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. Основы»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей от 7 до 14 лет, срок реализации – 2 года
физкультурно-спортивная направленность

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

Екатеринбург 2026

Комплекс основных характеристик программы
Пояснительная записка

Го — логическая настольная игра с глубоким стратегическим содержанием, возникшая в Древнем Китае. До XIX века культивировалась исключительно в Восточной Азии, в XX веке распространилась по всему миру. По общему числу игроков — одна из самых распространённых настольных игр в мире. Входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр.

Осваивая игру Го, ребенок может развить у себя творческие способности, способность счета, логических построений, гибкость мышления и его вариативность, пространственное воображение, самодисциплину, получит опыт разрешения конфликтных ситуаций. Игра Го обогащает и раскрывает потенциал для интеллектуального и личностного роста, дает возможности приобрести особенные навыки для осуществления многих жизненных целей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игра Го. Основы», имеет **физкультурно-спортивную направленность** и построена в соответствии со **стартовым** 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

Принципы игры Го находят свое применение в политике, в бизнесе и в повседневности, тем самым делая игру универсальным инструментом развития личности. Как в Го, так и в жизни, победителем будет тот, кто мудро просчитывает наперед и находит нужные моменты для рывка к чему-то новому и для укрепления уже имеющегося. А критическое отношение к недостаткам своего характера или мышления, проявившимся в игре, может помочь исправить их в жизни.

Также своевременность и актуальность данной игры 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

человека: логического мышления, счетных способностей, воображения, внимания, памяти. В тоже время, программа прививает навыки творческого сотрудничества, социального взаимодействия.

Занимаясь игрой Го, 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.

Программа «Игра Го. Основы» ориентирована на запрос общества: потребности родителей и обучающихся. Программа способствует гармоничному развитию личности, активизирует индивидуальные особенности ребенка, формирует и развивает интеллектуальные способности у детей.

Программа «Игра Го. Основы» 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 образовательная программа составлена на основе программ Е.Л. Панюкова «Игра Го. Основы» (г. Челябинск) и В.Е. Санкина «Игра Го. Начало» (г. Москва) и собственного игрового и преподавательского опыта.

Обучающиеся осваивают программу по принципу «от простого к сложному», от основных правил к базовым техникам игры Го.

Отличительными особенностями данной программы являются включение элементов геймификации (мини-конкурсы, задания), развлекательных элементов в виде модифицированных настольных игр («Го-мемори», «Го-крокодил», «Го-ребусы» и т.д.), вовлечение родителей в образовательный процесс.

Программа является составной частью комплекса дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ физкультурно-спортивной направленности, реализуемых в объединении «Игра Го» МАНОУ «ГДТ».

Педагогическая целесообразность

Реализация программы позволяет включить механизм воспитания каждого члена коллектива и достичь комфортных условий для интеллектуальной и творческой самореализации. Она предоставляет возможность, помимо получения базовых знаний, эффективно готовить воспитанников к освоению накопленного человечеством социально-культурного опыта, безболезненной адаптации в окружающей среде, позитивному самоопределению. Происходит осознанное приобретение знаний, навыков самостоятельной деятельности и умения интеллектуально и творчески работать.

Адресат программы

Программа ориентирована на возраст обучающихся от 7 до 14 лет, разработана с учётом психофизиологических особенностей данных возрастных категорий.

Возрастные особенности обучающихся

Возрастные рамки младшего школьного возраста – от 7 до 10 лет. Ведущей деятельностью у младших школьников является учебно-познавательная деятельность. Ребенка надо научить учиться: выделять и удерживать учебную задачу, самостоятельно находить и усваивать общие способы решения задач; владеть и пользоваться разными формами обобщения, в том числе теоретическими; уметь участвовать в коллективных видах деятельности. Процесс учения должен быть построен так, чтобы его мотив был связан с содержанием предмета усвоения.

Возрастные границы подросткового возраста - от 11 до 14 лет. Основной особенностью этого возраста являются резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития.

11-13 лет – 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 13-14 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.

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 дети без специальной подготовки. Количество детей в группах – 12-15 человек.

Срок освоения программы

Общий объем часов по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игра Го. Основы» составляет 288 часов. Программа рассчитана на 2 года обучения, 72 недели: 1 год обучения: 144 часа в год, 2 год обучения: 144 часов в год.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут. Продолжительность одного академического часа 40 мин. Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Организация образовательного процесса

Программа имеет традиционную модель освоения содержания в течение 3 лет обучения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа состоит из одного образовательного раздела – «Игра Го. Основы»: изучение правил, основ игры Го, различных техник и стратегии. И реализуется в рамках традиционной модели организации образовательного процесса.

Помимо непосредственного практического изучения основ игры Го, содержание обучения включает в себя соревнования и турниры, тренинги и игры, направленные на развитие коммуникативных навыков, памяти и фантазии. Проводятся беседы об истории игры Го, известных спортсменах.

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, творческие задания).

Форма обучения: очная, а также обучение возможно с применением дистанционных технологий и электронного обучения. Программа включает такие формы работы:

- индивидуально-групповая;
- групповая;
- фронтальная.

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

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

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:

1) Совместное участие в соревнованиях. В течение года возможно проведение совместных соревнований для детей и их родителей. Это могут быть личные соревнования, либо командные в зависимости от состава участников. Совместные мероприятия укрепляют семейные связи, создают атмосферу общности интересов и эмоциональной поддержки.

2) День открытых дверей. Это способ познакомить родителей с содержанием, методами и приемами воспитания и обучения, условиями детской деятельности.

3) 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 - развитие интеллектуальных способностей учащихся посредством игры в Го, развитие у них волевых качеств, гибкости мышления и творческих способностей.

З**адачи программы**

1 год обучения.

Образовательные:

– обучить основным правилам игры Го;
– познакомить со стратегическими и тактическими основами игры Го;
– познакомить с начальными техническими приемами;
– познакомить с начальными терминами и определениями, используемыми в игре.

Развивающие:

– развивать у обучающихся логическое мышление, воображение, память;
– формировать у обучающихся личностную мотивацию освоения основных правил игры Го;
– формировать процесс взаимодействия с учителем и другими обучающимися, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности.

Воспитательные:

– побуждать обучающихся к самореализации личности;
– воспитывать ответственность, самостоятельность, организованность, усидчивость, трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;
– формировать навыки коллективного общения и командной работы, общие этические нормы;
– формировать чувство сопричастности к жизни клуба игры Го;
– развивать ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение.

2 год обучения.

Образовательные:

– развивать представления о стратегических и тактических основах игры Го;
– обучить базовым техническим приемам;
– познакомить с базовой техникой середины игры;
– обучить основным терминам и определениям, используемым в игре.

Развивающие:

– развивать у обучающихся логическое мышление, воображение, память;
– развивать тактическое и стратегическое мышление;

– формировать у обучающихся личностную мотивацию освоения стратегии и тактики игры Го;
– формировать способность согласовывать свои стремления со своими умениями;
– формировать процесс взаимодействия с учителем и другими обучающимися, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности.

Воспитательные:
– побуждать обучающихся к самореализации личности;
– воспитывать ответственность, самостоятельность, организованность, усидчивость, трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;
– развивать у обучающихся волевые качества;
– формировать навыки коллективного общения и командной работы, общие этические нормы;
– формировать чувство сопричастности к жизни клуба игры Го;
– развивать ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для 1 года обучения.

Предметные:

Знание и применение основных правил игры Го. Знание начальных технических приёмов игры Го. Умение решать задачи и комбинации Го.

По окончании 1-го года обучения по данной программе обучающиеся будут знать:
– правила игры Го;
– базовые понятия: дамэ, атари, ко;
– технические приемы: «сеть», «защелка», двойное атари, «лесенка», «гэта»;
– хорошие и плохие формы;
– живые и мертвые группы, живые и мертвые формы.

уметь:
– активно вести игровую партию;
– защищать свои камни, атаковать камни противника;
– огораживать территорию, атаковать территорию противника;
– подводить итог партии и определять победителя.

Метапредметные:
– владение способами логического и пространственного мышления;
– умение формулировать и решать задачи;
– умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
– 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).

Личностные:

– осознание себя членом коллектива клуба игры Го;
– чувство гордости и сопричастности к жизни клуба игры Го;
– осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях, публичных выступлениях;
– владение культурой общения со сверстниками и взрослыми, следование общепринятым правилам и нормам поведения;
– осознание себя гражданином страны, ответственным за её будущее;
– уважительное отношение к истории страны, её прошлому и современным достижениям;
– организованность, ответственность, целеустремленность;
– самостоятельность и инициативность.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для 2 года обучения.

Предметные:

Знание и применение стратегических и тактических принципов игры Го. Знание базовых технических приёмов игры Го. Знание базовой техники середины игры. Знание основных терминов и понятий, используемым в игре. Умение решать задачи и комбинации Го. По окончании 2-го года обучения по данной программе обучающиеся будут

знать:

– базовые понятия: дамэ, атари, ко, сэнтэ, готэ, дзесэки, сэмэай, ёсэ;
– технические приемы: «сеть», «защелка», двойное атари, «лесенка», «гэта»;
– хорошие и плохие формы;
– живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;
– от 5 до 10 вариантов розыгрыша угла (дзесэки).

уметь:

– атаковать камни противника и брать их в плен;
– защищать свои камни;
– делать большие ходы в начале партии;
– в позиции ко в правильном порядке использовать ко-угрозы;
– учитывать сэнтэ и готэ для выбора хода;
– огораживать территорию, атаковать территорию противника;
– подводить итог партии и определять победителя.

Метапредметные:

– владение способами логического и пространственного мышления;

– умение формулировать и решать задачи;
– умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
– 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).

Личностные:
– осознание себя членом коллектива клуба игры Го;
– чувство гордости и сопричастности к жизни клуба игры Го;
– осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях, публичных выступлениях;
– владение культурой общения со сверстниками и взрослыми, следование общепринятым правилам и нормам поведения;
– осознание себя гражданином страны, ответственным за её будущее;
– уважительное отношение к истории страны, её прошлому и современным достижениям;
– организованность, ответственность, целеустремленность;
– самостоятельность и инициативность;
– способность согласовывать свои стремления со своими умениями**.**

Календарный учебный график

п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения	2 год обучения
1	Количество учебных недель	36 недель	36 недель
2	Количество учебных дней	72	72
3	Количество часов в неделю	4	4
4	Количество часов	144	144
5	Недель I полугодия	15	15
6	Недель II полугодия	21	21
7	Дата начала обучения	15 сентября	15 сентября
8	Праздничные нерабочие дни	31 декабря - 8 января	31 декабря - 8 января
9	Выходные	4.11, 23.02.,01.05., 09.05.	4.11, 23.02.,01.05., 09.05.
10	Окончание учебного года	31 мая	31 мая

Содержание общеобразовательной общеразвивающей программы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН НА 2 ГОДА

п/п	Название раздела	Количество часов (теория/практика)	Формы аттестации/контроля
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2(2/0)	Беседа, опрос
2	Правила игры Го	30 (15/15)	Опрос, решение задач
3	Техника игры Го. Доска 13х13	40 (20/20)	Опрос, решение задач
4	Техника игры Го. Доска 19х19	44 (22/22)	Опрос, решение задач
5	Познавательная часть	16 (10/6)	Беседа, опрос
6	Отработка на практике и повторение пройденного материала	12 (0/12)	Решение задач, тест, турнир
Итого за 1 год обучения: 144 часов			
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2 (2/0)	Беседа, опрос
2	Начало партии	22 (11/11)	Опрос, решение задач
3	Повторение технических приёмов	30 (14/16)	Опрос, решение задач
4	Техника середины игры	68 (30/38)	Опрос, решение задач
5	Познавательная часть	10 (7/3)	Беседа, опрос
6	Отработка на практике и повторение пройденного материала	12 (0/12)	Решение задач, тест, турнир
Итого за 2 год обучения: 144 часов			
Всего по программе: 288 часов			

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	**Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности**	2	2		Беседа, опрос
2.	**Правила игры Го**				Опрос, решение задач
2.1	Основные правила игры Го	14	7	7	
2.2	Жизнь и смерть групп	6	3	3	
2.3	Ведение и завершение партии	10	5	5	
3.	**Техника игры Го. Доска 13х13**				Опрос, решение задач
3.1	Базовая техника игры	14	7	7	
3.2	Игра на доске 13х13, особенности	16	6	6	
3.3	Жизнь и смерть групп	10	5	5	
4.	**Техника игры Го. Доска 19х19**				Опрос, решение задач
4.1	Приёмы захвата камней	14	7	7	
4.2	Игра на доске 19х19, особенности	12	6	6	
4.3	Жизнь и смерть групп	8	4	4	
4.4	Сэмэай — борьба групп	6	3	3	
4.5	Завершение партии	4	2	2	
5.	**Познавательная часть**				Беседа, опрос
5.1	История игры Го	4	4		
5.2	Учебно-познавательные фильмы	12	6	6	
6.	**Отработка на практике и повторение пройденного материала**	12		12	Решение задач, тест, турнир
	Всего часов:	144	71	73	

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение в программу. История возникновения игры, отличительные особенности данной игры. Что развивает данная игра. Го в России. Этикет Го. Инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности.

2. Правила игры Го

2.1. Основные правила игры Го

Теория. Понятия «дамэ», «атари». Захват камней, спасение камней. Запрещённые ходы.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

2.2. Жизнь и смерть групп

Теория. Понятия «глаза», «живые и мёртвые (пленные) группы». Базовые формы камней: автомобиль, пирамидка, три в линию, пустой треугольник, кролик, квадратик, цветок.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

2.3. Ведение и завершение партии

Теория. Понятие «территория». Части игровой доски, названия линий игровой доски. Начальные ходы. Завершение партии и подсчёт очков.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

3. Техника игры Го. Доска 13х13

3.1. Базовая техника игры

Теория. Соединение и разрезание групп. Виды атари: атари в направлении первой линии, атари в направлении своих камней, разрезающее атари. Самоатари и двойное атари.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9 и 13х13.

3.2. Игра на доске 13х13, особенности

Теория. Свойства угловых точек («сан-сан», «хоси» и «комоку»). Большие ходы на доске. Базовые хорошие формы соединения между камнями: ноби, косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и никкен-тоби, их основное назначение. Принципы построения территории. Защита групп и камней.

Практика. Решение задач, игра на доске 13х13.

3.3. Жизнь и смерть групп

Теория. Понятия живой, мёртвой и неопределённой групп. Формы с «двумя глазами» и «один глаз из двух пунктов». Захват камней для создания глаза.

Практика. Решение задач, игра на доске 13х13.

4. Техника игры Го. Доска 19х19

4.1. Приёмы захвата камней

Теория. Непрерывное атари (оиотоси) и серия атари. «Защёлка», «сеть» (гэта), «лесенка» (ситё).

Практика. Решение задач, игра на доске 13х13.

4.2. Игра на доске 19х19, особенности

Теория. Повторение темы «Свойства угловых точек». Принцип игры «угол-сторона-центр». Базовые хорошие формы для развития. Эффективность хода.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.3. Жизнь и смерть групп

Теория. Виды ложных глаз. Техника вбрасывания. Ситуация сэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.4. Сэмэай — борьба групп

Теория. Понятие «сэмэай». Порядок действий при сэмэай.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.5. Завершение партии

Теория. Нейтральные пункты. Когда говорить «пас». Последовательность завершения партии.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

5. Познавательная часть

5.1. История игры Го

Теория. История и развитие Го в России, история и развитие Го в Екатеринбурге. Известные русские спортсмены, спортсмены Екатеринбурга. Интересные Го события в России.

5.2. Учебно-познавательные фильмы

Теория. Просмотр мультфильмов, посвященных игре Го.

Практика. Обсуждение просмотренного материала.

6. Отработка на практике и повторение пройденного материала

Практика. Решение задач на повторение изученного материала, тест. Турнир по атари-го, турниры на доске 9х9, турниры на доске 13х13, турниры на доске 19х19. Анализы партий.

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	**Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности**	2	2		Беседа, опрос
2.	**Начало партии**				Опрос, решение задач
2.1	Угловые точки, повторение	2	1	1	
2.2	Развитие от одного камня, повторение	2	1	1	
2.3	Атака и защита угла	8	4	4	
2.4	Большие ходы в начале партии	6	3	3	
2.5	База группы	4	2	2	
3.	**Повторение технических приёмов**				Опрос, решение задач
3.1	Жизнь и смерть групп	6	2	4	
3.2	Соединение и разрезание	8	4	4	
3.3	Приёмы захвата камней	16	8	8	
4.	**Техника середины игры**				Опрос, решение задач
4.1	Комбинация цукэ – ханэ – ноби	6	3	3	
4.2	Дзёсэки (розыгрыш углов)	14	7	7	
4.3	Тактика и стратегия игры	8	4	4	
4.4	Хорошие и плохие формы	10	4	6	
4.5	Жизнь и смерть групп	12	4	8	
4.6	Сэмэай — борьба групп	8	3	5	
4.7	Ко-борьба и ко-угрозы	6	3	3	
4.8	Завершающая стадия игры	4	2	2	
5.	**Познавательная часть**				Беседа, опрос
5.1	История игры Го	4	4		
5.2	Учебно-познавательные фильмы	6	3	3	
6.	**Отработка на практике и повторение пройденного материала**	12		12	Решение задач, тест, турнир
	Всего часов:	144	64	80	

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение. Повторение пройденного материала на первом году обучения, обсуждение планов работы на новый учебный год. Повторение основных правил поведения во время игры Го.

2. Начало партии

2.1. Угловые точки, повторение

Теория. Повторение темы «Свойства угловых точек».

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.2. Развитие от одного камня

Теория. Базовые хорошие формы развития и соединения: ноби, косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и никкен-тоби, их основное назначение.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.3 Атака и защита угла

Теория. Атака угла — какари. Простые ответы на какари. Защита угла — симари.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.4. Большие ходы в начале партии

Теория. Четыре класса больших ходов по их относительной ценности.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.5. База группы

Теория. Понятие «база группы». Принципы построения базы.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3. Повторение технических приёмов

3.1. Жизнь и смерть групп

Теория. Настоящие и ложные глаза. Глазная форма из трёх пунктов.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.2. Соединение и разрезание

Теория. Типы соединений и разрезаний групп камней.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.5. Приёмы захвата камней

Теория. Приём «сеть» или «гэта»: «сеть» с двумя дамэ, «сеть» с тремя дамэ, «удар по носу», «удар в животик», «антибамбуковый» ход. Приёмы «лесенка», «защёлка», непрерывное атари или «оиотоси».

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4. Техника середины игры

4.1. Комбинация «цукэ – ханэ – ноби»

Теория. Комбинация из трёх ходов «цукэ» (прилипание), «ханэ» (обнимание), «ноби» (удлинение).

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.2. Дзёсэки (розыгрыш углов)

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

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.3. Тактика и стратегия игры

Теория. Миаи - два пункта одинакового значения. Понятия «сэнтэ» и «готэ». Важные и не важные камни. Нужное и не нужное разрезание. Спасаемые и не спасаемые камни.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.4. Хорошие и плохие формы

Теория. Формы «пасть тигра и «пустой треугольник». Игра «по форме». Пословица «Тоби плохим ходом не бывает».

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.5.Жизнь и смерть групп

Теория. Глазные формы из четырёх пунктов. Глазные формы из пяти и шести пунктов. Удар внутрь глазной формы. Понятие «форма накадэ». Накадэ из двух камней. Накадэ из трёх камней. 4-х очковые накадэ «пирамидка» и «квадратик». Пяти- и шестиочковые накадэ. Накадэ и сэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.6. Сэмэай — борьба групп

Теория. Виды сэмэай. Ведение сэмэай.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.7. Ко-борьба и ко-угрозы

Теория. Виды ко-борьбы. Порядок игры ко-борьбы. Увеличение ко-угроз.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.8. Завершающая стадия игры

Теория. Понятие «Ёсэ» - завершающая стадия игры. Стоимость хода. Последовательность ходов в ёсэ.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

5. Познавательная часть

5.1. История игры Го

Теория. История и развитие Го в восточных странах, история и развитие Го в мире. Известные профессиональные игроки. Просмотр и обсуждение известных партий.

5.2. Учебно-познавательные фильмы

Теория. Просмотр мультфильмов, посвященных игре Го, документального фильма «АльфаГо» и др.

Практика. Обсуждение просмотренного материала.

6. Отработка на практике и повторение пройденного материала

Практика. Решение задач на повторение изученного материала, тест. Турниры на доске 13х13, турниры на доске 19х19. Анализы партий. Сеансы одновременной игры.

Организационно - педагогические условия. Условия реализации программы.

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 9х9 и 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 1000 (3 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 правил игры Го;
– знание базовых понятий (дамэ, атари, ко-борьба, захват камней, территория);
– знание технических приёмов («сеть», «защёлка», «лестница», двойное атари);
– знание хороших и плохих форм;
– знание живых и мертвых групп;
– умение вести партию;
– умение защищать свои камни и захватывать камни противника;
– умение огораживать территорию и атаковать территорию противника;
– умение подвести итоги партии и определить победителя.

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

Виды и формы контроля

В процессе обучения применяются текущий, промежуточный контроль и итоговая аттестация.

В качестве форм текущего контроля может использоваться решение практических и теоретических задач. Промежуточная аттестация проводится в форме проверочных занятий и турниров.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение:

– активность участия во всех проводимых МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» мероприятиях;

– позиционирование себя членом клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;

– 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. Панюков Е.Л. Программа «Игра Го. Основы» /Челябинск 2020. - 35 с.
4. Санкин В.Е. программа «Игра Го. Начало» /Москва 2020. - 22 с.
5. Шикшин В.Д. Цумэ-го. Теория и практика /В.Д. Шикшин. – Казань. 2006. - 195 с.
6. Bozulich Richard. Get strong at tesuji/ Kiseido, 1996. -180 с.
7. Bozulich Richard. Get strong at endgame/ Kiseido, 1996. -180 с.
8. Bozulich Richard. Get strong at invasion/ Kiseido, 1996. -180 с.
9. Bozulich Richard. Making Good Shape/ Kiseido, 2002. -201с.
10. Bozulich Richard. 501 opening problem/ Kiseido, 2002. -252с.
11. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume One/ The Nihon Kiin, 1990/ -198 с.
12. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Two/ The Nihon Kiin, 1990/ -190 с.
13. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Three / The Nihon Kiin, 1990/ -196 с.
14. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Four/ The Nihon Kiin, 1990/ -195 с.
15. Lee Jae-Hwan. Joseki Jeongseok Compass/ Badukpopia, 2008. -167с.
16. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 1/ Badukpopia, 2008. 168с.
17. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 2/ Badukpopia, 2008. -168с.
18. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 3/ Badukpopia, 2008. -168с.
19. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 4/ Badukpopia, 2008. -168с.

Список рекомендуемой литературы для обучающихся и родителей

1. Динерштейн А.Г., Марьясова М.С. Юный император учится играть в Го М.: Russian Chess House, 2019. 104 с.
2. Кожунков А.В. Научитесь играть в Го! М.: Онлайн принт, 2020. 264 с.
3. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих» /Челябинск 2018. - 480 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

Сведения о педагогах

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

Первая квалификационная категория педагога дополнительного образования, стажработы – 4 года.

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Игра Го. Основы»** ориентирована на обучающихся в возрасте от 7 до 14 лет и рассчитана на 2 года обучения.

Цель программы - развитие интеллектуальных способностей обучающихся через игру Го.

Программа развивает качества личности, способной самостоятельно планировать и реализовывать эффективную деятельность, осуществлять ее контроль и коррекцию, проявляет интеллектуальную, творческую и познавательную активности, готовность к продуктивному взаимодействию.

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 «Игра Го. Основы», 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 решения задач и участия в турнирах.

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	1. Принимает правила и традиции группы	
		2. Охотно (без давления педагога) принимает участие в мероприятиях, важных для группы (конкурсах, фестивалях, социальных акциях)	

	объединению. Убежденность в собственной значимости для развития среды, к которой принадлежит сам ребенок	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.	
	Среднее арифметическое		
5	Предметные знания	1.Знает правила игры Го	
		2.Знает базовые понятия: дамэ, атари, ко-борьба, захват камня, территория	
		3.Знает технические приемы: «сеть», «защелка», двойное атари, «лесенка»	
		4.Знает хорошие и плохие формы	
		5. Знает живые и мертвые группы, живые и мертвые формы	
	Среднее арифметическое		
6	Предметные умения	1.Умеет вести игровую партию	
		2.Умеет защищать свои камни, атаковать камни противника	
		3.Умеет огораживать свою территорию, атаковать территорию противника	
		4.Применяет на практике технические приёмы: «сеть», «защелка», двойное атари, «лесенка»	
		5.Умеет подводить итог партии, определять победителя	
	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. 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 «атари»?	А) группа камней с одним дамэ. Б) группа камней с двумя дамэ

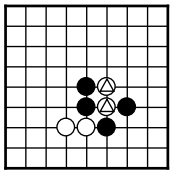
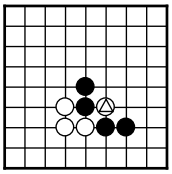
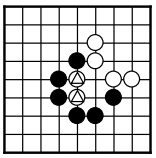
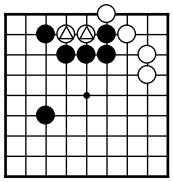
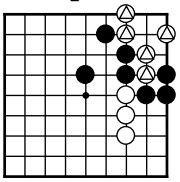
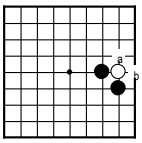
2. Правила игры.

1	Запрещено делать ход, если…	А) было захвачено два камня. Б) позиция повторится.
2	Два хода подряд…	А) Можно сделать. Б) Нельзя сделать.
3	Найти верный ответ: «Во время партии запрещается…»	А) Пользоваться мобильными устройствами Б) Записывать ходы противника и показания часов
4	Если противник сказал «пас», нужно…	А) Обязательно ответить «пас» Б) Подумать и сделать ход.
5	Если внутри группы есть два свободных пункта, то туда ставить камень…	А) Разрешено. Б) Запрещено.

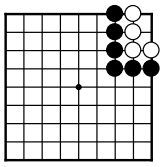
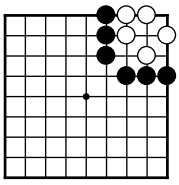
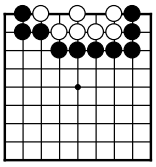
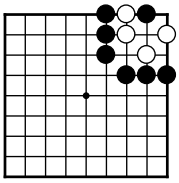
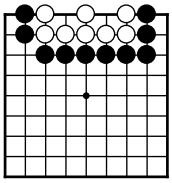
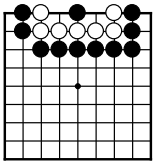
1	Принципы фусэки. В начале партии надо: (Отметьте правильные суждения)	а) Ставить камни на третью и четвёртую линии. б) Ставить камни на первую и вторую линии. в) Ставить камни только в одном углу.

3. Основные тактические приемы (ход чёрных)

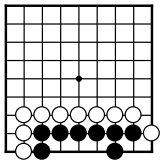
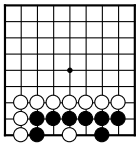
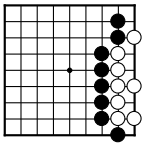
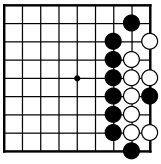
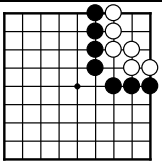
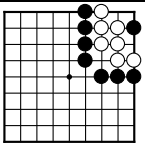
Захватите отмеченные камни белых.

1. «Лесенка». 	2. «Сеть» 	3. «Защёлка» 
4. Оиотоси. 	5. Серия атари. 	6. Как напасть на белый камень? 

4. Статус группы. Группа белых живая или мёртвая?

1 	2 	3 
4 	5 	6 

5. Задачи на жизнь и смерть групп в один ход (ход чёрных)

1 	2 	3 
4 	5 	6 

Приложение № 3

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

№ п/п	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
		- Знание теории го (9-10 правильных ответов теста)	3
2	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
3	Правильное решение контрольных задач	- 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.

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.

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

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