партию на доске 9*9 и подсчитать результат;
- полноценно продолжить изучение игры на более высоком уровне.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- Стол ученический - 8 шт.
- Стул ученический мягкий - 16 шт.
- Ноутбук - 1 шт.
- Демонстрационная доска – 1шт.
- Шкаф для хранения - 1 шт.
- Комплект Го - 87 шт.

Программы для ПК и android

1. Igowin – программа для игры с ПК 9x9 для начинающих
2. 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 17.05.2023г.

* 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.

- итоговый контроль (итоговая аттестация)

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 тестов, решения задач и практической игры.

Виды контроля:

- педагогическое наблюдение, тестирование, опрос
- собеседование
- анализ практической игры

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 – решение комбинаций и задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии.

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 партий выдающихся мастеров;

Дидактический материал

Демонстрационный материал; раздаточные материалы- задания по основным темам, 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.

Интернет-ресурсы

1. <http://go-game.ru/uchebnik-go> - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам. Последняя дата обращения к ресурсу 17.05.2023г.

Для обучающихся

1. Кожунков А. В. Научитесь играть в Го! -М.; онлайн принт, 2020.
2. Ю Чан Хёк Повысь уровень игры. Пер. Е. Панюкова. -М., 2011.

Игровая практика

1. Партии с консультацией.
2. Сеансы одновременной игры.