

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ  
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГУРЬЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Яблоневская основная общеобразовательная школа»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 31 » 05 2023 г.  
Протокол № 8



Утверждаю:  
Директор  
МБОУ «Яблоневская ООШ»  
С.А. Секретарь  
« 31 » 05 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности  
«ГО-ключ к пониманию»**

Возраст обучающихся: 12-16 лет  
Срок реализации: 2-й год

Автор - составитель:  
Рауба Татьяна Владиславовна,  
учитель математики

п. Яблоневка, 2023 г.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### **Направленность (профиль) программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Го-ключ к пониманию» имеет физкультурно-спортивную направленность.

### **Актуальность программы**

Программа направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

### **Педагогическая целесообразность и практическая значимость**

Приоритетной задачей в обучении по программе «Го-ключ к пониманию» является развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности ребёнка и наиболее полному раскрытию его творческих способностей. Го – это прежде всего игра. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает Го именно как игру. Занятия игрой Го положительно влияют на совершенствование у учащихся многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Го требует умения концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе. Занятия игрой Го расширяют круг общения и возможности полноценного самовыражения.

Го также сочетает в себе элементы науки и искусства: учит детей работать со специальной литературой, заниматься экспериментальной и исследовательской деятельностью, на практике применять полученные навыки и знания, творчески подходить к решению поставленных перед ними в игре задач.

В настоящее время Го является официально признанным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через игру Го в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Го – единственная в мире игра, в которой в равной мере оказываются важны тактические и стратегические способности, навыки точного расчета и интуитивного конструктивного решения. Стратегические модели и концепции, предлагаемые Го для решения той или иной ситуации, возникающей на доске, вполне сравнимы с жизненными ситуациями, а в особенности – в бизнесе: в жизни и развитии компаний в условиях современной экономической

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение усмирять фантазию. И всё это же самое требуется в Го.

Необходимо также упомянуть и еще об одном моменте: исследования всемирно известного нейрохирурга Канэко Митсуо показали, что Го стимулирует как левое, так и правое полушария головного мозга, укрепляет и наращивает связи между ними, т.к. поддерживает баланс между конкретными тактическими расчётами и глобальными стратегическими решениями. И люди, начинающие играть в Го в детстве, в старости не подвержены, таким разрушительным заболеваниями, как старческое слабоумие или болезнь Альцгеймера.

Ещё одной важной особенностью Го является то, что эта игра объединяет три основные державы Восточной Азии: Китай, Японию и Корею. Современная Россия расширяет свои

контакты со странами восточного региона, где Го на данный момент является важным элементом культуры. Молодые игроки в Го регулярно получают возможность посетить эти страны по различным программам обмена и обучения, что безусловно, сказывается на расширении их кругозора и укреплению культурных связей между нашими странами.

Таким образом, практическая значимость данной образовательной программы основывается на соответствии ее содержания государственной политике в области дополнительного образования, социальному заказу общества и ориентации на удовлетворение образовательных потребностей детей и родителей.

**Отличительными особенностями программы** являются:

1. Определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.
2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.
3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов, которые отслеживаются как в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией, так и внешней системы оценки: родители, ООО «Спортивная федерация Го».

**Адресат программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 12 - 16 лет.

**Объем и срок освоения программы**

Срок освоения программы – 1 год (второй год обучения).

На полное освоение программы требуется 68 часов, включая игровую практику, квалификационные испытания, участие в соревнованиях.

**Формы обучения**

Форма обучения – очная, возможно использование дистанционных технологий.

**Особенности организации образовательного процесса**

Набор детей в объединение – свободный, группа формируется из числа учащихся образовательной организации, реализующей программу.

Программа объединения предусматривает групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп 10-15 человек.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Программа кружка «ГО-ключ к пониманию» (второй год обучения) рассчитана на 68 часов в год для школьников 12-16 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Программа предполагает как равномерное распределение этих часов по неделям и проведение регулярных еженедельных внеурочных занятий с учащимися, так и неравномерное их распределение с возможностью организовывать занятия крупными блоками — «интенсивами» (товарищеские и показательные игры, соревнования).

## **КОНЦЕПЦИЯ ПРОГРАММЫ**

Игра Го – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам игры Го способствует развитию у обучающихся способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. Теоретикам она поможет отточить их логический аппарат, а у мечтателей она позволит создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения игре Го много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с

различными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Исследования отечественных и зарубежных психологов свидетельствуют о том, что одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше, это умение действовать в уме, или, как указывает Я.А. Пономарёв, "внутренний план действий". Проблема формирования внутреннего плана действий остаётся одной из самых актуальных и на заре XXI века. Когда следует начинать его формирование? Разумеется, в сензитивный период, т.е. тогда, когда ребёнок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени. Идеальным инструментом для формирования умственных действий представляется игра Го. Обучение игре Го – не самоцель. Именно использование игры Го как средства обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре. Поэтому обучение игре Го должно иметь структурированную систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр. Базой такого подхода стали теория П.Я.Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, а также исследования Я.А.Пономарёва о психологии творчества и стадиях развития внутреннего плана действий. Из всего многообразия материала отобран такой, который позволяет поэтапно сформировать внутренний план действий.

Теория и практика игры Го выстраивается в соответствии с логикой двух образовательных уровней: базовый и углубленный. Каждый уровень объединяет юных игроков Го на основе их примерно одинаковой подготовленности и создает условия для их развивающего обучения. Начальный и Базовый образовательные уровни воспитанников Го - объединения достигается в результате усвоения краткой истории Го, начальной терминологии, знакомства с базовой техникой, тактикой и стратегией игры Го, теорией начала игры и ее окончания, психологии (состязание умов и характеров), этики (соблюдения традиций Го, уважение к партнеру, к Гошкалам и направлениям), а также в результате систематического участия в соревнованиях и турнирах школьного и городского уровня. Углубленный образовательный уровень достигается учащимися Го-объединения в результате расширения знаний начального уровня и систематического личного участия в соревнованиях и турнирах городского и российского уровня.

Программа реализуется по принципу последовательного усвоения воспитанниками содержания материала трёх образовательных уровней: начального, базового, а затем углубленного. Образовательные уровни гарантируют интеллектуальный рост каждого учащегося до определенной ступени, с которой он может подняться на иной, более высокий качественный уровень игры, а так же формируют стимул для воспитанников - ощущение постоянного личностного роста.

## **ПРИНЦИПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РАБОТЕ**

### **С Л Е Т Ъ М И:**

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

**Принцип развивающей деятельности:** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

**Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

**Принцип доступности, последовательности и системности** изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

**принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

**принцип целостного представления о мире**- при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира; **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора; **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к игре Го, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

### **ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ «ГО-ключ к пониманию»**

**Цель:** Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре Го.

#### **Задачи программы:**

Образовательные: научить школьника самостоятельно находить лично значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;

создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных)

Развивающие: развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление; формировать универсальные способы мышления (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 младших школьников собственной активности, целеполагания, личной ответственности.

Воспитательные: воспитывать целеустремленность, самообладание, бережное отношение ко времени.

### **МОДЕЛЬ ВОСПИТАННИКА**

- Личность, здоровая физически, духовно-нравственно и социально;
- Личность, способная самостоятельно находить выход из проблемной ситуации, осуществить поисковую деятельность, проводить исследования, рефлексию деятельности, владеющая средствами и способами исследовательского труда;

- Личность, способная осуществить самостоятельно продуктивную деятельность;
- Личность, обладающая разносторонним интеллектом, высоким уровнем культуры;
- Личность, руководствующая в своей жизнедеятельности общечеловеческими ценностями и нормами, воспринимающая и другого человека как личность, имеющую право на свободу выбора, самовыражения;
- Личность, готовая к осознанному выбору и освоению профессиональных образовательных программ отдельных областей знаний с учетом склонностей, сложившихся интересов и индивидуальных возможностей.

## **ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**

Формирование ГО - мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный** методы. Они применяются:

1. При изучении доски (игрового пространства).
2. При обучении правилам игры;
3. При изучении игровых концепций.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах игровой партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом игры Го, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении основ стратегии, особенно при изучении типовых позиций фусеки, тубана.

При изучении тубана основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение тубана осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прodelывает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная литература, картотека фусек и джосек и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, моделирование собственных фусек, джосек, принципов атаки).

**Метод проблемного обучения.** Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

## **ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ**

1. Практическая игра.
2. Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ-технологий.
3. Участие в турнирах и соревнованиях.

4. Дебаты - «столкновение» двух противоположных точек зрения.

5. Разбор партии - анализ только что сыгранной партии или партии на турнире, партии профессионалов.

### **ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ЗАНЯТИЯ**

Начальный курс по обучению игре Го максимально прост и доступен. Большое значение при изучении игрового курса имеет специально организованная деятельность: использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, предлагается также рекомендательный список литературы.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ученик делает первые шаги в мире игры Го. Учащиеся знакомятся с историей возникновения игры, игровой доской, камнями, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством камней, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением камней на доске, сравнивают позиции камней, выявляют ассоциативные связи, образные ряды, проводят количественную и качественную оценку, на основе чего формируют собственные решения.

### **ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ**

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков игры Го.
3. Освоение новых видов деятельности (дидактические задания, игровые упражнения, соревнования).

### **ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ**

1. Развитие умственного потенциала обучающихся, их способности мыслить и действовать.
2. Появление потребности к интеллектуальным играм.

### **ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**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 учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

### Познавательные УУД:

Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

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 (атаки, 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 начального курса обучения по программе «Игра Го для начинающих» учащиеся смогут самостоятельно сыграть партию на доске 9\*9 и подсчитать результат. По окончании базового курса обучения - участвовать в школьных и других соревнованиях на доске 13\*13 в сопровождении тренера, демонстрируя уровень игры 2520 кю (начальная оценка уровня игры - 30 кю).



## **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

**Первый уровень результатов** — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

**Второй уровень результатов** — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

**Третий уровень результатов** — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля**:

- **Текущий:**

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- **Итоговый контроль** в формах

- практические работы;

- товарищеские матчи и матчи-турниры;

- командные и личные соревнования с другими коллективами.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания»,

своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

**Результаты проверки** фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио ученика.

Динамика развития обучающихся фиксируется учителем:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки
- внешняя система оценка на основе результативности участия в турнирах, беседы с родителями.

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **1. Вводное занятие.**

Теория: Знакомство. Инструменты и материалы, используемые при работе и техника безопасности при работе с ними. Правила поведения на занятиях, ПДД. Повторение пройденного материала по разделу «Элементарные сведения о начальной стадии игры» на примере партии профессионала.

Игровая практика.

### **2. Понятия и термины игры го.**

В этом разделе происходит только знакомство с понятиями игры го. Изучение разделов, связанных с этими понятиями, очень длительный процесс с темами разных уровней сложности.

Теория: Стадии игры: фусэки, тубан, ёсэ. Элементы борьбы: какари (атака угла), шимари (защита угла вторым камнем), дзёсэки (стандартный розыгрыш угла), хасами (клещи), утикоми (вторжение). Стратегические построения: мойо (сфера, влияния), ацуми (сила мощь).

Данный раздел изучается в основном на примерах партий профессиональных игроков. В контексте профессиональных партий новые термины запоминаются легче. Для наполнения смыслом новых понятий требуется множество примеров, их также лучше брать из известных партий сильнейших игроков.

Практика: игра партий с записью и дальнейшим самоанализом игр с внесением в нотацию партии примечаний по новой теме.

### **3. Жизнь и смерть групп.**

Практика. Данный раздел требует большой практической работы. Определение жизнеспособности группы по форме территории и по форме камней, огораживающих территорию – это самый простой и необходимый (хоть и не универсальный) путь определения статуса группы. Формы жертвы камней, которые приводят к гибели группы противника – называются формы накадэ, их семь.

Каждая из них требует теоретического изучения и практического закрепления знаний, путём решения большого количества задач. В процессе изучения темы проводится два контрольных теста: по формам накадэ из 3-х и 4-х камней и по формам накадэ из 5-ти и 6-ти камней.

#### 4. Основные технические приёмы.

Теория. Сочетание в одной задаче двух простых приёмов (прижать к стороне, двойное атари, лесенка, гэта, защёлка и дамэдзумари) образует сложную задачу. Также сложной задачей будет подвести позицию к простому решению. На втором году, пользуясь знаниями основных приёмов и навыками решения задач на них, ребята переходят к решению более сложных комбинаций. В теоретической части разбираются самые характерные приёмы решений и решения задач, вызвавших наибольшие затруднения.

Практика: Практическая работа по решению задач является основным инструментом освоения этого раздела. Решение задач сначала строго по разделам, потом смешанные тесты где учащемуся надо определить самостоятельно приём для решения задачи.

Разделение территории на две части - два глаза

#### 5. Основные дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан.

Теория: Изучаем основные угловые варианты (дзёсэки). Рассматриваем примеры их использования в рамках профессиональных партий.

Практика: Решение задач по теме Дзёсэки.

#### 6. Конечная стадия игры – ёсэ.

Теория: Понятие «ёсэ в обртном сэнтэ», ёсэ-приём «прыжок обезьяны». Подсчёт стоимости «прыжка большой обезьяны» в различных ситуациях.

Практика: каждая тема раздела закрепляется подборкой задач.

#### 7. Принципы игры в фусэки .

Теория: Фусэки - начальная стадии игры. Понятия начальной стадии: какари (атака угла); шимари; распространение; база группы; сфера влияния (мойо); линия полноты.

Практика: Решение задач на выбор хода в начальной стадии игры. Закрепление материала происходит во время игровой практики. Запись начала партии и последующий разбор – основной инструмент закрепления пройденного материала в этом разделе. Тестовые задания по разделу.

#### 8. Квалификационные соревнования.

Соревнования важный мотивационный инструмент обучения. Подготовка к соревнованиям, турнирный процесс и разбор сыгранных на соревнованиях партий даёт эффект по всем направлениям программы. Уровень игры детей, часто принимающих участие в соревнованиях, растёт быстрее. В рамках турнира реализуются воспитательные задачи. При разборе партий, сыгранных на турнире, происходит закрепление ранее изученного материала. По результатам турнира рейтинг участников пересчитывается, и его изменение заносится в клубный рейтинг лист, рейтинг лист РФГ и личный рейтинговый график спортсмена.

#### 9. Игровая практика. Включает в себя игры на равных, игры на форе, игру через интернет, игры в сеансах. Игровая практика обычно занимает один из двух уроков занятия. Второй урок посвящён теории и практике текущей темы.

#### 10. Повторение пройденного материала.

Теория: закрепляем теоретические аспекты по основным тактическим направлениям игры го: технические приёмы (тэсудзи) и жизнь и смерть групп (цумэго).

Практика: Тэсты по теме.

#### 11. Итоговое занятие. Мотивация к самостоятельным занятиям летом. Конкурсы. Подведение итогов. Награждение.

#### 12. Итоговое занятие. Мотивация к самостоятельным занятиям летом. Конкурсы. Подведение итогов. Награждение.

**Игровая практика.** Включает в себя игры на равных, игры на форе, игру через интернет, игры в сеансах. Игровая практика обычно занимает один из двух уроков занятия. Второй урок посвящён теории и практике текущей темы.

**Учебный план**  
(второй год обучения)

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	практика	всего	
<b>1</b>	<b>Вводное занятие. Правила техники безопасности. Повторение пройденного материала.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	беседа
<b>2</b>	<b>Понятия и термины игры го.</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	беседа
2.1	Стадии игры: фусэки, тубан, ёсэ.	1	1	2	беседа
2.2	Элементы борьбы: какари (атака угла), шимари (защита угла вторым камнем), хираки (распространение), хасами (клещи), дзёсэки (стандартный розыгрыш угла), утикоми (вторжение).	3	5	8	Оценка педагогом
2.3	Стратегические построения: мойо (сфера, влияния), ацуми (сила мощь).	1	1	2	Оценка педагогом
<b>3</b>	<b>Жизнь и смерть групп.</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	<b>18</b>	Оценка педагогом
3.1	Определение статуса угловой группы по количеству камней, огораживающих территорию.	1	1	2	Оценка педагогом
3.2	Определение статуса группы на стороне по количеству камней, огораживающих территорию.	1	3	4	Оценка педагогом
3.3	Определение статуса группы по форме территории.	1	3	4	Оценка педагогом
3.4	Формы накадэ.	2	6	8	Оценка педагогом
<b>4</b>	<b>Технические приёмы.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Оценка педагогом
<b>5</b>	<b>Основные дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Оценка педагогом
<b>6</b>	<b>Конечная стадия игры – ёсэ</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	опрос
<b>7</b>	<b>Принципы игры в фусэки</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	опрос
<b>8</b>	<b>Квалификационные соревнования</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	Оценка педагогом
<b>9</b>	<b>Игровая практика</b>		<b>16</b>	<b>16</b>	Оценка педагогом
<b>10</b>	<b>Повторение пройденного материала.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	опрос
<b>11</b>	<b>Итоговое занятие</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	Результаты тестирования
	<b>ИТОГО</b>	<b>20</b>	<b>48</b>	<b>68</b>	

### Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1-2				теория, практика	2	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Основные правила игры го.	Кабинет №13	беседа
3-4				теория, практика	2	Стадии игры: фусэки, тьюбан, ёсэ.	Кабинет №13	беседа
5-6				теория, практика	2	Элементы борьбы: какари (атака угла)	Кабинет №13	беседа
7-8				теория, практика	2	Элементы борьбы: шимари (защита угла вторым камнем)	Кабинет №13	беседа
9-10				теория, практика	2	Элементы борьбы: хираки (распространение)	Кабинет №13	беседа
11-12				теория, практика	2	Элементы борьбы: хасами	Кабинет №13	Оценка педагогом
13-14				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Стратегические построения: мойо (сфера, влияния), ацуми (сила мощь).	Кабинет №13	Оценка педагогом
15-16				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Определение статуса угловой группы по количеству камней, огораживающих территорию.	Кабинет №13	Оценка педагогом
17-18				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Определение статуса группы на стороне по количеству камней, огораживающих территорию.	Кабинет №13	Оценка педагогом
19-20				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Определение статуса группы на стороне по количеству камней, огораживающих территорию.	Кабинет №13	Оценка педагогом

				ИКТ				
21-22				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Определение статуса группы по форме территории.	Кабинет №13	Оценка педагогом
23-24				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Определение статуса группы по форме территории.	Кабинет №13	Оценка педагогом
25-26				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Формы накадэ.	Кабинет №13	Оценка педагогом
27-28				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ		Формы накадэ.	Кабинет №13	Оценка педагогом
29-30				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Формы накадэ.	Кабинет №13	Оценка педагогом
31-32				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Формы накадэ.	Кабинет №13	Оценка педагогом
33-34				Решение игровых задач, комбинаций с	2	Технические приёмы.	Кабинет №13	Оценка педагогом

				использо ванием ИКТ				
35-36				Практиче ская игра	2	Технические приёмы.	Кабинет №13	Оценка педагогом
37-38				Решение игровых задач, комбинац ий с использо ванием ИКТ	4	Основные дзёсэкина хоси, комоку и сан-сан.	Кабинет №13	Оценка педагогом
39-40				Решение игровых задач, комбинац ий с использо ванием ИКТ	2	Основные дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан.	Кабинет №13	Оценка педагогом
41-42				Решение игровых задач, комбинац ий с использо ванием ИКТ	2	Защита угла.	Кабинет №13	Оценка педагогом
43-44				соревнов ания	2	Конечная стадия игры – ёсэ	Кабинет №13	Оценка педагогом
45-46				Решение игровых задач, комбинац ий с использо ванием ИКТ	2	Конечная стадия игры – ёсэ	Кабинет №13	Оценка педагогом
47-48				дебаты	2	Принципы игры в фусэки	Кабинет №13	Оценка педагогом
49-50				Решение игровых задач, Разбор партии	2	Квалификационные соревнования	Кабинет №13	Оценка педагогом
51-52				Решение игровых задач, комбинац ий с использо ванием ИКТ	2	Квалификационные соревнования	Кабинет №13	Оценка педагогом



53-54				Решение игровых задач, Разбор партии	2	Игровая практика	Кабинет №13	Оценка педагогом
55-56				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Игровая практика.	Кабинет №13	Оценка педагогом
57-58				дебаты	2	Игровая практика.	Кабинет №13	Оценка педагогом
59-60				дебаты	2	Игровая практика.	Кабинет №13	Оценка педагогом
61-62				дебаты	2	Игровая практика	Кабинет №13	Оценка педагогом
63-64				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Повторение пройденного материала..	Кабинет №13	Оценка педагогом
65-66				Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ	2	Повторение пройденного материала.	Кабинет №13	Оценка педагогом
67-68				соревнования	2	Контрольное итоговое занятие.	Кабинет №13	тестирование

Каждое занятие сопровождается игровой практикой. По окончании первого года обучения квалификационные соревнования.

### **Оценочные и методические материалы**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроли.

Цель – проследить динамику развития и рост мастерства учащихся.

1. Текущий контроль (в течение всего учебного года на занятиях после прохождения разделов программы) проводится для отслеживания уровня освоения учебного

материалы программы.

Формы контроля: педагогическое наблюдение, выполнение контрольных заданий по разделам программы, конкурсы решения задач по разделам программы, турниры, клубный рейтинг лист.

Промежуточный контроль проводится в конце первого учебного года с целью выявления уровня освоения учащимися наиболее важных, для дальнейшего роста мастерства, разделов программы и корректировки процесса обучения.

Формы: Итоговый турнир с записью начала партий, конкурс решения задач, тестовые задания.

Критерии оценки см. таблицу №1. Результаты заносятся в информационную карту «Оценка освоения учащимися разделов программы».

2. Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе. Формы контроля: рейтинг, тестовые задания, контрольная партия.

Направления диагностики:

1. Уровень освоения программы.
2. Применение полученных знаний и навыков на практике.
3. Уровень игры.

#### Формы и виды проверки знаний и умений учащихся

Основной формой предъявления результата является клубный рейтинг-лист, который изменяется по результатам турниров, клубных рейтинговых встреч и результатам решения тестовых задач. На изменение рейтинга в дальнейшем влияет участие в любом турнире, результат которого будет обчислен по российской рейтинг системе.

Для определения начального уровня игрока проводятся тест опросы на решение квалификационных задач и квалификационные турниры, в результате которых начинающему игроку присваивается личный рейтинг.

Для текущего и итогового контроля усвоения новых тем используются тестовые задания и опросы. Тестовые задания также являются частью процесса закрепления полученных знаний. Текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется также педагогом в форме наблюдения.

Методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Таблица №1.

Критерии оценки  
Тестовые задания на уровень освоения программы 1 года

Тест №	Раздел программы	Высокий (5 баллов) 80-100% верных решений	Средний (3б.) 50-79% верных решений	Низкий (1б.) Менее 50% верных решений
1	Элементарные технические приемы			
2	Жизнь и смерть групп			
3	Элементарные сведения о начальной стадии игры.			
4	Элементарные сведения о конечной стадии игры (ёсэ).			
5	повторение основных технических приёмов.			
6	Повторение основ жизни и смерти групп.			

Индивидуальная карточка  
учета результатов обучения по  
дополнительной  
общеобразовательной  
программе

(в баллах, соответствующих степени выраженности измеряемого качества)

Фамилия, имя ребенка \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Вид и название детского объединения \_\_\_\_\_

Ф. И. О. педагога \_\_\_\_\_

Дата начала наблюдения \_\_\_\_\_

Показатели	Первый год обучения		Второй год обучения		Третий год обучения	
	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года
I. <u>Организационно-волевые качества:</u> 1.1. Терпение 1.2. Воля 1.3. Самоконтроль						

II. <u>Ориентационные качества:</u> 2.1. Самооценка 2.2. Интерес к занятиям в детском объединении						
III. <u>Поведенческие качества:</u> 3.1. Конфликтность 3.2. Тип сотрудничества						
IV. <u>Личностные достижения обучающегося*</u>						

*\*IV блок может быть введен в карточку по усмотрению педагога для того, чтобы отметить особые успехи ребенка в осознанной работе над изменением собственных личностных качеств.*

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Учебно – методическая литература для учителя**

1. Ф. Янсен «Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих» (2001 г.)
2. К. Есинори «Задачи по Го для начинающих, том 3, 20 кю - 15 кю»
3. Го самая пленительная игра в мире. В 2-х томах (2001 г.)
4. Отаки Хидео «10 заповедей Го» (2000 г.)
5. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)
6. К. Есинори «Энциклопедия Го-проблем для начинающих т 1-2» (2004 г.)
7. К. Косуги «38 основных дзесэки» (2005 г.)
8. Р. Бозулич «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»
9. В. Шикшин -Теория и практика форм|| – Казань 2003.
10. В. Шикшин -Теория и практика сэмиай|| – Казань 2003.
11. Харуяма , Нагахара –Основы техники Го||
12. В. Осташкин, Г. Нилов «Школа Го» (1975 г.)

### **Интернет-ресурсы**

1. <http://go-game.ru/uchebник-go-> вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам.
2. <http://www.sente.ru/>- сайт школы «Сэнтэ» (литература, форум, лекции)
3. <http://go-game.ru/zadachi/>- решение задач он-лайн (база школы «Сэнтэ»)

4. <http://gochild2009.appspot.com/>- задачи и лекции для детей

5. <http://www.goproblems.com/>- большая база задач

### **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.go-online.com](http://www.go-online.com) - самый простой игровой сервер

2. [www.gokgs.com](http://www.gokgs.com)- самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату.

3. [www.wbaduk.com](http://www.wbaduk.com) – программа для игры по сети интернет

### **Учебная литература для обучающихся**

1. К. Есинори «Задачи по Го для начинающих, том 1-4, 20 кю - 15 кю»

2. Отаки Хидео «10 заповедей Го» (2000 г.)

3. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)

4. А. Богатский «Основы Го1-2 том» (2001 г.)

5. Р. Бозулич «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»

Мониторинг личностного развития ребёнка

в процессе освоения им дополнительной образовательной программы

	<i>Показатели (оцениваемые параметры)</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности оцениваемого качества</i>	<i>Возможно е кол-во баллов</i>	<i>Методы диагностики</i>
1	Организационно-волевые качества:				
11.	Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определённого времени, преодолевать трудности	терпения хватает < чем на ½ занятия	3	наблюдение
			терпения хватает > чем на ½ занятия	4	
			терпения хватает на все занятие	5	
12.	Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	волевые усилия ребёнка побуждаются извне	3	наблюдение
			иногда – самим ребёнком	4	
			всегда – самим ребёнком	5	
13.	Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	ребёнок постоянно действует под воздействием контроля извне	3	наблюдение
			периодически контролирует себя сам	4	
			постоянно контролирует себя сам	5	
2	Ориентационные качества:				
21.	Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	завышенная	3	анкетирование
			заниженная	4	
			нормальная	5	

2.2	Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребёнка в освоении образовательной программы	интерес к занятиям продиктован ребёнку извне	3	тестирование
			интерес периодически поддерживается самим ребёнком	4	
			интерес постоянно поддерживается ребёнком самостоятельно	5	
3	Поведенческие качества:				
31.	Конфликтность (отношение ребёнка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	периодически провоцирует конфликты	0	тестирование, метод незаконченного предложения
			сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	4	
			пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	5	
32.	Тип сотрудничества (отношение ребёнка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	избегает участия в общих делах	0	наблюдение
			участвует при побуждении извне	4	
			инициативен в общих делах	5	