МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ
МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ

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

Принята на заседании
педагогического совета
«12» апреля 2026 г.
Протокол №2

«Утверждаю»
Директор МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
_____ Ю.А. Малькова
Приказ №100-0 от «13» 05 2026 г.

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

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 18 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, 2026 г.

## 1. Пояснительная записка

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.

**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);

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача РФ (с изменениями на 24 декабря 2025 года) № 28;

- Распоряжение Правительства РФ от 01.-07.2025 №1745-р» О внесении изменений в распоряжение Правительства РФ от 31.03 2022 №678-р и об утверждении Плана мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, II этап (2025-2030 годы);

- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая физкультура» (письмо министерства Просвещения РФ от 23.01.2026 № АБ-254/06);

- Федеральный закон №261-ФЗ от 14.07. 2022 «О российском движении детей и молодежи»;

- Устав МОГАУ ДО «ДЮЦ» «Юность».

**Актуальность.** В отличии 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 отличии 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 оного, 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 18 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 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.

**По окончании обучения по программе обучающиеся смогут**:

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

**Критерии достижения планируемых результатов**

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

**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.

## 2. Учебный план

| № п/п | Разделы | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | «Первые шаги - атари го» | 18 | 9 | 9 | Наблюдение, опрос, игровая практика |
| ИТОГО: | | 18 | 9 | 9 | |

## 3. Календарный учебный график обучения

| № | Дата | Тема | Кол-во часов | | | Формы контроля |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Всего | Теория | Практика | |
| «Первые шаги - атари го» | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **1.1** | 1 июня | История Го. Понятие территории. Захват камней. Лестница «ситё». | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| **1.2.** | 3 июня | «Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры Го. Ориентировка в пространстве игрового поля. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| **1.3.** | 5 июня | Ко. Другие правила и традиции Го. Этикет Го. Го – как Головоломка | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| **1.4** | 8 июня | Тактика Го. Захват камней. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| **1.5** | 10 июня | Захват камней. Запрещённые ходы. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| **1.6** | 11 июня | Прыжковые формы. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| **1.7** | 15 июня | Соединение и разделение, как основные приёмы Го. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| **1.8** | 17 июня | Тактические приёмы: защёлка, гэта, жертва камня | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос |
| **1.9** | 19 июня | Начало игры, середина, окончание. Полноценная игра на учебной доске 9х9. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, игровая практика |
| **ИТОГО:** | | | **18** | **9** | **9** | |

## 4. Содержание учебного плана

**Первые шаги -атари го (18 часов)**

**Теория (9 часов)** Порядок ходов. Понятие территории. Понятие количества пунктов «дыхания» у камней. Понятие захвата камней.

**Практика (9 часов)** Игра на захват камней противника, игра на захват территории.

**Ресурсное обеспечение 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 9х9 для начинающих
2. HactarGo – программа для игры оболочка Android

**Игровые сервера**

1. www.gokgs.com - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату. Последняя дата обращения к ресурсу 04.05.2026 г.

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

**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**

http://go-game.ru/uchebnik-go - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам. Последняя дата обращения к ресурсу 04.05.2026г.

**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.

*Приложение 1*

**Игровая практика**

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