Муниципальное автономное нетиповое
образовательное учреждение
«Городской дворец творчества»

ПРИНЯТО:
на заседании Педагогического совета
МАНОУ «ГДТ»
протокол № 4 от 05.06.2026

УТВЕРЖДЕНО:
приказом директора МАНОУ «ГДТ»
от 06.06.2026 № 1901-од
_____ Л.К. Габышева

«Игра Го. Подготовка к соревнованиям»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей от 7 до 16 лет, срок реализации – 1 год

физкультурно-спортивная направленность

Автор - составитель:
Бабицкая Анна Антоновна
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

Екатеринбург 2026

Комплекс основных характеристик программы
Пояснительная записка

Игра Го — это настольная стратегическая игра, вид интеллектуального спорта. В настоящее время в России происходит активное развитие игры Го: открываются новые школы, увеличивается общее число игроков и спортивных соревнований. Родители так же проявляют интерес к игре Го при выборе программ дополнительного образования для своих детей.

В Екатеринбурге Го представлено в виде клубного движения и развивающих программ для детей. Одними из которых являются ДООП «Игра Го. Основы», «Игра Го. Общая подготовка», «Игра Го. Спортивная подготовка», реализуемые в МАНОУ «ГДТ».

Ежегодно ребята из объединения успешно участвуют в открытых городских турнирах, областных чемпионатах, Первенствах России по игре Го.

Часть детей, обучающихся по основным программам и мотивированных на высокий результат освоения, заинтересованы в повышении уровня мастерства и успешности выступления в турнирах различного уровня.

Данные обучающиеся нуждаются в дополнительной подготовке в части:

- стратегии ведения игры;
- углублённых знаний техники игры Го;
- навыка анализа собственных партий;
- индивидуальной отработки ошибок.

Методический опыт подготовки к подобным мероприятиям лег в основу программы «Игра Го. Подготовка к соревнованиям». В программе учитываются особенности развития личности школьника при переходе от младшего к старшему подростковому возрасту. Учитывается подстегивающий дух соперничества и стремление ребят найти близких по духу людей среди тех, с кем им интересно соревноваться.

Программа рассчитана на обучающихся, желающих углубленно заниматься игрой Го и участвовать в конкурсных мероприятиях высокого уровня.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игра Го. Подготовка к соревнованиям», имеет **физкультурно-спортивную направленность** и построена в соответствии с **базовым** уровнем сложности.

Программа разработана с учётом следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями).
3. Указ Президента Российской Федерации от 07 мая 2024 года № 309 О национальных целях развития Российской Федерации до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в ред. 30.04.2026).

5. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная Министерством Просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 (в ред. от 21 апреля 2023 № 302).

6.Концептуальные подходы к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области, утвержденные Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д.

7. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

8. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации СП 2.4.2.4283-26 от 2 июня 2026 г. N 19 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

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

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 изменениями).

12. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

13. Федеральный закон от 13.07.2020 № 189 ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями).

14. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом (с изменениями и дополнениями).

15. Постановление Правительства Свердловской области от 7 ноября 2019 г. N 761-ПП «Об утверждении Стратегии молодежной политики и патриотического воспитания граждан в Свердловской области на период до 2035 года».

16. Государственная программа Свердловской области «Развитие системы образования в Свердловской области до 2025 года», утвержденная Постановлением

Правительства Свердловской области от 19.12.2019 № 920-ПП (в ред. 21 мая 2026 № 311-ПП).

17. Концептуальные подходы к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области, утвержденные Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д).

18. Устав и иные локальные нормативные акты МАНОУ «ГДТ».

Актуальность

Актуальность программы заключается в том, что турниры и любые состязания воспитывают целеустремленность, учат преодолевать стресс, адекватно реагировать на неудачу. Детям 7-16 лет свойственно соперничество и возможность проявить себя в ходе интеллектуального состязания (в социально одобряемой деятельности) привлекает их. Программа помогает раскрыть потенциал высокомотивированных обучающихся в интеллектуальной деятельности.

Программа «Игра Го. Подготовка к соревнованиям» отражает приоритеты Стратегии государственной культурной политики, и направлена на создание условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации и возможности для самореализации и развития талантов.

Программа ориентирована на решение одной из основных задач реализации направления стратегии социально-экономического развития Свердловской области на 2016 – 2030 года – создание комфортной среды для жизни жителей Свердловской области, что реализуется через создание условий для развития интеллектуального потенциала населения.

Отличительная особенность программы

Данная программа «Игра Го. Подготовка к соревнованиям» направлена на подготовку учащихся к спортивным соревнованиям по виду спорта го, предполагает индивидуальную работу с учащимися, отработку основных ошибок, выработку индивидуальных рекомендаций по повышению уровня игры.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы обусловлена подбором методов обучения и воспитания, соответствующих возрастным особенностям, познавательным и эмоциональным потребностям обучающихся. Формируется дополнительная мотивация интересов; побочный результат – мотивация к предметам, которые изучаются в ДООП «Игра Го.Основы».

Адресат программы

Программа ориентирована на возраст обучающихся от 7 до 16 лет, разработана с учётом психофизиологических особенностей данных возрастных категорий.

Возрастные особенности обучающихся

Младший школьный возраст – качественно своеобразный этап развития ребёнка. Развитие высших психических функций и личности в целом происходит в рамках ведущей на данном этапе деятельности (учебной – согласно периодизации Д.Б. Эльконина), сменяющей в этом качестве игровую деятельность, которая выступала как ведущая в дошкольном возрасте. Включение ребёнка в учебную деятельность знаменует начало перестройки всех психических процессов и функций. В свою очередь, подготовка к турнирам в данном возрасте поможет сгладить данный переход от игровой к учебной деятельности.

Постепенное включение образовательного контекста в соревнования, которые дети привыкли рассматривать как инструмент развлечения, позволит сохранить мотивацию к обучению и ослабить психологическое давление, которое испытывает ребенок при смене ведущей формы деятельности.

12-13 лет – критический период. Происходит формирование нового уровня мышления, логической памяти, избирательного, устойчивого внимания. Ломаются и перестраиваются все прежние отношения ребенка к миру и к самому себе, развиваются процессы самосознания, приводящие в конечном счете, к той жизненной позиции, с которой школьник начинает свою самостоятельную жизнь. Наряду с учебной деятельностью проявляется мощная потребность в интимно-личностном общении. Функцию контроля деятельности выполняют эмоции. Идет мыслимое и воображаемое проигрывание всех самых сложных сторон будущей жизни. Основное новообразование этого периода – социальное сознание, перенесенное во внутренний план мышления.

В возрасте 14 достаточно развит уровень рефлексии, устойчивая самооценка и осознанное формирование элементов мировоззрения. Центральное новообразование этого возраста – возникновение представления о себе «не как о ребенке»; подросток начинает чувствовать себя взрослым, растет потребность в признании его внешней, социальной, интеллектуальной взрослости окружающими. Интеллектуальная взрослость выражается в стремлении что-то знать и уметь по-настоящему. Это стимулирует развитие познавательной деятельности, содержание которой выходит за рамки дополнительной общеобразовательной программы. Значительный объем знаний у подростков – результат самостоятельной работы. Учение приобретает у таких обучающихся личный смысл и превращается в самообразование. Эмоции имеют важное значение, но всё больше «включается» голова.

В возрастной группе 15–16 лет старшие подростки проходят значимые этапы взросления, включающие завершение формирования лобных долей головного мозга и улучшение когнитивных функций, активную самоидентификацию с определением личных ценностей, целей и жизненных ориентиров, стремление занять позицию взрослого члена общества и активное участие в общественной жизни школы и внешкольных мероприятиях. Важно поддерживать индивидуализацию учебного процесса, вовлекая подростков в проекты и мероприятия, способствующие профессиональному ориентированию и личностному развитию.

Формы и методы обучения, предусмотренные программой, применяются в соответствии с возрастными особенностями обучающихся.

Принципы формирования учебных групп.

На обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе принимаются все желающие дети, обучающиеся в МАНОУ «ГДТ» по программам «Игра Го. Основы», «Игра Го. Общая подготовка», «Игра Го. Спортивная подготовка». Количество детей в группах – 12-15 человек.

Срок освоения программы

Общий объем часов по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игра Го. Подготовка к соревнованиям» составляет 144 часа. Программа рассчитана на 1 год обучения, 36 недель.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут. Продолжительность одного академического часа 35 мин. Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Организация образовательного процесса

Программа имеет традиционную модель освоения содержания в течение 1 года обучения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа состоит из одного образовательного раздела – «Игра Го. Подготовка к соревнованиям»: углубленное изучение различных техник и стратегии игры Го. И реализуется в рамках традиционной модели организации образовательного процесса.

Помимо непосредственного практического изучения теории игры Го, содержание обучения включает в себя соревнования и турниры, разборы партий, знакомство с партиями известных спортсменов.

Программа нацелена на то, чтобы ребёнок развивал интеллектуальные способности, волевые качества, гибкость мышления, получил навыки коллективного общения и командной работы, общие этические нормы.

Методы обучения

В основе преподавания используются методы, направленные на развитие интеллектуальных способностей детей с учётом их индивидуальных возможностей:

– объяснительно-иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию);

– репродуктивные методы обучения (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);

– метод анализа и сравнения (при освоении материала занятия, обучающиеся должны научиться анализировать сыгранные партии, находить логические связи между решениями и последствиями);

– мозговой штурм (поиск вариантов решения проблемной ситуации в партии);

– практический метод (игра, тренинги, упражнения).

Форма обучения: очная и дистанционная с применением дистанционных технологий и электронного обучения. Программа включает такие формы работы:

– индивидуальная;
– групповая;
– фронтальная.

Виды занятий: групповые учебно-тренировочные занятия, индивидуальные занятия, самостоятельная работа, участие в соревнованиях.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы: беседа, итоговая аттестация, итоговый турнир.

Работа с родителями

Родители являются важными участниками образовательного процесса. Программа предполагает вовлечение родителей в совместную и взаимодополняющую воспитывающую и учебную деятельность.

Формы работы с родителями:

1. Групповые формы:

Родительское собрание. На собрании обсуждаются проблемы жизни объединения и родительского коллектива. Педагог направляет деятельность родителей в процессе его подготовки. Это взаимный обмен мнениями, идеями, совместный поиск.

2. Индивидуальные формы:

1) Индивидуальная консультация. Эта форма самая распространенная и эффективная. На индивидуальных беседах родители более охотно и откровенно рассказывают о тех огорчениях и беспокойствах, которые их тревожат. Консультации можно проводить по инициативе педагога (устное приглашение при встрече или по телефону, письменное приглашение) или по инициативе самих родителей.

2) Анкетирование, диагностика. Проводится для выяснения запросов родителей, удовлетворенность работой педагога, объединения, учреждения. Заполненные анкеты должны храниться в течение учебного года. Затем они утилизируются, а обобщенные результаты педагог хранит как минимум в течение 5 лет (межаттестационный период). Письменные отзывы родителей о деятельности педагога составляются, как правило, в свободной форме, хранятся у педагога в папке достижений или портфолио.

В течение учебного года родители также оказывают посильную помощь в процессе подготовки к различным соревнованиям и мероприятиям.

Цель и задачи общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель программы - повышение мотивации к интеллектуальной деятельности и развития волевых качеств личности обучающегося.

З**адачи программы**:

Образовательные:

– познакомить с техникой игры Го продвинутого уровня;

– развивать представления о стратегических и тактических основах игры Го;

– обучить игровым приемам продвинутого уровня;

– обучить правилам поведения и основам культуры на соревнованиях по виду спорта го;

– научить работать в специализированных компьютерных программах для участия в интернет-соревнованиях;

– сформировать навыки чтения и составления схем игры, восприятия информации в знаковой форме (понимание обозначений, основных терминов, ходов в игре).

Развивающие:

– развить у обучающихся логическое мышление, воображение, память;

– развить тактическое и стратегическое мышление;

– сформировать у обучающихся личностную мотивацию повышения своего уровня игры;

– сформировать способность принимать игровую задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

– сформировать навыки анализа собственных партий и поиска ошибочных решений.

Воспитательные:

– воспитывать ответственность, самостоятельность, усидчивость, трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;

– сформировать ориентацию на принципы фейр-плей (честная игра, уважение к сопернику, уважение к правилам и решениям судей);

– формировать адекватную самооценку и отношение к победам или неудачам;

– развивать навыки коллективного общения и командной работы, общие этические нормы.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Предметные:

- знание техники игры Го продвинутого уровня;
- представление о стратегических и тактических основах игры Го;

- знание игровых приемов продвинутого уровня;
- знание правил поведения и основ культуры на соревнованиях по виду спорта го;
- умение работать в специализированных компьютерных программах для участия в интернет-соревнованиях;
- умение читать и составлять схемы игры, умение воспринимать информацию в знаковой форме (понимание обозначений, основных терминов, ходов в игре).

Метапредметные:
- умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
- навык анализа партии;
- способность схематизации (чтение схем игры и составление их);
- способность представлять информацию в знаковой форме (понимание обозначений, основных терминов, ходов в игре);
- умение представлять информацию и продукт собственной деятельности в символической форме (работа на гобане в процессе игры);
- навык отбирать и анализировать необходимую информацию.

Личностные:
- стремление развивать свои способности;
- доброжелательность и уважение к своей и чужой командам;
- умение находить единомышленников;
- умение прогнозировать ход событий, критическая оценка ситуаций;
- умение адекватно оценивать свои способности;
- умение преодолевать стресс и не бояться неудач.

Содержание общеобразовательной общеразвивающей программы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Количество часов (теория/практика)	Формы аттестации/контроля
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2 (2/0)	Беседа, опрос
2	Техника игры в середине партии	28 (10/18)	Опрос, решение задач
3	Практическая часть	112 (26/86)	Беседа, опрос
4	Повторение и отработка пройденного материала	2 (0/2)	Тест, решение задач
Всего по программе: 144 часа			

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	**Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности**	2	2		Беседа, опрос
2.	**Техника игры в середине партии**				Опрос, решение задач
2.1	Формы камней	10	4	6	
2.2	Жизнь и смерть групп	8	2	6	
2.3	Дзёсэки	10	4	6	
3.	**Практическая часть**				Беседа, опрос, наблюдение
3.1	Тренировочные партии	30		30	
3.2	Разборы партий	30		30	
3.3	Разборы партий профессиональных игроков	26	13	13	
3.4	Типичные ошибки	26	13	13	
4.	**Повторение и отработка пройденного материала**	2		2	Тест, решение задач
	Всего часов:	144	38	106	

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение в программу. Обзор Го школ, клубов и турниров России. Этикет Го. Инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности.

2. Техника игры в середине партии

2.1. Формы камней

Теория. Хорошие формы камней: прочные формы соединения (ноби, косуми), прыжковые формы соединения (кэйма, огэйма, прыжок через 1 и 2 пункта), прыжок от стенки, поннуки, плотные формы, комбинации форм.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.2. Жизнь и смерть групп

Теория. Техника захвата групп: сокращение глазного пространства, удар внутрь глазной формы. Техника выживания групп: расширение глазного пространства, ход в критический пункт, захват камней противника.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.3. Дзёсэки (розыгрыш углов)

Теория. Основные дзёсэки пункта 4-4, дзёсэки пункта 4-3. Ключевые идеи дзёсэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3. Практическая часть

3.1. Тренировочные партии

Практика. Тренировочные партии, отработка теоретического материала на доске.

3.2. Разборы партий

Практика. Индивидуальные разборы партий учащихся, отработка основных ошибок.

3.3. Разборы партий профессиональных игроков

Теория. Разборы партий известных российских игроков, разборы партий профессиональных игроков Кореи, Китая и Японии.

3.4. Типичные ошибки

Теория. Разбор распространённых ошибок в начале и середине партии.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

8. Повторение и отработка пройденного материала

Практика. Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

Организационно - педагогические условия.
Условия реализации программы.
Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения
1	Количество учебных недель	36 недель
2	Количество учебных дней	72
3	Количество часов в неделю	4
4	Количество часов	144
5	Недель I полугодия	15
6	Недель II полугодия	21
7	Дата начала обучения	15 сентября
8	Каникулы	31 декабря - 8 января
9	Выходные	4.11, 23.02, 01.05, 09.05.
10	Окончание учебного года	31 мая

Материально-техническое обеспечение:

Для организации образовательного процесса и успешной реализации программы необходимо:

- кабинет для занятий;
- столы;
- стулья;
- шкафы для хранения оборудования;
- комплекты – наборы для занятий игры в Го (игровые камни, доски 13х13, доски 19х19);
- демонстрационная доска и демонстрационные камни;
- проектор.

Кадровые обеспечение программы: педагоги дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства, рейтинг в Российской Федерации Го не ниже 1400 (2 спортивный разряд).

Методические материалы:

- Книги по теории игры Го.
- Сборники задач.
- Сборники партий.

– Подборки обучающих и художественных фильмов.
– Контрольно-оценочные материалы.

Информационное обеспечение: аудио-, видео-, интернет источники. Группа в социальной сети Вконтакте является сетевым ресурсом, группа на игровом сервере OGS является площадкой для организации электронного обучения.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.

С целью определения уровня освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, а также для повышения эффективности и улучшения качества образовательного процесса проводится педагогический мониторинг в течение всего периода обучения. Педагогический мониторинг включает три этапа диагностики: первичный, промежуточный и итоговый. Результаты педагогического мониторинга фиксируются в сводных таблицах.

Формы аттестации/контроля и оценки, позволяющие определить достижение обучающимися планируемых результатов по программе:

– беседа, опрос;
– практическая работа;
– тестовые работы;
– участие в турнирах.

Мониторинг личностных и метапредметных результатов проводится в начале и в конце учебного года. Для оценки качества личностных и метапредметных результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го. Основы» разработаны следующие критерии: взаимодействие в команде (умение обучающегося продуктивно общаться, готовность помочь при коллективном решении задач); познавательная активность (желание обучаться, узнавать новое, работать с информацией); ответственность (проявляется при выполнении функциональных заданий, известных, повторяющихся); социальная идентичность (индивидуальное чувство принадлежности к творческому объединению, образовательному учреждению своей стране. Убежденность в собственной значимости для развития среды, к которой принадлежит сам ребенок). Способы обработки и интерпретации результатов в **Приложении № 1.**

Критерии оценки предметных результатов освоения программы:

– знание хороших и плохих форм;
– знание живых и мертвых групп, основных технических приёмов захвата и выживания групп;
– знание стандартных розыгрышей угла (дзёсэки);
– умение выстраивать стратегию ведения партии;
– умение защищать свои камни и захватывать камни противника;
– умение огораживать территорию и атаковать территорию противника.

Все достижения демонстрируются учащимися во время проведения соревнований, которые проводятся в течение учебного года. Работа учащихся оценивается педагогами.

Виды и формы контроля

Реализация программы «Игра Го. Подготовка к соревнованиям» предусматривает текущий контроль и итоговую аттестацию.

В качестве форм текущего контроля могут использоваться наблюдения педагога, решение практических и теоретических задач.

Итоговая аттестация проводится в форме проверочных занятий и/или турниров.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение:

- активность участия в проводимых МАНОУ «ГДТ» мероприятиях;
- позиционирование себя членом клуба игры Го МАНОУ «ГДТ»;
- самоконтроль и уверенность в поведении и деятельности;
- привлечение к занятиям других детей;
- умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- участие в социально-значимых мероприятиях и акциях;
- вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

Оценочными материалами для отслеживания **предметных** результатов служат:

- тестовые задания, которые состоят из задач на темы, пройденные за полугодие. По каждой задаче ставится оценка «+» или «-» (**Приложение № 2, приложение № 3**).
- участие в соревнованиях.

Промежуточная **аттестация** обучающихся проводится по окончанию обучения по программе, с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка, и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы, в следующих **в формах**: итоговая тестовая работа, участие в соревнованиях.

Список литературы для педагога.

1. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. / Калининград 1990. - 231с.
2. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих» /Челябинск 2018. - 480 с.
3. Шикшин В.Д. Цумэ-го. Теория и практика /В.Д. Шикшин. – Казань. 2006. - 195 с.
4. Bozulich Richard. Get strong at tesuji/ Kiseido, 1996. -180 с.
5. Bozulich Richard. Get strong at endgame/ Kiseido, 1996. -180 с.
6. Bozulich Richard. Get strong at invasion/ Kiseido, 1996. -180 с.
7. Bozulich Richard. Making Good Shape/ Kiseido, 2002. -201с.
8. Bozulich Richard. 501 opening problem/ Kiseido, 2002. -252с.
9. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume One/ The Nihon Kiin, 1990/ -198 с.
10. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Two/ The Nihon Kiin, 1990/ -190 с.
11. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Three / The Nihon Kiin, 1990/ -196 с.
12. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Four/ The Nihon Kiin, 1990/ -195 с.
13. Lee Jae-Hwan. Joseki Jeongseok Compass/ Badukpopia, 2008. -167с.
14. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 1/ Badukpopia, 2008. 168с.
15. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 2/ Badukpopia, 2008. -168с.
16. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 3/ Badukpopia, 2008. -168с.
17. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 4/ Badukpopia, 2008. -168с.

Список рекомендуемой литературы для обучающихся и родителей

1. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume One/ The Nihon Kiin, 1990/ -198 с.
2. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Two/ The Nihon Kiin, 1990/ -190 с.
3. Бозулич Ричард, Роб ван Зайст. Пятьсот и еще одна задача по фусэки. Киев . 2004. 264 с.

Ресурсы удаленного доступа

1. Игровой сервер OGS. Правила игры Го, задачи, дзёсэки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://online-go.com/
2. Канал Российской Федерации Го. Леции. Разборы партий. Обзоры турниров. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.youtube.com/@GofederationRu
3. Портал Josekipedia. Справочник по дзёсэки. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.josekipedia.com/
4. Портал Tsumego-hero. Сборники задач. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://tsumego-hero.com/

Сведения о педагогах

Бутырских Анна Антоновна – педагог дополнительного образования по игре Го МАНОУ «ГДТ».

Первая квалификационная категория педагога дополнительного образования, стаж работы – 4 года.

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Игра Го. Подготовка к соревнованиям»** ориентирована на обучающихся в возрасте от 7 до 16 лет и рассчитана на 1 год обучения.

Цель программы - повышение мотивации к интеллектуальной деятельности и развития волевых качеств личности обучающегося.

Игра Го обогащает и раскрывает потенциал для интеллектуального и личностного роста ребёнка, развивает волевые качества, гибкость мышления и творческие способности.

Распределение учебных часов выглядит следующим образом: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Приложение № 1

Методические рекомендации к программе

В данном материале описаны критерии и показатели для оценки личностных и метапредметных результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, а также способы обработки и интерпретации результатов.

В таблице обозначается проявление или не проявление показателей критериев, которые дают представление о тех качествах обучающегося, на развитие которых направлена программа.

Применяемые методы оценки: педагогическое наблюдение, анкетирование, беседа, анализ творческих продуктов.

Критерии и показатели для оценки личностных и метапредметных результатов обучающихся

№	Критерии	Показатели	Проявляется /не проявляется
1	Взаимодействие в команде Умение учащегося продуктивно общаться, готовность помочь при коллективном решении творческих задач	1. Вступает во взаимодействие с детьми (обучающимися)	
		2. Вступает во взаимодействие с педагогом	
		3. Отстаивает свое мнение аргументировано и спокойно	
		4. Оказывает помощь сверстникам при выполнении какой-либо работы	
		5. Просит и принимает помощь сверстников	
	Среднее арифметическое		
2	Познавательная активность Желание узнавать новое	1.Интересуется темой занятия, задает дополнительные вопросы педагогу по теме занятия/темы/программы	
		2. Воспроизводит информацию по итогам учебного занятия	
		3. Умеет вычленять главное из полученной информации.	
		4. Охотно делится информацией по итогам самостоятельной работы	
		5. Самостоятельно (без помощи взрослого) выполняет дополнительные (творческие) задания	
	Среднее арифметическое		
3	Ответственность Проявляется при выполнении функциональных заданий, известных, повторяющихся	1. Выполняет задания педагога в указанный срок и без напоминания	
		2. Своевременно приходит на занятие, другие мероприятия	
		3. Доводит начатую работу до конца	
		4. Адекватно реагирует на оценку своего труда, полученного результата.	
		5. Выполняет взятые обязательства	
	Среднее арифметическое		
4	Социальная идентичность Индивидуальное чувство принадлежности к творческому объединению. Убежденность в собственной значимости для	1. Принимает правила и традиции группы	
		2. Охотно (без давления педагога) принимает участие в мероприятиях, важных для группы (конкурсах, фестивалях, социальных акциях)	
		3. Предлагает свою помощь при проведении важных для группы дел (мероприятий)	
		4. Положительно высказывается об отношении к группе, Дворцу.	
		5. Положительно оценивает свою роль и место в детском творческом коллективе.	

	развития среды, к которой принадлежит сам ребенок		
	Среднее арифметическое		
5	Предметные знания	1.Знает базовые хорошие формы: кэйма, огэйма, косуми, ноби, прыжки через 1 и 2 пункта	
		2.Знает комбинации базовых хороших форм	
		3.Знает стандартные розыгрыши угла (дзёсэки)	
		4.Знает живые и мертвые группы, живые и мертвые формы	
		5. Знает основные технические приёмы захвата и выживания групп	
	Среднее арифметическое		
6	Предметные умения	1.Умеет выстраивать стратегию ведения партии	
		2.Умеет защищать свои камни, атаковать камни противника	
		3.Умеет огораживать свою территорию, атаковать территорию противника	
		4.Применяет на практике технические приёмы захвата и спасения групп	
		5.Применяет на практике построение хороших форм	
	Среднее арифметическое		

Для сопоставления и интерпретации полученных результатов обучающихся, выявления степени достижения качества образования применяется интервальная Шкала (процесс приравнивания свойствам, объектам, характеристикам чисел по определенным правилам, чтобы в отношениях чисел отображались отношения характеристик, подлежащих к измерению), которая служит для фиксации количественной оценки результата обучающихся. Принята 100-бальная шкала, на которой определены 4 интервала, которые соответствуют:

высокому уровню результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы **от 80 до 100 баллов** и характеризуются сформированностью и закрепленностью в деятельности обучающихся ценностных ориентаций; осознанный, целенаправленный характер деятельности (уровень мотивации); умению создавать новые правила, новые творческие продукты, алгоритмы действий в непредвиденных (новых) ситуациях, условиях.

средний уровень от **60 до 79 баллов** характеризуется осознанностью желания заниматься экспериментальной деятельностью, умением самостоятельно воспроизводить и применять информацию в ранее рассмотренных типовых ситуациях, при этом действия обучающегося расценивается как репродуктивные; осознанностью своей роли и ответственности за результаты работы группы, готовностью выполнять различную работу для пользы команды.

низкий уровень от **40 до 59 баллов** (минимальный предел, ниже которого качество результатов освоения программы недопустимо!) характеризуется умением обучающегося выполнять учебную деятельность, опираясь на описание действия, подсказку, намек; обучающийся знает о ценности коллектива, дружбы,

взаимопомощи; имеет неосознанный уровень (интерес или потребность) к занятиям деятельностью по программе.

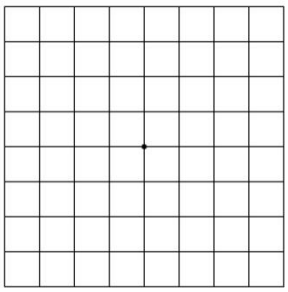
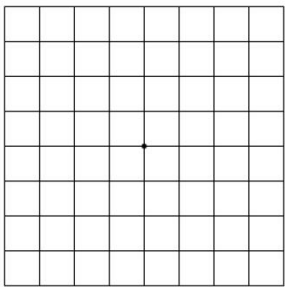
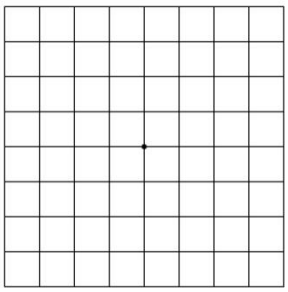
недопустимый уровню от 40 баллов и ниже характеризуется отсутствием опыта в виде деятельности и желания заниматься им; отказом признавать значимость умения сотрудничать, взаимодействовать с педагогом и другими детьми, желанием работать только индивидуально и обыгрывать всех.

На основе данной информации принимаются дальнейшие решения о корректировке содержательной части программы, методического обеспечения программы и применяемых технологий и форм работы.

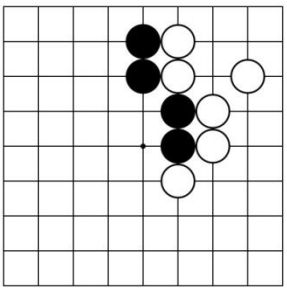
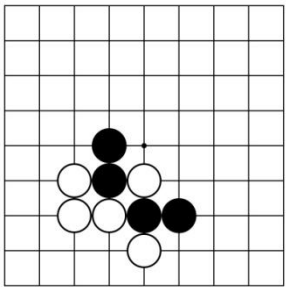
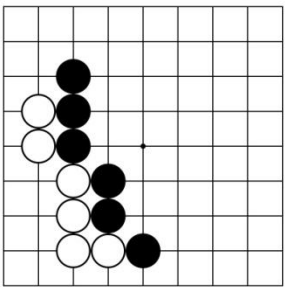
Приложение № 2

Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

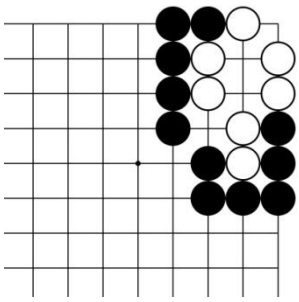
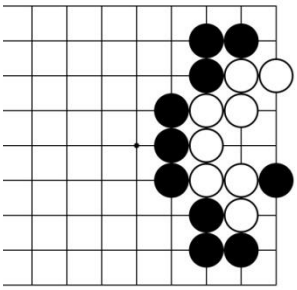
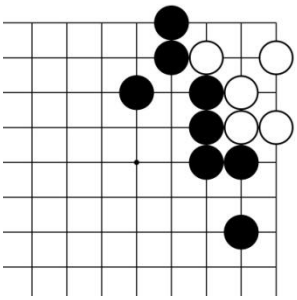
1. Формы камней
Изобразите на диаграмме указанную форму.

1. «Кэйма»	2. «Голова собаки»	3. «Сабля»
		

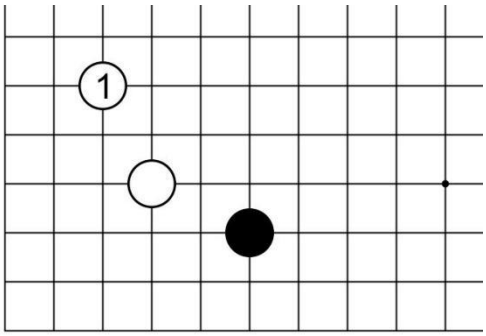
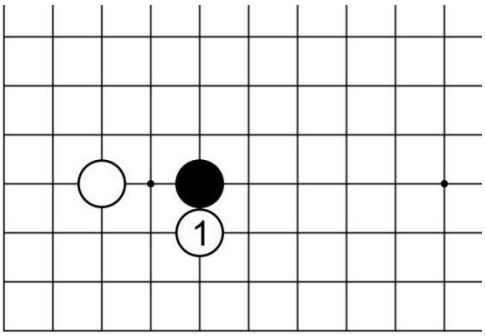
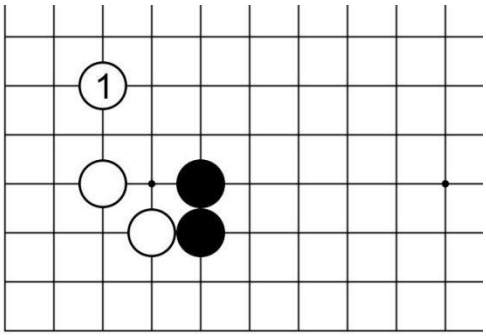
Постройте группе чёрных хорошую форму.

1. Ход чёрных	2. Ход чёрных	3. Ход чёрных
		

2. Жизнь и смерть групп
Захватите группу белых.

1. Ход чёрных	2. Ход чёрных	3. Ход чёрных
		

3. Дзёсэки
Как ответить на ход белых?

1. Ход чёрных	2. Ход чёрных
	
3. Ход чёрных	
	

Оценивается знание и понимание основного материала, а также правильное решение контрольных задач. Во время выполнения заданий учащиеся

демонстрируют умение анализировать и разбирать партии, применять теоретические знания на практике.

Приложение № 3

Оценочный лист к дополнительной общеобразовательной программе «Игра Го. Основы».

№ п/п	Критерии	Степень выраженности	Баллы
1	Знание основных принципов и технических приёмов игры	- Не знание или не понимание изученного материала	0
		- Необходимость в подсказках, репродуктивный уровень усвоения материала.	1
		- 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
2	Правильное решение контрольных задач	- Не может решить ни одной задачи	0
		- Решает 6-7 задачи из 12	1
		- Решает 8-9 задач из 12	2
		- Решает 10-12 задач из 12	3

Если обучающийся набрал 1-2 балла, он освоил образовательную программу обучения на достаточном уровне.

Если обучающийся набрал 3-4 баллов, он освоил образовательную программу обучения на среднем уровне.

Если обучающийся набрал 5-6 баллов, он освоил образовательную программу обучения на высоком уровне.

Приложение № 4

Термины игры Го.

Атари – ситуация, когда у камней остаётся одно дамэ.

Глаз – один или несколько пунктов доски, со всех сторон окружённых камнями одного игрока, составляющими одну или несколько групп.

Готэ – ход, на который не нужно отвечать. Потеря инициативы.

Дамэ или **дыхание** камня – соседний не занятый пункт доски, соединённый с камнем линией.

Дзёсэки – стандартный розыгрыш угла, обычно одинаково выгодный для обеих сторон.

Живая группа – группа камней, которая не может быть захвачена противником. Группа, которая может построить или уже имеет два глаза.

Защёлка – приём захвата камней противника. Заключается в жертве своего камня, за счёт которой для группы противника создаётся ситуация нехватки дамэ.

Ёсэ – заключительная стадия партии.

Иккен-тоби – два камня одного цвета, расположенные на одной линии, между которыми один пустой пункт (прыжок через один пункт).

Какари – ход, атакующий одинокий камень противника в углу.

Ко-борьба – позиция, в которой игроки могут попеременно захватывать один камень в одних и тех же пунктах. Правило ко запрещает повторение позиции, поэтому для повторного захвата камня в позиции ко игрок должен сначала сделать какой-либо другой ход.

Коми – компенсация в очках за право первого хода.

Комоку – пункт на пересечении третьей и четвёртой линий доски, считая от любого края.

Косуми – один из видов непрямого соединения, когда камень ставится на соседний по диагонали пункт от камня своего цвета.

Кэйма – Расположение камней, соответствующее ходу лошади в шахматах. Г-образный ход.

Лесенка – приём захвата камней противника. В результате применения приёма получается конструкция из камней, напоминающая лестницу.

Мёртвая группа – группа камней, которая не может построить или не имеет двух глаз.

Миаи – ситуация, в которой есть две равноценные возможности продолжения игры.

Накадэ – «глазное пространство», пустые пункты внутри группы камней одного цвета, которые потенциально могут быть превращены в два глаза группы.

Нейтральный пункт – пункт доски, окружённый живыми камнями разного цвета. Нейтральный пункт не относится и не может быть присоединён к территории ни одного из игроков.

Непрерывное атари или **оиотоси** – ситуация, в которой не получается избежать захвата камней, даже соединившись с другой группой камней.

Никкен-тоби – два камня одного цвета, расположенные на одной линии, между которыми два пустых пункта (прыжок через два пункта).

Ноби – удлинение, ход вплотную к уже стоящему на доске камню своего цвета.

Огэйма – расположение двух камней, соответствующее удлинённому ходу коня в шахматах — один пункт в одном направлении и три пункта — в перпендикулярном.

Сан-сан – пункт на пересечении третьих линий доски, считая от любого края.

Сеть или **гэта** – один из приёмов захвата камней противника.

Симари – защита или развитие угла вторым камнем.

Сэки – позиция, в которой две группы разных игроков, не имеющие по два глаза, тем не менее, не могут захватить одна другую, так как в случае атаки группа атакующего игрока будет захвачена.

Сэмэай – локальная борьба двух групп, в результате которой выживает только одна.

Сэнтэ – ход, на который противник обязательно должен ответить, в противном случае он понесёт большие потери.

Территория – участок игрового поля, окружённый со всех сторон живыми камнями одного цвета.

Ханэ – «обнимание», ход по диагонали вплотную к камню противника.

Хасами – ход, в результате которого одинокий камень противника оказывается между двух камней, стоящих вдоль одной стороны по третьей-четвёртой линии, но не вплотную к ним. Хасами ограничивает распространение противника по стороне.

Хоси – пункт, расположенный на пересечении четвёртых линий доски, считая от любого края.

Цукэ – «прилипание», вход вплотную к камню противника.