муниципальное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества»

Принята на
педагогическом совете
Протокол № 2
«23 » мая 2025г.

Утверждаю
директор МАОУДО «ЦДТ»
_____ М.А. Шульман
Приказ № 95/5-2 от 23.05.2025г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 48B371452A86EA8BD90AE973486FB39F
Владелец: Шульман Мария Анатольевна
Действителен: с 06.10.2025 до 30.12.2026

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Игра го»

Направленность: физкультурно-спортивная
Уровень: начальное обучение
Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Вепринский Вадим Ефимович -
педагог дополнительного образования

г. Биробиджан,
2025г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «Игра го».

Го – старинная настольная логическая игра со своими атрибутами: доска и камни. Как и в шахматах, в ней все зависит от способности игрока предвидеть ход игры, составить и воплотить в партии оптимальный план действий. Го – древнее искусство, с давней историей и культурой. Этикет Го имеет две составляющие: как внешнюю – правила обращения с камнями и поведения в партии, так и внутреннюю – уважение к партнеру, игре, традициям. Го – интеллектуальная игра, которую придумали в Китае более 2000 лет назад. В настоящее время в десятках стран мира, в том числе и в России, созданы федерации Го, проводятся национальные чемпионаты, чемпионаты Европы и мира среди любителей, многочисленные профессиональные турниры. В России присваиваются звания «мастера спорта» и «гроссмейстера» по игре в Го. По богатству вариантов она не имеет себе равных среди родственных видов спорта – шахмат и шашек.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

1) Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2) Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» (с изменениями на 21 июля 2020 года);

3) Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

4) Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

5) Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018г.;

6) Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

7) 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»;

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) Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 № АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»;

10) Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества»;

11) Положение «О дополнительной общеобразовательной программе МАОУДО «ЦДТ», утверждено приказом от 23.03.2022г. № 50/3-2;

12) Положение «О формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центра детского творчества», утверждено приказом от 30.05.2016г. № 93/3-2;

13) Положение «Об аттестации по окончанию обучения в муниципальном автономном образовательном учреждении дополнительного образования «Центр детского творчества», утверждено приказом от 22.03.2023г. № 49/3-2.

Актуальность программы.

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.

Игра го – это интеллектуальная игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, направленная на умственное развитие. Процесс обучения азам игры го способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А. Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Игра Го необходима и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам она поможет отточить их логический аппарат, а у мечтателей она позволит создать столь необходимый для учёбы в школе баланс.

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 го-школам и направлениям), а также в результате систематического участия в соревнованиях и турнирах различного уровня.

Отличительными особенности:

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 также формируют стимул для воспитанников - ощущение постоянного личностного роста.

Направленность - физкультурно-спортивная.

Форма обучения – очная.

Срок реализации - 1 год,

Адресат программы 7-10 лет,

Уровень освоения - ознакомительный.

Режим занятий – 2 академических часа в неделю, количество часов в год -144 .

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся посредством обучения игре Го.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- научить обучающегося самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;

- создать условия для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

2. Развивающие:

- развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- развить навыки групповой работы;
- способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;

- заложить идеи развития у младших школьников собственной активности, целеполагания, личной ответственности.

3. Воспитательные:

- воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени.

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

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).

Предметные результаты:

- знать термины: активных игровых действий (атари, симари, хираки, утикоми). Системных разделов игры (фусеки, джосеки, тюбан, йосе).
- знать правила захвата групп камней, условия их существования на игровом пространстве;
- различать местоположение позиций, ориентация в пространстве (верх-низ игрового поля);
-сравнивать между собой предметы, явления;
-обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на группы противника, организовать защиту своих камней;
- уметь ориентироваться на игровой доске;
-определять последовательность событий;
-выявлять закономерности и проводить аналогии.

По окончании начального курса обучения по программе «Игра го» учащиеся смогут самостоятельно сыграть партию на доске 9*9 и подсчитать результат. По окончании базового курса обучения - участвовать в соревнованиях на доске 13*13 в сопровождении педагога, демонстрируя уровень игры 25-20 кю (начальная оценка уровня игры - 30 кю).

Ожидаемые результаты программы:

-Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
-Приобретение теоретических знаний и практических навыков игры го.
-Освоение новых видов деятельности (дидактические задания, игровые упражнения, соревнования).
-Развитие умственного потенциала обучающихся, их способности мыслить и действовать.
-Появление потребности к интеллектуальным играм.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов
1	Общие понятия Го. Как играть в Го. Правила Го. История Го. Принципы принятия решений во время игры	8
2	Тактические и стратегические приёмы. Игра 9х9	16
3	Базовые сложные формы. Среднее го. 13х13 Навыки системной соревновательной игры	34

4	Подготовка к большому го. Освоение больших пространств го	32
5	Технические приёмы для завоевания превосходства. Атака и защита	46
6	Связь тактики и стратегии го	8
Итого		**144**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Общие понятия го. Как играть в го. Правила го. История го.

Принципы принятия решений во время игры.

Теория: Введение в образовательную программу. Знакомство с кружком, планом его работы. Требования к оборудованию рабочего места. Изучение правил безопасности труда и личной гигиены. Изучение правил и истории го. Изучение принципов принятия решений во время игры го.

2. Тактические и стратегические приёмы.

Игра 9х9.

Теория: Знание теории – необходимый компонент творчества игры го.
Теория борьбы. Понятие игровой партии. Цель игры. Связь теории и практики.
Практика: Приобретение первоначальных умений и навыков игры.

3. Базовые сложные формы. Среднее го. 13х13

Теория: Навыки системной соревновательной игры. Теория борьбы. Понятие игровой партии. Цель игры. Связь теории и практики.

4. Подготовка к большому го. Освоение больших пространств го.

Теория: Сложные формы как совокупности простых. «Квадрат и круг» основа большинства форм го.

5. Технические приёмы для завоевания превосходства. Атака и защита

Теория: Образное и математическое объяснение негармоничных форм. Пустой треугольник L, Гипсовая рука, «Косточка сливы» или крестик, Пельмень, утюг, шляпа и другие персонажи, Пасть тигра, «Кейма», «тоби».
Сложные формы как совокупности простых. «Квадрат и круг» основа большинства форм го.
Изучение базовых форм. Простые группы. «Кагэма» - ложный глаз, «Миаи» - связанные точки.

6. Связь тактики и стратегии го.

Теория: «Обезьянье го»: хитрые ходы и зеркальное Го. Формы и ключевые точки в задачах на ЖиС.

«Забытый чемодан». Формы из шести пунктов. Объединение «дзесек» и ЖиС. Распространённые ошибки при вторжении в сан-сан. (хане, тигр, пустой треугольник и др)

L крепость Разные варианты атаки и выживания «L».

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№ занятия	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Фактическая дата	Примечание
1.		История го. Понятие территории. Захват камней. Лестница «ситё».	2	.	
2.		«Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры го. Ориентировка в пространстве игрового поля	2		
3.		Тактика го. Как захватывать камни и группы камней.	2		
4.		Захват 1,2,3 камней. Запрещённые ходы.	2		
5.		Сравнения. Образы го. Восприятие событий на игровом поле го. Партия профессионалов 19х19.	2		
6.		Соединение и разделение, как основные приёмы го. Решение задач. Выработка методики решения.	2		
7.		Ко. Другие правила и традиции го. Этикет го	2		
8.		го – как головоломка. Го-задача, как квест. Решение задач.	2		
9.		Начало игры, середина, окончание. Полноценная игра на учебной доске 9х9.	2		
10.		Зачёт по первой «десятке». Тестирование	2		

		на уровень. Бальная система оценок (школьная) + традиционная японская система оценки с присвоением «кю»			
11.		«Живая черепаха». ЖИС.	2		
12.		Приёмы защиты и атаки как приоритет из других ходов. «Накаде» - центр форм	2		
13.		Большие пространства «крепости» - Разрушение крепостей Г,Т,О,Ь	2		
14.		Сравнительный анализ разных территорий, как по форме по размерам, так и по месту расположения. 9х9,13х13, 19х19	2		
15.		Образное и математическое объяснение негармоничных форм. Пустой треугольник L, Гипсовая рука, «Косточка сливы» или крестик, Пельмень, утюг, шляпа и другие персонажи, Пасть тигра, «Кейма», «тоби».	2		
16.		Сложные формы как совокупности простых.	2		
17.		Изучение базовых форм. Простые группы. «Кагэма» - ложный глаз, «Миаи» - связанные точки.	2		
18.		Последнее правило Го - «Магари симоку». Разница японских и китайских правил	2		
19.		Повторение. Открытое тестирование у доски.	2		

20.		Тестирование на уровень. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем и большом поле 13х13, 19х19	2		
21.		Любительские и профессиональные Кю и даны.	2		
22.		Знакомство с игровым полем 13х13. Основные отличия от 9х9 и 19х19. Стратегия игры на 13х13. Захват углов	2		
23.		«Рисунок камнями» - дзёсеки. Понятие устойчивых последовательностей ходов	2		
24.		Формы на основе базовых.	2		
25.		Маленькие группы и большие мойо. Угловая защита .	2		
26.		«Обезьянье Го»: хитрые ходы и зеркальное Го. Формы и ключевые точки в задачах на ЖиС	2		
27.		«Забытый чемодан». Формы из шести пунктов.	2		
28.		L крепость Разные варианты атаки и выживания «L»	2		
29.		Подготовка к промежуточному тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	2		

30.		Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры	2		
31.		Распространённые ошибки при вторжении в сан-сан. (хане, тигр, пустой треугольник и др)	2		
32.		Три камня в ряд (сан-рен-сей), четыре камня в ряд (ё-рен-сей).	2		
33.		Количественное сравнение эффективности камней. Пон-нуки – самая маленькая живая группа	2		
34.		Способы упрощения сложной позиции до базовой формы	2		
35.		Объединение «дзесек» и ЖиС.	2		
36.		Использование Ключевых точек формы для атаки и защиты. Хадзама.	2		
37.		Прогнозирование событий в го.	2		
38.		«Квадрат и круг» основа большинства форм Го	2		
39.		Использование Ключевых точек формы для атаки и защиты.	2		
40.		Рейтинг. Игра на форе - гандикап	2		
41.		Подготовка к итоговому тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	2		
42.		Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем и большом поле	2		

		13х13, 19х19			
43.		«Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры го. Ориентировка в пространстве игрового поля	2		
44.		Тактика го. Как захватывать камни и группы камней.	2		
45.		Захват 1,2,3 камней. Запрещённые ходы.	2		
46.		Сравнения. Образы го. Восприятие событий на игровом поле го. Партия профессионалов 19х19.	2		
47.		Соединение и разделение, как основные приёмы го. Решение задач. Выработка методики решения.	2		
48.		Ко. Другие правила и традиции го. Этикет го	2		
49.		го – как головоломка. Го-задача, как квест. Решение задач.	2		
50.		Начало игры, середина, окончание. Полноценная игра на учебной доске 9х9.	2		
51.		Зачёт по первой «десятке». Тестирование на уровень. Бальная система оценок (школьная) + традиционная японская система оценки с присвоением «кю»	2		
52.		«Живая черепаха». ЖИС.	2		
53.		Приёмы защиты и атаки как приоритет из других	2		

		ходов. «Накаде» - центр форм			
54.		Большие пространства «крепости» - Разрушение крепостей Г,Т,О,Ь	2		
55.		Сравнительный анализ разных территорий, как по форме по размерам, так и по месту расположения. 9х9,13х13, 19х19	2		
56.		Образное и математическое объяснение негармоничных форм. Пустой треугольник L, Гипсовая рука, «Косточка сливы» или крестик, Пельмень, утюг, шляпа и другие персонажи, Пасть тигра, «Кейма», «тоби».	2		
57.		Сложные формы как совокупности простых.	2		
58.		Изучение базовых форм. Простые группы. «Кагэма» - ложный глаз, «Миаи» - связанные точки.	2		
59.		Последнее правило Го - «Магари симоку». Разница японских и китайских правил	2		
60.		Повторение. Открытое тестирование у доски.	2		
61.		Тестирование на уровень. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем и большом поле 13х13, 19х19	2		
62.		Любительские и профессиональные Кю и	2		

		даны.			
63.		Знакомство с игровым полем 13х13. Основные отличия от 9х9 и 19х19. Стратегия игры на 13х13. Захват углов	2		
64.		«Рисунок камнями» - дзёсеки. Понятие устойчивых последовательностей ходов	2		
65.		Формы на основе базовых.	2		
66.		Маленькие группы и большие мойо. Угловая защита .	2		
67.		«Обезьянье Го»: хитрые ходы и зеркальное Го. Формы и ключевые точки в задачах на ЖиС	2		
68.		«Забытый чемодан». Формы из шести пунктов.	2		
69.		L крепость Разные варианты атаки и выживания «L»	2		
70.		Подготовка к промежуточному тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	2		
71.		Подготовка к промежуточному тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	2		
72.		Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры	2		
	Итого		**144**		

Организационно-педагогические условия

1.Материально-техническое обеспечение:

В процессе реализации программы овладеть необходимыми знаниями, умениями и навыками ребятам в творческом объединении помогают средства обучения. Для непрерывного и успешного учебного процесса в наличии имеются оборудование и материалы:

-помещение (кабинет, класс);

-качественное электроосвещение;

- столы;

- стулья;

- шкаф для хранения игровых принадлежностей;

- настенная доска.

2.Учебно-практическое оборудование:

- демонстрационная доска для разбора партий и позиций с большим количеством занимающихся;

- таблицы к различным турнирам.

3.Технические средства обучения:

- ноутбук с выходом в интернет;

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 обучающимся 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 обучающегося со своими педагогом как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов - получение обучающимся 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 детей между собой на уровне группы, коллектива, то есть в защищенной, дружественной про-социальной 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 обучающимся 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 немыслимо существование гражданина и гражданского общества.

Для отслеживания результатов предусматриваются 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;

Промежуточный контроль в формах:

- практические работы;
- товарищеские матчи и матчи-турниры;
- командные и личные соревнования с другими коллективами.

Самооценка и самоконтроль определение обучающимся 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 обучающимся и не допускает сравнения его с другими детьми.

Результаты проверки фиксируются в зачётном листе педагога. В рамках накопительной системы, создание портфолио обучающегося.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- 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 педагог обучающимся при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебно – методическая литература для педагога.

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/uchebnik-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

Програмы для ПК и android
1. Igowin – программа для игры с ПК 9х9 для начинающих
2. SmartGo – редактор игры, сборник задач, база партий профессионалов прошлого и настоящего времени, тренажер для игры с ПК
6. HactarGo – программа для игры оболочка Android

Игровые сервера
1. www.go-online.com - самый простой игровой сервер
2. www.gokgs.com - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату.
3. 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»
6. Е. Панюков «Задачи для начинающих 1-8 том» (2016 г.)

СОДЕРЖАНИЕ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ПО УРОВНЯМ ОБРАЗОВАНИЯ

Начальный общий уровень образования - 7-10 лет:

На данном образовательном уровне главной целью является развитие личностных качеств обучающихся, воспитательный процесс направлен на выработку потребностей к учебно-познавательной, трудовой, творческой, социальной деятельности, развитию собственной личности – саморазвитию, их дальнейшую социализацию – адаптацию к жизни в обществе и осознание необходимости взаимодействия с ним, выработка социально-активной позиции личности, формирование и развитие этических принципов личности обучающихся, волевых способностей и личностных качеств.

Воспитательная работа осуществляется в соответствии с целями и задачами программы и целями и задачами ЦДТ на текущий учебный год, направлена на личностное развитие

обучающихся. усвоение обучающимися социально значимых знаний основных норм, выработанных на основе ценностей с целью формирования гражданской и патриотической позиции;

- формирование и побуждение к проявлению позитивного отношения обучающихся к общественным и культурным ценностям.

- приобретение обучающимися соответствующего ценностям и ориентирам опыта поведения, его применения в процессе учебной деятельности.

Особое внимание уделяется воспитанию этики поведения на соревнованиях – обучающиеся осваивают нормы поведения во время соревнований. Во время обучения дети знакомятся также и с этическими нормами, которые необходимо соблюдать спортсмену: трудолюбие, самоотдача, самоорганизация, ответственное и уважительное отношение. Обучающиеся осваивают этику спортсмена – учатся правильному поведению во время и после соревнований.

Участие обучающихся в городских, региональных соревнованиях позволяет определить уровень освоения программы, пережить ситуацию успеха, чувство коллективизма и желание совершенствоваться. Все это способствует поддержанию интереса к занятиям, а также оказывает помощь в вопросах профессиональной ориентации.

Занятия го способствуют формированию личности ребенка, вырабатывается определенная система ценностей, чувство ответственности за общее дело. Современный подросток должен представлять собой личность, обладающую внутренней свободой, и осуществлять свою деятельность в соответствии с общечеловеческими ценностями, быть коммуникативным, бесконфликтным и доброжелательным по отношению к окружающим.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

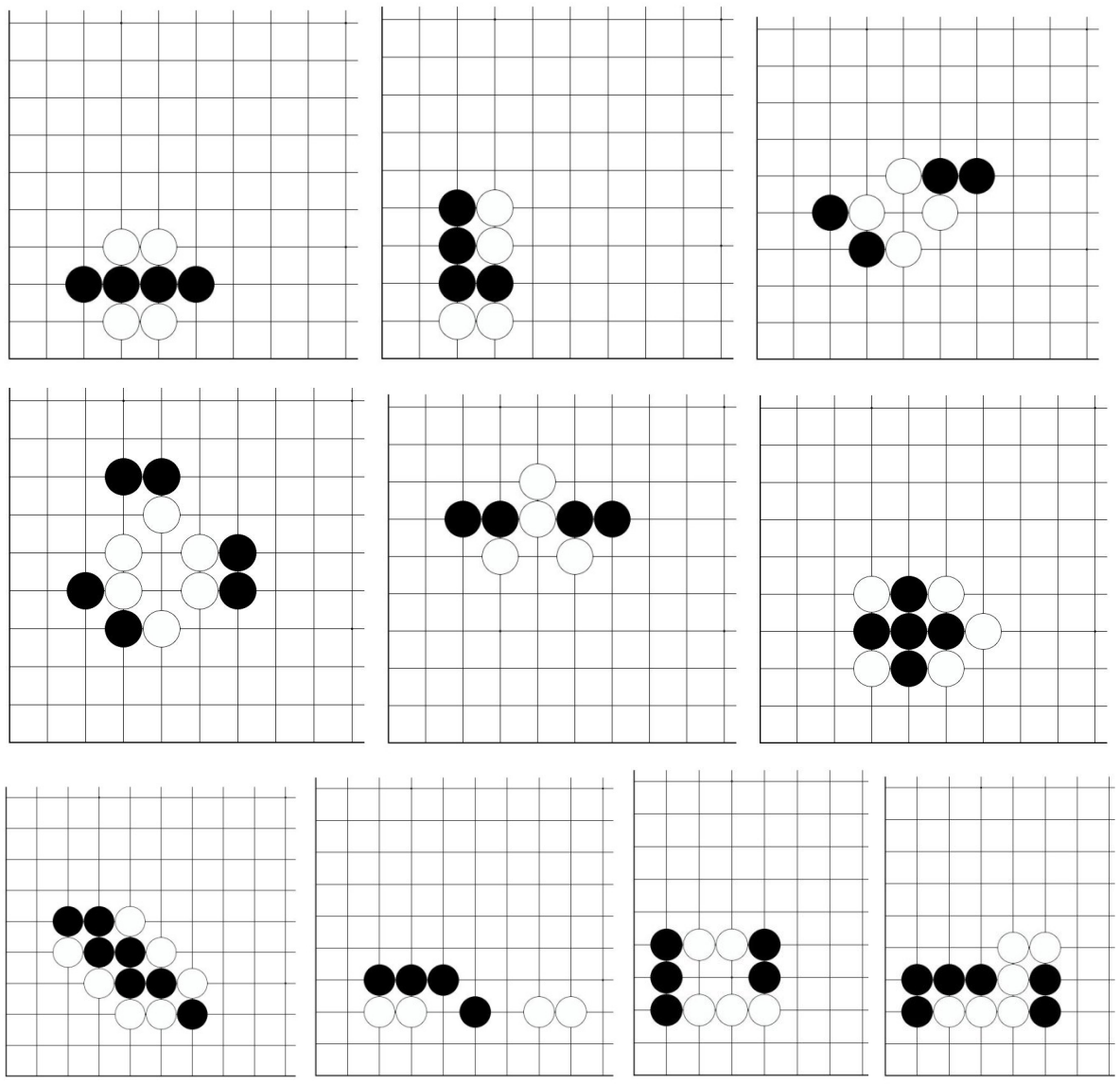
Занятие 06 «Дружить интереснее!» (Захват № 2).

Задача:

Соединение и разделение, как основные приёмы Го. Решение задач. Выработка методики решения.

План:

1. Сколько нужно сделать ходов, чтобы построить живую группу? Что проще: соединить камень (или группу камней) с другой живой группой или строить свои два глаза?
2. Прямые и косвенны соединения «цуги», прыжки, «бамба».
3. Прямые и косвенные способы разрезания «кири».
4. Решаем задачи вместе.
5. Как найти лучшее решение?
6. «Лучший ход соперника твой лучший ход».



ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

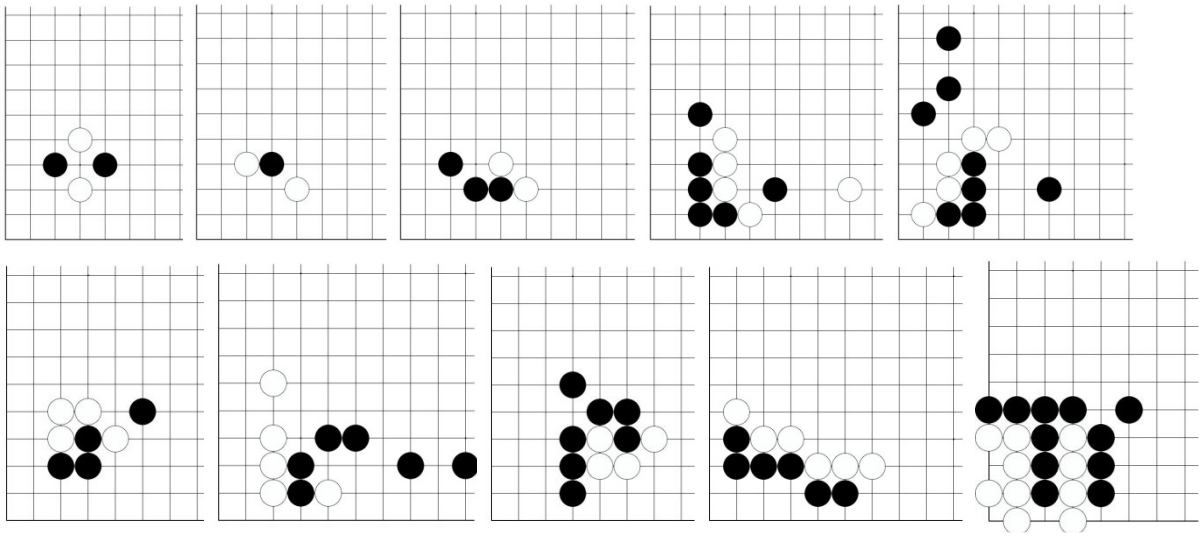
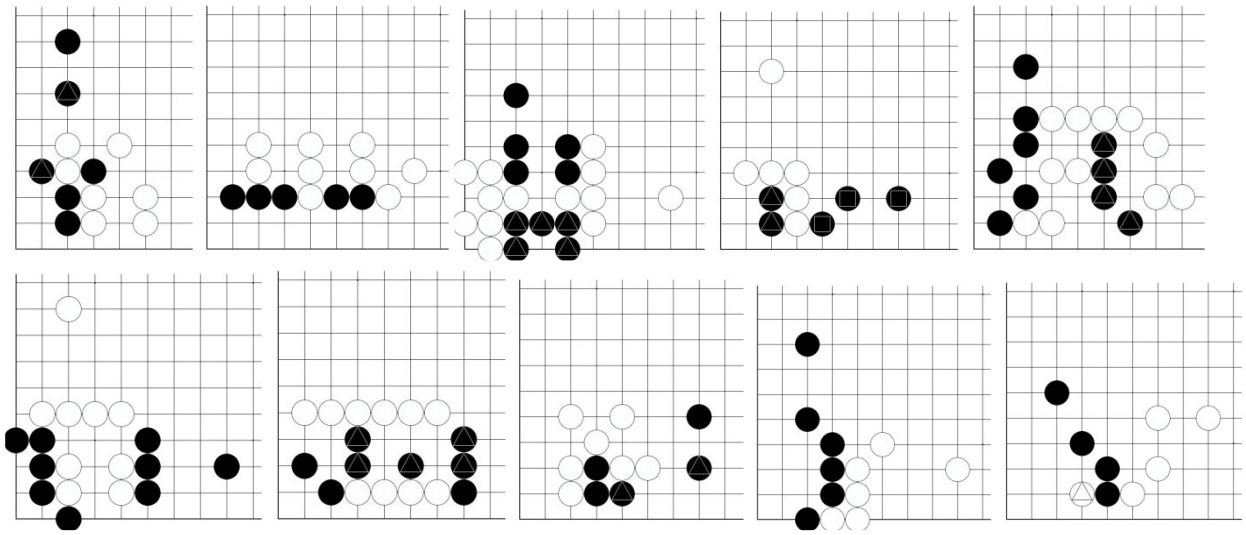
Обучающийся _____

Домашнее задание 06-01. Разделение.

Везде ход чёрных.

Нарисуйте черный камень разделяющий белые камни на две группы.

Обратите внимание, как бы ходили белые, если бы они ходили первыми.



Домашнее задание 06-02. Соединение. Везде ход чёрных, кроме последней диаграммы. Нарисуйте камень, позволяющий соединить группы.
Обратите внимание, как бы ходили белые, если бы они ходили первыми.