

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА ИРКУТСКА  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №69  
(МАОУ г. Иркутска СОШ №69)**

664053, Иркутская область, город Иркутск, улица Летописца Нита Романова, 23.  
тел./факс 8 (3952) 488680, e-mail: school69\_irk@mail.ru

Утверждено приказом директора  
МАОУ г. Иркутска СОШ №69  
№ 4 - ОД от «09 » января 2021 г.

**Дополнительная обще развивающая программа  
«Го как средство развития личности ребёнка»**

наименование

направленность: Физкультурно-спортивная  
срок реализации программы: 1 год (1 час)

Составитель: Ивашко С.Н.

Педагог дополнительного образования

МАОУ г. Иркутска СОШ №69

Член Российской Федерации Го

**г. Иркутск, 2021 год**

## **Содержание**

1. Пояснительная записка.....	3
2. Комплекс основных характеристик программы.....	6
3. Комплекс организационно-педагогических условий.....	7
4. Оценочные материалы. Иные компоненты.....	14
5. Методические материалы	15

## **1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «Го как средство развития личности ребёнка» физкультурно-спортивной направленности для групп дополнительного образования Муниципального автономного общеобразовательного учреждения города Иркутска средней общеобразовательной школы 69 разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- ✓ Законом РФ «Об образовании» от 29.12. 2012, приказ № 273 – ФЗ;
- ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"

### **1.2. Направленность программы**

Физкультурно-спортивная.

### **1.3. Актуальность и педагогическая целесообразность программы**

**Актуальность:** Го- древнейшая логическая игра в мире, возникшая в Древнем Китае от 2 до 5 тысяч лет назад, что делает ее гораздо старше шахмат.

Го входит в число четырех базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр, в нее играют миллионы людей во всем мире, а в настоящее в Европе настоящий бум в Го. Изучение Го является обязательным предметом во многих азиатских странах, начиная с дошкольного возраста, и все мы видим, какой у них высокий темп роста экономики.

XXI-й век — век информационного общества, век информационных технологий, поэтому интеллект является одним из наиболее значимых качеств личности. Как следствие — проблема интеллектуального развития детей становится приоритетной задачей современного образования, один из способов решения которой — обучение Го.

Го способствует развитию комбинаторики: все варианты ходов из-за их огромного количества запомнить невозможно. Приходится постоянно искать их в процессе игры. И затем соединять в одну картину большое количество информации о происходящем на поле.

Го- не просто игра- это модель жизни. Через игру происходит не только самовыражение детей, но и развитие важных личностных качеств: воли, настойчивости, самоконтроля, а это уже пригодится в дальнейшей жизни, не обязательно связанной с Го. Поэтому неудивительно, что с этой игрой связаны такие имена, как известный физик Альберт Эйнштейн или основатель Microsoft Билл Гейтс. А в связи с последними событиями выявляется и универсальность изучения Го- многократно проверено, что переход на дистанционное обучение никак не отображается на качестве обучения.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что структура и содержание Программы, формы и методы её реализации соответствуют поставленным целям и задачам:

- ✓ программа направлена на создание условий для гармоничного развития личности ребёнка;
- ✓ освоение основных ее разделов поможет формированию высокого интеллекта; целый ряд специальных практических заданий служат для достижения этого;
- ✓ формы и методы обучения, используемые при реализации Программы полностью соответствует возрастным и психологическим особенностям детей;
- ✓ ознакомление с основами Го, изучение элементов партий и применение полученных знаний на практике способствует развитию личности ребёнка;
- ✓ обучающиеся становятся более самостоятельными, учатся анализировать и оценивать свою работу, реализуют свое право на выбор;
- ✓ программа способствует формированию социальных и коммуникативных навыков, расширяет возможности общения.

Программа учитывает психологические и возрастные особенности детей указанной возрастной категории, в т. ч. детей с ОВЗ (ограниченными возможностями здоровья) и детей-инвалидов; предполагает вариативность объяснения учебного материала и практических заданий.

#### ***1.4. Отличительная особенность программы.***

В настоящей программе систематизирован и обобщен современный учебный и методический материал с учетом достижений и российских традиций в области спорта, развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

#### ***1.5. Цель и задачи программы***

**Основная цель:** Создать условия для интеллектуального и духовного развития личности ребенка, средствами Го определить его дальнейшее развитие, создать предпосылки для его личностного самоопределения.

**Задачи Программы:**

**Образовательные:**

- ✓ дать знания об истории возникновения Го;
- ✓ привить элементарные навыки игры в Го;
- ✓ дать начальную систему знаний, умений и навыков по основам Го: правила игры, простейшие принципы игры в фусеки.

**Развивающие:**

- ✓ развивать внимание, логическое мышление и память;
- ✓ развивать творческое воображение, изобретательность, фантазию, интуицию;

**Воспитательные:**

- ✓ воспитывать нравственные качества по отношению к сопернику: доброжелательность, уважение;
- ✓ воспитать морально-волевые качества: объективность, самокритичность, настойчивость, усидчивость, самообладание, самоконтроль;
- ✓ сформировать стремление к здоровому образу жизни.

***1.6. Адресат программы***

Возраст учащихся: 7 – 15 лет.

В младшем школьном возрасте продолжает совершенствоваться координация, пространственное и образное мышление. Познавательная деятельность приобретает более сложные формы; произвольность, внимание и восприятие становятся целенаправленным; у ребенка развиваются самостоятельность, организованность и дисциплинированность, умение оценивать и анализировать свои поступки и результаты деятельности. Важно, чтобы ребенок не только продумал содержание работы, но и довел свой замысел до конца. Обучение в объединении начинается с 7 лет, в этом возрасте память, как и все другие психические процессы, претерпевает существенные изменения, т.к. память ребенка постепенно приобретает черты произвольности, становится сознательно регулируемой. На занятиях Го каждый ребенок может реализовать свои потенциальные возможности, раскрыть богатство своих умений. На занятиях Го для ребенка создаются все условия, чтобы у него появилась заинтересованность, и он мог почувствовать уверенность в своих силах. Создаются необходимые условия для интеллектуального и коммуникативного развития.

У детей в возрасте 10 - 11 лет происходит перестройка памяти, активно развивается логическая память, способность ко многим видам обучения, активизируются любознательность, желание продемонстрировать свои способности. Это стимулирует его к выходу за пределы обычной школьной программы в развитии своих знаний, умений и навыков.

Для детей 11-15 лет характерно высокий уровень активности; Детям этого возраста свойственна также высокая возбудимость нервных центров и слабость процессов внутреннего торможения. Отсюда у них менее устойчиво внимание и большая утомляемость - значимая награда – похвала; - рассеянность внимания (не могут долго концентрировать свое внимание на чем-то определенном); - требуют в постоянной деятельности и внимания; - бурно проявляют эмоции.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Форма обучения:** очная, заочная.

## ***1.7. Режим занятий***

Занятия проводятся 1 раза в неделю – всего 1 час.

## ***2. Комплекс основных характеристик дополнительной образовательной программы***

### ***2.1. Объем программы***

Общее количество часов, необходимых для освоения программы - 36 недель.

### ***2.2. Содержание программы***

Содержание программы предусматривает разделы, которые распределяются следующим образом:

#### ***1. Исторический обзор развития игры Го - 8 часов***

Теоретический компонент:

Мифы и легенды о происхождении Го, высказывания знаменитых людей об игре, правила поведения за доской, современные российские и зарубежные игроки, проведение техники безопасности.

#### ***2. Теоретическая подготовка. Первоначальные понятия - 6 часов***

Теоретический компонент:

Изучение доски для игры, ее ключевых точек, правила игры, начало и завершение партии, простейшие понятия.

#### ***3. Основные тактические приемы - 8 часов.***

Практический компонент:

Простейшие задачи, решение заданий.

#### ***4. Игры, элементы стратегии - 4 часов.***

Практический компонент:

игры между собой, живые и неживые группы камней.

#### ***5. Элементы стратегии - 4 часов.***

Практический компонент:

понятие ключевых точек в игре, важные и не важные камни, убегающие группы, захват групп.

#### ***6. Разбор партий профессионалов - 6 часов.***

Практический компонент: разбор величайших в истории партий, тематические игры между собой, подведение итогов.

## ***2.5. Планируемые результаты***

**По окончании учебного года учащиеся должны знать:**

- ✓ историю происхождения Го;
- ✓ правила игры;
- ✓ этикет игры;
- ✓ знать основные понятия и термины игры.

**Уметь:**

- ✓ правильно ставить черные и белые камни;
- ✓ уметь решать простейшие задачи;
- ✓ уметь строить группы с глазами;
- ✓ правильно разыгрывать фусеки.

**Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности.**

- ✓ Самостоятельно решать простейшие задачи и задания;
- ✓ играть между собой;
- ✓ разбирать величайшие партии в истории, подводить итоги.

## ***3. Комплекс организационно-педагогических условий***

### **3.1. Календарный учебный график**

### 3.2. Учебный план

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	<b>Введение в Го</b>	2		2	
1.1	Основные правила	0,5	-	0,5	
1.2	Этикет игры Го	0,5	-	0,5	
1.3	Легенды истории об игре	0,5	-	0,5	
1.4	Начальные ходы	0,5	-	0,5	
2	<b>Решение задач</b>	-	10	10	
2.1	Отработка навыков счета вариантов с помощью таких приемов, как «лесенка», «сеть», «зашелка».	-	10	10	
3	<b>Игры между собой</b>	-	10	10	
3.1	Учебные, тематические игры на «кто съест больше камней», на окружение, на захват территории	-	10	10	
4	<b>Живые и неживые группы группы</b>	4,5	4,5	9	
4.1	Ложные глаза	1,5	1,5		
4.2	Правила построения живых групп	1,5	1,5		
4.3	Спасение через построение нейтральных территорий и ко-борьбу	1,5	1,5		
5	<b>Стратегия Го</b>	4	1	5	
5.1	Понятие плохих и хороших форм	1			
5.2	Ключевые точки позиции	1			
5.3	Правильное разыгрывание фусеки	1			
5.4	Подведение итогов: Подведение итогов: Промежуточная аттестация: турнир	1	2		
		<b>10,5</b>	<b>25,5</b>	<b>Итого:</b> <b>36</b>	

### **3.3. Тематическое планирование**

№пп	Содержание занятий	часы	примечания
1.1	Этикет Го, правила игры Го	1	
1.2	Дамэ, Атари	1	
1.3	Спасение камней, обоюдное атари	1	
1.4	Начальные ходы, жизнь и смерть групп	1	
1.5	Территория, Разрезание	1	
1.6	Соединение. Один глаз, два глаза	1	
1.7	«Зашелка», «сеть»	1	
1.8	«лесенка», ложный глаз	1	
1.9	Сэки, семеай	1	
1.10	Решение задач	1	
1.11	Решение задач	1	
1.12	Решение задач, Игры между собой	1	
1.13	Игры между собой	1	
1.14	Ложные глаза, непрерывное атари	1	
1.15	Решение задач	1	
1.16	Решение задач, Симари (шимари)	1	
1.17	Миаи, «Тигринная пасть»	1	
1.18	Глазные формы из четырех пунктов, Глазные формы из пяти пунктов	1	
1.19	Глазные формы из шести пунктов, Пустой треугольник	1	
1.20	Накадэ, решение задач	1	
1.21	Накадэ, решение задач	1	

1.22	Игры между собой	1	
1.23	Игры между собой, какари	1	
1.24	Ответы на какари, сэнтэ	1	
1.25	Готэ, Ко-борьба	1	
1.26	Ко-угрозы, удар внутрь глазной формы	1	
1.27	Удар внутрь глазной формы, игры между собой	1	
1.28	Игры между собой, Ёсэ, стоимость хода	1	
1.29	Решение задач	2	
1.30	Цукэ-Ханэ-Ноби, Игры между собой	1	
1.31	Игры между собой	1	
1.32	Хорошие и плохие формы, Важные и не важные камни	1	
1.33	Дзёсеки (джёсеки), решение задач	1	
1.34	Решение задач, игры между собой	1	
1.35	Подведение итогов, вопросы и ответы	1	
Итого:		36 часа	

### *Режим работы:*

<b>Занятие (минут)</b>	<b>45 минут</b>
<b>Перерыв между занятиями</b>	<b>10 минут</b>
<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>1 раз в год, в мае месяце.</b>

### **3.3. Аттестация учащихся. Оценочные материалы**

#### **Оценочные материалы:**

Основная форма подведения итогов – зачет.

Критериями оценки результативности обучения являются уровень теоретической и практической подготовки учащихся.

Результаты освоения образовательной программы учащимися заносятся в таблицу:

- полностью освоивших программу дополнительного образования – высокий уровень (9-10 баллов);
- освоивших программу не в полном объеме – средний уровень (5-7 баллов);
- освоивших программу в минимальном объеме – низкий уровень ниже среднего (0-4 балла).

Дополнительный критерий оценивания уровня усвоения образовательной программы – результаты на турнирах.

#### **Формы аттестации:**

Проверка результатов освоения программы осуществляется проведением текущего контроля и промежуточной аттестации.

В течение учебного года проводится текущий контроль по разделам программы: опрос, реферат, викторина, участие в турнирах и соревнованиях.

#### **Цель аттестации:**

- Выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы.

**Промежуточная аттестация** – форма оценки степени и уровня освоения детьми дополнительной общеобразовательной программы данного года обучения.

#### **Сроки проведения аттестации:**

- промежуточная аттестация учащихся проводится в мае;

Текущий контроль в течение года.

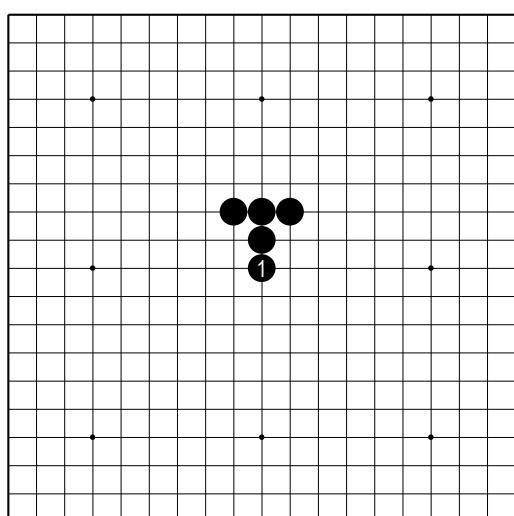
Оценочные материалы к мониторингу планируемых результатов в приложении 1.

Приложение 2. Критерии оценки планируемых результатов. Листы диагностики

**Промежуточная аттестация учащихся**

**Теоретические знания**

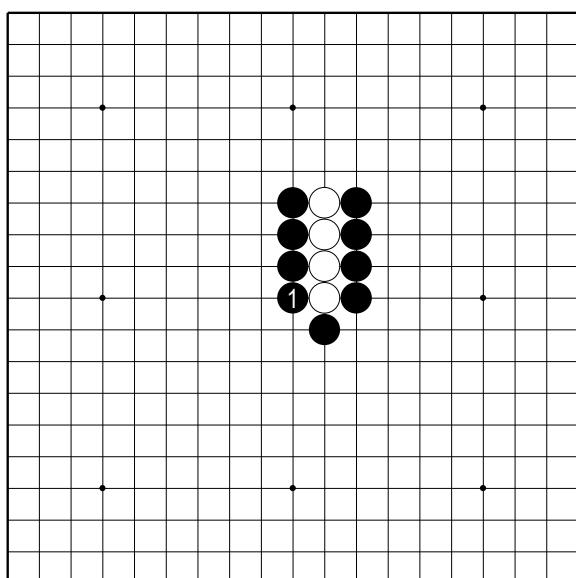
1. Что такое дамэ камня, группы камней?
2. Что такое атари, как избежать?
3. Правило построения живой группы.
4. Что такое ложный глаз?
5. Простейшие знания о фусеки.
6. Как правильно начинать партию?



**Практические знания**

1. Подсчитать количество дамэ

2. Атари



3. Найти пустой треугольник



4. Как защитить угол?



**Протокол результатов промежуточной аттестации учащихся****учебного года**

Наименование ДОП \_\_\_\_\_

Фамилия, имя, отчество педагога \_\_\_\_\_

№ группы /год обучения \_\_\_\_\_ Дата проведения \_\_\_\_\_

Форма проведения \_\_\_\_\_

Форма оценки результатов \_\_\_\_\_

Члены аттестационной комиссии \_\_\_\_\_

**Результаты промежуточной аттестации**

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Год обучения	Итоговая оценка
1			
2			

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Члены комиссии \_\_\_\_\_

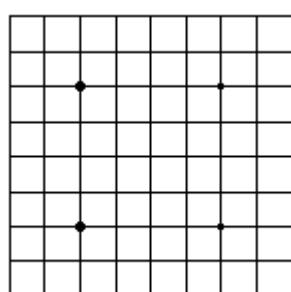
**Методические материалы****Правила Го - это очень просто!**

Рис.

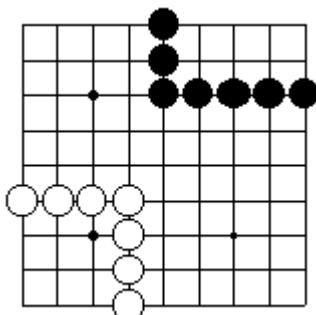
Перед вами доска 9х9. У нее девять линий по вертикали и  
Даже если вы совсем незнакомы с Го, очень скоро вы смоя  
игрой.

Рис. 1

## **Го - игра на захват территории.**

5 основных правил игры.

1. Игра начинается с пустой доски. Затем два партнера по мни своего цвета. У одного они белые, у другого - черные.
2. Побеждает тот, кто окружит больше территории.
3. Камень или группа камней противника, которые выми, снимается с доски.
4. Во время игры на доске появляются пункты куданые пункты.
5. Запрещается повторять позицию: правило ко



### **Результат партии и подсчет очков.**

Рис.2

Справа вверху часть доски окужена черными камнями. Слева внизу белыми. Противники получают по столько очков, сколько свободных пунктов доски они огородили. Здесь у черных 8 очков, а у белых - 9.

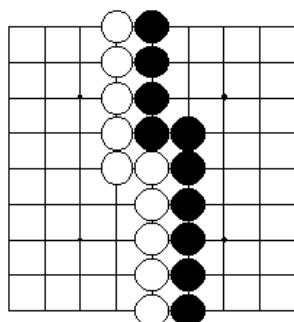


Рис.3

Партнеры разделили доску. Черные забрали правую часть, а белые - левую. У черных оказалось 30 очков, а у белых - 31. Белые выиграли в этой партии 1 очко.

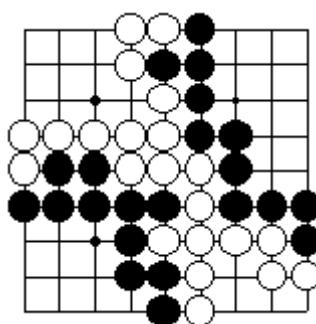
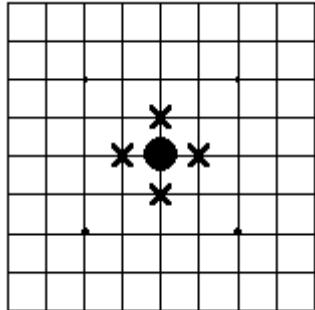


Рис.4

Здесь позиция посложнее. Если вы будете играть сами, то можете получить в конце партии и более замысловатую позицию. Бывает, что вам удается захватить в каком-либо месте только 1 или 2 очка. Здесь у черных территории в двух местах - справа вверху и слева внизу. Территория белых вверху слева и внизу справа. Подсчитаем, чем закончилась эта партия. У черных справа вверху 13 очков, а слева внизу 10, значит всего 23 очка. У белых вверху слева 10 очков, а внизу справа - 4 очка. Итого - 14 очков. У черных на 9 очков больше. Черные выиграли 9 очков.

## Захват и спасение камней.



Если кто-то из партнеров недоволен тем, что у противника получается больше территории чем у него, начинается схватка между камнями.

Рис.5

Для того чтобы забрать этот камень, белые должны перекрыть ему путь по четырем направлениям -закрыть пункты, которые отмечены крестиками.

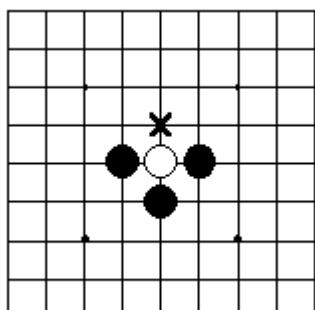


Рис.6

У этого белого камня уже закрыты три пункта. Если черные сделают ход в пункт, отмеченный крестиком, белый камень окажется захваченным. Такая ситуация называется "атари".

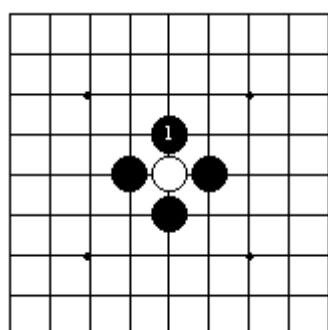


Рис.7

Черные сделали этот ход. Белый камень становится пленником и снимается с доски. Когда вы будете подсчитывать очки после окончания игры, этот камень нужно поставить в территорию белых. Таким образом у белых будет на очко меньше.

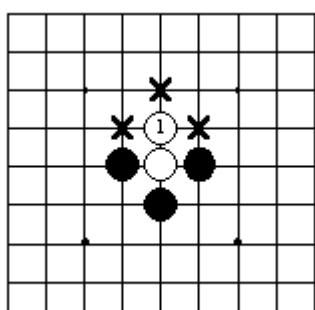


Рис.8

Белые убегают от атари, которое получилось на рис. 6, делая ход 1. Теперь у них уже открыт путь для дальнейшего бегства в трех направлениях. Они снова отмечены крестиками.

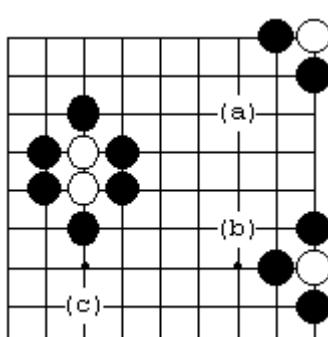


Рис.9

- Белый камень в углу можно захватить всего двумя ходами.
- Если он будет стоять на стороне, то понадобится уже три хода
- Два камня белых в центре забираются, если черные закроют все соседние пункты.

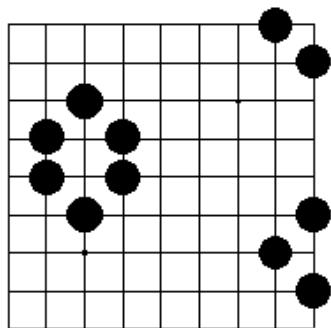


Рис. 10

Посмотрите на позицию, которая получается после снятия захваченных белых камней с доски.

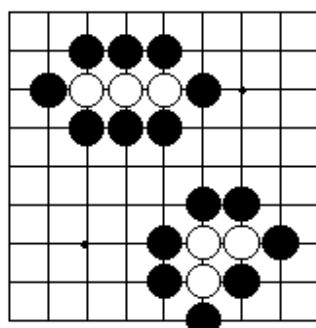


Рис.11

Вы можете захватить и три камня белых и четыре, вообще сколько угодно. Главное - полностью запереть их и тогда вы можете снять их с доски.

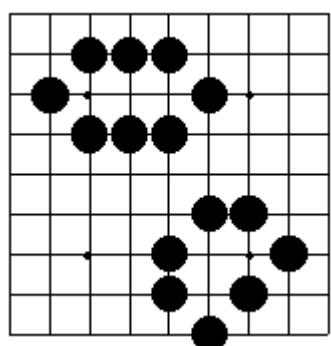
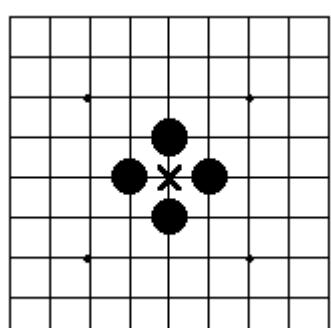


Рис.12

Перед вами позиция, которая получается после снятия камней. Не забудьте, что после окончания игры пленные белые камни нужно поставить в территорию белых.



### Запрещенные ходы.

Рис.13

Эта форма получилась после того как черные взяли один белый камень. Белые не могут пойти в пункт, отмеченный крестиком. Это самубийственный ход, который делать нельзя.

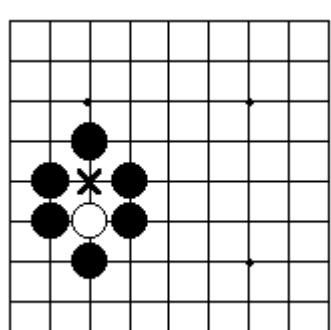


Рис. 14 Рис. 15

На этих рисунках отмечены пункты, в которые белые не могут ходить. Это тоже запрещенные ходы.

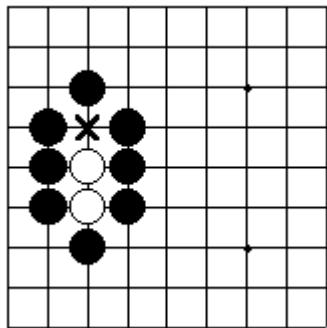


Рис. 16

Здесь тоже отмечен пункт, в который белые ходить не могут, потому что они делают самоубийство.

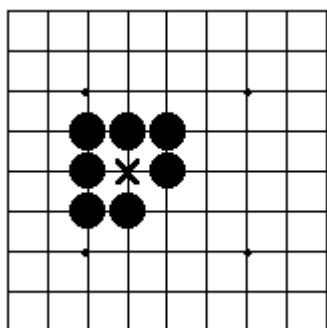


Рис. 17

Однако, если черная группа будет снаружи полностью окружена, как показано на этом рисунке, белые могут пойти в пункт, отмеченный крестиком, и захватить все черные камни.

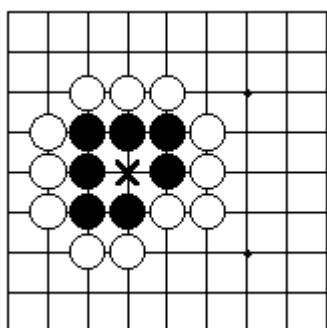


Рис. 18

То есть, белые делают ход 1 и снимают с доски всю черную группу.

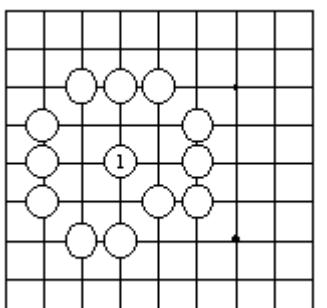
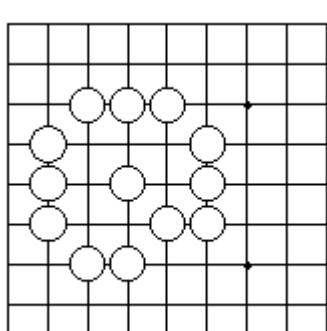


Рис. 19

Вот что получилось после того, как белые сняли с доски все черные камни. Это была большая группа из 7 камней. Эти камни после окончания игры нужно поставить на территорию черных.



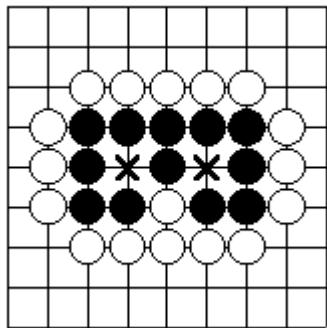


Рис.20

На этом рисунке вы видите два пункта, отмеченные крестиком. Белым туда ходить нельзя. Даже если белые плотно окружат группу черных, как показано здесь, у них все равно не будет двух ходов вместе чтобы завершить окружение. Поэтому эту черную группу захватить нельзя. Она называется "крепость". У нее два "глаза".

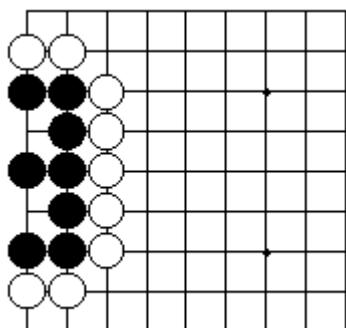
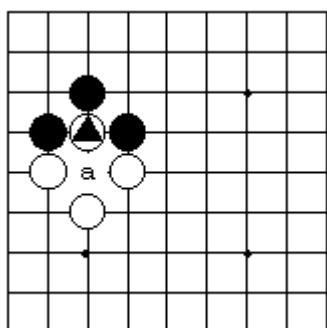


Рис. 21

А вот еще одна крепость с двумя глазами.



**Что такое "ко"?**

Рис. 22

Черные могут взять отмеченный белый камень, если сделают ход в пункт "а".

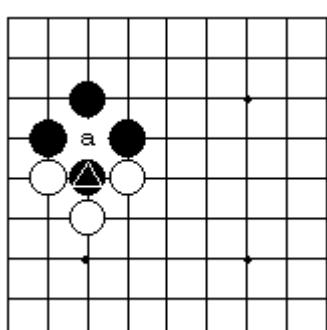
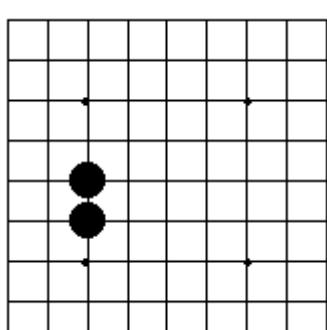


Рис.23

Если теперь белые пойдут в пункт "а" и заберут отмеченный камень черных, то возникнет повторение позиции, которое может продолжаться до бесконечности. Эта ситуация называется "ко". В Го повторение позиции запрещено. Поэтому белые не могут сейчас взять камень черных. Ход в этот пункт сейчас запрещен. Но уже через ход белые могут туда ходить!



**Способы соединения камней.**

Мы объяснили вам правила Го, а сейчас несколько слов о том как камни соединяются друг с другом в группы. Для того чтобы захватить территорию, вы должны построить прочное ограждение. Такое ограждение захватить можно очень редко и с большим трудом.

Рис. 24 (Прочное соединение)

Эти камни как бы приросли друг к другу. Они образуют единое целое (группу).

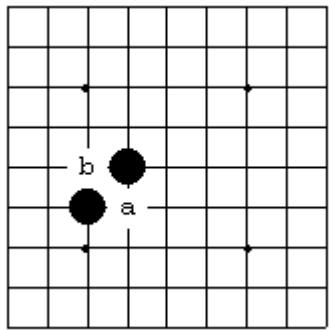


Рис.25 (Диагональное соединение)

Эти два камня тоже соединены достаточно прочно. Дело в том, что если белые пойдут в пункт "а", черные построят прочное соединение ходом в "б" и наоборот, если белые ходят в "а", черные прочно соединяются в "б".

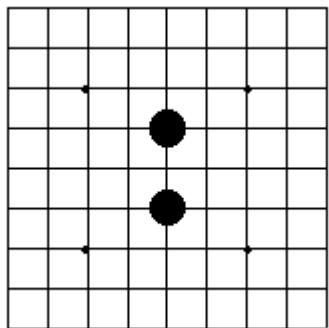


Рис. 26 (прыжок через один пункт)

Черные как бы перепрыгнули через один пункт. Это тоже соединение, но менее прочное: черные камни можно разделить.

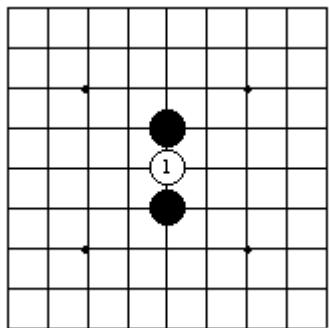


Рис.27

Если белые вклиняются между камнями черных ходом 1, а черные пойдут 2 и нападут на белый камень, белые смогут выбежать ходом 3. Получилось два пункта "а" и "б", в один из которых следующим ходом могут пойти белые и разделить черные камни на две группы.

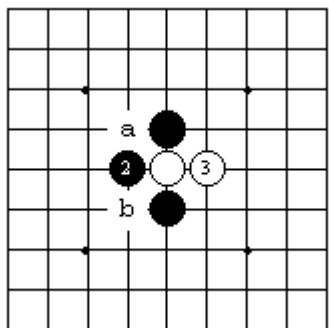


Рис.28