

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ  
«ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГБПОУ «Воробьевы горы»

\_\_\_\_\_ Е.Х. Мельвиль

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Игра Го. Мастерство»**

**(углубленный уровень)**

Направленность:

физкультурно-спортивная

Возраст обучающихся: 12 -18 лет

Срок реализации программы: 3 года  
(432 часа)

Количество часов в год: 144 часа

Разработчик:

педагог дополнительного образования

Санкин Тимур Владимирович

МОСКВА

2019

Протокол согласований дополнительной общеразвивающей программы

**«Игра Го. Мастерство»**

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель  
подразделения

Т.Н. Самарина  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

«СОГЛАСОВАНО»

Методист

Н.А. Грохольская  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Рекомендовано  
Педагогическим советом подразделения  
Протокол заседания Педагогического совета  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_

Дополнительная общеразвивающая программа включена в Перечень дополнительных общеразвивающих программ подразделения, утвержденный приказом от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_.

Дополнительная общеразвивающая программа составлена в соответствии с действующими федеральными, региональными нормативными правовыми актами Российской Федерации и локальными нормативными актами ГБПОУ «Воробьевы горы».

## Введение

Го – старинная настольная логическая игра со своими атрибутами: доска и камни. Как и в шахматах, в ней все зависит от способности игрока предвидеть ход игры, составить и воплотить в партии оптимальный план действий.

Го – древнее искусство, с давней историей и культурой. Этикет Го имеет две составляющие: как внешнюю – правила обращения с камнями и поведения в партии, так и внутреннюю – уважение к партнеру, игре, традициям.

Го – интеллектуальная игра, которую придумали в Китае более 4000 лет назад. Го, живопись, каллиграфия, игра на цинь входят в число четырех Благородных искусств Китая. Кроме того, она популярна в Японии и Корее. В настоящее время во многих странах мира, в том числе и в России, созданы федерации Го, проводятся национальные чемпионаты, чемпионаты Европы и мира среди любителей, многочисленные профессиональные турниры. В России присваиваются звания «мастер спорта» и «гроссмейстер» по игре в Го в соответствии с утвержденными нормативами. Го входит в число четырех базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр.

Лучший возраст для начала занятий этой игрой – 5-7 лет, также хорошо обучаются дети более старшего возраста и студенты. Игра развивает память, усидчивость, умение логически мыслить, счетные и аналитические способности.

По богатству вариантов она не имеет себе равных среди родственных видов спорта – шахмат и шашек. Игрок в Го должен использовать не только интуицию, но и аналитические способности. Начальная стадия игры предполагает очень много вариантов ходов, поэтому никто не может утверждать, что один ход лучше другого. Выбирая ход на этой стадии, спортсмен пользуется стратегическими понятиями, но только сильнейшие спортсмены могут целиком полагаться на свою интуицию. По мере продолжения партии аналитические способности играющего приобретают всё большее значение. В заключительной стадии способность к расчёту вариантов становится основным фактором.

При многолетнем занятии игрой в Го развиваются такие качества, как воля к победе, целеустремленность, хладнокровие в критических ситуациях, способность просчитывать позицию на 20-40 и более ходов вперед. Те обучающиеся, которые регулярно принимают участие в соревнованиях, как правило, контактны и дружелюбны, имеют много друзей, в том числе в других городах и странах. Го помогает преодолевать языковые барьеры: партнеры по игре обмениваются информацией, поочередно делая ходы.

## 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы – *физкультурно-спортивная.*

**Уровень** – *углубленный.*

**Актуальность** данной программы продиктована развитием современного информационного общества, заключающимся в формировании информационной и технической культуры молодого поколения, вступающего в жизнь. Программа ориентирована, прежде всего, на развитие мыслительных способностей человека: логического мышления, счетных способностей, воображения, внимания, памяти. В тоже время, программа прививает ребятам навыки творческого сотрудничества, социального взаимодействия.

Возможности любой логической игры в развитии интеллектуальных способностей детей неоспоримы. Исследования психологов привели к уверенности в том, что врожденные способности лучше развиваются у тех детей, кто занимается Го. Играя в Го, ребёнок полностью использует возможности своего мозга. Он должен напрягать свои умственные способности и совершать гигантские интеллектуальные подвиги, чтобы отследить множество вариантов при анализе, представлять в своем воображении гипотетическую ситуацию на доске, и, в конечном итоге, прийти к выводу, что данный ход будет лучшим. Детям нравится совершать подвиги, и игра Го дает им такую возможность. Трудно найти другие области, в которых дети используют свой ум с такой интенсивностью, одновременно получая от этого удовольствие. В конце концов, эта способность к концентрации, воспитанная игрой в Го, будет использована ребенком в других областях деятельности.

В основе Го-образования, кроме освоения обучающимися конкретных знаний и навыков игры Го, заложено общекультурное, личностное и познавательное развитие, обеспечивающее такую ключевую компетенцию, как «научить учиться».

Кроме того, игра Го способствует формированию личностных качеств: ориентации на самосовершенствование, настойчивости, силы воли, целеустремленности, выдержки и самоконтроля. Эта игра развивает чувство ответственности, умение ставить цель и принимать решение, последовательно воплощая их в жизнь.

Игра Го – это контакт с партнером, а значит – развитие эмоционального и социального интеллекта, совершенствование коммуникативных способностей обучающихся. Поскольку это и командная игра, она позволяет ребенку получить умение работать в команде.

Данная игра создает условия для формирования у детей деловых и управленческих качеств, стратегического мышления, что немаловажно в современном мире.

Теория и практика игры Го выстраивается в соответствии с логикой трех образовательных уровней: ознакомительный, базовый и углубленный

(мастерский). Каждый уровень объединяет юных игроков Го на основе их примерно одинаковой подготовленности и создает условия для их развивающего обучения. Развивающее обучение стимулирует психическое развитие детей, создает у них устойчивую познавательную мотивацию, способствует развитию разносторонних интересов и потребности в обучении.

Углубленный (мастерский) образовательный уровень позволяет обучающимся го-объединения подняться на качественно новую ступень – достигнуть уровня «дана» и стать кандидатом в мастера или мастером спорта. Этот уровень позволяет обучающимся участвовать в соревнованиях вместе с сильнейшими игроками России и Европы, бороться за высокие места на международных и европейских соревнованиях.

**Цель** программы: совершенствование навыков игры Го как интеллектуального вида спорта, развитие волевых качеств, внимательности, мыслительных способностей, логики и культуры соревновательной деятельности.

**Задачи** программы:

*обучающие:*

- совершенствовать стратегические и тактические навыки в Го;
- совершенствовать игровые приемы;
- дать знания о широком спектре логических действий и операций, включая общие приемы техники игры Го;
- научить работать в специализированных компьютерных программах для решения задач на компьютере и проведения игр в Интернете;

*развивающие:*

- развивать логическое мышление, воображение, память;
- развивать тактическое и стратегическое мышление;
- сформировать личностную мотивацию освоения стратегии и тактики игры Го, ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение;
- сформировать способность принимать игровую задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- развивать способность к моделированию ходов в процессе игры;

*воспитательные:*

- сформировать коммуникативные способности, в частности – организацию взаимодействия с учителем и соперниками по игре, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности;
- воспитать терпение, волю, самоорганизованность;
- содействовать формированию чувства коллективизма и взаимопомощи.

**Обучающиеся, для которых данная программа актуальна** – дети в возрасте 12-18 лет. Для успешной реализации программы, с учетом возрастного состава, целесообразно поддерживать состав группы в количестве не более 12 человек.

**Формы и режим занятий:** занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа (45 минут – занятие, 15 минут перерыв и 45 минут – занятие, 15 минут перерыв). Форма организации занятий – групповая.

**Срок реализации программы** – 3 года, 144 часа в год, общее количество часов, запланированных на весь период обучения – 432 часа.

### **Планируемые результаты**

Ожидаемые результаты соотнесены с задачами и содержанием программы и делятся на три группы:

- предметные результаты, включающие теоретическую подготовку по основным разделам программы, а также практические умения и навыки;
- метапредметные результаты;
- личностные результаты.

#### ***Предметные образовательные результаты***

По окончании 1-го года обучения по данной программе обучающиеся будут *знать*:

- базовые понятия: дамэ, атари, ко, сэнтэ, готэ, дзесэки;
- технические приемы: ловушка, защелка, двойное атари, лесенка;
- хорошие и плохие формы.

*уметь*:

- атаковать камни противника и брать их в плен;
- защищать свои камни;
- огораживать территорию, вторгаться в территорию противника.

По окончании 2-го года обучения по данной программе обучающиеся будут *знать*:

- живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;
- от 40 до 50 вариантов розыгрыша угла (дзесэки);
- фусэки Кобаяси и Китайское фусэки.

*уметь*:

- оценивать баланс сил на доске;
- использовать основные стратегические концепции в партии;
- распознавать цели противника, ставить цели себе, перестраиваться по ходу игры.

По окончании 3-го года обучения по данной программе обучающиеся будут *знать*:

- принципы атаки и защиты групп;
- развитие современных фусеки;
- типы и стоимость ходов в ёсэ.

*уметь*:

- оценивать баланс на доске;
- запоминать партию от начала и до конца;

- находить собственные ошибки, применять метод Тэвари (находить собственные ошибки, изменяя последовательность ходов)

### ***Метапредметные образовательные результаты***

Метапредметные результаты базируются на следующем комплексе надпредметных компетенций<sup>1</sup>:

- логико-когнитивная;
- знаково-символическая;
- информационно-аналитическая.

Формирование метапредметных результатов требует длительного времени и, в силу этого, осуществляется в течение всех трех лет освоения программы.

Каждая из указанных надпредметных компетенций предполагает ряд составляющих. Раскроем их для настоящей программы, ориентированной на обучение игре в Го.

Логико-когнитивная компетенция включает:

- владение способами логического и пространственного мышления;
- умение формулировать и решать задачи;
- умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
- способность к анализу и синтезу;
- способность производить мыслительные операции сопоставления и сравнения;
- способность выстраивать соотношение «человек – информация», «человек – игра».

Знаково-символическая компетенция включает:

- 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).

Информационно-аналитическая компетенция включает:

- владение ИКТ;
- умение отбирать и анализировать необходимую информацию;
- умение работать с массивами данных;
- владение способами анализа информации, представленной в невербальной форме.

---

<sup>1</sup> При формулировании метапредметных результатов данной программы автор опирался на подход Ю.В. Громыко.

### *Личностные образовательные результаты*

Личностные результаты, так же, как и метапредметные, формируются в процессе всех трех лет обучения. Они основываются на следующих личностных компетенциях:

- коммуникативная компетенция;
- социальная компетенция;
- нравственная компетенция;
- мировоззренческая компетенция.

Раскроем составляющие данных компетенций в контексте программы.

Коммуникативная компетенция предполагает:

- умение вступать в продуктивную коммуникацию в учебных и внеучебных ситуациях;
- умение представлять результаты собственной деятельности;
- владение навыками самопрезентации;
- умение работать в группе, команде.

Социальная компетенция подразумевает:

- знание норм и правил поведения в обществе, их соблюдение;
- умение принимать ответственность за собственные действия, поступки;
- осознание себя органичной частью социума, способной к активным действиям.

Нравственная компетенция включает:

- знание и соблюдение этических норм и законов, регламентирующих взаимоотношения людей в обществе;
- гармоничное сочетание специальной и этической грамотности, предполагающей осознание значимости человеческого существования, развития, общения;
- понимание того, что игра служит человеку, его развитию, а не наоборот.

Мировоззренческая компетенция включает следующие составляющие:

- самоопределение в культуре (осознание роли и места игры Го и того, что она дает, в мировой и отечественной культуре);
- самоопределение в социуме (понимание того, какое место в нем хотелось бы занять, какими качествами необходимо обладать для этого, какие из них развивает игра Го);
- самоопределение в профессии (ориентированность на определенную сферу деятельности, осознание, что для работы в данной сфере может дать игра Го).



## 2 ФОРМА АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Формы контроля

Реализация программы «Игра Го. Мастерство» предусматривает входную диагностику, текущий, промежуточный контроль и итоговую аттестацию.

Входная диагностика осуществляется в форме собеседования (беседы).

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

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в ГБПОУ «Воробьевы горы» в форме проверочных занятий и турниров.

Итоговая аттестация проводится в соответствии с Положением о порядке и форме проведения итоговой аттестации в ГБПОУ «Воробьевы горы» в форме проверочных занятий и турниров.

Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме участия в конкурсах, рекомендованных мероприятиях ДОНМ.

Обучающимся, освоившим программу, выдается свидетельство.

### Средства контроля

Для подведения итогов используются тестовые задания, которые состоят из 24 задач по темам, изученным за полугодие. По каждой задаче ставится оценка «+» или «-». В соответствии с количеством решенных задач выставляется отметка в баллах: 3, 4 или 5.

Оценка (балл)	Критерии
-	0 баллов – не было возможности проявиться данному критерию
низкий	3 балла – слабо проявляется (решено 13 и меньше из 24 задач)
средний	4 балла – проявляется на среднем уровне (решено 14 – 20 задач)
высокий	5 баллов – высокий уровень проявления (решено 21 – 24 задач)

В течение года обучающиеся вместе с педагогом проводят мастер-классы для детей, родителей и педагогов, принимают активное участие в турнирах и соревнованиях разного уровня в соответствии с уровнем своей готовности (окружных, городских, региональных, всероссийских и международных), принимают участие в социально-значимых и рекомендованных Департаментом образования города Москвы мероприятиях.

## Критерии оценивания практических знаний обучающихся во время итоговых занятий по окончании 1-го года обучения

Оцениваемые показатели	Критерии оценки		
	Высокий уровень знаний	Средний уровень знаний	Низкий уровень знаний
<b>1. Знания в области техники безопасности</b>	Обучающийся отлично знает и соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске	Обучающийся хорошо знает и соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске	Обучающийся слабо знает и не всегда соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске
<b>2. Теоретические знания в области Го</b> 2.1. Знание базовых понятий и основных приемов игры Го.  2.2. Знание принципов жизни и смерти групп камней, живых и мертвых форм.	Обучающийся отлично знает базовые понятия и приемы игры Го  Обучающийся отлично знает принципы жизни и смерти групп камней, живые и мертвые формы.	Обучающийся хорошо знает базовые понятия и приемы игры Го  Обучающийся хорошо знает принципы жизни и смерти групп камней, живые и мертвые формы.	Обучающийся слабо знает базовые понятия и приемы игры Го  Обучающийся слабо знает принципы жизни и смерти групп камней, живых и мертвых форм.
<b>3. Практические навыки в области Го</b> 3.1. Умение спасать свои камни, брать в плен камни противника.  3.2. Умение подсчитывать очки и определять результат партии.  3.3. Участие в соревнованиях.	Обучающийся отлично спасает свои камни и берет в плен камни противника.  Обучающийся самостоятельно подсчитывает очки и определяет результат партии.  Обучающийся участвует в турнирах городского и российского уровня и занимает призовые места.	Обучающийся хорошо спасает свои камни и берет в плен камни противника.  Обучающийся под контролем педагога подсчитывает очки и определяет результат партии.  Обучающийся участвует в турнирах городского и российского уровня, занимает места в верхней половине таблицы, призовые места не занимает	Обучающийся плохо спасает свои камни и берет в плен камни противника.  Обучающийся с помощью педагога подсчитывает очки и определяет результат партии.  Обучающийся либо не участвует в соревнованиях, либо занимает в них места в нижней части таблицы.

## Критерии оценивания практических знаний обучающихся во время итоговых занятий по окончании 2-го года обучения

Оцениваемые показатели	Критерии оценки		
	Высокий уровень знаний	Средний уровень знаний	Низкий уровень знаний
<b>1. Знания в области техники безопасности</b>	Обучающийся отлично знает и соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске	Обучающийся хорошо знает и соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске	Обучающийся слабо знает и не всегда соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске
<b>2. Теоретические знания в области Го</b> 2.1. Знание хороших форм и 40 дзесэк (последовательность ходов для розыгрыша угла).  2.2. Знание фусэки Кобаяси и китайского фусэки.	Обучающийся отлично знает хорошие формы и 40 дзесэк.  Обучающийся отлично знает фусэки Кобаяси и Китайское фусэки.	Обучающийся хорошо знает хорошие формы и 40 дзесэк.  Обучающийся хорошо знает фусэки Кобаяси и Китайское фусэки.	Обучающийся слабо знает хорошие формы и 40 дзесэк.  Обучающийся слабо знает фусэки Кобаяси и Китайское фусэки.
<b>3. Практические навыки в области Го</b> 3.1. Умение оценивать баланс сил.  3.2. Умение правильно сделать последние ходы в партии.  3.3. Участие в соревнованиях.	Обучающийся отлично владеет техникой оценки баланса сил для правильного выбора направления игры.  Обучающийся отлично использует основные стратегические концепции в партии.  Обучающийся участвует в турнирах городского и российского уровня и занимает призовые места.	Обучающийся хорошо владеет техникой оценки баланса сил для правильного выбора направления игры.  Обучающийся хорошо использует основные стратегические концепции в партии.  Обучающийся участвует в турнирах городского и российского уровня, занимает места в верхней половине таблицы, призовые места не занимает	Обучающийся слабо владеет техникой оценки баланса сил для правильного выбора направления игры  Обучающийся слабо использует основные стратегические концепции в партии.  Обучающийся либо не участвует в соревнованиях, либо занимает в них места в нижней части таблицы.

## Критерии оценивания практических знаний обучающихся во время итоговых занятий по окончании 3-го года обучения

Оцениваемые показатели	Критерии оценки		
	Высокий уровень знаний	Средний уровень знаний	Низкий уровень знаний
<b>1. Знания в области техники безопасности</b>	Обучающийся отлично знает и соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске	Обучающийся хорошо знает и соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске	Обучающийся слабо знает и не всегда соблюдает технику безопасности при работе на компьютере и интерактивной доске
<b>2. Теоретические знания в области Го</b>			
2.1. Знание принципов атаки и защиты групп	Обучающийся отлично знает принципы атаки и защиты групп, развитие современных фусеки	Обучающийся хорошо знает принципы атаки и защиты групп, развитие современных фусеки	Обучающийся не достаточно хорошо знает принципы атаки и защиты групп, развитие современных фусеки
2.2. Знание типов и стоимости ходов в ёсэ	Обучающийся отлично знает типы и стоимость ходов в ёсэ	Обучающийся хорошо знает типы и стоимость ходов в ёсэ.	Обучающийся слабо знает типы и стоимость ходов в ёсэ
<b>3. Практические навыки в области Го</b>			
3.1. Умение оценивать баланс на доске.	Обучающийся отлично владеет техникой оценки баланса на доске для правильного выбора направления игры.	Обучающийся хорошо владеет техникой оценки баланса на доске для правильного выбора направления игры.	Обучающийся слабо владеет техникой оценки баланса на доске для правильного выбора направления игры
3.2. Умение запоминать партию от начала и до конца	Обучающийся отлично запоминает партию от начала и до конца	Обучающийся хорошо может запомнить партию от начала и до конца	Обучающийся не достаточно хорошо запоминает партию от начала и до конца
3.3. Умение применять метод Тэвари	Обучающийся отлично умеет применять метод Тэвари	Обучающийся хорошо умеет применять метод Тэвари	Обучающийся не достаточно хорошо умеет применять метод Тэвари
3.4. Участие в соревнованиях.	Обучающийся участвует в турнирах городского и российского уровня и занимает призовые места.	Обучающийся участвует в турнирах городского и российского уровня, занимает места в верхней половине таблицы, призовые места не занимает	Обучающийся либо не участвует в соревнованиях, либо занимает в них места в нижней части таблицы.

### 3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Учебно-тематический план 1-го года обучения

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации (контроля) поразделам
		Всего	Теоретических	Практических	
<b>1</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>Беседа</b>
<b>2.</b>	<b>Начальная стадия игры</b>	<b>25</b>	<b>5</b>	<b>20</b>	<b>Опрос, решение задач</b>
2.1.	Дзесеки на комоку	12,5	2,5	10	
2.2.	Такамоку и мокухадзуси	12,5	2,5	10	
<b>3.</b>	<b>Техника игры</b>	<b>43</b>	<b>9</b>	<b>34</b>	<b>Опрос, решение задач</b>
3.1.	Тесудзи	21,5	4,5	17	
3.2.	Оценка баланса	21,5	4,5	17	
<b>4.</b>	<b>Окончание игры</b>	<b>43</b>	<b>5</b>	<b>38</b>	<b>Опрос, решение задач</b>
<b>5.</b>	<b>Квалификационные соревнования</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	<b>30</b>	<b>Турниры</b>
<b>6.</b>	<b>Итоговые занятия</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Контрольные задания, турниры</b>
<b>Всего:</b>		<b>144</b>	<b>21</b>	<b>123</b>	

#### Содержание учебно-тематического плана

##### **1 Вводное занятие**

*Теоретическая часть.* Инструктаж по технике безопасности и правилам работы в кабинете. Как самостоятельно разбирать партию.

##### **2 Начальная стадия игры**

###### **2.1 Дзесеки на комоку**

*Теоретическая часть.* Начальная стадия игры – дзесеки на комоку.

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

###### **2.2 Такамоку и мокухадзуси**

*Теоретическая часть.* Начальная стадия игры – такамоку и мокухадзуси.

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

##### **3 Техника игры**

###### **3.1 Тесудзи**

*Теоретическая часть.* Тесудзи – «изящный» ход, который использует слабости в форме противника самым эффективным способом.

*Практическая часть.* Изучение тесудзи. Решение задач, игра на доске 19x19.

###### **3.2 Оценка баланса**

*Теоретическая часть.* Оценка баланса для правильного выбора направления игры: защиты или атаки.

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

##### **4 Окончание игры**

*Теоретическая часть.* Последние ходы в партии. Важность этих ходов.  
*Практическая часть.* Изучение последних ходов в партии. Решение задач, игра на доске 19x19.

### **5 Квалификационные соревнования**

*Практическая часть.* Участие в турнирах городского и всероссийского уровней: серия Гран-при Москвы среди детей, первенство Москвы, первенство России.

### **6 Итоговые занятия**

*Теоретическая часть.* Подведение итогов года. Проверка знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения.

*Практическая часть.* Посещение российских и городских турниров, праздничных мероприятий.

## **Учебно-тематический план 2-го года обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теоретических	Практических	
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>Беседа</b>
<b>2.</b>	<b>Начальная стадия игры</b>	<b>25</b>	<b>5</b>	<b>20</b>	<b>Опрос, решение задач</b>
2.1	Китайское фусеки	12,5	2,5	10	
2.2	ФусекиКобаяси	12,5	2,5	10	
<b>3.</b>	<b>Техника игры</b>	<b>43</b>	<b>9</b>	<b>34</b>	<b>Опрос, решение задач</b>
3.1	Оценка баланса	21,5	4,5	17	
3.2	Атака шимари	21,5	4,5	17	
<b>4.</b>	<b>Окончание игры</b>	<b>43</b>	<b>5</b>	<b>38</b>	<b>Опрос, решение задач</b>
<b>5.</b>	<b>Квалификационные соревнования</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	<b>30</b>	<b>Турниры</b>
<b>6.</b>	<b>Итоговые занятия</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Контрольные задания, турниры</b>
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>20</b>	<b>124</b>	

## **Содержание учебно-тематического плана**

### **1 Вводное занятие**

*Теоретическая часть.* Инструктаж по технике безопасности и правилами работы в кабинете. Как самостоятельно разбирать партию.

### **2 Начальная стадия игры**

## **2.1 Китайское фусеки**

*Теоретическая часть.* Начальная стадия игры – Китайское фусеки. Изучение классического дебюта с разбором партий профессионалов.

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

## **2.2 Фусеки Кобаяси**

*Теоретическая часть.* Начальная стадия игры – фусеки Кобаяси. Изучение фусеки, созданного японским мастером Кобаяси Коити.

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

## **3 Техника игры**

### **3.1 Оценка баланса**

*Теоретическая часть.* Оценка баланса для правильного выбора направления игры: защиты или атаки.

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

### **3.2 Атака шимари**

*Теоретическая часть.* Атака шимари (ход игры, шансы на победу).

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

## **4 Окончание игры**

*Теоретическая часть.* Последние ходы в партии. Важность этих ходов.

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

## **5 Соревнования, турниры**

*Практическая часть.* Участие в турнирах городского и всероссийского уровней: серия Гран-при Москвы среди детей, первенство Москвы, первенство России.

## **6 Итоговые занятия**

*Теоретическая часть.* Подведение итогов года. Проверка знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения.

*Практическая часть.* Посещение российских и городских турниров, праздничных мероприятий.

### **Учебно-тематический план 3-го года обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теоретических	Практических	
1.	Вводное занятие	1	1	-	Беседа
2.	Начальная стадия игры	25	5	20	Опрос, решение задач
2.1	Развитие современного фусеки	12,5	2,5	10	
2.2	Сан-сан, вторжение под хоси	12,5	2,5	10	
3.	Техника игры	43	9	34	Опрос, решение задач
3.1	Атака и защита групп	21,5	4,5	17	

3.2	Техника борьбы в выигрышной/проигрышной позиции	21,5	4,5	17	
4.	<b>Окончание игры</b>	<b>43</b>	<b>5</b>	<b>38</b>	<b>Опрос, решение задач</b>
5.	<b>Квалификационные соревнования</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	<b>30</b>	<b>Турниры</b>
6.	<b>Итоговые занятия</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Контрольные задания, турниры</b>
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>20</b>	<b>124</b>	

## Содержание учебно-тематического плана

### 1 Вводное занятие

*Теоретическая часть.* Инструктаж по технике безопасности и правилами работы в кабинете. Как самостоятельно разбирать партию.

### 2 Начальная стадия игры

#### 2.1 Развитие современного фусеки

*Теоретическая часть.* Начальная стадия игры – быстрый дебют, сохранение инициативы.

*Практическая часть.* Решение задач, игра на доске 19x19.

#### 2.2 Сан-сан, вторжение под хоси

*Теоретическая часть.* Вторжение в сан-сан под хоси, развитием хоси. Изучение дебютных вариантов – классических последовательностей ходов при вторжении под хоси.

*Практическая часть.* Решение задач, разбор партий, игра на доске 19x19.

### 3 Техника игры

#### 3.1 Атака и защита групп

*Теоретическая часть.* Определение цели атаки, средства достижения успешной атаки. Освоение принципов: слабую группу сделать сильной – первостепенно; сначала защитись, потом атакуй.

*Практическая часть.* Решение задач, разбор партий, игра на доске 19x19.

#### 3.2 Техника борьбы в выигрышной/проигрышной позиции

*Теоретическая часть.* Оценка баланса, освоение принципов «богатый человек не ищет ссор» (выигрывающий не должен играть агрессивно) и «в проигрышной позиции дай сопернику больше выбора».

*Практическая часть.* Решение задач, разбор партий, игра на доске 19x19.

### 4 Окончание игры

*Теоретическая часть.* Последние ходы в партии. Важность этих ходов.

*Практическая часть.* Решение задач, разбор партий, игра на доске 19x19.

### 5 Соревнования, турниры



*Практическая часть.* Участие в турнирах городского и всероссийского уровней: серия Гран-при Москвы среди детей, первенство Москвы, первенство России.

#### **6 Итоговые занятия**

*Теоретическая часть.* Подведение итогов года. Проверка знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения.

*Практическая часть.* Посещение российских и городских турниров, праздничных мероприятий.

## **4 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Учебно-методическое обеспечение программы**

Реализация программы «Игра Го. Мастерство» предполагает следующие формы организации образовательной деятельности:

1. Групповые занятия.
2. Игра в турнирах.

Каждая из них разворачивается в перечисленных ниже формах обучения.

#### **1. Групповые занятия:**

- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
- семинар: один или несколько обучающихся готовят для выступления доклад на определенную тему; группа и преподаватель выступают в роли слушателей и оппонентов;
  - диалог: «столкновение» двух противоположных точек зрения: обсуждение «жизни и смерти» группы камней либо поиск большого хода на доске; обучающиеся заранее получают материал к занятию и готовятся к полемике;
  - разбор партии: анализ только что сыгранной партии или партии на турнире, партии профессионалов;
  - решение задач: задачи раздаются на листочках или решаются на компьютере;
  - тренировочные партии с преподавателем, другими обучающимися или компьютером.

#### **2. Игра в турнирах:**

- обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие разрядным нормам турнира;
- тематические турниры по определенным дзёсэкам, позициям ёсэ;
- сеансы одновременной игры против тренера или других более сильных игроков;
- тренировочные партии или турниры с укороченным контролем времени: 20 мин. или 15 мин. на всю партию;

- товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими коллективами;
- партии с консультацией: одна группа учащихся играет против другой, имея право совещаться по поводу выбора хода.

Основопологающие **педагогические принципы**, положенные в основу программы:

- принцип развивающего и воспитательного характера обучения;
- принцип наглядности;
- опора на интерес обучаемого;
- индивидуальный темп движения;
- гуманистичность.

При реализации программы используются следующие методы обучения: словесный, игровой, наглядный, иллюстративный.

Игра Го служит благоприятным условием для развития мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, а также методом воспитания волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, воспитанники приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

Образовательный процесс обеспечивается следующими дидактическими материалами: задачи на листочках, книги по Го, презентации. Кроме того, используются компьютерные обучающие программы KGS, AlphaGo, LeelaZero, позволяющие воспроизводить и анализировать партии, находить лучшие варианты игры.

### **Материально-технические условия реализации программы**

Для успешной реализации программы необходимы:

1. Помещение для занятий: Просторное, светлое помещение на 12-15 посадочных мест, оснащенное в соответствии с санитарно-техническими нормами.

2. Оборудование: парты или столы, стулья, соответствующие возрасту обучающегося, школьная доска, шкафы для хранения материалов, телевизор, компьютер, интерактивная доска, проектор, магнитная демонстрационная доска с магнитными камнями.

3. Расходные материалы: комплекты камней, доски учебные размером 13x13 и доски турнирные размером 19x19, турнирные часы.

II. Для обеспечения образовательного процесса педагог, реализующий программу, может использовать:

1. Дидактические материалы, являющиеся собственностью педагога: материалы для теоретических занятий (видеоматериалы для разборов партий, наглядные пособия, подборки наглядно-иллюстративного материала, таблицы к различным турнирам, раздаточные материалы для тестирования).

*Перечень расходных материалов для реализации  
дополнительной общеразвивающей программы «Игра Го. Мастерство»  
в расчете на одного обучающегося*

№ п/п	Наименование расходного материала	Количество
1.	Бумага писчая, А4	0,5 пачки
2.	Карандаш простой	9 шт.
3.	Ручка	6 шт.
4.	Ластик	3 шт.
5.	Тетрадь	9 шт.

**Учебно-информационное обеспечение программы**

*Нормативно-правовые акты и документы*

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 г. № 1726-р);
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008);
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242;
5. СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 26)
6. СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41);
7. Приказ Департамента образования города Москвы от 17.12.2014 г. №922 «О мерах по развитию дополнительного образования детей в 2014-2015 году»;
8. Приказ Департамента образования города Москвы от 07.08.2015 г. № 1308 «О внесении изменений в приказ Департамента образования города Москвы от 17 декабря 2014 г. №922»;
9. Устав Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения города Москвы «Воробьевы горы»;

10. Положение о порядке разработки и реализации дополнительной общеразвивающей программы Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения города Москвы «Воробьевы горы» (утверждено Приказом ГБПОУ «Воробьевы горы» от 25 апреля 2016 г. № 851);

11. Приказ ГБПОУ «Воробьевы горы» от 11 апреля 2017 г. № 11-Н «О внесении изменений в приказ ГБПОУ «Воробьевы горы» от 25.04.2016 № 851 «Об утверждении Положения о порядке разработки и реализации дополнительной общеразвивающей программы Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения города Москвы «Воробьевы горы».

12. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся Государственного бюджетного профессионально образовательного учреждения города Москвы «Воробьевы горы» (утверждено Приказом ГБПОУ «Воробьевы горы» от 19 июля 2016 г. № 1741).

13. Положение о порядке и форме проведения итоговой аттестации в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении города Москвы «Воробьевы горы» (утверждено Приказом ГБПОУ «Воробьевы горы» от 12 мая 2016 г. № 994).

14. Приказ ГБПОУ «Воробьевы горы» от 01 июля 2016 г. № 1584 «Об утверждении и введении в действие бланков документов установленного образца о квалификации и об обучении в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении города Москвы «Воробьевы горы».

*Список рекомендуемой литературы для педагога*

1. Авраамов П. Стратегия Го. Древняя игра и современный бизнес, или как победить в конкурентной борьбе. – М.: Олимп-Бизнес, 2018.
2. Бозулич Р. Стань сильным в тэсудзи. – Ижевск, 2005.
3. Бозулич Р. Стань сильным в ёсе. – Ижевск, 2005.
4. Гришин И. Клуб любителей Го. – М.: Готовая книга, 2012.
5. Гришин И., Емельянов М. Умные игры Японии. – М.: Феникс, 2013.
6. Емельянов М. Десять законов Го и стратегии. – М.: Готовая Книга, 2012.
7. Илунь Ян. Фундаментальные принципы Го. – М., 2005.
8. Исаму Харуяма, Йосиаки Нагахара. Основы техники Го. – Новосибирск, 2008.
9. Киёси Косуги. 38 основных дзёсэки. – М., 2003.
10. Фейрбейк Д. Игра в ГО. Секреты блестящих побед. – Центрполиграф, 2017.

11. Харитонов Н.П. Технология разработки и экспертизы образовательных программ в системе дополнительного образования детей. Методические рекомендации для педагогов дополнительного образования и методистов.– М., 2012.

12. Шишкин В.Д. Цумэ-го: теория и практика. –Казань, 2003.

13. Шишкин В.Д. Теория и практика сэмэй.– Казань, 2003.

#### *Список рекомендуемой литературы для обучающихся*

1. Гришин И., Емельянов М. Умные игры Японии. – М.: Феникс, 2013.

2. Емельянов М. Десять законов Го и стратегии. – М.: Готовая Книга, 2012.

3. Исаму Харуяма, Йосиаки Нагахара. Основы техники го. – Новосибирск, 2008.

4. Киёси Косуги. 38 основных дзёсэки. – М., 2003.

5. Ясунари Кавабата. Мастер игры в ГО. – М.: Амфора, 2009.

#### **Кадровое обеспечение программы**

Программа «Игра Го. Мастерство» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства, рейтинг в Российской Федерации Го не ниже 2100 (1 спортивный разряд).

#### **Календарный учебный график**

Календарный учебный график является приложением к дополнительной общеразвивающей программе и составляется на учебный год или по полугодиям для каждой учебной группы.