

**Департамент образования администрации г. Иркутска
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования города Иркутска «Дворец детского и юношеского творчества»**

РЕКОМЕНДОВАНА
решением методического совета
МАОУ ДО г. Иркутска.
«Дворец творчества»
протокол № 1 от 07.09.2021

УТВЕРЖДЕНА
приказом по МАОУ ДО г. Иркутска
«Дворец творчества»
от 07.09.2021 № 121/1-ОД

А.М. Кутимский

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Игра в камни на доске (ГО)»**

Адресат программы: дети 10-13 лет
Срок реализации: 1 год
Направленность: физкультурно-спортивная
Составитель программы:
Калинников Дмитрий Андреевич,
педагог дополнительного образования

Иркутск, 2021

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Информационные материалы о программе	3
1.2. Направленность программы	3
1.3. Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы	3
1.4. Отличительные особенности программы	4
1.5. Цель и задачи программы	4
1.6. Адресат программы.....	4
1.7. Срок освоения программы.....	5
1.8. Форма обучения.....	5
1.9. Режим занятий	5
1.10. Особенности организации образовательной деятельности.....	5
2. Комплекс основных характеристик образования	5
2.1. Объем программы.....	5
2.2. Содержание программы.....	5
2.3. Планируемые результаты	11
3. Комплекс организационно-педагогических условий	11
3.1. Учебный план	11
3.2. Календарный учебный график	13
3.3. Аттестация учащихся. Оценочные материалы	13
3.4. Методические материалы	15
3.5. Иные компоненты.....	16
3.5.1. Условия реализации программы.....	16
3.5.2. Список литературы.....	17
3.5.3. Приложения (на электронном носителе).....	17
3.5.4. Календарно-тематический план (на электронном носителе)	17

1. Пояснительная записка

1.1. Информационные материалы о программе

Дополнительная общеразвивающая программа «Игра в камни на доске (ГО)» (далее – программа) составлена с использованием основных положений Е. Панюкова «Игра ГО, задачи для начинающих» (Питер, 2016 год), личного опыта игры в шашки, опыта педагогов, обучающихся детей игре в шашки, Интернет-ресурсов.

Программа соответствует нормативным документам, регламентирующим образовательную деятельность по дополнительным общеразвивающим программам:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями;
- Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», зарегистрированное в Министерстве юстиции Российской Федерации 18.12.2020 № 61573.

1.2. Направленность программы

Физкультурно-спортивная.

1.3. Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы

Го – это древняя интеллектуальная стратегическая игра, родственная шахматам и шашкам, но во многом превосходящая эти уважаемые игры. Го – это так же культура, этика, эстетика, это духовное восприятие мира. Го – является одной из наиболее распространённых настольных игр на Земле. На 2000 год в мире играло в Го около 27 миллионов человек, то есть в среднем на 222 жителя планеты приходится один игрок в Го.

Никто не станет отрицать необходимость духовного, интеллектуального и творческого развития личности ребенка, воспитание у него ответственного отношения к жизни и к себе самому. Программа ориентирована, прежде всего, на развитие мыслительных способностей: логического мышления, счетных способностей, воображения, внимания, памяти. В тоже время, программа способствует развитию таких компетенций как сотрудничества, социального взаимодействия. Игра Го учит как правильно относиться к различным ситуациям, повышает духовное восприятие мира. 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 интеллектуальные операции, чтобы отследить множество вариантов при анализе, и прийти к выводу, что данный ход будет лучшим. Способность к концентрации, воспитанная игрой в Го, будет использована ребенком в других областях деятельности.

Игра в Го способствует формированию личностных качеств: настойчивости, силы воли, целеустремленности, выдержки и самоконтроля. Эта игра развивает чувство ответственности, умение ставить цель и принимать решение, последовательно воплощая их в жизнь. Данная игра создает условия для формирования у детей деловых и управленческих качеств, стратегического мышления, что немаловажно в современном мире.

Таким образом, вышеперечисленное свидетельствует об её актуальности и педагогической целесообразности. Содержание программы направлено на обучение детей игре в ГО.

1.4. Отличительные особенности программы

Уровень – ознакомительный.

Программа предназначена для детей, проявляющих интерес к игре в ГО. От программ спортивных школ настоящая программа отличается тем, что её содержание включает общие положения обучения игре в ГО, включает проведение соревнований, турниров. Содержание программы направлено не на подготовку спортсменов, а на общее развитие детей, их интеллектуальных, творческих способностей, решение проблемы внеурочной занятости детей. Учитывая возрастные особенности детей и логику их мышления, обучение строится по принципу от простого к сложному. Усложнение учебного материала для одарённых детей.

При реализации программы используется деятельностный подход в обучении. Методическое обоснование программы представлено в п.3.4 программы.

1.5. Цель и задачи программы

Цель: формирование и развитие умений и навыков игры в ГО.

Задачи:

Образовательные

- Познакомить детей с основными правилами игры ГО.
- Формировать стратегические и тактические умения и навыки игры в ГО.
- Научить учащихся:
 - считать дамэ;
 - видеть живые и не живые группы, дамэдзумари, гетту, защёлку.

Развивающие

Развивать:

- мышление: логическое, тактическое и стратегическое; воображение, память;
- умения и навыки:
 - моделировать ходы в процессе игры;
 - ставить цель и принимать решение;
 - принимать игровую задачу, планировать ее реализацию;
 - контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение во время игры.

Воспитательные

Способствовать воспитанию:

- настойчивости, силы воли, целеустремленности, выдержки, ответственности;
- коммуникативных компетенций, умение работать в команде.

Планируемые результаты соответствуют цели и задачам: у учащихся формируются вышеперечисленные знания, умения и навыки. Планируемые результаты представлены в п.2.3 программы.

1.6. Адресат программы

По программе обучаются дети 10-13 лет.

В связи с началом этапа полового созревания изменения происходят в познавательной сфере младшего подростка: замедляется темп их деятельности, на выполнение определённой работы теперь школьнику требуется больше времени. Дети чаще отвлекаются, неадекватно реагируют на замечания, иногда ведут себя вызывающе, бывают раздражены, капризны, их настроение часто меняется. Это является причиной замечаний, наказаний, приводит к снижению успеваемости и конфликтам во

взаимоотношениях. В этот период детям свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение границ и сфер интересов, увлечений. Игра ГО развивает усидчивость и внимательность, что, несомненно, положительно скажется на успеваемости в школе. Ребёнок становится дисциплинированным и спокойным, а проводя много времени в группе с другими ребятами, он становится коммуникабельным. Игра ГО прекрасно подходит для внеурочной деятельности ребёнка.

На обучение по программе принимаются все дети, желающие играть в ГО, в т.ч. дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации, из малообеспеченных, неполных, неблагополучных семей. Состав групп: разновозрастный, постоянный.

1.7. Срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год, 36 недель, 9 месяцев, 216 часов, реализуется с 10.09.2021 по 31.05.2022.

1.8. Форма обучения

Очная.

1.9. Режим занятий

Занятия в группе проводятся 3 раза в неделю по 2 часа (6 часов неделю, 216 часов в год). Перерыв между занятиями 10 минут. Академический час 45 минут.

1.10. Особенности организации образовательной деятельности

Образовательная деятельность организована в традиционной форме групповых занятий с учетом индивидуальных особенностей детей.

Занятия проводятся в групповой форме с учётом возрастных и индивидуальных особенностей. Обучение строится по принципу от простого к сложному, усложнение учебного материала для одарённых и высокомотивированных детей. Для повышения эффективности образовательной деятельности используют различные методы: словесный, наглядный, частично-поисковый. Практический метод выступает как основной метод обучения. В ходе реализации программы используются современные образовательные технологии: личностно-ориентированная, игровая, технология сотрудничества, развивающего обучения.

В ходе реализации программы проводится текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестации. В начале реализации программы проводится входной контроль.

2. Комплекс основных характеристик образования

2.1. Объём программы

216 часов.

2.2. Содержание программы

Тема 1. Основные сведения об игре ГО, как о спортивной деятельности, история, правила. (6 ч.).

Тема 1.1. Физическая культура и спорт в стране (1 ч.).

Теория (1 ч.): В России игра известна с XIX века, под названием «облавные шашки», но эти сведения отрывочны и разрознены. Правила игры на русском языке были опубликованы в энциклопедии Ф. Брокгауза и И. Эфрона в 1902 году. Современная история развития го в России началась в конце 1964 года в Ленинграде. Игра го официально признана в России как вид спорта. Официальный сайт РФГ: <http://gofederation.ru/>. Российские игроки неизменно становятся победителями и призёрами международных соревнований.

Тема 1.2. История развития ГО. (2 ч.).

Теория (2 ч.): Возраст игры, где появилась. Распространение по миру. Федерации, чемпионаты.

Тема 1.3. ГО кодекс. (1 ч.)

Теория (1 ч.): Понятие о правилах игры в ГО. Виды соревнований (турниры и матчи), правила их проведения. Участники соревнований, их права и обязанности, правила поведения спортсмена, спортивная этика. Роль судьи соревнования.

Тема 1.4. Правила игры. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Правило хода, правило захвата камней, правило запрещённых ходов, цель игры.

Практика (1 ч.): Заполнить всё игровое поле, выставляя по одному камню по очереди. Расставить камни по предложенным рисункам.

Тема 2. Захват и спасение групп (28 ч.)

Тема 2.1. Дамэ. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Не занятые камнями пункты, соседние по вертикали или горизонтали с пунктом, на котором стоит камень. Дамэ группы-это дамэ всех камней этой группы. Камень или группа находятся на доске до тех пор, пока имеют хотя бы одно дамэ.

Практика (1 ч.): На представленных диаграммах посчитать дамэ у камней, группы

Тема 2.2. Захват камней. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Камни, у которых нет дамэ, немедленно удаляются с доски. Атари-ситуация, когда у камней остаётся одно дамэ.

Практика (1 ч.): Решение и разыгрывание характерных тематических примеров.

Тема 2.3. Спасение камней. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Самый простой способ спасения-добавить ещё один камень и увеличить количество дамэ своим камням.

Практика (1 ч.): Разбор специальных тематических примеров, решение упражнений.

Тема 2.4. Игра на захват камней (2 ч.)

Практика (2 ч.): Смысл игры заключается в победе того игрока, который первый захватит пять (десять, двадцать, в зависимости от того, с какой скоростью ребята будут играть) камней противника. Это помогает освоиться с игрой не «по клеточкам», а «по пересечениям».

Тема 2.5. Игра на сорок камней (8 ч.)

Практика (8 ч.): На поле 9x9 ребята по очереди выкладывают камни своего цвета, выигрывает тот, кто первый выставил свои все свои игровые камни. Захваченные камни возвращаются противнику и снова становятся игровыми. То есть чем больше камней захватили, тем больше ходов нужно сделать, чтобы выставить 40 камней.

Тема 2.6. Контратари. (4 ч.)

Теория (2 ч.): Спасение камней за счёт захвата камней соперника. Такие позиции называются “сэмзай” (яп).

Практика (2 ч.): В каждой задаче показать лучший ход за чёрных (если бы начинали чёрные), и лучший ход за белых (если бы начинали белые).

Тема 2.7. Запрещённые ходы. (4 ч.)

Теория (2 ч.): Самоубийственные ходы запрещены. Нельзя ставить камень в места, где у него нет дыхания. Повторение позиции запрещено. Запрещается ставить камень в пункт, где только что был захвачен один камень.

Практика (2 ч.): В предложенных заданиях создать ситуацию захвата одного камня.

Тема 2.8. Жизнь и смерть групп. (4 ч.)

Теория (2 ч.): Важный принцип сохранения камней напрямую связан с запретом на самоубийственные ходы. Группу, у которой есть “два глаза” захватить невозможно!

Практика (2 ч.): В предложенных заданиях построить “два глаза”. Или наоборот, не дать сопернику построить “два глаза”.

Тема 3. Подготовка к партиям и игра (42 ч.)

Тема 3.1. Территория. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории. Территория – участок игрового поля, окружённый живыми камнями одного цвета. Чтобы получить территорию, нужно укреплять границы и защищаться от вторжений противника.

Практика (1 ч.): В предложенных позициях посчитать, сколько очков окружили белые и чёрные.

Тема 3.2. Начальные ходы. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Названия линий доски. Эффективность каждой линии.

Практика (1 ч.): Отметить камни, которые стоят на определённой линии.

Тема 3.3. Тренировочные партии (10 ч.)

Практика (10 ч.): Подготовка к турнирным партиям. Игра в парах в тренировочные партии. Смена пар в течение занятий. Наблюдение педагогом за игрой учащихся, оказание адресной помощи, анализ результатов игры педагогом, выявление сильных игроков.

Тема 3.4. Турнирные партии (4 ч.)

Практика (4 ч.): Проведение турниров между учащимися. Подведение итогов турниров.

Тема 3.5. Сеанс одновременной игры (4 ч.)

Практика (4 ч.): Педагог подходит к учащемуся, учащийся делает ход, педагог делает ход, переходит к следующему учащемуся.

Тема 3.6. Анализ партий (10 ч.)

Практика (10 ч.): Педагог, вместе с учащимися, анализирует сыгранные ими партии. Указывает на ошибки, показывает сильные ходы.

Тема 3.7. Конкурсы решения задач (10 ч.)

Практика (10 ч.): Педагог ставит на демонстрационной доске задачи, по пройденным темам. Учащиеся сами, или с помощью педагога, решают их. Решивший большее количество задач побеждает.

Тема 4. Не сложные приёмы захвата групп (32 ч.)

Тема 4.1. Соединение. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Го – это искусство соединения камней. На диаграммах рассматриваются прямые (по линии) и не прямые (по диагонали) соединения.

Практика (1 ч.): На предложенных позициях создать прямое соединение между камнями чёрных. Или соединить “пастью тигра” отмеченные камни чёрных.

Тема 4.2. Разрезание. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Проще захватить маленькую группу, чем большую. Поэтому разрезание с последующей атакой часто приносит прибыль. Разрезания, как и соединения, бывают прямыми и не прямыми.

Практика (1 ч.): Определить, какой ход разделит отмеченные камни белых.

Тема 4.3. Атари в заданном направлении. (6 ч.)

4.3.1 Атари в направлении первой линии (2 ч.):

Теория (1 ч.): Атари (яп.) – ситуация, в которой у камня (камней) только одно дамэ. Учебные примеры.

Практика (1 ч.): На диаграмме найти камни белых с двумя дамэ и атаковать их так, чтобы они могли удлиниться только в сторону ближайшей первой линии.

4.3.2. Атари в направлении своих камней. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Атари (яп.) – ситуация, в которой у камня (камней) только одно дамэ. Учебные примеры.

Практика (1 ч.): Найти камни белых с двумя дамэ и атаковать их так, чтобы они могли удлиниться только в сторону ближайших чёрных камней

4.3.3. Разрезающее атари. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Атари (яп.) – ситуация, в которой у камня (камней) только одно дамэ. Учебные примеры.

Практика (1 ч.): Найти камни белых с двумя дамэ и напасть на них, одновременно разрезая.

Тема 4.4. Осторожно, самоатари. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Самоатари – ход, который ставит свои камни в атари. Самоатари иногда полезны, но бывают вредные и неправильные самоатари, которые делают по невнимательности или не знанию.

Практика (1 ч.): Сравнить диаграммы, определить, ход чёрных хороший или плохой.

Тема 4.5. Двойное атари. (4 ч.)

Теория (2 ч.): Делая ход, угрожаем следующим ходом взять один из двух камней. Не зависимо от хода соперника, мы следующим ходом забираем один из двух камней.

Практика (2 ч.): На диаграммах атакуем отмеченные камни чёрных. Защищаем отмеченные камни чёрных, от двойного атари.

Тема 4.6. Промежуточная аттестация. (4 ч.)

Практика (4 ч.): решение задач, соревнования.

Тема 4.7. Один глаз из двух пунктов. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Повторяем Тему №7.

Практика (1 ч.): На диаграммах создаём второй глаз. Или отбираем глаз у белых.

Тема 4.8. Статус группы. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Определения живым и мёртвым группам.

Практика (1 ч.): На предложенных диаграммах определяем статус группы.

Тема 4.9. Угол-сторона-центр. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Вначале партии обычно ставят камень в углу, но не ниже третьей линии! Угол – очень важная часть игрового поля, этому есть простые доказательства.

Практика (1 ч.): Отметить камни, которые стоят в углу. Отметить камни, которые стоят на стороне. Отметить камни, которые стоят в центре.

Тема 4.10. Построение территории в центре. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Чтобы защитить территорию, нужно построить непрерывный и не разрушаемый забор вокруг неё. Вспомните, что соединения между камнями бывают прямые и не прямые.

Практика (1 ч.): Определить на диаграмме, какой ход защищает территорию чёрных? Сколько очков защищают чёрные?

Тема 4.11. Построение территории в углу и на стороне. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Итак, чтобы построить территорию в центре, нужно построить границы с четырёх сторон, а в углу и на стороне.

Практика (1 ч.): На диаграммах определить, какой ход защищает территорию чёрных? Сколько очков защищают чёрные?

Тема 4.12. Защитись. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Очень важно научиться вовремя, защищать свои камни. Бездумные попытки захватить камни соперника не повысят ваше мастерство.

Практика (1 ч.): Сравнить левую и правую диаграммы. Определите ход ч.1 хороший или плохой?

Тема 5. Практические партии. (40 ч.)

Тема 5.1. Тренировочные партии. (10 ч.)

Практика (10 ч.): Подготовка к турнирным партиям. Игра в парах в тренировочные партии. Смена пар в течение занятий. Наблюдение педагогом за игрой учащихся, оказание адресной помощи, анализ результатов игры педагогом, выявление сильных игроков.

Тема 5.2. Турнирные партии. (6 ч.)

Практика (6 ч.): Проведение турниров между учащимися. Подведение итогов турниров.

Тема 5.3. Сеанс одновременной игры. (4 ч.)

Практика (4 ч.): Педагог подходит к учащемуся, учащийся делает ход, педагог делает ход, переходит к следующему учащемуся.

Тема 5.4. Анализ партий. (10 ч.)

Практика (10 ч.): Педагог, вместе с учащимися, анализирует сыгранные ими партии. Указывает на ошибки, показывает сильные ходы.

Тема 5.5. Конкурсы решения задач. (10 ч.)

Практика (10 ч.): Педагог ставит на демонстрационной доске задачи, по пройденным темам. Учащиеся сами, или с помощью педагога, решают их. Решивший большее количество задач побеждает.

Тема 6. Сложные приёмы захват групп. (14 ч.)

Тема 6.1. Оиотоси и Непрерывное атари. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Оиотоси (яп.) – если камни с одним дамэ (в атари) соединить с другими камнями, то у всех камней будет только одно дамэ.

Практика (1 ч.): Определить на предложенных диаграммах, как нападать на отмеченные камни белых, чтобы невыгодно было их спасать?

Тема 6.2. "Защёлка – обратный удар". (2 ч.)

Теория (1 ч.): "Защёлка" – комбинация ходов, в результате которых ловятся три или больше камней противника.

Практика (1 ч.): Определить на предложенных диаграммах, как чёрным поймать отмеченные камни белых? Найдите камни белых с двумя дамэ. Сыграть в разрезающий пункт. Или используя "защёлку" захватить их.

Тема 6.3. "Хомутик". (2 ч.)

Теория (1 ч.): В книгах о го этот приём называют net (анг.) – сеть, гэта (яп.) – деревянная обувь.

Практика (1 ч.): На диаграммах поймать отмеченные камни белых. Найти разрезающие белые камни с двумя дамэ и захватить их.

Тема 6.4. "Лесенка". (2 ч.)

Теория (1 ч.): Ситё (яп.) – способ захвата камней по форме похожий на лесенку (ladder – анг.). "Лесенка" – сочетание приёмов "Атари в направлении к своим камням" (Тема №15) + "Непрерывное атари" (Тема №21). Чтобы "лесенка" получилась, у противника после удлинения должно быть только два дамэ!

Практика (1 ч.): Показать на диаграммах, как атаковать камни, чтобы потом их захватить?

Тема 6.5. Эффективность хода. (2 ч.)

Теория (1 ч.): В партии нужно стараться делать лучшие ходы из возможных. К сожалению, не всегда это получается. Эффективность хода зависит от окружающей позиции!

Практика (1 ч.): 1. Сравнить ходы чёрных и белых. 2. Определить, кто сыграл лучше? 3. Почему? (устно).

Тема 6.6. "Ложный глаз" ("сжатие" формы). (2 ч.)

Теория (1 ч.): "Ложный глаз" – очень важное понятие в позициях на жизнь и смерть групп. Группу, у которой есть "настоящий глаз" можно захватить только целиком. Группу, у которой есть "ложный глаз" можно захватить "кусочками". Ещё одно определение: "Ложный глаз" – это разрезающий пункт, в который можно играть только после того как все внешние дамэ будут закрыты. Чтобы глаз стал "ложным" нужно создать один из трёх типов позиций: 1. Сжимающий камень стоит на второй линии ("ложный глаз" получается на первой линии), 2. Сжимающие камни стоят "через пункт" друг от друга ("ложный глаз" получается в любой части доски), 3. Сжимающие камни стоят "по большой диагонали" друг от друга ("ложный глаз" получается выше первой линии). Живая группа должна иметь (как минимум) два "настоящих глаза", и не важно сколько у неё будет "ложных глаз"!

Практика (1 ч.): Определить, на каких диаграммах пункт "а" – "ложный глаз", а на каких "настоящий"? Сыграть так, чтобы пункт "а" стал "ложным глазом".

Тема 6.7. "Ложный глаз" (вбрасывание). (2 ч.)

Теория (1 ч.): Есть ещё один способ создания "ложного глаза": нужно пожертвовать, вбросить камень в разрезающий пункт.

Практика (1 ч.): Отметить на диаграмме "ложные глаза" у белых. Используя жертву камня, нужно убить группу белых. Защитить от вбрасывания и постройте живую группу.

Тема 7. Выбор лучшего хода. (8 ч.)

Тема 7.1. Сэки – обоюдная жизнь. (2 ч.)

Теория (1 ч.): Сэки – особые позиции, которые относятся к проблемам жизни и смерти групп. Это позиции, когда у групп нет двух глаз, но они считаются живыми. Между безглазыми группами в сэки должно быть два или больше общих дамэ. Между одноглазыми группами в сэки должно быть одно или больше общих дамэ. В сэки очков нет!

Практика (1 ч.): Создать сэки между отмеченными камнями.

Тема 7.2. Как играть сэмэй. (6 ч.)

§.1. Считаю дамэ. Выбираю цель для атаки. Для этого нужно посчитать дамэ.

§.2. Уменьшаю дамэ. В простых позициях сэмэй нужно прежде всего уменьшать дамэ камням соперника.

§.3. Уменьшаю внешние дамэ. Часто сэмэй начинают с уменьшения внешних дамэ. Последовательность действий: – определяем между какими камнями идёт сэмэй; – считаем дамэ; – определяем внешние и общие дамэ; – начинаем закрывать внешние дамэ камням соперника.

Теория (2 ч.): Сэмэй (яп.) – дословно: «нападать друг на друга». Другими словами, «Спасение своих камней за счёт захвата камней противника». Решающее значение в этом виде борьбы имеет количество дамэ и очередь хода. Учебные примеры.

Практика (4 ч.): Определяем, можно ли спасти отмеченные камни чёрных? Как выиграть сэмэй? Отметить внешние Г дамэ отмеченных белых камней. Нападаем на отмеченные камни белых.

Тема 8. Конец игры. (4 ч.)

Тема 8.1. Нейтральные пункты. (2 ч.)

Теория (1 ч.): В конце партии на границе территорий чёрных и белых остаются пункты, которые никому не приносят очков. Они называются "нейтральными".

Практика (1 ч.): На диаграмме отметить нейтральные пункты.

Тема 8.2. Когда говорить "пас". (2 ч.)

Теория (1 ч.): Если вы думаете, что всё игровое поле разыграно и следующие ходы не изменят результат, вы пропускаете ход, говорите "пас". Если соперник также говорит "пас", то игра останавливается и начинается подсчёт очков.

Практика (1 ч.): 1. Найти последний прибыльный ход чёрных. 2. Добавить ход белых, если это необходимо. 3. Посчитать результат после него. Определить, в каких позициях можно сказать "пас"?

Тема 9. Практические партии. (38 ч.)

Тема 9.1. Тренировочные партии. (10 ч.)

Практика (10 ч.): Подготовка к турнирным партиям. Игра в парах в тренировочные партии. Смена пар в течение занятий. Наблюдение педагогом за игрой учащихся, оказание адресной помощи, анализ результатов игры педагогом, выявление сильных игроков.

Тема 9.2. Турнирные партии. (6 ч.)

Практика (6 ч.): Проведение турниров между учащимися. Подведение итогов турниров.

Тема 9.3. Сеанс одновременной игры. (4 ч.)

Практика (4 ч.): Педагог подходит к учащемуся, учащийся делает ход, педагог делает ход, переходит к следующему учащемуся.

Тема 9.4. Анализ партий. (10 ч.)

Практика (10 ч.): Педагог, вместе с учащимися, анализирует сыгранные ими партии. Указывает на ошибки, показывает сильные ходы.

Тема 9.5. Конкурсы решения задач. (8 ч.)

Практика (8 ч.): Педагог ставит на демонстрационной доске задачи, по пройденным темам. Учащиеся сами, или с помощью педагога, решают их. Решивший большее количество задач побеждает.

Тема 10. Подведение итогов. (4 ч.)

Тема 10.1. Конкурсы решения задач. (2 ч.)

Практика (2 ч.): Педагог ставит на демонстрационной доске задачи, по пройденным темам. Учащиеся сами, или с помощью педагога, решают их. Решивший большее количество задач побеждает.

Тема 10.2. Итоговое занятие. (2 ч.)

Практика (2 ч.): Практическое занятие: Соревнования. Мониторинг планируемых результатов.

2.3. Планируемые результаты

Знания:

- основных правил игры в Го;
- терминов и понятий Го.

Умения и навыки:

- стратегические и тактические умения и навыки игры в Го;
- считать дамэ;
- видеть живые и не живые группы, дамэдзумари, гетту, защёлку;
- моделировать ходы в процессе игры;
- ставить цель и принимать решение;
- принимать игровую задачу, планировать ее реализацию;
- контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение во время игры.

3. Комплекс организационно-педагогических условий

3.1. Учебный план

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Форма промежуточной/ итоговой аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Тема 1. Основные сведения об игре ГО, как о спортивной деятельности, история, правила	6	5	1	
1.	Физическая культура и спорт в стране	1	1		
2.	История развития ГО	2	2		
3.	ГО кодекс	1	1		
4.	Правила игры	2	1	1	
	Тема 2. Захват и спасение групп	28	9	19	
5.	Дамэ	2	1	1	
6.	Захват камней	2	1	1	
7.	Спасение камней	2	1	1	
8.	Игра на захват камней	2		2	

9.	Игра на сорок камней	8		8	
10.	Контратари	4	2	2	
11.	Запрещённые ходы	4	2	2	
12.	Жизнь и смерть групп	4	2	2	
	Тема 3. Подготовка к партиям и игра	42	12	30	
13.	Территория	2	1	1	
14.	Начальные ходы	2	1	1	
15.	Тренировочные партии	10		10	
16.	Турнирные партии	4		4	
17.	Сеанс одновременной игры	4		4	
18.	Анализ партии	10	10		
19.	Конкурсы решения задач	10		10	
	Тема 4. Не сложные приёмы захвата групп	32	18	14	
20.	Соединение	2	1	1	
21.	Разрезание	2	1	1	
22.	Атари в заданном направлении	6	3	3	
23.	Осторожно, самоатари	2	1	1	
24.	Двойное атари	4	2	2	
25.	Промежуточная аттестация	4	4		
26.	Промежуточная аттестация	2	2		Решение задач
27.	Промежуточная аттестация	2	2		Соревнование
28.	Один глаз из двух пунктов	2	1	1	
29.	Статус группы	2	1	1	
30.	Угол-сторона-центр	2	1	1	
31.	Построение территории в центре	2	1	1	
32.	Построение территории в углу и на стороне	2	1	1	
33.	Защитись	2	1	1	
	Тема 5. Практические партии	40	10	30	
34.	Тренировочные партии	10		10	
35.	Турнирные партии	6		6	
36.	Сеанс одновременной игры	4		4	
37.	Анализ партий	10	10		
38.	Конкурсы решения задач	10		10	
	Тема 6. Сложные приёмы захвата групп	14	7	7	
39.	Оиотоси и Непрерывное атари	2	1	1	
40.	"Защёлка "	2	1	1	
41.	"Хомутик"	2	1	1	
42.	"Лесенка"	2	1	1	
43.	Эффективность хода	2	1	1	
44.	"Ложный глаз" ("сжимание" формы)	2	1	1	
45.	"Ложный глаз" (выбрасывание)	2	1	1	
	Тема 7. Выбор лучшего хода	8	4	4	
46.	Сэки-обоюдная жизнь	2	1	1	
47.	Как играть сэмзай	6	3	3	
48.	1. Считаём дамэ	2	1	1	
49.	2. Уменьшаем дамэ	2	1	1	

50.	3. Уменьшаем внешние дамэ	2	1	1	
	Тема 8. Конец игры	4	2	2	
51.	Нейтральные пункты	2	1	1	
52.	Когда говорить "пас"	2	1	1	
	Тема 9. Практические партии	38	18	20	
53.	Тренировочные партии	10		10	
54.	Турнирные партии	6		6	
55.	Сеанс одновременной игры	4		4	
56.	Анализ партий	10	10		
57.	Конкурсы решения задач	8	8		
	Тема 10. Подведение итогов	4		4	
58.	Конкурсы решения задач	2		2	Решение задач
59.	Итоговое занятие	2		2	Соревнования, мониторинг
	Итого	216	85	131	

3.2. Календарный учебный график

Месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Всего часов	18	24	26	26	18	24	26	26	26
промежуточная / итоговая аттестация				Решение задач, соревнования (Решение задач, соревнования, мониторинг
Объем	216 часов на 1 группу, на 3 группы – 648 часов								

3.3. Аттестация учащихся. Оценочные материалы

Виды контроля и аттестации:

- входной контроль – в начале реализации программы;
- текущий контроль – тематический контроль (по темам, разделам);
- промежуточная аттестация (декабрь) – в конце 1-го полугодия;
- итоговая аттестация (май) – при завершении изучения содержания всей программы в конце учебного года.

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Входной контроль не проводится, т.к. у учащихся отсутствуют знания, умения и навыки игры в ГО		
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и	Наблюдение, беседа, решение задач, тренировочные партии, турниры.

	опережающих обучение.	
Промежуточная аттестация		
В конце декабря	Определение уровня сформированности теоретических и практических знаний по итогам первого полугодия	Решение задач, соревнования
Итоговая аттестация		
В конце учебного года	Подведение итогов по результатам реализации программы: определения уровня теоретических и практических знаний, умений и навыков игры в ГО	Решение задач, соревнования, мониторинг

Текущий контроль

Наблюдение. Процесс наблюдения педагог осуществляет в ходе учебного занятия за деятельностью учащихся при выполнении ими практической работы, во время соревнований (турниров) с целью выявления успехов и ошибок в деятельности учащихся, оказания им адресной помощи.

Беседа. Педагог ведёт беседу с учащимися исходя из изученного материала по теме занятия, по разделу. Вопросы определяются исходя из изученного теоретического материала, анализа ошибок учащихся при создании творческой работы.

Беседу педагог может использовать как форму контроля в следующих случаях:

- в первой части занятия, когда стоит задача повторить ранее изученный материал;
- по ходу занятия, когда педагог видит, что учащийся допускает ошибки при выполнении практической работы;
- в конце учебного занятия, когда важно помочь учащемуся увидеть свои ошибки и успехи.

Практические задания/решение задач определяются темами учебных занятий.

Соревнования и турниры – проводятся соревнования. Педагог смотрит на партии, отмечая ошибки, допущенные ребятами по ходу соревнования. И после соревнований педагог смотрит результат каждой встречи, оценивает силу каждого игрока.

Промежуточная аттестация

Решение задач. Педагог раздаёт ребятам карточки с задачами, ребята записывают решение, сдают карточки с решениями педагогу. Педагог проверяет, определяет уровень усвоения пройденных тем.

Соревнования – проводятся соревнования. Педагог смотрит на партии, отмечая ошибки, допущенные ребятами по ходу соревнования. И после соревнований педагог смотрит результат каждой встречи, оценивает силу каждого игрока.

По результатам наблюдения и решения задач заполняются листы диагностики уровня теоретических и практических знаний за первое полугодие

Итоговая аттестация

Решение задач. Педагог раздаёт ребятам карточки с задачами, ребята записывают решение, сдают карточки с решениями педагогу. Педагог проверяет, определяет уровень усвоения пройденных тем.

Соревнования – проводятся соревнования. Педагог смотрит на партии, отмечая ошибки, допущенные ребятами по ходу соревнования. И после соревнований педагог смотрит результат каждой встречи, оценивает силу каждого игрока.

По результатам наблюдения заполняются листы диагностики уровня теоретических и практических знаний при завершении реализации программы

Оценочные материалы в приложении 1 п.3.5.3.

Критерии мониторинга планируемых результатов промежуточной и итоговой аттестации в приложении 2 п.3.5.3.

Форма фиксации результатов промежуточной и итоговой аттестации: листы диагностики (Приложение 3 п.3.5.3).

3.4. Методические материалы

Деятельностный подход в обучении: разнообразие активных видов детской деятельности. Главная задача: избегать утомительного однообразия и поддерживать у детей интерес к изучению азов игры ГО.

Виды учебных занятий:

- комбинированное занятие (теория, практика);
- практические занятия (дети играют, анализируют, решают задания на память, внимание);
- соревнования;
- решение задач.

Методы обучения:

- словесный: рассказ, беседа, объяснение;
- наглядный: иллюстрация примерами, демонстрация позиций на доске;
- практический: упражнение, тренинг, решение задач, турнир, работа над ошибками.

Образовательные технологии.

На учебных занятиях используются элементы современных образовательных технологий:

- **технология личностно-ориентированного обучения** является ведущей и предполагает специальное конструирование учебного, дидактического и методического материала. Учащийся принимает учебную задачу, проявляет интерес к занятиям, что помогает сделать обучение игре в ГО, продуктивным и более результативным процессом. Цель личностно - ориентированного обучения игре в шахматы состоит в том, чтобы заложить в ребенке механизмы самореализации, саморазвития, адаптации, самозащиты, самовоспитания - необходимые условия для становления самобытного интеллектуального личностного образа.

- **технология обучения в сотрудничестве** позволяет обучать детей по программе в тех формах, которые традиционно применяются на занятиях по ГО. Учащиеся разбиваются на пары по 2 человека. Паре определяется задание, которое они выполняют, в последствии учащиеся проводят самоанализ своей игры. Педагог наблюдает за деятельностью учащихся, оказывает адресную помощь во время игры, самоанализа учащимися игры, анализирует итоги игры пар, отмечая правильность хода или его ошибочность, что особенно эффективно для усвоения нового материала каждым ребенком.

- **технология игрового обучения** – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр. Использование **игровых технологий** на учебных занятиях способствует расширению кругозора учащихся, развитию познавательной активности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования учащихся на обучение, так как создается благоприятная и радостная атмосфера.

Здоровьесберегающая деятельность – система по сохранению и развитию здоровья всех участников – взрослых и детей, представлены в виде комплексов упражнений и подвижных игр для физкультминутки, отсутствие физических перегрузок, благоприятная морально-этическая обстановка на занятиях

Главные идеи программы – от простого – к сложному, **продвижения вперед и возвращения к пройденному**, ориентация на успех.

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

Некоторые положения обучения детей игре в ГО

1. Педагог спрашивает у ребенка, кто начинает игру и почему? Как определить, кто играет белыми, чёрными?
2. Педагог предлагает ребенку начать игру, наблюдая за тем, как он делает ходы.
3. В игре педагог создает ситуацию, при которой ребенок имеет возможность снять либо один камень, либо несколько камней соперника.
4. Педагог предлагает разыграть диаграммы в соответствии с определенным условием.
5. Проверку целесообразно проводить в игре как со взрослыми, так и со сверстниками.
6. Если ребенок оставляет партию незаконченной, педагог должен попытаться выяснить причину. Нежелание проиграть партию, обида на соперника, большое отставание в счете территории, или снятых у соперника камней, расценивается как низкий уровень развития игровой мотивации.

Краткий словарь терминов (Приложение 4 п.3.5.3.).

Методические пособия и специальная литература

1. Джон Фейрбейрн, Игра в го: секреты блестящих побед, Москва, Центрполиграф, 2010;
2. Кано Йосинори, Энциклопедия го для начинающих с 1 по 3, Челябинск, «Челябинский го-клуб "Восхождение"», 2007;
3. ОТАКИ ХИДЕО, Десять заповедей Го, Казань, Издана The Nihon Ki-in, 2004;
4. Панюков Е.Л., Задачники с 1 по 8 том, Челябинск, «Челябинский го-клуб "Восхождение"», 2010.

3.5. Иные компоненты

3.5.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- демонстрационная доска для игры в ГО;
- шахматные часы;
- комплекты для игры в ГО. Набор камней и доски

Информационное обеспечение:

- картотека с задачами;
- методическая (п.3.4) и специальная (п.3.5.2) литература по ГО;
- Интернет-ресурсы:

1. <http://nikoraido.ru/> - 10 августа 2021
2. <http://mfgo.ru/> - 11 августа 2021

3.5.2. Список литературы

1. Гришин И.А., Емельянов М. Мыслить и побеждать: игра го для начинающих. – Москва, Издательство «АТС», 2005;
2. Кагема Госиро. Лекции по основам го. – Челябинск, «Челябинский го-клуб "Восхождение"», 2003;
3. Кано Йосинори. Энциклопедия го проблем для начинающих. Т. 1, 2. – Казань, Издана The Nihon Ki-in, 2004;
4. К.Йошинори. Базовые задачи по го. Т.1,2,3,4. – Токио, Издательство The Ishi Press Inc, 1990;
5. Отакэ Хидео. Теория фусэки – это просто. – Токио, Издано The Ishi Press Inc, 1992;
6. Панюков Е.Л, Задачники с 1 по 3 том, Челябинск, «Челябинский го-клуб "Восхождение"», 2010;
7. Украинская федерация го. Го – игра 21 века. Правила и основы стратегии. – Киев, Издательство Украинская федерация го, 2003.

3.5.3. Приложения (на электронном носителе)

- Приложение 1. Оценочные материалы.
Приложение 2. Критерии оценки планируемых результатов.
Приложение 3. Листы диагностики.
Приложение 4. Краткий словарь терминов.

3.5.4. Календарно-тематический план (на электронном носителе)