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. Спортивная подготовка»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей от 9 до 18 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 — древняя китайская логическая игра с глубокой стратегической составляющей. Долгое время игра была известна только в азиатских странах, однако начиная с XIX века получила распространение по всему миру и теперь входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр. Сегодня в России Го признано официальным видом спорта, популярность которого постоянно растет благодаря увеличению числа спортсменов и соревнований.

Регулярные занятия игрой Го помогают ребенку раскрыть творческий потенциал, развить математические способности, логику, нестандартное мышление, образное восприятие пространства, самоконтроль и умение находить выход из непростых ситуаций. Таким образом, игра оказывает положительное влияние на всестороннее развитие личности, предоставляя уникальные инструменты для достижения успехов в учебе и повседневной жизни.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игра Го. Спортивная подготовка» направлена на обучающихся, перешедших от базового уровня освоения игры Го к спорту высших достижений (СВД). Имеет **физкультурно-спортивную направленность** и построена в соответствии с **продвинутым** 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

Основные принципы игры Го используются в самых разных областях — от политики и бизнеса до повседневной жизни, превращая её в универсальный инструмент личностного роста. Победителем становится тот, кто способен заранее предвидеть ситуацию и вовремя совершить решающий ход, будь то стремление к новым горизонтам или укрепление достигнутого положения. Осознавая

собственные недостатки, выявляемые в процессе игры, человек получает возможность исправлять их и в реальной жизни.

Актуальность Го обусловлена требованиями современной информационной эпохи, поскольку игра помогает формировать информационную и техническую грамотность нового поколения, готовящегося вступить во взрослую жизнь. Она также нацелена на развитие ключевых когнитивных функций: логики, вычислительных навыков, фантазии, концентрации и памяти. Одновременно воспитывается культура творческого общения и взаимодействия в обществе.

Обучаясь игре Го, учащиеся обретают важные адаптационные черты характера: умение сопоставлять желания и возможности, быстро реагировать на трудности, сохранять достоинство перед лицом поражений, становиться коммуникабельными и командными игроками.

Программу «Игра Го. Спортивная подготовка» разработали с учётом потребностей общества, родителей и самих учащихся. Её цель — способствовать целостному развитию ребёнка, стимулируя его индивидуальность и формируя необходимые интеллектуальные компетенции.

Программа «Игра Го. Спортивная подготовка» 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

Дополнительная общеобразовательная программа «Игра Го. Спортивная подготовка» предполагает постепенное расширение и существенное углубление знаний, развитие умений и навыков обучающихся, более глубокое усвоение материала путем последовательного прохождения по годам обучения с учетом возрастных и психологических особенностей.

Программа является составной частью комплекса дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ физкультурно-спортивной направленности, реализуемых в объединении «Игра Го» в 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 9 до 18 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.

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.

Возрастные особенности обучающихся 17–18 лет включают следующие важные моменты: физические — завершение процесса активного роста, высокая физическая активность; психологические — развитое абстрактное мышление, способность критически мыслить, нестабильность эмоций, потребность в признании сверстниками; социальные — важность общения и дружбы, влияние мнения окружения на самооценку; личностные — осознанное понимание своего места в мире, становление личных взглядов и убеждений; интересы и мотивация — заинтересованность в приобретении практических навыков, ориентация на будущую профессию и самореализацию.

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

Условия приёма

На обучение по программе принимаются дети, прошедшие обучение по программам «Игра Го. Основы» и «Игра Го. Общая подготовка», владеющие базовыми техническими приемами и представлениями о стратегических основах игры Го, имеющими рейтинг РФГ от 800 пунктов или 1 юношеский разряд по игре Го и не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья для занятий интеллектуальным спортом. Количество детей в группах – 12-15 человек.

Срок освоения программы

Общий объем часов по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игра Го. Спортивная подготовка» составляет 432 часа. Программа рассчитана на 2 года обучения, 72 недели: 1 год обучения: 216 часов в год, 2 год обучения: 216 часов в год.

Режим занятий

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут. Продолжительность одного академического часа 40 мин. Общее количество часов в неделю – 6 часов.

Организация образовательного процесса

Программа имеет традиционную модель освоения содержания в течение 2 лет обучения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа состоит из одного образовательного раздела – «Игра Го. Спортивная подготовка»: изучение продвинутых техник и стратегий. И реализуется в рамках традиционной модели организации образовательного процесса.

Помимо непосредственного практического изучения теории игры Го, содержание обучения включает в себя соревнования и турниры, тренинги и игры, направленные на развитие коммуникативных навыков, памяти и фантазии.

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 и дистанционная 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 - личностное развитие, интеллектуальной самореализации и достижения спортивных результатов обучающихся в виде спорта Го.

З**адачи программы**

1 год обучения.

Образовательные:

– совершенствовать представления о стратегических и тактических основах игры Го;
– совершенствовать навыки применения базовых игровых приемов;
– совершенствовать базовую технику середины игры;
– познакомить с техникой игры профессиональных игроков.

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 принимать игровую задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
– формировать способность согласовывать свои стремления со своими умениями.

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.

2 год обучения.

Образовательные:

– совершенствовать представления о стратегических и тактических основах игры Го;
– познакомить с игровыми приемами продвинутого уровня;
– совершенствовать базовую технику середины игры;
– познакомить с техникой игры профессиональных игроков.

Развивающие:

– развивать у обучающихся логическое мышление, воображение, память;
– развивать тактическое и стратегическое мышление;
– формировать у обучающихся личностную мотивацию совершенствования стратегии и тактики игры Го;
– формировать способность принимать игровую задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
– формировать способность согласовывать свои стремления со своими умениями.

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;
– развивать ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для 1 года обучения

Предметные:

Знание и применение стратегических и тактических принципов игры Го. Знание и применение базовых технических приёмов игры Го. Умение решать задачи и комбинации Го. По окончании 1-го года обучения по данной программе обучающиеся будут

знать:
– принципы ведения партии в начальной, средней и заключительной стадии игры;
– основы развития, атаки и защиты групп;
– хорошие и плохие формы;
– живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;
– от 10 до 20 вариантов розыгрыша угла (дзесэки);

уметь:
– выбирать направление для игры в начальной и средней стадии;
– делать большие ходы в начале партии;
– атаковать группы противника, защищать свои группы;
– учитывать виды сэмэай для успешной борьбы между группами;
– учитывать сэнтэ и готэ для выбора хода;
– огораживать территорию, атаковать территорию противника;
– работать с большими территориальными образованиями (мойо).

Метапредметные:

- владение способами логического и пространственного мышления;
- умение формулировать и решать задачи;
- умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
- умение анализировать, разбирать 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);
- умение отбирать и анализировать необходимую информацию.

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;
- умение прогнозировать ход событий, критическая оценка ситуаций;
- способность согласовывать свои стремления со своими умениями.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для 2 года обучения

Предметные:

Знание и применение стратегических и тактических принципов игры Го. Знание технических приёмов игры Го продвинутого уровня. Умение решать задачи и комбинации Го. По окончании 2-го года обучения по данной программе обучающиеся будут

знать:

- принципы ведения партии в начальной, средней и заключительной стадии игры;
- принципы развития, атаки и защиты групп;
- основы техники вторжения;
- основы техники прилипания;
- принципы ведения ко-борьбы;

– от 20 до 30 вариантов розыгрыша угла (дзесэки);

уметь:

– выбирать направление для игры в начальной и средней стадии;
– атаковать группы противника, защищать свои группы;
– огораживать территорию, атаковать территорию противника;
– проводить вторжение в зону противника;
– просчитывать несколько вариантов розыгрыша в локальной борьбе;
– в позиции ко в правильном порядке использовать ко-угрозы.

Метапредметные:

– владение способами логического и пространственного мышления;
– умение формулировать и решать задачи;
– умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
– умение анализировать, разбирать 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);
– умение отбирать и анализировать необходимую информацию.

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, целеустремленность;
– самостоятельность и инициативность;
– умение прогнозировать ход событий, критическая оценка ситуаций;
– способность согласовывать свои стремления со своими умениями.

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	Начало партии	10 (5/5)	Опрос, решение задач
3	Техника середины игры	166 (83/83)	Опрос, решение задач
4	Завершающая стадия игры	16 (8/8)	Опрос, решение задач
5	Познавательная часть	8 (4/4)	Беседа, опрос
6	Отработка на практике и повторение пройденного материала	14 (0/14)	Решение задач, тест, турнир
Итого за 1 год обучения: 216 часов			
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2 (2/0)	Беседа, опрос
2	Фусэки	8 (4/4)	Опрос, решение задач
3	Начальные точки	14 (7/7)	Опрос, решение задач
4	Техника середины игры	152 (76/76)	Опрос, решение задач
5	Познавательная часть	16 (8/8)	Беседа, опрос
6	Отработка на практике и повторение пройденного материала	24 (0/24)	Решение задач, тест, турнир
Итого за 2 год обучения: 216 часов			
Всего по программе: 432 часа			

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.	**Начало партии**				Опрос, решение задач
2.1	Большие ходы в начале партии, повторение	2	1	1	
2.2	Принципы игры в фусэки	4	2	2	
2.3	Виды фусэки	4	2	2	
3.	**Техника середины игры**				Опрос, решение задач
3.1	Хорошие и плохие формы	24	12	12	
3.2	Развитие групп	6	3	3	
3.3	Метод оценки позиции	14	7	7	
3.4	Атака и защита	16	8	8	
3.5	Хасами	18	9	9	
3.6	Дзёсэки (розыгрыш углов)	26	13	13	
3.7	Тактика середины игры	8	4	4	
3.8	Большие территориальные образования	18	8	8	
3.9	Жизнь и смерть групп	24	12	12	
3.10	Сэмэай — борьба групп	12	6	6	
4.	**Завершающая стадия игры**				Опрос, решение задач
4.1	Виды ёсэ ходов	8	4	4	
4.2	Принципы игры в ёсэ	8	4	4	
5.	**Познавательная часть**				Беседа, опрос
5.1	Учебно-познавательные фильмы	4	2	2	
5.2	Партии профессиональных игроков	4	2	2	
6.	**Отработка на практике и повторение пройденного материала**	14	0	14	Решение задач, тест, турнир
	Всего часов:	216	101	114	

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение. Повторение пройденного материала по программе «Игра Го. Основы», обсуждение планов работы на новый учебный год. Повторение основных правил поведения во время игры Го.

2. Начало партии

2.1. Большие ходы в начале партии, повторение

Теория. Повторение темы «Большие ходы в начале партии».

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.2. Принципы игры в фусэки

Теория. Розыгрыш углов. Игра в пустых областях доски.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.3. Виды фусэки

Теория. Виды фусэки: нирэнсэй, санрэнсэй, китайское фусэки, фусэки с комоку, сан-сан фусэки, перекрёстное фусэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3. Техника середины игры

3.1. Хорошие и плохие формы

Теория. Классификация форм: хорошие формы, плохие формы. Слабости форм, атака форм.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.2. Развитие групп

Теория. Направление развития групп в начальной и средней стадии игры.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.3. Метод оценки позиции

Теория. Метод оценки позиции А. Кожункова «СССР» (сильное-слабое-соединение-разрезание).

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.4. Атака и защита

Теория. Основы атаки и защиты групп. Техника атаки, техника защиты групп.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.5. Хасами

Теория. Виды хасами. Принципы применения хасами. Ответы на хасами.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.6. Дзёсэки (розыгрыш углов)

Теория. Дзёсэки пункта 4-4, дзёсэки пункта 4-3, дзёсэки пункта 3-3, повторение. Ключевые идеи дзёсэки. Варианты основных дзёсэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.7. Тактика середины игры

Теория. Слабости позиции. Серия атари. Приём жертвы камня.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.8. Большие территориальные образования

Теория. Большие территориальные образования (мойо). Основные принципы и приёмы игры на мойо и против мойо.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.9. Жизнь и смерть групп

Теория. Стандартные формы групп в углу (L-группы). Основные приёмы захвата и спасения групп.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.10. Сэмэай — борьба групп

Теория. Элементарная теория сэмэай. Группа без глаза против группы без глаза.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4. Завершающая стадия игры

4.1. Виды ёсэ ходов

Теория. Ёсэ - завершающая стадия игры. Виды ёсэ ходов: сэнтэ, готэ.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.1. Принципы игры в ёсэ

Теория. Последовательности ходов в ёсэ. Стоимость хода.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

5. Познавательная часть

5.1. Учебно-познавательные фильмы

Теория. Просмотр обучающих видео Российской Федерации Го.

Практика. Обсуждение просмотренного материала.

5.2. Партии профессиональных игроков

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

Практика. Обсуждение партий, выбор хода.

6. Отработка на практике и повторение пройденного материала

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

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.	**Фусэки**				Опрос, решение задач
2.1	Классификация ценности ходов	4	2	2	
2.2	Выбор направления в фусэки	4	2	2	
3.	**Начальные точки**				Опрос, решение задач
3.1	Такамоку и мокухадзуси	2	1	1	
3.2	Дзёсэки с такамоку и мокухадзуси	8	4	4	
3.3	Фусэки с такамоку и мокухадзуси	4	2	2	
4.	**Техника середины игры**				Опрос, решение задач
4.1	Метод оценки позиции	14	7	7	
4.2	Вторжение	16	8	8	
4.3	Дзёсэки (розыгрыш углов)	26	13	13	
4.4	Жизнь и смерть групп	20	10	10	
4.5	Сэмэай — борьба групп	20	10	10	
4.6	Техники счёта	12	6	6	
4.7	Техника прилипания	22	11	11	
4.8	Типичные ошибки	10	5	5	
4.9	Ко-борьба и ко-угрозы	12	6	6	
5.	**Познавательная часть**				Беседа, опрос
5.1	Учебно-познавательные фильмы	4	2	2	
5.2	Партии профессиональных игроков	12	6	6	
6.	**Отработка на практике и повторение пройденного материала**	24	0	24	Решение задач, тест, турнир
	Всего часов:	216	97	119	

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. Фусэки

2.1. Классификация ценности ходов

Теория. Розыгрыш углов, срочные ходы, ходы в пустых областях.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

2.2. Выбор направления в фусэки

Теория. Принципы выбора хода в фусэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3. Начальные точки

3.1. Такамоку и мокухадзуси

Теория. Особенности точек такамоку и мокухадзуси, плюсы и минусы, стратегические идеи.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.2. Дзёсэки с такамоку и мокухадзуси

Теория. Ключевые идеи дзёсэки. Варианты основных дзёсэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

3.3. Фусэки с такамоку и мокухадзуси

Теория. Ключевые идеи фусэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4. Техника середины игры

4.1. Метод оценки позиции

Теория. Метод оценки позиции А. Кожункова «СССР» (сильное-слабое-соединение-разрезание).

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.2. Вторжение

Теория. Виды вторжений, принципы вторжений.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.3. Дзёсэки (розыгрыш углов)

Теория. Дзёсэки пункта 4-4, дзёсэки пункта 4-3, дзёсэки пункта 3-3, повторение. Ключевые идеи дзёсэки. Варианты основных дзёсэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.4. Жизнь и смерть групп

Теория. Повторение темы «Стандартные формы групп в углу (L-группы)». Стандартные формы групп на стороне. Основные приёмы захвата и спасения групп.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.5. Сэмэай — борьба групп

Теория. Элементарная теория сэмэай. Группа с глазом против группы без глаза. Группа с глазом против группы с глазом.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.6. Техники счёта

Теория. Тренировка техника счета. Ходы – кандидаты.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.7. Техника прилипания

Теория. Прилипание в разных стадиях игры. Цели и особенности техники

прилипания.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.8. Типичные ошибки

Теория. Бесцельное атари, преждевременное ёсэ, излишние ответы на ходы противника, большое число слабых групп, необоснованное вторжение, преждевременные форсирующие ходы.

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

4.9. Ко-борьба и ко-угрозы

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

Практика. Решение задач, игра на доске 19х19.

5. Познавательная часть

5.1. Учебно-познавательные фильмы

Теория. Просмотр обучающих видео Российской Федерации Го.

Практика. Обсуждение просмотренного материала.

5.2. Партии профессиональных игроков

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

Практика. Обсуждение партий, выбор хода.

6. Отработка на практике и повторение пройденного материала

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

Организационно - педагогические условия. Условия реализации программы. 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	108	108
3	Количество часов в неделю	6	6
4	Количество часов	216	216
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, 08.03, 01.05, 09.05.	4.11, 23.02, 08.03, 01.05, 09.05.

10	Окончание учебного года	31 мая	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 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. Спортивная подготовка» 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 технических приёмов («сеть», «защёлка», «лестница», двойное атари);
– знание хороших и плохих форм;
– знание живых и мертвых групп;
– знание техники игры Го продвинутого уровня;
– знание стратегических и тактических основ игры Го;
– умение защищать свои камни и захватывать камни противника;
– умение огораживать территорию и атаковать территорию противника;
– знание правил поведения и основ культуры на соревнованиях по виду спорта Го.

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 МАНОУ «ГДТ»;
– 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. 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. Илунь Ян. Фундаментальные принципы Го. Челябинск 2012. - 192 с.
2. Исида Акира, Джеймс Дэвис. Атака и Защита. Киев 2008. - 210 с.
3. Кагеяма Тосиро. Лекции по основам Го. Челябинск 2003. - 134 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. Лекции. Разборы партий. Обзоры турниров. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.youtube.com/@GofederationRu

Сведения о педагогах

Бабицкая 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. Спортивная подготовка»** ориентирована на обучающихся в возрасте от 9 до 18 лет и рассчитана на 2 года обучения.

Цель программы - создание условий для личностного развития, интеллектуальной самореализации и достижения спортивных результатов обучающихся в виде спорта 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 3 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, беседа.

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 базовые технические приёмы	
		2.Знает хорошие и плохие формы	
		3.Знает принципы игры в начале, середине и конце партии	
		4.Знает варианты дзёсэки	
		5. Знает живые и мертвые группы, живые и мертвые формы	
	Среднее арифметическое		
6	Предметные умения	1.Умеет вести игровую партию в начальной, средней и заключительной стадии	
		2.Умеет защищать свои камни, атаковать камни противника	
		3.Умеет огораживать свою территорию, атаковать территорию противника	
		4.Применяет на практике базовые технические приёмы	
		5.Умеет правильно разыгрывать дзёсэки	
	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.

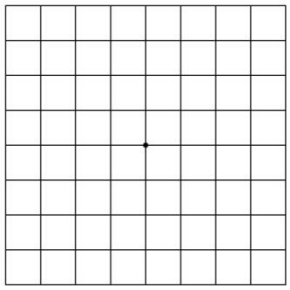
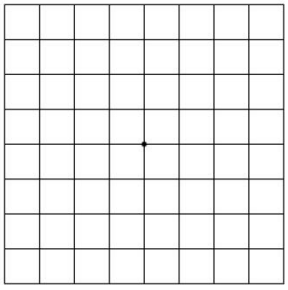
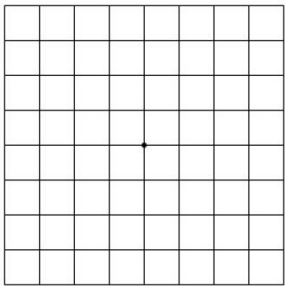
1. Термины игры.

1	Фусэки — это...?	а) Начальная стадия игры б) Финальная стадия игры
2	Что такое «хасами»?	а) Ход, зажимающий камень противника б) Центр доски
3	Что такое «мойо»?	а) База группы б) Большая заготовка на территорию
4	Что обозначает термин «сэки»?	а) Обоюдная жизнь б) Нападающий ход
5	Что обозначает термин «готэ»?	а) Группа камней с одним дамэ б) Ход, на который не нужно отвечать

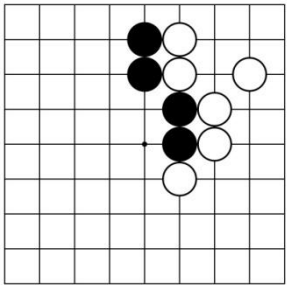
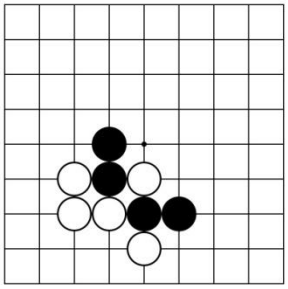
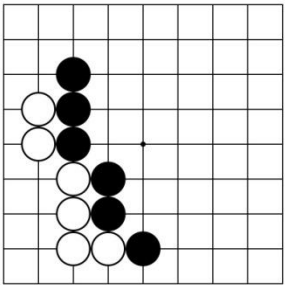
2. Принципы фусэки.

1	Какова правильная последовательность разыгрывания доски в начале партии?	а) Угол-центр-сторона б) Угол-сторона-центр в) Центр-угол-сторона
2	Какой из предложенных пунктов будет самым ценным по классификации ценности ходов в фусэки?	а) Симари б) Угол в) Какари

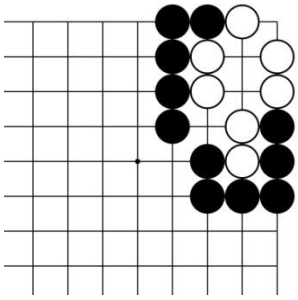
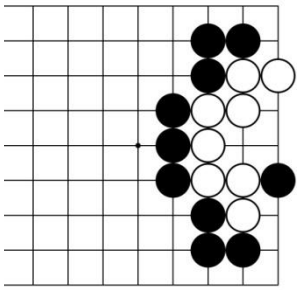
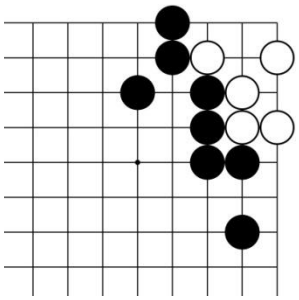
3. Формы камней.
Изобразите на диаграмме указанную форму.

1. «Огэйма»	2. «Голова собаки»	3. «Цапля»
		

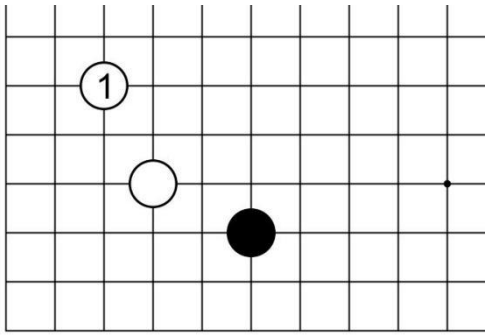
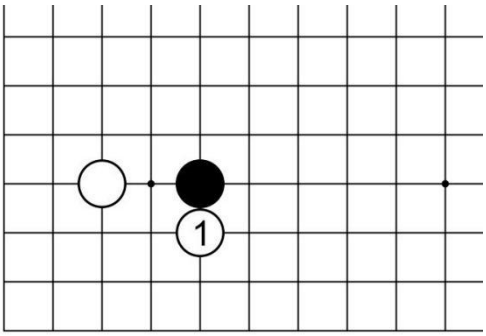
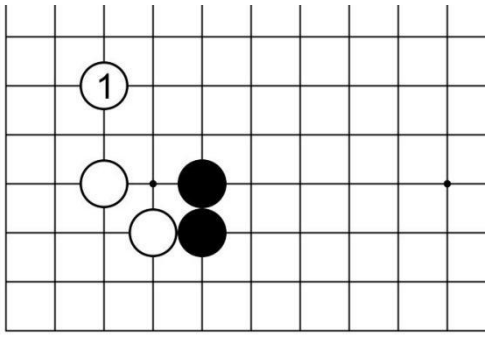
Постройте группе чёрных хорошую форму.

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

4. Жизнь и смерть групп.
Захватите группу белых.

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

5. 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. Спортивная подготовка».

№ 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.

Мойо – большая зона, которая может превратиться в территорию.

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.

Фусэки – начальная стадия игры.

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.