

Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДТШ»
Ю.В. Смирнова
Приказ МАУДО «ДТШ»
№ 222-09 от 13.05.2024

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Игра Го. Начало»**

Направленность Программы: физкультурно-спортивная
Возраст учащихся: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год
Год разработки Программы: 2023

Автор-составитель:
Панюков Евгений Леонидович,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Челябинск, 2024 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1. Пояснительная записка.....	3
Раздел 2. Содержание Программы.....	7
2.1. Учебный план Программы.....	7
2.2. Содержание учебного плана Программы.....	8
Раздел 3. Воспитательная деятельность.....	19
Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы	22
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации Программы.....	23
5.1. Методические материалы.....	23
Список литературы.....	23
5.2. Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса Программы.....	24
Приложение 1. Календарный учебный график Программы.....	25
Приложение 2. Карточка Программы.....	26
Приложение 3. Контрольно-измерительные материалы.....	28

Раздел 1. Пояснительная записка

Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.12.2023).
2. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 28.04.2023).
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)».
6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол №3).
7. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 08.12.2023).
8. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).
12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации №882, Министерства просвещения Российской Федерации №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ») (ред. от 22.02.2023).

13. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

14. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

15. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

16. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.01.2024).

17. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

Направленность программы «Игра Го. Начало» (далее - Программа): физкультурно-спортивная.

Уровень освоения Программы: базовый.

Актуальность Программы

Актуальность Программы продиктована развитием современного информационного общества, заключающегося в формировании информационной и технической культуры молодого поколения, вступающего в жизнь, и ориентирована, прежде всего, на развитие мыслительных способностей обучающегося: логического мышления, счетных способностей, воображения, внимания, памяти. В тоже время, Программа прививает навыки творческого сотрудничества, социального взаимодействия. Игра Го служит благоприятным условием для развития мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, а также методом воспитания волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, воспитанники приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

Отличительные особенности Программы.

Программа адаптирована для детей 5-6 лет, с учетом их возрастных особенностей и уровня развития, а также интересов и способностей обучающихся. Программа включает простые игровые упражнения, которые помогут детям научиться размещать камни на доске и понимать базовые принципы игры. В рамках освоения Программы, используется управляемый темп обучения, позволяющий детям осваивать материал постепенно, давая им время на практику и усвоение новых навыков.

В рамках реализации Программы, обучающиеся могут развивать свой творческий потенциал, навыки адаптации к современному обществу и получают

возможность полноценной организации свободного времени. Играя в Го, нужно использовать как интуицию, так и аналитические способности, поэтому дети, которые изучают Го, тренируют оба полушария своего мозга, что ведёт к развитию как творческих, так и логических способностей.

Освоение Программы также направлено на выявление одаренных обучающихся для продолжения обучения по программе «Игра Го» и участия в спортивных турнирах по игре Го.

Программа реализуется как дополнительная платная образовательная услуга.

Воспитательный потенциал Программы предполагает развитие ценностного отношения к интеллектуальному труду через овладение рациональными приемами умственной деятельности, алгоритмами рассуждения, способами решения различных познавательных задач, соблюдением правил интеллектуальной игры. Также, игра Го способствует развитию воображения, концентрации внимания, воспитанию характера и воли.

В содержание Программы включены темы: «Мой Дворец» и «Мой выбор». Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся.

Адресат Программы: 5 – 6 лет.

Возраст 5-6 лет - это старший дошкольный возраст. Он является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. Его можно назвать базовым возрастом, когда в ребенке закладываются многие личностные качества, формируется образ «Я». Важным показателем этого возраста является оценочное отношение ребенка к себе и другим. Дети могут критически относиться к некоторым своим недостаткам, могут давать личностные характеристики своим сверстникам, подмечать отношения между взрослыми или взрослым и ребенком. 90% всех черт личности ребенка закладывается в возрасте 5-6 лет. Очень важный возраст, когда мы можем понять, каким будет человек в будущем.

Ведущая потребность в этом возрасте – потребность в общении и творческая активность. Общение детей выражается в свободном диалоге со сверстниками и взрослыми, выражении своих чувств и намерений с помощью речи и неречевых средств (жестов, мимики). Творческая активность проявляется во всех видах деятельности, необходимо создавать условия для развития у детей творческого потенциала. Ведущая деятельность – игра, в игровой деятельности дети уже могут распределять роли и строить своё поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью. С 5 лет ребёнок начинает адекватно оценивать результаты своего участия в играх соревновательного характера. Удовлетворение полученным результатом начинает доставлять ребёнку радость, способствует эмоциональному благополучию и поддерживает положительное отношение к себе.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностями обучающихся.

Данная Программа может быть освоена обучающимися с ОВЗ (по запросу родителей (законных представителей) обучающихся. Возможно включение в общую группу.

Оптимальное количество обучающихся по Программе (в одной группе) – 15 человек.

Цель Программы: развитие интеллектуальных способностей обучающихся посредством игры Го.

Задачи Программы:

Личностные:

- развивать ценностное отношение к интеллектуальному труду через овладение приемами умственной деятельности;
- воспитать характер юного спортсмена-игрока.

Метапредметные:

- развивать умение планировать и осуществлять свою деятельность;
- развивать навыки бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими.

Предметные (образовательные)

- приобрести знания теории и практики игры Го;
- освоить технические приёмы игры Го;
- приобрести опыт решения задач и комбинаций в игре Го.

Планируемые образовательные результаты

Личностные:

- ценит и уважает интеллектуальный труд свой и других;
- демонстрирует спортивное поведение в игре.

Метапредметные:

- умеет определять способы действий в рамках предложенных условий и требований;
- умеет бесконфликтно и конструктивно общаться с окружающими.

Предметные:

- демонстрирует знания теории и практики игры Го;
- умеет применять технические приёмы в ходе игры;
- приобретен опыт решения задач и комбинаций в игре Го.

Объем Программы: 74 часа.

Форма обучения: очная. Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

Виды занятий: беседа, практическое занятие, объяснение, соревнования (турнир).

Срок освоения Программы: 1 год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 30 минут.

Раздел 2. Содержание Программы

2.1. Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го. Начало»

Предмет: «Настольная игра»,

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы контроля/ аттестации
			теория	практика	
1.	Раздел 1. Введение в игру Го	4	4	-	
1.1.	Инструктаж по технике безопасности	1	1	-	
1.2	«Мой Дворец»: Дворец и его традиции. «Мой выбор»: путешествие в страну Профессий	1	1	-	
1.3	Введение в образовательную программу	1	1	-	
1.4	Этикет Го	1	1	-	
2.	Раздел 2. Первая часть игры	20	10	10	
2.1	Как сделать ход	2	1	1	
2.2	Захват камней	2	1	1	
2.3	Спасение камней	2	1	1	
2.4	Запрещённые ходы	2	1	1	
2.5	Правило ко	2	1	1	
2.6	Жизнь и смерть групп	2	1	1	
2.7	Территория	4	2	2	
2.8	Начальные ходы	4	2	2	
3.	Раздел 3. Вторая часть игры	18	9	9	
3.1	Количество групп	2	1	1	
3.2	Соединение групп	2	1	1	
3.3	Разрезание групп	2	1	1	
3.4	«Дамэ»	2	1	1	
3.5	«Атари»	2	1	1	
3.6	«Двойное атари»	2	1	1	
3.7	«Самоатари»	2	1	1	
3.8	Один «глаз» из двух пунктов	2	1	1	
3.9	Статус группы. Текущий контроль	2	1	1	Тест
4.	Раздел 4. Третья часть игры	24	12	12	
4.1	Захват камней для создания глаза	2	1	1	
4.2	Спасение камней для захвата группы	2	1	1	
4.3	Построение территории в центре	2	1	1	
4.4	Построение территории в углу и на стороне	2	1	1	
4.5	Ояотоси и Серия атари	2	1	1	
4.6	«Защёлка»	2	1	1	
4.7	«Хомутик»	2	1	1	
4.8	«Лесенка»	2	1	1	
4.9	Ложный глаз (контроль соединения)	2	1	1	
4.10	Ложный глаз (жертва)	2	1	1	
4.11	Сэки – обоюдная жизнь	2	1	1	
4.12	Нейтральные пункты	2	1	1	

5.	Раздел 5. Подготовка к турниру	4	-	4	
5.1	Задачи на повторение 1 части	1	-	1	
5.2	Задачи на повторение 2 части	1	-	1	
5.3	Задачи на повторение 3 части. Текущий контроль	1	-	1	Тест
5.4	Игра на сорок камней	1	-	1	
6.	Раздел 6. Турниры	4	2	2	
6.1	Турниры на доске 9x9	2	-	2	
6.2	Сеансы одновременной игры. Итоговое занятие «Игра Го. Начало». Промежуточная аттестация	2	-	2	турнир
	Итого:	74	37	37	

2.2. Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го. Начало»

Раздел 1. Введение в игру Го (4 часа).

Тема 1.1 Инструктаж по технике безопасности (1 час).

Теория (1 час).

Инструктаж по охране труда на рабочем месте, правила поведения в учреждении при возникновении чрезвычайной ситуации.

Тема 1.2 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. «Мой выбор»: путешествие в страну Профессий (1 час).

Теория (1 час).

Беседа о Дворце пионеров и школьников им. Н.К. Крупской и его традициях. Беседа «Мой выбор»: путешествие в страну профессий. Показ слайдов с разными профессиями. Дискуссия:

- Какие профессии Вам нравятся? Почему?
- Какие профессии нужны в нашем городе/стране?
- Что нужно знать и уметь, чтобы стать специалистом в этой профессии?

Игра «Мой выбор»:

- Обучающиеся делятся на группы.
- Каждая группа получает задание выбрать профессию для своего города, объяснить, почему эта профессия важна, и какие качества нужны для работы в этой профессии.

Тема 1.3 Введение в образовательную программу (1 час).

Теория (1 час).

История возникновения игры, отличительные особенности данной игры. Что нужно для освоения игры. Что развивает данная игра. Го в России. Когда Го впервые появилась в России, когда были опубликованы первые правила на русском языке. Правила игры в Го.

Тема 1.4 Этикет Го (1 час).

Теория (1 час).

Знакомство с основными правилами поведения во время игры Го: приветствие; соблюдение тишины; первые шаги в игре; действия после партии.

Раздел 2. Первая часть игры (20 часов).

Тема 2.1 Как сделать ход (2 часа).

Теория (1 час).

Правила начала игры. Первые действия игроков. Объяснение основных правил игры:

- Правило одновременного хода.
- Правило захвата камней.
- Правило жизни.
- Показ начала игры: расстановка первых камней (косяки).

Практика (1 час).

Играющий чёрными ставит на один из игровых пунктов камень (игровые пункты образуют пересечения вертикальных и горизонтальных линий), затем, играющий белыми ставит свой камень (ходы делаются по очереди). Игра на равных начинается на пустом игровом поле. Практическая работа:

- Обучающиеся в парах выполняют задание: расстановка первых камней на доске.
- Обсуждение и коррекция ошибок.

Игровая деятельность:

- Игровое упражнение: «Начало игры».
- Каждый обучающийся делает по 3 хода, затем партнер.
- Обсуждение ходов и их стратегическое значение.

Тема 2.2 Захват камней (2 часа).

Теория (1 час).

Объяснение правил захвата камней. Что такое захват камней и как он происходит? Показ на доске примера захвата камней. Объяснение, что происходит, когда у камня или группы камней нет «дыр» (свободных точек). Дискуссия: почему захват важен в игре Го. Правила захвата камней противника. Действия игроков.

Практика (1 час).

Отработка на практике теоретических знаний: чтобы захватить камни, нужно отобрать у них все пункты свободы. Камни, у которых нет пунктов свободы НЕМЕДЛЕННО удаляются с доски! Практическая работа:

- Пары обучающихся играют друг против друга под наблюдением педагога.
- Педагог помогает, объясняет ошибки.
- После каждого захвата обучающиеся объясняют, как и почему произошел захват.

Групповая работа:

- Обучающиеся делятся на группы по 4 человека.
- Каждая группа обсуждает и представляет свою стратегию захвата камней.
- Обсуждение стратегий сообща.

Тема 2.3 Спасение камней (2 часа).

Теория (1 час).

Способы спасения камней на игровом поле. Действия игроков. Объяснение понятия «спасение камней» и его важности в игре. Введение в основные стратегии и тактики спасения камней:

- Создание живых групп.
- Использование тактических манёвров.
- Применение комбинаций и ловушек.

Практика (1 час).

Отработка технических приемов спасения камней. Самый простой способ спасения – добавить ещё один камень (удлиниться) и увеличить количество пунктов свободы своим камням. Соединёнными считаются камни одного цвета, расположенные на одной линии на соседних пересечениях.

Практическая часть:

- Разделение обучающихся на пары и распределение ролей (белые и чёрные камни).
- Игровое упражнение: обучающиеся играют партию го, в процессе которой они должны применять изученные стратегии и тактики для спасения своих камней
- Обсуждение игровых ситуаций и анализ принятых решений.

Тема 2.4 Запрещённые ходы (2 часа).

Теория (1 час).

Объяснение понятия «запрещенные ходы» (например, самоубийственные ходы, ходы, которые позволяют противнику захватывать больше камней). Показ и обсуждение примеров запрещенных ходов на доске. Обсуждение последствий таких ходов для игрока. Изучение запрещенных ходов на игровом поле. Действия игроков.

Практика (1 час).

Игровая деятельность:

- Разделение обучающихся на пары.
- Игра в го с акцентом на избегание запрещенных ходов.
- Наблюдение за игрой педагогом.

Анализ игры:

- Обсуждение игры в группе.
- Показ и анализ конкретных ситуаций с запрещенными ходами.
- Обсуждение, как избежать таких ходов в будущем.

Творческая работа:

- Задание на создание собственных ситуаций на доске с запрещенными ходами.
 - Обмен ситуациями между обучающимися и обсуждение возможных решений.
- Отработка практических навыков игры Го: запрещено делать ход, после которого не будет пунктов свободы у вашего камня (камней), или не закрывается последний пункт свободы у камня (камней) соперника.

Тема 2.5 Правило ко (2 часа).

Теория (1 час).

Основные действия игроков по правилу «ко». Объяснение правил игры «ко», включая основные действия игроков: бросок, передача, блокирование и захват. Показ и объяснение каждого действия с помощью демонстрации.

Практика (1 час).

Практическая работа:

- Разделение обучающихся на команды и проведение игры «ко» с использованием основных действий игроков.
- Наблюдение за деятельностью обучающихся и помощь в освоении основных действий. Обсуждение игры. Выявление проблем и предложение решений для улучшения навыков игры. Отработка практических навыков игры Го: запрещается ставить камень в пункт, где только что был захвачен один камень. Данное правило исключает бесконечное повторение позиции. Позиция ко действительна, когда вы захватываете ОДИН камень противника, и он может захватить только ОДИН камень в этом же пункте.

Тема 2.6 Жизнь и смерть групп (2 часа).

Теория (1 час).

Опасные действия игроков на игровом поле. Объяснение понятий «жизнь» и «смерть» в контексте игры Го. Показ примеров жизнеспособных и нежизнеспособных групп на доске. Обсуждение различий между живыми и мертвыми группами.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: важный принцип защиты камней напрямую связан с запретом на самоубийственные ходы. Группу, у которой есть (или которая может построить), как минимум, «два глаза» захватить невозможно! Обсуждение партий, сделанных обучающимися. Выявление примеров жизни и смерти групп в партиях. Обсуждение стратегий, которые могли бы помочь сохранить жизнь групп.

Тема 2.7 Территория (4 часа).

Теория (2 часа).

Границы территории игроков на игровом поле. Территория – участок игрового поля, окружённый живыми камнями одного цвета.

Практика (2 часа).

Проведение соревнования между обучающимися: выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

Тема 2.8 Начальные ходы (4 часа).

Теория (2 часа).

Знакомство с начальными ходами:

- а. Объяснение значения углов, сторон и центра доски.
- б. Показ и объяснение нескольких простых начальных ходов. Действия игроков на равных.

Практика (2 часа).

Отработка практических навыков игры: игра на равных начинается на пустом игровом поле. Начальные ходы обычно делаются в углах на третьей или четвёртой

линиях. Парная практика начальных ходов. Обсуждение и анализ сделанных ходов и ошибок.

Раздел 3. Вторая часть игры (18 часов).

Тема 3.1 Количество групп (2 часа).

Теория (1 час).

Правила формирования групп: Камни одного цвета образуют группы, которые могут быть соединены между собой по горизонтали или вертикали, но не по диагонали.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: чем меньше групп, тем легче защищаться. Поэтому нужно стремиться к объединению своих камней в одну группу.

Тема 3.2 Соединение групп (2 часа).

Теория (1 час).

Способы соединения групп. Чтобы соединить две группы камней, необходимо поставить камень на пересечение линий, где они соприкоснутся.

Во время игры игроки могут также захватывать камни противника, окружив их своими камнями с разных сторон.

Правило ко-перехвата запрещает повторение одной и той же позиции на гобане.

Если игрок не может сделать ход, он должен передать ход своему сопернику.

Игра заканчивается, когда оба игрока проходят по очереди без возможности сделать еще ход.

Победителем становится игрок, который наименее печаль складывается в результате подсчета территории и захваченных камней.

Существует также правило коми, которое добавляет к счету игрока с черными камнями определенное число баллов, чтобы компенсировать преимущество первого хода.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: способы соединения камней; прямое соединение; диагональное соединение; прыжок через один пункт; «Пасть тигра».

Практическая часть:

- Разделение на пары.
- Задание: каждой паре нужно решить несколько задач на разрезание групп, используя полученные знания.
- Контроль за ходом выполнения задания и помощь в случае возникновения вопросов.
- Обсуждение результатов.
- Выявление ошибок и объяснение правильных решений.

Тема 3.3 Разрезание групп (2 часа).

Теория (1 час).

Объяснение основных понятий игры го: камни, пункты, группы. Описание правил разрезания групп: как определить, какие группы можно разрезать, а какие нет. Примеры разрезания групп на доске. Применение тактики разрезания групп.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Проще захватить маленькую группу, чем большую. Поэтому разрезание с последующей атакой часто приносит прибыль. Разрезания, как и соединения, бывают прямыми и не прямыми. Перед атакой выберите цель. Обычно атакуют более слабые камни (с меньшим количеством дамэ).

Тема 3.4 «Дамэ» (2 часа).

Теория (1 час).

Пункты свободы. Основы для пунктов свободы.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Камень (группа камней) имеют силу (время жизни), выраженную в количестве пунктов свободы – дамэ (яп.). Количество дамэ зависит от места расположения и формы камней (одинаковые формы в углу, на стороне и в центре имеют разное количество дамэ).

Тема 3.5 «Атари» (2 часа).

Теория (1 час).

Одиночный пункт свободы.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Атари (яп.) – ситуация, в которой у камня (камней) только одно дамэ. Атари бывают грубые и глупые, мудрые и полезные. Атари в направлении первой линии. Атари в направлении своих камней. Разрезающее атари.

Тема 3.6 «Двойное атари» (2 часа).

Теория (1 час).

Пункты свободы игроков.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Двойное атари – один из самых простых и эффективных приёмов захвата камней. Запомните пословицу: «Лучший ход противника – твой лучший ход»!

Тема 3.7 «Самоатары» (2 часа).

Теория (1 час).

Пункты свободы игроков.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Самоатары – ход, который ставит свои камни в атари. Самоатары иногда полезны, но бывают вредные и неправильные самоатары, которые делают по невнимательности или не знанию.

Тема 3.8 Один «глаз» из двух пунктов (2 часа).

Теория (1 час).

Объяснение понятия «глаз» в го. Показ различий между «живым» и «мёртвым» глазом. Выяснение, почему два пункта являются минимальным условием для создания «глаза». Понятия живой и мёртвой группы.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Мёртвые камни не нужно добивать. В конце партии они просто удаляются с доски. От умения строить живые группы или убивать группы противника зависит уровень вашего мастерства! Демонстрация создания «глаза» на доске для игры. Задание для обучающихся: создать «глаз» из двух пунктов на доске, используя разные стратегии. Групповая работа: обучающиеся делятся на пары и практикуют создание «глаза» друг у друга. Обсуждение и анализ ошибок и успешных стратегий.

Тема 3.9 Статус группы. Текущий контроль (2 часа).

Теория (1 час).

Приемы перемены статуса группы.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Живая– группа, у которой есть или которая может построить два глаза! Мёртвая группа – группа, у которой нет или которая не может построить два глаза!
Текущий контроль (проведение теста).

Раздел 4. Третья часть игры (24 часа).

Тема 4.1 Захват камней для создания глаза (2 часа).

Теория (1 час).

Рассказ о том, какие комбинации камней захватывают глаза. Показ и объяснение примеров на доске. Приемы захвата камней. Различные комбинации.

Практика (1 час).

Отработка приемов захвата камней. Часто бывает, чтобы построить глаз нужно захватить один или несколько камней соперника.

Практическое занятие:

- Разделение обучающихся на пары.
- Расстановка камней на доске по случайным позициям.
- Практическое задание: захватить как можно больше глаз, следуя изученным правилам.

Игровая деятельность:

Игра в го между обучающимися, где они могут применить полученные знания о захвате камней для создания глаз. Обсуждение и анализ ошибок и успешных стратегий.

Тема 4.2 Спасение камней для захвата группы (2 часа).

Теория (1 час).

Приемы спасений камней.

Практика (1 час).

Отработка приемов спасения камней. Чтобы захватить группу, не обязательно закрывать все дамэ. Достаточно отобрать возможность построить два глаза! Мёртвые или пленные камни не нужно добивать без необходимости!

Тема 4.3 Построение территории в центре (2 часа).

14

Теория (1 час).

Приемы построения территорий в центре.

Практика (1 час).

Отработка приемов построения территорий в центре. Принципы построения территории в центре поля. Чтобы окружить территорию, нужно построить непрерывный и не разрушаемый «забор» вокруг неё. Помните, что соединения между камнями бывают прямые и не прямые.

Тема 4.4 Построение территории в углу и на стороне (2 часа).

Теория (1 час).

Показ примеров правильного построения территории в углу и на стороне на игровой доске. Объясните, какие правила следует при этом учитывать. Принципы построения территории в углах поля или на стороне.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. При создании территории первая линия играет роль уже созданного «забора». Не нужно строить «забор на заборе»! На Д.2 и Д.4 в пункты чёрным НЕ нужно ставить камни!
Практическое упражнение: деление обучающихся на пары и игровая деятельность: построение территории в углу и на стороне. Обсуждение результатов.

Тема 4.5 Оиотоси и Серия атари (2 часа).

Теория (1 час).

Объяснение значения слов «Оиотоси» и «Серия атари» в контексте игры го. Объяснение стратегии Оиотоси и ее важности в игре го. Показ примеров использования Оиотоси на простых ситуациях. Объяснение стратегии Серии атари и ее важности в игре го. Показ примеров использования Серии атари на простых ситуациях. Принципы соединения камней.

Практика (1 час).

Практическая работа:

- деление на пары и игровая деятельность, применяя изученные стратегии Оиотоси и Серии атари.
- Обсуждение игры и применения стратегий Оиотоси и Серии атари. Отработка практических навыков игры Го. Ситуация «соединиться и погибнуть». Оиотоси (яп.) – если камни с одним дамэ (в атари) соединить с другими камнями, то у всех камней будет только одно дамэ. В ситуации оиотоси не выгодно соединять камни. Лучше отдать меньше и сделать ход в другой части доски.

Тема 4.6 «Защёлка» (2 часа).

Теория (1 час).

Комбинация «защелки». Показ и объяснение комбинации «защелки» на доске. Обсуждение стратегического значения комбинации «защелки» в игре го. Показ примеров использования комбинации «защелки» в различных ситуациях игры.

Практика (1 час).

Задание для обучающихся: использовать комбинацию «защелки» в своих партиях.

15

Обсуждение игры и использования комбинации «зашелки» после каждой партии. Показ лучших примеров использования комбинации «зашелки» на доске. Обсуждение ошибок и возможных вариантов развития игры. Жертва одного камня. Жертва трех камней. «Зашёлка» – комбинация ходов, в результате которых ловятся три или больше камней противника. В «зашёлке» разрешено обратное взятие, т.к. повторения позиции нет.

Тема 4.7 «Хомутик» (2 часа).

Теория (1 час).

Комбинация «хомутик»: объяснение комбинации «хомутик»; показ игры на доске.

Практика (1 час).

Техника захвата камней. Два дамэ. Три дамэ. «Прищепка на нос». В книгах о го этот приём называют net (анг.) – сеть, гэта (яп.) – деревянная обувь. Игровая деятельность, используя комбинацию «хомутик». Обсуждение опыта игры с комбинацией «хомутик».

Тема 4.8 «Лесенка» (2 часа).

Теория (1 час).

Комбинация «лесенки»: показ и объяснение комбинации «лесенка» с помощью презентации. Обсуждение стратегического значения комбинации «лесенка» в игре го.

Практика (1 час).

Принципы строительства лесенки: после удлинения у камней противника должно быть только два дамэ, на пути «лесенки» нет камней противника, ваши камни не попадут в атари. Ситё (яп.) – способ захвата камней по форме похожий на лесенку (ladder – англ.). «Лесенка» – сочетание приёмов «Атари в направлении к своим камням» + «Непрерывное атари». Игровая деятельность:

- Задание для игры: использовать комбинацию «лесенка» в своих ходах.
- Обсуждение опыта использования комбинации «лесенка» в игре.
- Выявление трудностей, с которыми столкнулись обучающиеся, и обсуждение возможных решений.

Тема 4.9 Ложный глаз (контроль соединения) (2 часа).

Теория (1 час).

Объяснение понятия «ложный глаз» в игре го. Показ примеров ложных «глаз» на доске. Объяснение важности использования комбинаций для создания ложных «глаз». Комбинации для ложных «глаз».

Практика (1 час).

Чтобы глаз стал «ложным» нужно создать один из трёх типов позиций:

1. Сжимающий камень стоит на второй линии («ложный глаз» получается на первой линии),
2. Сжимающие камни стоят «через пункт» друг от друга («ложный глаз» получается в любой части доски),
3. Сжимающие камни стоят «по большой диагонали» друг от друга («ложный глаз» получается выше первой линии).

Задание для обучающихся: создать комбинации для ложных «глаз» на доске. Наблюдение за процессом игры и помощь обучающимся в создании комбинаций. Обсуждение созданных комбинаций и их эффективности. Показ лучших примеров на доске. Обсуждение ошибок и возможных улучшений.

Тема 4.10 Ложный глаз (жертва) (2 часа).

Теория (1 час).

Дополнительная комбинация ложного «глаза».

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: способ создания «ложного глаза»: нужно пожертвовать, вбросить камень в разрезающий пункт.

Тема 4.11 Сэки - обоюдная жизнь (2 часа).

Теория (1 час).

Объяснение основных понятий: «Сэки» и «обоюдная жизнь». Показ игры го и демонстрация основных правил. Дополнительная комбинация особых позиций.

Практика (1 час).

Сэки – особые позиции, которые относятся к проблемам жизни и смерти групп. Это позиции, когда у групп нет двух глаз, но они считаются живыми. Между безглазыми группами в сэки должно быть два или больше общих дамэ.

Между одноглазыми группами в сэки должно быть одно или больше общих дамэ.

В сэки очков нет! Практическая работа: обучающиеся играют в го, используя стратегию «Сэки». Обсуждение игровых ситуаций и анализ ошибок.

Тема 4.12 Нейтральные пункты (2 часа).

Теория (1 час).

Объяснение понятия «нейтральный пункт» и его значение в игре. Показ игры на доске, где выделяются нейтральные пункты. Разбор примера игры с нейтральными пунктами. Приближение к окончанию партии.

Практика (1 час).

В конце партии на границе территорий чёрных и белых остаются пункты, которые никому не приносят очков. Они называются «нейтральными». Игровая деятельность обучающихся по использованию нейтральных пунктов. Обсуждение лучших партий.

Раздел 5. Подготовка к турниру (4 часа)

Тема 5.1 Задачи на повторение 1 части (1 час).

Практика (1 час).

Отработка приемов и способов ходов 1 части. Игровая деятельность. Обсуждение и анализ ошибок и успешных стратегий.

Тема 5.2 Задачи на повторение 2 части (1 час).

Практика (1 час).

Отработка приемов и способов ходов 2 части. Игровая деятельность. Обсуждение и анализ ошибок и успешных стратегий.

Тема 5.3 Задачи на повторение 3 части. Текущий контроль (1 час).

Практика (1 час).

Отработка приемов и способов ходов 3 части. Текущий контроль (проведение теста).

Тема 5.4 Игра на сорок камней (1 час).

Практика (1 час).

Изучение основных принципов игры го по упрощенным правилам. Игра на доске 9x9 и по 40 чёрных и белых камней. Начиная на пустой доске, делая ходы по очереди, выигрывает тот, кто первый выставил все свои игровые камни. Захваченные камни возвращаются противнику и снова становятся игровыми. То есть чем больше камней захватили, тем больше ходов нужно сделать, чтобы выставить 40 камней.

Раздел 6. Турниры (4 часа)

Тема 6.2 Турниры на доске 9x9 (2 часа).

Практика (2 часа).

Закрепление основных правил на маленьком игровом поле.

1. Демонстрация примера игры:

- Разыгрывание короткой игры между педагогом и одним из обучающихся.
- Комментирование ходов и объяснение стратегии игры

2. Практическое занятие:

- Деление обучающихся на пары для проведения турнира.
- Проведение игры каждой пары с обсуждением ходов и стратегий.

Тема 6.2 Сеансы одновременной игры. Итоговое занятие «Игра Го. Начало» «Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа).

Практическое применения навыков и принципов игры го в форме одновременной игры. Итоговое занятие «Игра Го. Начало». Промежуточная аттестация. Определение результатов освоения программного материала.

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и право-порядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по ДООП «Игра Го. Начало» являются:

- формирование коммуникативных навыков и способности к совместной работе;
- формирование ценностного отношения к здоровому и безопасному образу жизни;
- укрепление физического и психического здоровья;
- воспитание морально-волевых и нравственных качеств: целеустремленности, самообладания, ответственности, патриотизма.

Основные целевые ориентиры определяются на основе российских базовых конституционных ценностей с учётом целевых ориентиров результатов воспитания обучающихся в общеобразовательных организациях, что обеспечивает единство содержания воспитания, воспитательной деятельности, воспитательного пространства во всех образовательных организациях, в которых обучаются дети.

Основные целевые ориентиры воспитания детей ДООП «Игра Го. Начало»:

- развитие социальных навыков: Игра Го может быть игрой для двух игроков или командной игрой, что способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в коллективе;
- воспитание уважения и умения проявлять спортивный дух в игровом процессе;
- формирование сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья, соблюдения правил личной и общественной безопасности;
- формирование у обучающихся навыков саморегуляции и самоорганизации в процессе игры;
- формирование установки на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), на физическое совершенствование с учётом своих возможностей и здоровья;
- формирование установки на соблюдение и пропаганду здорового

образа жизни, сознательное неприятие вредных привычек, понимание их вреда;

- воспитание высоких морально-этических норм и нравственных качеств у спортсмена - гражданина России;
- воспитание волевых проявлений, связанных со спортивной деятельностью, но имеющих непосредственное отношение к воспитанию общих черт характера, важных для трудовой и общественной деятельности.

3.2. Формы и методы воспитания

Дополнительное образование имеет практико-ориентированный характер и ориентировано на свободный выбор педагогом таких видов и форм воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у детей индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основными формами воспитания по методу воздействия в ДООП «Игра Го. Начало» являются:

- получение информации об истории возникновения игры Го, о связи игры с древними китайскими традициями; о распространении игры Го в других странах; о роли игры в современном обществе; знакомство с великими мастерами игры и их игровыми стилями и т.д., как источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения (важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.);

- практические занятия обучающихся (учебно-тренировочные, подготовка к соревнованиям) - способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию умений в области целеполагания, планирования, укреплению внутренней дисциплины, дают опыт долгосрочной системной деятельности;

- участие в воспитательных мероприятиях коллектива/объединения, где проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи;

- итоговые мероприятия (соревнования) - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, воспитывают ответственность, целеустремленность, самообладание, патриотизм, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

В воспитательной деятельности с обучающимися по ДООП «Игра Го. Начало» используются следующие методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение);
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упреждений (приучения);
- методы стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);

- методы самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

3.3. Условия осуществления воспитательного процесса, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе предусматривает не определение персонализированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижении в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, о влиянии воспитательных мероприятий в рамках реализации программы на коллектив обучающихся.

3.4. Календарный план воспитательной работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игра Го. Начало»

№ п/п	Название мероприятия	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Добро пожаловать!»	знакомство обучающихся с традициями коллектива; создание благоприятной психологической атмосферы для дальнейшего обучения в объединении	Сентябрь	фото-и видеоматериалы с выступлением обучающихся на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
2.	День открытых дверей	воспитание чувства уважения к традициям ДПШ и чувства сопричастности к успехам коллектива	Май	фото-и видеоматериалы с выступлением обучающихся на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»

Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Форма Контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Тест	низкий	более 40% правильных ответов в тесте
	средний	более 55% правильных ответов в тесте
	высокий	более 70% правильных ответов в тесте

Промежуточная аттестация

Форма контроля	Уровень освоения материала	Характеристика уровней освоения
Турнир	низкий	игра по правилам турнире без нарушения правил
	средний	игра по правилам без нарушения правил и одна победа в турнире
	высокий	игра по правилам без нарушения правил и более одной победы в турнире

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го. Начало» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го. Начало» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации Программы

5.1. Методические материалы

Форма обучения – очная; с применением дистанционных образовательных технологий.

Основные формы учебных занятий:

1. Беседа – диалогический метод обучения, при котором преподаватель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит обучающегося к пониманию нового материала или проверяет усвоение уже изученного.
2. Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.
3. Объяснение – словесный метод обучения, заключающийся в истолковании закономерностей, существенных свойств изучаемых объектов, отдельных понятий, фактов или явлений при изучении, как правило, теоретического материала различных наук, при раскрытии коренных причин и следствий в явлениях природы и общественной жизни.
4. Соревнование (турнир) - форма учебного занятия, мобилизующая обучающихся на теоретическую и практическую подготовку. Соревнования различаются по условиям зачета, составу сторон в партиях, спортивным дисциплинам, возрастным группам участников, форме встреч, системам проведения, процедуре обмена ходами между соперниками (очно за доской, онлайн).

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

Форма организации образовательного процесса: групповая.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, здоровьесберегающие технологии и др.

Список литературы

Литература для педагога:

1. Панюков, Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» / Челябинск 2022. - 480 с.
2. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. / Калининград 1990. - 231с.
3. Шикшин, В.Д. Цумэ-го. Теория и практика /В.Д. Шикшин. – Казань. 2006. -195 с.

Литература для обучающихся:

1. «Игра го. От простого к сложному» 1 том. / Челябинск 2020. - 180 с.
2. «Игра го. От простого к сложному» 2 том. / Челябинск 2020. - 190 с.

5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса Программы

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
I. Информационно-коммуникационные средства (программные средства)		
1.	Игровые программы: GnuGO http://www.gnu.org/software/gnugo/ WinHonte http://www.jellyfish-go.com	1
2.	Mane Face of Go http://shop.chessok.ru/shop/index.php?productID=749- системные требования: Windows, 20 Mb RAM, 15 Mb свободного места на жестком диске, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков, разрешение экрана 640x480 с глубиной цвета 8 бит.	1
3.	http://gofederation.ru/ - информация о турнирах, новости	
4.	популярные игровые сайты: http://www.gokgs.com/ , http://pandanet-igs.com/ , http://www.tygemgo.com/	
5.	Партии профессиональных игроков http://igokisen.web.fc2.com/news.html	
6.	Решение задач: https://gogameguru.com/get-better-at-go/go-problems/	
7.	Стандартные варианты: http://goban.org/	
II. Учебно-практическое оборудование		
1.	комплекты – наборы для занятий игры в го	15
III. Мебель		
1.	стол	10
2.	стулья	20
3.	шкафы для хранения оборудования	2
4.	демонстрационная доска	1
5.	стеллаж для хранения инвентаря	1
IV. Дидактические материалы		
1.	наглядно-иллюстрационный материал по темам: Фусэки, дзёсэки, Ёсэ,	12
2.	раздаточный материал – «Решбники» - комплекты задач по темам: Фусэки, Дзёсеки, Ёсэ	12

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Игра Го. Начало» в 2024/2025 учебном году**

		Комитет по делам образования города Челябинска																																																										
		Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска"																																																										
Утверждаю: Директор МАУДО "ДПШ" Ю.В. Смирнова 1 сентября 2024 г.		Первый заместитель директора А.А. Завьялов 1 сентября 2024 г.																																																										
		Календарный учебный график																																																										
		ФИЛИАЛ 2024-2025																																																										
название программы, группа	Сентябрь					Октябрь					Ноябрь					Декабрь					Январь					Февраль					Март					Апрель					Май					Июнь					Июль					Август				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52								
	2-8 сентября	9-15 сентября	16-22 сентября	23-29 сентября	30 сентября -6 октября	7-13 октября	14-20 октября	21-27 октября	28 октября-3 ноября	4-10ноября	11-17 ноября	18-24 ноября	25 ноября-1 декабря	2-8 декабря	9-15 декабря	16-22 декабря	23-29 декабря	30 декабря-5 января	6-12 января	13-19 января	20-26 января	27 января-2 февраля	3-9 февраля	10-16 февраля	17-23 февраля	24 февраля-2 марта	3-9 марта	10-16 марта	17-23 марта	24-30 марта	31 марта-6 апреля	7-13 апреля	14-20 апреля	21-27 апреля	28 апреля-4 мая	5-11 мая	12-18 мая	19-25 мая	26 мая-1 июня	2-8 июня	9-15 июня	16-22 июня	23-29 июня	30 июня-6 июля	7-13 июля	14-20 июля	21-27 июля	28 июля-3 августа	4-10 августа	11-17 августа	18-24 августа	25-31 августа								
полугодие	первое полугодие 01.09.2024 - 31.12.2024																		второе полугодие 01.01.2025 -31.05.2025																																									
"Игра Го. Начало"	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	в	2	2	2	2/т	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2/т	2	2	2/п																								
	т- текущий контроль																																																											
	п-промежуточная аттестация																																																											
	в-выходные праздничные дни																																																											

Приложение 2

КАРТОЧКА

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Игра Го. Начало»

Наименование	Содержание
название ДООП	«Игра Го. Начало»
краткое название ДООП	«Игра Го. Начало»
направленность программы	физкультурно-спортивная
краткое описание	интеллектуальная настольная японская игра «Го» дает возможность осуществления многообразной и увлекательной игровой деятельности в условиях прямого сопротивления, закаляет волю и развивает логику. Обучающийся изучает правила интеллектуальной игры, приемы игры, решает задачи и анализирует партии и комбинации
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Раздел 1. Введение в игру Го <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Инструктаж по технике безопасности 1.2 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. «Мой выбор»: путешествие в страну Профессий 1.3 Введение в образовательную программу 1.4 Этикет Го 2. Раздел 2. Первая часть игры <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Как сделать ход 2.2 Захват камней 2.3 Спасение камней 2.4 Запрещённые ходы 2.5 Правило ко 2.6 Жизнь и смерть групп 2.7 Территория 2.8 Начальные ходы 3. Раздел 3. Вторая часть игры <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Количество групп 3.2 Соединение групп 3.3 Разрезание групп 3.4 «Дамэ» 3.5 «Атари» 3.6 «Двойное атари» 3.7 «Самоатари» 3.8 Один «глаз» из двух пунктов 3.9 Статус группы. Текущий контроль 4. Раздел 4. Третья часть игры <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Захват камней для создания глаза 4.2 Спасение камней для захвата группы 4.3 Построение территории в центре 4.4 Построение территории в углу и на стороне 4.5 Оготоси и Серия атари 4.6 «Защёлка» 4.7 «Хомутик» 4.8 «Лесенка»

	<ol style="list-style-type: none"> 4.9 Ложный глаз (контроль соединения) 4.10 Ложный глаз (жертва) 4.11 Сэки – обоюдная жизнь 4.12 Нейтральные пункты 5. Раздел 5. Подготовка к турниру <ol style="list-style-type: none"> 5.1 Задачи на повторение 1 части 5.2 Задачи на повторение 2 части 5.3 Задачи на повторение 3 части. Текущий контроль 5.4 Игра на сорок камней 6. Раздел 6. Турниры <ol style="list-style-type: none"> 6.1 Турниры на доске 9x9 6.2 Сеансы одновременной игры. Итоговое занятие «игра Го. Начало». Промежуточная аттестация
ключевые слова для поиска программы	интеллектуальная игра, настольная игра, «Го», дамэ, атари, ко
цель и задачи	цель Программы: развитие интеллектуальных способностей, обучающихся посредством освоения игры «Го»
результат	по итогам освоения Программы обучающийся: знает теорию игры Го; умеет применять технические приёмы в ходе игры; имеет опыт решения задач и комбинаций в игре Го
материальная база	учебный класс, оборудованный учебной мебелью, комплектами игр Го, турнирными часами
требования к состоянию здоровья	Нет
наличие медицинской справки для зачисления	Нет
возрастной диапазон	5 - 6
число учащихся в группе	15
способ оплаты	внебюджет
продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	74/2

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы Программы

Текущий контроль

Форма контроля: тестирование (Разделы 1-3).

Обучающийся выбирает правильный вариант(ы) ответа предложенного теста.

Вопросы теста

Происхождение и термины игры	
1. Где появилась игра го?	А) В Индии Б) В Китае
2. Когда появились игра го?	А) 1000 лет назад Б) 4500 лет назад
3. Почему го называется «го»?	А) так читается японский иероглиф для этой игры Б) так читается китайский иероглиф для этой игры
4. Что обозначает термин «дамэ»?	А) Свободный пункт Б) Занятый пункт
5. Что обозначает термин «атарн»?	А) группа камней с одним дамэ Б) группа камней с двумя дамэ
Правила игры	
6. Запрещено делать ход, если...	А) было захвачено два камня Б) позиция повторится
7. Два хода подряд...	А) Можно сделать Б) Нельзя сделать
8. Найти верный ответ: «Во время партии запрещается...»	А) Пользоваться мобильными устройствами Б) Записывать ходы противника и показания часов
9. Если противник сказал «пас», нужно...	А) Обязательно ответить «пас» Б) Подумать и сделать ход
10. Если внутри группы есть два свободных пункта, то туда ставить камень...	А) Разрешено Б) Запрещено
11. Принципы начала партии. В начале партии надо: (Отметьте правильные суждения)	А) Ставить камни на третью и четвёртую линии Б) Ставить камни на первую и вторую линии В) Ставить камни только в одном углу

Ответы:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Б	Б	А	А	А	Б	А	А	Б	А	А

Форма контроля: тестирование (Разделы 4-5).

Обучающийся выбирает правильный вариант(ы) ответа предложенного теста.

Вопросы теста

1. Сколько лет назад появилась игра Го?

- А) 2 с половиной года назад;
- Б) 25 лет назад;
- В) 250 лет назад;

Г) от 2500 до 5000 лет назад;

Д) эта игра такая древняя, что даже предположить невозможно.

2. В Го играют два игрока, один черными камнями, а другой - белыми. Они по очереди ставят на доску по одному камню. Который из игроков обычно ходит вторым?

- А) тот, у которого черные камни;
- Б) тот, у которого белые камни;
- В) тот, кто старше по возрасту;
- Г) тот, кто младше по возрасту;
- Д) тот, кто проиграет в «камень-ножницы-бумага».

3. Что нужно, чтобы победить в партии Го?

- А) захватить один камень противника;
- Б) своими первыми ходами занять как можно пунктов «хоси»;
- В) иметь сильную волю, стальной характер и способности к математике;
- Г) заработать больше очков, чем противник;
- Д) своими первыми ходами занять как можно больше крайних угловых пунктов).

4. Премудрый Сун Дук спрашивает у своего ученика Дун Дука: «Если я поставлю три белых камня в середине пустой доски 9x9, какое минимально возможное количество черных камней потребуется, чтобы снять их с доски?» Помогите Дун Дуку, подсчитайте это количество камней и выберите правильный ответ.

- А) 7;
- Б) 8;
- В) 9;
- Г) 10;
- Д) 12.

5. В Го первый ход делают черные. С чем это связано?

- А) черный цвет нападающих символизирует агрессивные намерения;
- Б) черный цвет камней игрока, делающего первый ход, символизирует землю, на которой он возводит свои крепости;
- В) в китайской культуре белый цвет связан со старостью, осенью, увяданием, т.е. завершением цикла, поэтому белые ходят вторыми;
- Г) это было сделано, чтобы отличаться от множества прочих игр, где первый ход делают белые;
- Д) ни с чем, так исторически вышло.

6. Игроки А и Б играют партию в турнире с часами. А и Б не успели довести игру до логического завершения, при этом А сильно ведет по очкам, но время у него только что закончилось, а у Б время еще есть. Что вы скажете про результат данной партии? Выберите правильный вариант.

- А) ничья, т.к. игра не была логически завершена;
- Б) победа А, после оценки позиций обоих игроков судьями турнира;

- В) победа Б, по времени;
 Г) партия будет переиграна, т.к. игра не была логически завершена;
 Д) партия не будет учитываться, т.к. игра не была логически завершена.
- 7. У одного из игроков в процессе партии закончились камни в чаше. Игрок сделал вывод, что проиграл. Верный ли вывод сделал игрок?**
- а) Да. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то этот игрок признается проигравшим. Именно поэтому очень важно до начала игры пересчитать камни в чашах и убедиться, что их количество одинаково.
 б) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то он может двигать те камни, которые уже находятся на доске. За ход один камень может быть передвинут с одного пересечения линий на соседнее по вертикали либо горизонтали.
 в) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то данная партия признается сыгранной вничью.
 г) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то он может взять еще камней и довести игру до логического завершения.
 д) Среди перечисленных вариантов нет правильного ответа.

8. Выберите правильное окончание старинной поговорки Го. «Двигающий горами...»

- А) живет в гору;
 Б) должен мудро использовать силу;
 В) начинает с камешков;
 Г) не режет бамбук;
 Д) не плывет по течению.

9. Которое из японских названий игры Го отсылает к старинной легенде о дровосеке? (Согласно этой легенде, дровосек повстречал в лесу двух бессмертных, играющих в незнакомую ему игру, и так засмотрелся, что, когда игра закончилась и игроки исчезли, он обнаружил, что поседел, а в родной деревне его уже никто не помнит, поскольку прошло сто лет).

- А) «Дзаин» (Сидящий отшельник);
 Б) «Сюдан» (Разговор камнями);
 В) «Уро» (Ворона и цапля);
 Г) «Ранка» (Сгнившее топорище);
 Д) «Хоэн» (Квадрат и круг).

10. Чем различаются камни для Го в японской и китайской традиции?

- А) ничем не отличаются;
 Б) материалом - японские делаются из фаянса и вязкого стекла, а китайские - из пластика или полудрагоценных камней;
 В) размером - японские меньше диаметром, зато больше в толщину, чем китайские;
 Г) формой - японские круглые, а китайские квадратные; в Россию Го пришло из Японии, поэтому мы играем круглыми камнями;
 Д) формой - японские двояковыпуклые, а китайские плоско-выпуклые.

11. Как вы считаете, почему у Шиндо Хикару, главного героя аниме и манги «Хикару и Го», на футболке цифра 5?

- А) потому что Хикару - пятый дан по Го;
 Б) потому что «пять» по-японски звучит «го»;
 В) потому что Хикару - отличник в школе;
 Г) потому что Хикару считает эту цифру счастливой;
 Д) просто так, обычная футболка с цифрой.

Ответы:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Г	Б	Г	А	А	В	Г	В	Г	Д	Б

Промежуточная аттестация

Форма контроля: соревнование (турнир).

Оценочный лист

№	Критерии	Степень выраженности	Баллы
1.	Знание теоретических основ игры (основные термины и правила)	- Не знание основных изученных правил и терминов, отсутствие интереса к программе	0
		- Знание теории го (5-6 правильных ответов теста)	1
		- Знание теории го (7-8 правильных ответов теста)	2
2.	Знание основных принципов и технических приёмов игры	- Знание теории го (9-10 правильных ответов теста)	3
		- Не знание или не понимание изученного материала	0
		- Необходимость в подсказках, репродуктивный уровень усвоения материала	1
3.	Правильное решение контрольных задач	- Допускается знание и выполнение основных принципов и приёмов с помощью педагога	2
		- Знание основных технических приёмов и правил в игре го, умение применять на практике	3
		- Не может решить ни одной задачи	0
		- Решает 1-2 задачи из 6	1
		- Решает 3-4 задачи из 6	2
		- Решает 5-6 задачи из 6	3

Если обучающийся набрал 0-3 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на достаточном уровне.

Если обучающийся набрал 4-6 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на среднем уровне.

Если обучающийся набрал 7-9 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на высоком уровне.

Карта педагогического наблюдения метапредметных результатов

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии оценки						
		Развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотношения своих действий с результатом на основе самоанализа		Развитие навыков бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими посредством освоения различных средств коммуникации и способов саморегуляции своего поведения				
		Развиты навыки планирования своей работы	Умеет нести ответственность за результаты действий	Умеет определять способы действия в рамках предложенных условий и способен ставить цель и выбирать пути ее достижения	Умеет взаимодействовать со сверстниками и педагогом	Развита социальная компетентность, готовность к осуществлению общественно значимой деятельности	Владеет различными социальными ролями	Владеет и применяет нормы взаимоотношения в коллективе

+ 1 – владеет в совершенстве
0 – средний уровень
- 1 – не владеет

Педагог дополнительного образования _____

Анкета определения знаниевого компонента сформированности личностных результатов дополнительной общеобразовательной программы

Ценностное основание/ориентир: Культура

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

32

3.	Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
4.	Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как живое существо

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Здоровье у человека – состояние полного физического, душевного и социального благополучия	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Здоровый образ жизни создает наилучшие условия для нормального течения физиологических и психических процессов	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Здоровье — это естественная, абсолютная и непреходящая жизненная ценность в жизни любого человека	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

7 – 12 баллов - показатель полностью сформирован
5 – 6 баллов – показатель частично сформирован
0 – 4 – баллов показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как духовный образ

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Человек с богатым внутренним миром или духовно богатый человек	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Духовное богатство – это единственный вид богатства, лишить которого человека невозможно	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Душа человека – это стержень, основа его бытия и определяет его со-бытие	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
4.	Духовно богатый человек обязан знать историю своего народа, элементы его фольклора, быть разносторонне образованным	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован

33

0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как представитель моего социального окружения

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Общение для человека - это главное условие его психического и социального становления	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Коммуникация – это конструктивный процесс взаимодействия между людьми или их группами с целью передачи информации либо обмена сведениями	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Дружба – это искренние, бескорыстные взаимоотношения, построенные на доверии и взаимном уважении	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
4.	Командная работа — это огромная возможность для личного и профессионального роста всех членов команды	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован

6 – 9 баллов – показатель частично сформирован

0 – 5 – баллов – показатель не сформирован