

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Гимназия №30»

Утверждено  
Педагогический совет  
(протокол № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_)

Приказ № \_\_\_\_\_

Директор \_\_\_\_\_ /Г.В. Фризон/

## **Программ внеурочной деятельности**

### **«Игра Го»**

**(для учащихся 2-4-х классов)**

Автор программы:  
Кожунков Алексей Викторович,  
президент Федерации Го  
Московской области,  
ст. тренер сборной России

**2015 год**

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Паспорт Программы	3
2.	Пояснительная записка	4
3.	Концепция программы	5
4.	Принципы педагогической деятельности в работе с детьми	6
5.	Цель и задачи программы	7
6.	Модель воспитанника	8
7.	Основные методы обучения	9
8.	Основные формы и средства обучения	10
9.	Особенности организации внеурочного занятия	10
10.	Ожидаемые результаты программы	11
11.	Ожидаемые эффекты программы	11
12.	Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы	12
13.	Контроль и оценка планируемых результатов	14
14.	Содержание Программы	16
15.	Учебно – тематический план	20
16.	Календарно - тематический план	21
17.	Методическое обеспечение Программы	24

## 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	<b>1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ</b> Программа внеурочной и урочной деятельности «Игра Го»
Направление	Общеинтеллектуальное
Автор программы	Кожунков Алексей Викторович
Территория	г. Магадан
Юридический адрес предприятия	г. Магадан, ул. Якутская, д.7, корп.1
Телефон	654927
Цель программы	Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в Го.
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"><li>• Комплексное формирование у учащихся стратегических и тактических основ игры Го, а так же основ культуры Го.</li><li>• Формирование у учащихся личностных универсальных учебных действий: личностная мотивация освоения стратегии и тактики игры Го; ориентация на моральные нормы Го и их выполнение.</li><li>• Формирование у учащихся регулятивных универсальных учебных действий: способность принимать игровую задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.</li><li>• Формирование у учащихся познавательных универсальных учебных действий: использование действия моделирования ходов в процессе игры; овладение широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы техники игры Го.</li><li>• Формирование у учащихся коммуникативных универсальных учебных действий: организация взаимодействия с учителем и соперниками по игре; отображение в речи содержания и условий игровой деятельности.</li></ul>
Количество часов	60 часов в год (+ 6 резервных), 2 часа в неделю.

Срок реализации	2015 - 2018 учебный год
Участники реализации программы	Администрация школы, руководитель занятий внеурочной деятельности
Место проведения	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Гимназия №30»
Целевая группа	Учащиеся 2-4-х классов
Условия реализации программы	компьютер, медиапроектор, видео сопровождение; помещение, где можно быстро организовать учебное пространство - переставить столы и стулья, освободить место для упражнений, связанных с двигательной активностью детей; демонстрационная доска; набор досок по количеству пар в группе.
Общее количество участников программы	15 - 25 обучающихся в каждом классе

## **2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа к курсу «Игра Го» составлена президентом Федерации Го Московской области, ст. тренером сборной России, руководителем Центра "Сенте" Кужунковым А.В., (г. Москва), рассчитана на весь учебный год: 1 час в неделю.

Новизна данной рабочей программы определена возрастом обучающихся и соответственно федеральным государственным стандартом начального общего образования 2010 года. Отличительными особенностями являются:

1. Определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.
2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.
3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов, которые отслеживаются как в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией, так и внешней системы оценки: родители, ООО «Спортивная федерация Го».

## **3. КОНЦЕПЦИЯ ПРОГРАММЫ**

Игра Го – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам игры Го способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Игра Го необходима и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам она поможет отточить их логический аппарат, а у мечтателей она позволит создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения игре Го много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с раз-

личными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Исследования отечественных и зарубежных психологов свидетельствуют о том, что одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше, это умение действовать в уме, или, как указывает Я.А. Пономарёв, "внутренний план действий". Проблема формирования внутреннего плана действий остаётся одной из самых актуальных и на заре XXI века. Когда следует начинать его формирование? Разумеется, в сензитивный период, т.е. тогда, когда ребёнок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени. Идеальным инструментом для формирования умственных действий представляется игра Го. Обучение игре Го – не самоцель. Именно использование игры Го как средства обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре. Поэтому обучение игре Го должно иметь структурированную систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр. Базой такого подхода стали теория П.Я.Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, а также исследования Я.А.Пономарёва о психологии творчества и стадиях развития внутреннего плана действий. Из всего многообразия материала отобран такой, который позволяет поэтапно сформировать внутренний план действий.

Теория и практика игры Го выстраивается в соответствии с логикой двух образовательных уровней: базовый и углубленный. Каждый уровень объединяет юных игроков Го на основе их примерно одинаковой подготовленности и создает условия для их развивающего обучения. Начальный и Базовый образовательные уровни воспитанников Го - объединения достигается в результате усвоения краткой истории Го, начальной терминологии, знакомства с базовой техникой, тактикой и стратегией игры Го, теорией начала игры и ее окончания, психологии (состояние умов и характеров), этики (соблюдения традиций Го, уважение к партнеру, к Го-школам и направлениям), а также в результате систематического участия в соревнованиях и турнирах школьного и городского уровня. Углубленный образовательный уровень достигается учащимися Го-объединения в результате расширения зна-

ний начального уровня и систематического личного участия в соревнованиях и турнирах городского и российского уровня.

Программа реализуется по принципу последовательного усвоения воспитанниками содержания материала трёх образовательных уровней: начального, базового, а затем углубленного. Образовательные уровни гарантируют интеллектуальный рост каждого учащегося до определенной ступени, с которой он может подняться на иной, более высокий качественный уровень игры, а так же формируют стимул для воспитанников - ощущение постоянного личностного роста.

#### **4. ПРИНЦИПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** **В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ:**

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

**Принцип развивающей деятельности:** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

**Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

**Принцип доступности, последовательности и системности** изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

**принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса

**принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

**принцип целостного представления о мире**- при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

**принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

**принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к игре Го, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учить принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

## 5. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ «ИГРА ГО»

**Цель:** Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре Го.

**Задачи программы:**

<p>Образовательные</p>	<p>научить школьника самостоятельно находить лично значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;</p> <p>создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);</p>
<p>Развивающие</p>	<p>развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;</p> <p>формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).</p> <p>развить навыки групповой работы;</p> <p>способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;</p> <p>заложить идеи развития у младших школьников собственной активности, целеполагания, личной ответственности.</p>
<p>Воспитательные</p>	<p>воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени</p>

## 6. МОДЕЛЬ ВОСПИТАННИКА

- Личность, здоровая физически, духовно-нравственно и социально;
- Личность, способная самостоятельно находить выход из проблемной ситуации, осуществить поисковую деятельность, проводить исследования, рефлексию деятельности, владеющая средствами и способами исследовательского труда;
- Личность, способная осуществить самостоятельно продуктивную деятельность;
- Личность, обладающая разносторонним интеллектом, высоким уровнем культуры;
- Личность, руководствующая в своей жизнедеятельности общечеловеческими ценностями и нормами, воспринимающая и другого человека как личность, имеющую право на свободу выбора, самовыражения;
- Личность, готовая к осознанному выбору и освоению профессиональных образовательных программ отдельных областей знаний с учетом склонностей, сложившихся интересов и индивидуальных возможностей.

## 7. ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Формирование ГО - мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный** методы. Они применяются:

1. При изучении доски (игрового пространства).
2. При обучении правилам игры;
3. При изучении игровых концепций.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах игровой партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом игры Го, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ

позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении основ стратегии, особенно при изучении типовых позиций фусеки, тубана.

При изучении тубана основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение тубана осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная литература, картотека фусек и джосек и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, моделирование собственных фусек, джосек, принципов атаки).

**Метод проблемного обучения.** Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

## **8. ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ**

1. Практическая игра.
2. Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ-технологий.
3. Участие в турнирах и соревнованиях.
4. Дебаты - «столкновение» двух противоположных точек зрения.
5. Разбор партии - анализ только что сыгранной партии или партии на турнире, партии профессионалов.

## **9. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ**

Начальный курс по обучению игре Го максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении игрового курса имеет специально организованная деятельность: использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, предлагается также рекомендательный список литературы.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире игры Го. Учащиеся знакомятся с историей возникновения игры, игровой доской, камнями, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством камней, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением камней на доске, сравнивают позиции камней, выявляют ассоциативные связи, образные ряды, проводят количественную и качественную оценку, на основе чего формируют собственные решения.

### **Режим занятий**

Программа внеурочной деятельности «Игра Го» рассчитана на 60 часов (+6 резервных) в год для школьников 2-3х классов. Программа предполагает как равномерное распределение этих часов по неделям и проведение регулярных еженедельных внеурочных занятий с учащимися, так и неравномерное их распределение с возможностью организовывать занятия крупными блоками — «интенсивами» (товарищеские и показательные игры, соревнования).

## **10. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ**

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков игры Го.

3. Освоение новых видов деятельности (дидактические задания, игровые упражнения, соревнования).

## **11. ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ**

1. Развитие умственного потенциала обучающихся, их способности мыслить и действовать.
2. Появление потребности к интеллектуальным играм.

## **12. ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования**

**Личностных результатов:**

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**Метапредметных результатов:**

*Регулятивные УУД:*

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с демонстрационной доской.
- Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
- Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

*Познавательные УУД:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение игровых задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметных результатов:**

- знать термины: активных игровых действий (атари, симари, хираки, утикоми ). Системных разделов игры (фусеки, джосеки, тюбан, йосе).
- знать правила захвата групп камней, условия их существования на игровом пространстве;
- различать местоположение позиций, ориентация в пространстве (верх-низ игрового поля);
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на группы противника, организовать защиту своих камней;
- уметь ориентироваться на игровой доске;
- определять последовательность событий;

-выявлять закономерности и проводить аналогии.

По окончании начального курса обучения по программе «Игра Го» учащиеся смогут самостоятельно сыграть партию на доске 9\*9 и подсчитать результат. По окончании базового курса обучения - участвовать в школьных и городских соревнованиях на доске 13\*13 в сопровождении тренера, демонстрируя уровень игры 25-20 кю (начальная оценка уровня игры - 30 кю). В результате освоения углубленного курса учащиеся смогут самостоятельно сыграть партию на доске 19\*19 и подсчитать результат; принимать участие в школьных, городских и Российских турнирах в сопровождении тренера при уровне игры 18-15 кю (3-2 юношеские разряды).

### **13. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

***Первый уровень результатов*** — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

***Второй уровень результатов*** — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

**Третий уровень результатов** — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля**:

- **Текущий:**

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- **Итоговый** контроль в формах

- практические работы;
- товарищеские матчи и матчи-турниры;
- командные и личные соревнования с другими коллективами.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

**Результаты проверки** фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио ученика.

Динамика развития обучающихся фиксируется учителем:

- ⇒ внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки
- ⇒ внешняя система оценка на основе результативности участия в турнирах, беседы с родителями.

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

## **14. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, демонстрационная игровая доска и камни, игровые комплекты.

Все дидактические задания моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются соперники в игре на игровой доске. При этом все задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## 15. УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов
1	Общие понятия Го. Как играть в Го. Правила Го. История Го. Принципы принятия решений во время игры	4
2	Тактические и стратегические приёмы. Игра 9x9	6
3	Базовые сложные формы. Среднее Го. 13x13 Навыки системной соревновательной игры	14
4	Подготовка к большому Го. Освоение больших пространств Го	12
5	Технические приёмы для завоевания превосходства. Атака и защита	20
6	Связь тактики и стратегии Го	4
Итого		60

## 6. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### 2 класс

№ урока	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Основные виды внеурочной деятельности обучающихся	Требования к уровню достижений
					<i>уметь/иметь опыт, применять на практике</i>
1-2		История Го. Понятие территории. Захват камней. Лестница «ситё».	2	<p><u>Определять и высказывать</u> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве.</p> <p><u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя.</p> <p><u>Высказывать</u> своё предположение (версию)</p> <p><u>Работать</u> по предложенному учителем плану.</p> <p><u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и</p>	- ориентироваться в пространстве;
3-4		«Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры Го. Ориентировка в пространстве игрового поля	2		- знать термины: активных игровых действий (атари, симари, хираки, утикоми ).
5-6		Тактика Го. Как захватывать камни и группы камней.	2		Системных разделов игры (фусеки, джосеки, тубан, йосе).
7-8		Захват 1,2,3 камней. Запрещённые ходы.	2		
9-10		Сравнения. Образы Го. Восприятие событий на игровом поле Го. Прогнозирование событий в Го. Партия профессионалов 19x19.	2		- знать правила захвата групп камней, условия их существования
11-12		Соединение и разделение, как основные приёмы Го.	2		

		Решение задач. Выработка методики решения.		группировать позиционные положения групп, умение считать территорию противника и свою, группы камней	вания на игровом пространстве;
13-14		Ко. Другие правила и традиции Го. Этикет Го	2		- различать местоположение позиций,
15-16		Го – как Головоломка. Го-задача, как квест. Решение задач.	2	<u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.	ориентация в пространстве (верх-низ игрового поля);
17-18		Начало игры, середина, окончание. Полноценная игра на учебной доске 9x9.	2	<u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение.	- внимательно слушать учителя;
19-20		Зачёт по первой «десятке». Тестирование на уровень. Бальная система оценок (школьная) + традиционная японская система оценки с присвоением «кю	2	уметь проводить элементарные комбинации;	- запоминать и воспроизводить изучаемый материал;
21-22		«Живая черепаха». ЖИС. Способы упрощения сложной позиции до базовой формы	2	<u>Планировать</u> нападение на камни противника, организовать защиту своих камней;	- правильно строить предложения;
23-24		Приёмы защиты и атаки как приоритет из других ходов. «Накаде» - центр форм	2	<u>Ориентироваться</u> на игровой доске;	использовать в речи изученные слова и выражения;
25-26		Большие пространства «крепости» - Разрушение крепостей Г,Т,О,Б	2	<u>Определять</u> последовательность событий;	-выделять признаки предметов;
27-28		Сравнительный анализ разных территорий, как по форме по размерам, так и по месту расположения. 9x9,13x13, 19x19	2	<u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.	- узнавать предметы, явления по их признакам;
29-30		Образное и математическое объяснение негармоничных форм. Пустой треугольник L, Гипсовая рука, «Косточка сливы» или крестик, Пельмень, утюг, шляпа и другие персонажи, Пасть тигра, «Кейма», «тоби».	2	<u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.	- давать описание предметов, явлений по их признакам;
31-32		Сложные формы как совокупности простых. «Квадрат и круг» основа большинства форм Го	2	<u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.	-выделять черты сходства и отличия;
33-34		Изучение базовых форм. Простые группы. «Кагэма» - ложный глаз, «Миаи» - связанные точки.	2	<u>Добывать</u> новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.	-выявлять закономерности;
35-36		Последнее правило Го - «Магари симоку». Разница японских и китайских правил	2	<u>Перерабатывать</u> полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.	-владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
37-38		Повторение. Открытое тестирование у доски.	2		

39-40		Тестирование на уровень. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем и большом поле 13x13, 19x19	2	<p><u>Преобразовывать</u> информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение игровых задач с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p> <p><u>Донести</u> свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной форме.</p>
41-42		Любительские и профессиональные Кю и даны. Рейтинг. Игра на форе - гандикап	2	
43-44		Знакомство с игровым полем 13x13. Основные отличия от 9x9 и 19x19. Стратегия игры на 13x13. Захват углов	2	
45-46		«Рисунок камнями» - дзёсеки. Понятие устойчивых последовательностей ходов	2	
47-48		Формы на основе базовых. Использование Ключевых точек формы для атаки и защиты. Хадзама.	2	
49-50		Маленькие группы и большие мойо. Угловая защита Количественное сравнение эффективности камней. Понюки – самая маленькая живая группа. Три камня в ряд (сан-рен-сей), четыре камня в ряд (ё-рен-сей).	2	
51-52		«Обезьянье Го»: хитрые ходы и зеркальное Го. Формы и ключевые точки в задачах на ЖиС	2	
53-54		«Забытый чемодан». Формы из шести пунктов. Объединение «дзесек» и ЖиС. Распространённые ошибки при вторжении в сан-сан. (хане, тигр, пустой треугольник и др)	2	
55-56		L крепость Разные варианты атаки и выживания «L»	2	
57-58		Подготовка к тесту на уровень. Повторение. Открытое тестирование у доски	2	
59-60		Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем и большом поле 13x13, 19x19	2	

## КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### 3 класс

№ урока	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Основные виды внеурочной деятельности обучающихся	Требования к уровню достижений
					<i>уметь/иметь опыт, применять на практике</i>
1-2		Распространённые маленькие ходы. Дыхания камней в Го «даме». 3 даме – зелёный, норма 2 даме – жёлтый, предупреждение, 1 – красный, опасность	2	<u>Определять и высказывать</u> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. <u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя. <u>Высказывать</u> своё предположение (версию) <u>Работать</u> по предложенному учителем плану. <u>Перерабатывать</u>	- ориентироваться в пространстве; - знать игровые термины: горизонталь, диагональ, вертикаль, партнёры, начальное положение, белые, черные; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал;
3-4		«Гудзуми». Пустой треугольник, шляпа, пельмень и другие «глупые» формы. Задачи с «глупыми» формами и нестандартное решение	2	полученную информацию: сравнивать и группировать позиционные положения групп, умение считать территорию противника и свою, группы камней	- правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения;
5-6		Дзесека и её место в фусеки. Образное и логическое обоснование. Подготовка ученика к стратегическому мышлению на больших пространствах. 19x19	2	<u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. <u>Знать</u> игровые термины: белое и черное поле, горизонталь, диагональ, вертикаль, партнёры, начальное положение, белые, черные	- выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам;
7-8		«Течение камней». «Рисунок камней». Партия профессионалов.	2	<u>Различать</u> , вертикаль, диагональ, горизонталь; <u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное	- давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия;
9-10		Примеры нестандартного мышления: Рыцарь в замке, Путник, Мышь крадущая масло, Лиса кусающая свой живот	2		- выявлять закономерности;
11-12		Приём «ко»-борьбы. ЖиС в углу с помощью ко-борьбы. «Сагари» – ко.	2		
13-14		Сложные ситё. Приём лестницы с необычными ходами. Длинные управляемые и узнаваемые комбинации.	2		
15-16		ЖиС по третьей линии. «Гребешок». Изучение базовых форм	2		
17-18		«Прогулки по острову Го!» (Подготовка к тесту). Повторение. «Открытое тестирование у доски»	2		
19-20		Тест. Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для иг-			

		ры на среднем и большом поле 19x19. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го	2	наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации;	<p>-владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.</p> <p>- знать названия: правила хода и взятия камня другого игрока;</p> <p>- знать игровые термины: ход, взятие, ничья;</p>
21-22		Понятие инициативы. Важность владения ходом. Расшифровка понятий: сенте, готе и тенуки.	2	<u>Планировать</u> нападение на камни противника, организовать защиту своих камней;	
23-24		Вторжения по третьей линии. Навыки построения в сложных условиях преимущества качественного и количественного камней соперника	2	<u>Ориентироваться</u> на игровой доске;	
25-26		Тушение мойо. Различия идеи вторжений по третьей линии и четвертой. Выживание, разделение.	2	<u>Определять</u> последовательность событий;	
27-28		«Кот в мешке» или мойо. Формирование больших территорий «мойо».	2	<u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.	
29-30		Сан-рен-сей и сан-сан фусеки. Анализ знакомых ходов в партиях профессионалов	2	<u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.	
31-32		Вторжение в хоси-симари. Формирование внимания к территории в углу. Защитные и атакующие действия.	2	<u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.	
33-34		Двойной удар - двойное хане. Демонстрация эффективности и эффективности приёма	2	<u>Знать</u> названия, правила хода и взятия камня соперника;	
35-36		Йосе. Подсчет очков. Прыжок обезьяны.	2	<u>Знать</u> игровые термины: ход, взятие, ничья;	
37-38		Прогулки по острову Го!» Повторение. «Открытое тестирование у доски	2	<u>Добывать</u> новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.	
39-40		Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	2	<u>Перерабатывать</u> полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.	
41-42		Принцип СССР как важнейший элемент мастерской игры. «СССР» - главный принцип анализа любой позиции. СССР = Сильное Слабое Соединение Разделение	2	<u>Знать</u> игровые термины: Лестница «ситё», «Живая черепаха», «Накаде»	
43-44		«Правило 12 (солдат)». Ситуации в начале партии в которых работает «правило 12». Переконцентрация и «корригачи».	2		

45-46		«Правило 12» и выживание в углу. Продолжение йосе, выживание в углу и на стороне в дзэсеке «косуми-цуке»	2	<p><u>Преобразовывать</u> информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение игровых задач с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).</p> <p><u>Донести</u> свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной форме.</p>
47-48		«Правило 12»: тактика + стратегия в привязке к стратегическому выбору направления игры. Принцип СССР	2	
49-50		«Правило 12». Вторжение в сан-сан. Пустой треугольник. Варианты выживания в углу	2	
51-52		Стратегия: как правильно расположить свои войска. Развертывание, «хираки» от симари	2	
53-54		Стабилизация групп. Дзэсеки изученные ранее и неизвестные. Завершающие ходы стабилизации. Развертывание через 2,3,4. Поддержка прыжком иккен-тоби	2	
55-56		«Хитрый привратник»: дзэсека от комоку. Идеи атаки и защиты. Оружие «второго порядка»	2	
57-58		Подготовка к тестированию. Повторение. «Открытое тестирование у доски»	2	
59-60		Тест Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го	2	

## КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### 4 класс

№ урока	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Основные виды внеурочной деятельности обучающихся	Требования к уровню достижений
					<i>уметь/иметь опыт, применять на практике</i>
1-2		Повторение основ Го. Свежий взгляд на предмет обучения. Шуточные тесты, Го в картинках, партии	2	<p><u>Определять и высказывать</u> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. <u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя. <u>Высказывать</u> своё предположение (версию) <u>Работать</u> по предложенному учителем плану. <u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать позиционные положения групп, умение считать территорию противника и свою, группы камней <u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. <u>Знать</u> игровые термины: белое и черное поле, горизонталь, диагональ, вертикаль, партнёры, начальное положение, белые, черные <u>Различать</u>, вертикаль, диагональ, горизонталь; <u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное</p>	- ориентироваться в пространстве;
3-4		Дзесеки –это танец. Изучение дзёсеки в реальных условиях игры.	2		- знать игровые термины: горизонталь, диагональ, вертикаль, партнёры, начальное положение, белые, черные;
5-6		Принципы решения задач. Определение ключевых принципов, подходов к решению задач.	2		- внимательно слушать учителя;
7-8		Изучение фусеки . Управление свободными пространствами	2		- запоминать и воспроизводить изучаемый материал;
9-10		Изучение игры за белых , особенности игры за чёрных и белых. Величина коми – главное действующее лицо	2		- правильно строить предложения;
11-12		Атака в Го. Принципы атаки в го. Формирование цели атакующих действий в Го. Атака издалека, защита вплотную.	2		использовать в речи изученные слова и выражения;
13-14		Принципы защиты в Го.	2		-выделять признаки предметов;
15-16		Дзёсека – понимание логики ходов.	2		- узнавать предметы, явления по их признакам;
17-18		Творческая фантазия в создании своих дзёсек Логика ходов в новых вариантах, Оценка варианта. Плюсы и минусы	2		- давать описание предметов, явлений по их признакам;
19-20		Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	2		-выделять черты сходства и отличия;
21-22		Партия профессионалов, как пример создания новых ходов.	2		-выявлять закономерности;

23-24		Учимся считать . Перевод позиционных ходов в цифровую оценку позиции на разных стадиях игры. (конец, начало и середина игры)	2	наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации; <u>Планировать</u> нападение на камни противника, организовать защиту своих камней;	-владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения. - знать названия: правила хода и взятия камня другого игрока; - знать игровые термины: ход, взятие, ничья;
25-26		Формы в в середине игры. Влияние форм на развитие позиции.	2	<u>Ориентироваться</u> на игровой доске;	
27-28		Цуме-Го . Конкурс задач.	2	<u>Определять</u> последовательность событий;	
29-30		Принципы Китайского фусеки	2	<u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.	
31-32		Классификация тэсудзи. Определение тэсудзи по классификациям, для ускорения решения типовых задач.	2	<u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.	
33-34		Корейский стиль Го.	2	<u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.	
35-36		Страны , профессионалы, турниры. Мировое ГО	2	<u>Знать</u> названия, правила хода и взятия камня соперника;	
37-38		Разбор партий учеников. Определение ошибок и удач на примере турнирных партий.	2	<u>Знать</u> игровые термины: ход, взятие, ничья;	
39-40		Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присвоение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с продвижением в изучении Го.	2	<u>Добывать</u> новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.	
41-42		Подготовка к турнирам. Психология. Физиология. Теория. Практика.	2	<u>Перерабатывать</u> полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.	
43-44		Космические стили. Особенности космических стилей. Яркие представители данного направления игры	2	<u>Знать</u> игровые термины: Лестница «ситё», «Живая черепаха», «Накаде»	
45-46		Сан-сан и другие территориальные фусеки.. Территориальные стили.	2	<u>Преобразовывать</u>	
47-48		Редкие фусеки. Вертолет. Южный крест и др. Необычные стили игры.	2		
49-50		Хамете. Сыр в мышеловке. Ловушки. Как поймать соперника. Набор приёмов.	2		
51-52		Фусеки симари. Самые популярные фусеки..	2		

53-54		Игры на базе Го Развлекательное Го. Танго. Карточное Го. Ренго. Ко- мандное Го.	2	информацию из од- ной формы в дру- гую: находить и формулировать ре- шение игровых за- дач с помощью про- стейших моделей (предметных, ри- сунков, схематиче- ских рисунков, схем). <u>Донести</u> свою пози- цию до других: оформлять свою мысль в устной форме.
55-56		СССР и другие афоризмы Го Краткое повторение посло- виц и крылатых выражений Го. Викторина.	2	
57-58		Тест Повтор ключевых тем. Подведение итогов. Присво- ение разрядов. Корреляция успеваемости в школе с про- движением в изучении Го.	2	
59-60		Экзамен. Теория. Квалифи- кация в течении всего учеб- ного периода.	2	

## **17. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Учебно – методическая литература для учителя**

1. Ф. Янсен «Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих» (2001 г.)
2. К. Есинори «Задачи по Го для начинающих, том 3, 20 кю - 15 кю»
3. Го самая пленительная игра в мире. В 2-х томах (2001 г.)
4. Отаки Хидео «10 заповедей Го» (2000 г.)
5. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)
6. К. Есинори «Энциклопедия Го-проблем для начинающих т 1-2» (2004 г.)
7. К. Косуги «38 основных дзесэки» (2005 г.)
8. Р. Бозулич «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»
9. В. Шикшин “Теория и практика форм” – Казань 2003.
10. В. Шикшин “Теория и практика сэмиай” – Казань 2003.
11. Харуяма , Нагахара “Основы техники Го”
12. В. Осташкин, Г. Нилов «Школа Го» (1975 г.)

## Интернет-ресурсы

- 1.
2. <http://go-game.ru/uchebnik-go> - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам.
3. <http://www.sente.ru/> - сайт школы «Сэнтэ» (литература, форум, лекции)
4. <http://go-game.ru/zadachi/> - решение задач он-лайн (база школы «Сэнтэ»)
5. <http://gochild2009.appspot.com/> - задачи и лекции для детей
6. <http://www.goproblems.com/> - большая база задач

## Программы для ПК и android

1. Igowin – программа для игры с ПК 9x9 для начинающих
2. SmartGo – редактор игры, сборник задач, база партий профессионалов прошлого и настоящего времени, тренажер для игры с ПК
6. NactarGo – программа для игры оболочка Android

## Игровые сервера

1. [www.go-online.com](http://www.go-online.com) - самый простой игровой сервер
2. [www.gokgs.com](http://www.gokgs.com) - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату.
3. [www.wbaduk.com](http://www.wbaduk.com) – программа для игры по сети интернет

## Учебная литература для обучающихся

1. К. Есинори «Задачи по Го для начинающих, том 1-4, 20 кю - 15 кю»
2. Отаки Хидео «10 заповедей Го» (2000 г.)
3. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)
4. А. Богатский «Основы Го1-2 том» (2001 г.)
5. Р. Бозулич «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»
6. Е. Панюков «Задачи для начинающих 1-8 том» (2016 г.)

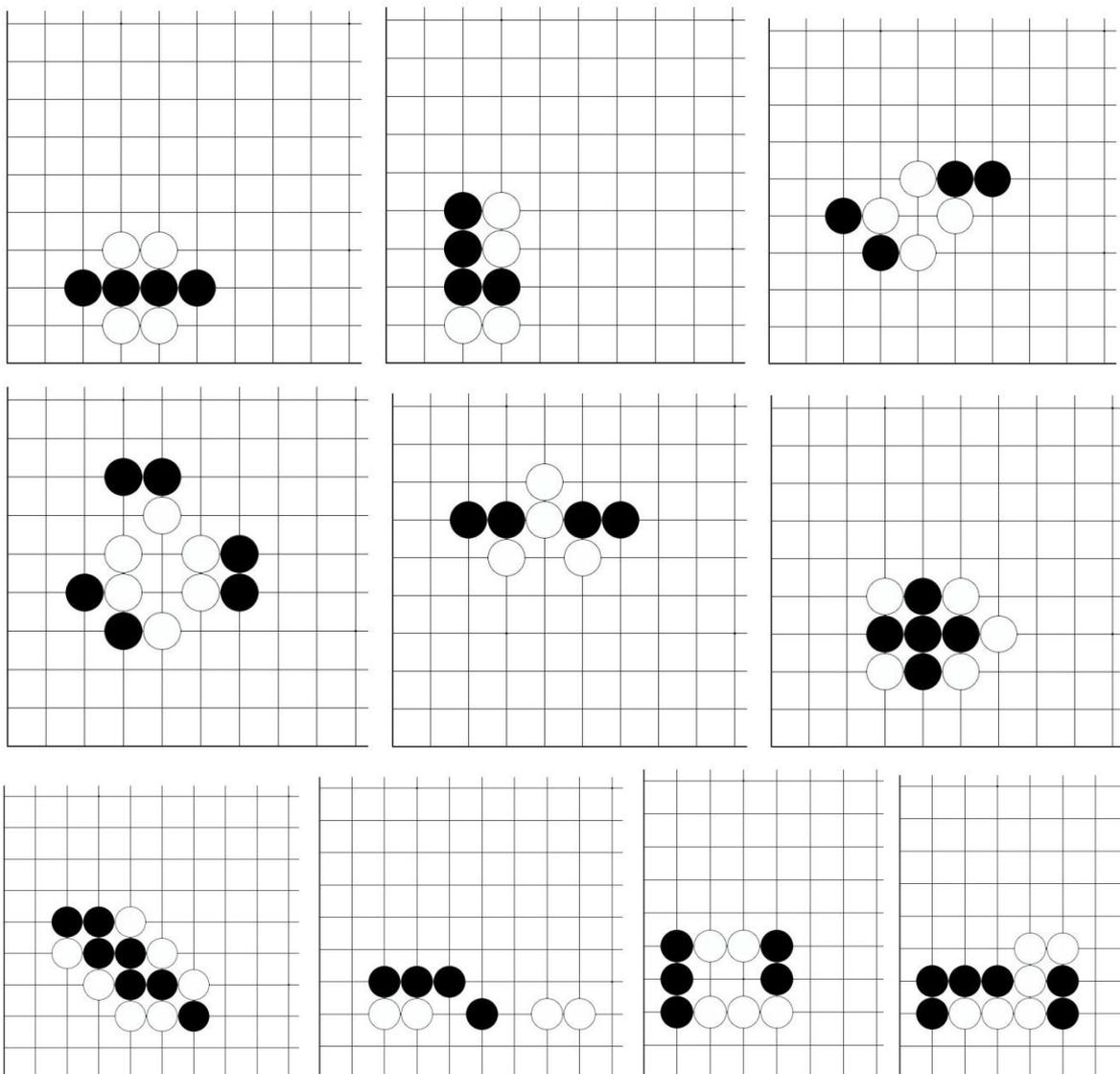
**Урок 06 «Дружить интереснее!» (Захват № 2).**

**Задача урока:**

Соединение и разделение, как основные приёмы Го. Решение задач. Выработка методики решения.

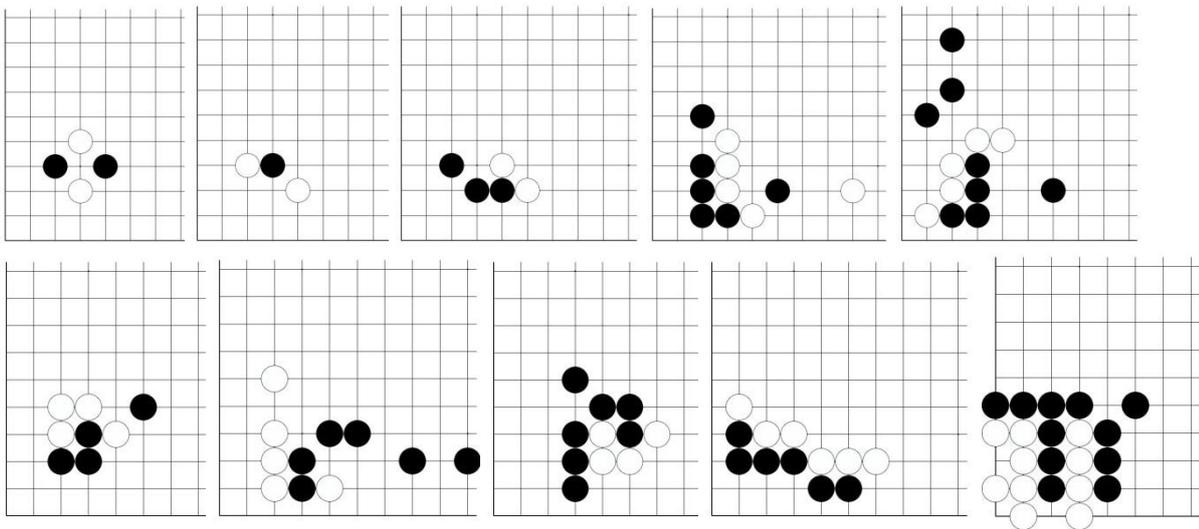
**План:**

1. Сколько нужно сделать ходов, чтобы построить живую группу? Что проще: соединить камень (или группу камней) с другой живой группой или строить свои два глаза?
2. Прямые и косвенны соединения «цуги», прыжки, «бамба».
3. Прямые и косвенные способы разрезания «кири».
4. Решаем задачи вместе.
5. Как найти лучшее решение?
6. «Лучший ход соперника твой лучший ход».

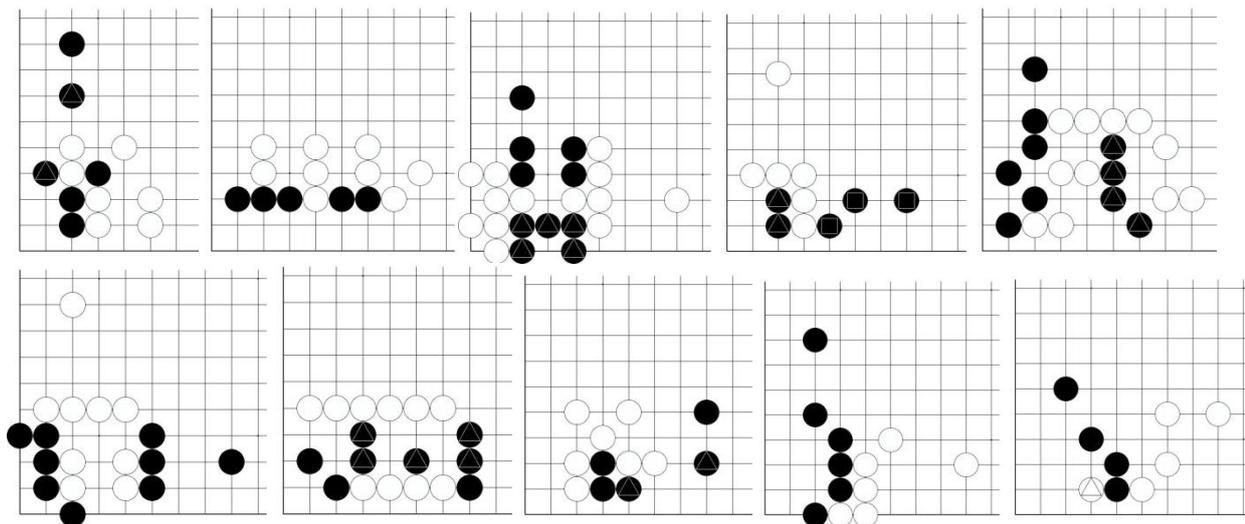


Ученик \_\_\_\_\_ класс

**Домашнее задание 06-01. Разделение.** Везде ход чёрных.  
 Нарисуйте черный камень разделяющий белые камни на две группы.  
 Обратите внимание, как бы ходили белые, если бы они ходили первыми.



**Домашнее задание 06-02. Соединение.** Везде ход чёрных, кроме последней диаграммы. Нарисуйте камень, позволяющий соединить группы.  
 Обратите внимание, как бы ходили белые, если бы они ходили первыми.



ход белых