МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ
МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ

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

Принята на заседании
педагогического совета
«01» июня 2022 г.
Протокол № 3

«Утверждаю»
Директор МОГАУДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
Ю.А. Малькова
«01» июня 2022 г.
Приказ №850 от «01» 06 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «*ИГРА ГО*»

Уровень программы: стартовый
Срок реализации программы: 1 год: 72 ч.
Возрастная категория: от 8 до 18 лет
Состав группы: 15 чел.
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID -номер программы в Навигаторе: https://magadan.pfdo.ru/app/the-navigator/program/781635?backRouteName=navigator&search=%7B%22organization%22%3A%7B%22id%22%3A28088,%22name%22%3A%22%D0%9C%D0%9E%D0%93%D0%90%D0%A3%D0%94%D0%9E%20%D0%94%D0%AE%D0%A6%20%C2%AB%D0%AE%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C%C2%BB%22%7D%7D

Автор – составитель:
Затонских Антон Михайлович,
педагог дополнительного образования

г. Магадан, 2022 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 имеет стартовый уровень и призвана познакомить обучающегося с игрой, овладеть правилами и 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.

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 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 8-18 лет. На данную программу зачисляются все желающие.

Режим занятий. Объем программы 72 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 личностнозначимые 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;

Учебный график обучения

№ п/п	Разделы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Первые шаги - атари го»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
2	«Основные приемы, доска 9*9»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
3	«Простые формы, доска 13*13»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
4	«Сложные формы»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
5	«Подготовка к большому Го»	12	5	7	Наблюдение, опрос, турнир
6	«Большое Го»	12	5	7	Наблюдение, опрос, тестирование, турнир
ИТОГО:		**72**	**30**	**42**	

Содержание учебного графика обучения

1. **Первые шаги -атари го (12 часов)**

Теория (5 часов) Порядок ходов. Понятие территории. Понятие количества пунктов «дыхания» у камней. Понятие захвата камней.

Практика (7 часов) Игра на захват камней противника, игра на захват территории.

2. **Основные приемы, доска 9*9 (12 часов)**

Теория (5 часов) Элементарные тактические приемы на доске 9*9. Соединение и разделение. Правила жизни и смерти группы камней. Правило «Ко».

Практика (7 часов) Решение элементарных задач. Полноценная игра на учебной доске 9х9.

3. **Простые формы, доска 13*13 (12 часов)**

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 (7 часов) Практика игры 13*13, решение задач.

4. **Сложные формы (12 часов)**

Теория (5 часов) Изучение более сложных форм на основе простых. Понятие «ложного» глаза. Понятие «миаи».

Практика (7 часов) Практика игры 13*13, решение задач.

5. **Подготовка к большому Го (12 часов)**

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 (7 часов) Практика игры 13*13, практика игры 19*19, решение задач.

6. **Большое Го (12 часов)**

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 (7 часов) Итоговый турнир «Кубок Хикару».

Примерный календарный учебный график обучения

№	месяц	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Теория	Практика	
Раздел I «Первые шаги - атари го»						
1.1	сентябрь	История Го. Понятие территории. Захват камней. Лестница «ситё».	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.2.	сентябрь	«Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры Го. Ориентировка в пространстве игрового поля	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.3.	сентябрь	Тактика Го. Захват камней.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.4.	сентябрь	Захват камней. Запрещённые ходы.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.5.	октябрь	Сравнения. Образы Го. Восприятие событий на игровом поле Го. Прогнозирование событий в Го. Партия профессионалов 19х19.	2	1	1	Наблюдение опрос
1.6.	октябрь	Игровая практика турнир по атари Го	2	0	2	Турнир
Раздел II «Основные приемы, доска 9*9»						
2.1.	октябрь	Соединение и разделение, как основные приёмы Го. Решение задач. Выработка методики решения.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.2.	октябрь	Ко. Другие правила и традиции Го. Этикет Го	2	1	1	Наблюдение опрос
2.3.	ноябрь	Го – как Головоломка.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.4.	ноябрь	Начало игры, середина, окончание. Полноценная игра на учебной доске 9х9.	2	1	1	Наблюдение опрос
2.5.	ноябрь	Зачёт по первой «десятке». Тестирование на уровень.	2	1	1	тестирование присвоение «кю»
2.6.	ноябрь	Игровая практика. Игра на доске 9*9 «Пиратский остров»	2	0	2	Турнир
Раздел III «Простые формы, доска 13*13»						
3.1.	ноябрь	«Живая черепаха». ЖИС. Способы упрощения сложной позиции до базовой формы	2	1	1	Наблюдение опрос

3.2.	декабрь	Приёмы защиты и атаки как приоритет из других ходов. «Накаде» - центр форм	2	1	1	Наблюдение опрос
3.3.	декабрь	Большие пространства «крепости» - Разрушение крепостей Г,Т,О,Ь	2	1	1	Наблюдение опрос
3.4.	декабрь	Сравнительный анализ разных территорий, как по форме по размерам, так и по месту расположения. 9х9,13х13, 19х19	2	1	1	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».	2	1	1	Наблюдение опрос
3.6.	январь	Игровая практика. Игра на доске 13*13	2	0	2	Турнир
Раздел IV «Сложные формы»						
4.1.	январь	Сложные формы как совокупности простых. «Квадрат и круг» основа большинства форм Го	2	1	1	Наблюдение опрос
4.2.	январь	Базовые формы. Простые группы. «Кагэма» - ложный глаз, «Миаи» - связанные точки.	2	1	1	Наблюдение опрос
4.3.	февраль	Последнее правило Го - «Магари симоку». Разница японских и китайских правил	2	1	1	Наблюдение опрос
4.4.	февраль	Повторение. Открытое тестирование у доски.	2	1	1	Наблюдение опрос
4.5.	февраль	Тестирование на уровень. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем поле 13х13	2	1	1	тестирование присвоение «кю»
4.6.	февраль	Игровая практика. Игра на доске 13*13	2	0	2	Отборочный тур на командный Гран-при
Раздел V «Подготовка к большому Го»						
5.1.	март	Любительские и профессиональные Кю и даны. Рейтинг. Игра на форе - гандикап	2	1	1	Наблюдение опрос
5.2.	март	Игровое поле 13х13. Основные отличия от 9х9 и 19х19. Стратегия игры на 13х13. Захват углов	2	1	1	Наблюдение опрос

5.3.	март	«Рисунок камнями» - дзёсеки. Понятие устойчивых последовательностей ходов	2	1	1	Наблюдение опрос
5.4.	март	Формы на основе базовых. Использование Ключевых точек формы для атаки и защиты. Хадзама.	2	1	1	Наблюдение опрос
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).	2	1	1	Наблюдение опрос
5.6.	апрель	Игровая практика. Игра на доске 19*19	2	0	2	Пробный турнир
Раздел VI «Большое Го»						
6.1.	апрель	«Обезьянье Го»: хитрые ходы и зеркальное Го. Формы и ключевые точки в задачах на ЖиС	2	1	1	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.)	2	1	1	Наблюдение опрос
6.3.	апрель	L крепость Разные варианты атаки и выживания «L»	2	1	1	Наблюдение опрос
6.4.	май	Подготовка к тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	2	1	1	Наблюдение опрос
6.5.	май	Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на большом поле 19х19	2	1	1	Турнир
6.6.	май	Итоговый турнир «Кубок Хикару»	2	0	2	Итоговый турнир
ИТОГО:			**72**	**30**	**42**	

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 турнирах в сопровождении тренера при уровне игры 20-18 кю. (См. приложение 1)

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 9х9 для начинающих
2. SmartGo – редактор игры, сборник задач, база партий профессионалов прошлогои настоящего времени, тренажер для игры с ПК
3. 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 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 участия 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 дзёсэки/ Пер. И. Лазарева-2005.
8. Шикшин В. Д. Теория и практика форм-Казань, 2003.
9. Шикшин В. Д. Теория и практика сэмэай -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

Первый год обучения

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.