

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТУЛЫ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ № 1 – ГУМАНИТАРНО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ
ИМЕНИ ГЕРОЯ РОССИИ ГОРШКОВА Д.Е.»**

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
МБОУ «Гуманитарно-
математический лицей»
Протокол от 25.08.2023 № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ
«Гуманитарно-математический лицей»
В.В.Сошнева
Приказ от 30.08.2023 № 817-у

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа физкультурно-спортивной направленности
«Го»**

Возраст обучающихся: 9-10 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Порошков Николай Вячеславович,
педагог дополнительного образования

г. Тула, 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Го» направлена на обучение игре в Го детей младшего школьного возраста.

Актуальность программы обоснована тем, что система образования ориентирована не только на усвоение обучающимися определённой суммы знаний, но и на их воспитание, развитие личности, познавательных и созидательных способностей.

XXI век – век стремительного научно-технического прогресса, высоких технологий, большого потока доступной информации – предопределил дефицит людей с активной жизненной и профессиональной позицией, людей, способных мыслить системно, не шаблонно, умеющих искать новые пути решения предложенных задач, находить быстрый выход из проблемной ситуации, добывать нужную информацию, обрабатывать её и систематизировать.

Уже в школьном возрасте дети должны получить возможность для раскрытия своего потенциала, развития навыков ориентации в высокотехнологичном конкурентном мире. У обучающихся необходимо развивать способности самостоятельно логически мыслить, приобретения навыков систематизированной аналитической работы, которые в дальнейшем принесут обучающимся пользу в научной или практической деятельности. Занятие Го сопряжено с постоянным систематизированием полученных на уроках знаний, выработкой у детей способности адекватно реагировать на любой поток информации и быстро осмысливать её. «Играя, нам нужно видеть не только камни, но и пустоту игровой доски, включая её в игру. Го учит видеть сложные, косвенные вещи и соединять их в умозрении с простыми». (М. Емельянов - заместитель заведующего кафедрой Го и стратегии в университете «Синергия»).

В рамках дополнительного образования активное освоение детьми данного вида деятельности благотворно скажется на их психическом, умственном и эмоциональном развитии, будет способствовать формированию нравственных качеств, изобретательности и самостоятельности, умения ориентироваться на плоскости, сравнивать и обобщать. Дух здорового соперничества, присутствие игрового компонента, возможность личностной самореализации без агрессии, компактность, экономичность, – всё это выгодно выделяет Го из большого ряда иных видов спорта. Постоянный поиск оптимального решения с учётом угроз соперника, расчёт вариантов в уме (без передвижения их на доске) создают в партиях Го почти идеальные условия для формирования конвергентного, дивергентного и абстрактного видов мышления, а также способствуют появлению устойчивых навыков в принятии оптимальных самостоятельных решений в любой жизненной ситуации.

Реализация данной программы способствует формированию у обучающихся следующих навыков:

- умение сотрудничать со взрослыми и сверстниками,
- находить выходы из спорных ситуаций,
- решать проблемы творческого и поискового характера,
- планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей,

- сравнивать, анализировать, обобщать, проводить аналогии и устанавливать причинно-следственные связи и пр.

Игра Го – это универсальный инструмент к познанию разных сфер человеческой деятельности, который в полной мере может способствовать формированию вышеуказанных личностных характеристик младшего школьника. Го открывает уникальные возможности их когнитивного развития, так как именно этот возраст является сензитивным периодом в развитии таких важных психических функций, как память, внимание, воображение, абстрактное и понятийное мышление, интеллект.

Цель и задачи программы

Цель программы - создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством их вовлечения в игру Го.

Задачи программы:

- приобщение детей младшего школьного возраста к культуре и этикету игры Го;
- открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в Го;
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности, к дополнительным занятиям по Го, в Го-клубы, секции, к участию в соревнованиях;
- приобретение знаний из истории развития Го;
- постижение основ игры Го, получение знаний о возможностях камней, особенностях их взаимодействия;
- овладение приёмами построения эффективных форм камней;
- освоение принципов игры в фусеки, тубане и йосэ;
- знакомство с методами краткосрочного и долгосрочного планирования действий во время партии;
- изучение приёмов и методов ведения партии Го с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей обучающихся;
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений;
- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формирование у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

Условия и особенности реализации программы

В процессе реализации дополнительной общеразвивающей программы «Го» изменяется характер и содержание труда обучающихся, требуется приложение всей совокупности человеческих сил и способностей: интеллектуальных, духовно-нравственных и эмоциональных.

Форма проведения современного занятия не монолог педагога, а его конструктивный диалог с обучающимися, в процессе которого должен осуществляться совместный поиск решения поставленной учебной задачи.

В связи с этим весь учебный курс по Го диалогичен. Каждая тема предстает в виде вопроса, ответ на который дети ищут вместе с педагогом. Главная задача педагога – помочь ребёнку осознать, откуда и как рождаются вопросы, увидеть их логику. Было бы неверным со стороны педагога занимать по отношению к обучающимся авторитарную позицию человека, знающего верные ответы на все вопросы и умеющего найти правильные решения позиций и задач по Го.

Крайне важным является умение педагога быть на равных с детьми, стремиться поддержать ребёнка, показать, что его мнение услышано и понято, а мысли ценны.

В тематическом планировании программы отражены темы основных её разделов и даны характеристики видов деятельности обучающихся. Эти характеристики ориентируют педагога на порядок освоения знаний в области данного вида спорта.

Программа разработана для учащихся 3-4 классов и рассчитана на изучение материала в течение 34 часов – 1 год обучения.

Основу содержания занятия составляет изучение основ теории и практики игры Го с дальнейшим закреплением полученных знаний в игровой деятельности, включающей в себя игру с соперником, решение задач по Го, спортивные мероприятия.

Содержание программы направлено на воспитание творческих, компетентных и успешных граждан России, способных к активной самореализации в личной, общественной и профессиональной деятельности. В центре образовательного процесса стоит личность ребёнка, для которой одинаково важное значение имеют как знания, умения и навыки, полученные в процессе обучения, так и способность и готовность успешно решать жизненные задачи, плодотворно работать в группе, быстро реагировать на вызовы экономического прогресса и рынка труда. В этой связи содержание программы «Го» имеет следующие ценностные ориентиры:

- воспитание у обучающихся чувства гордости за свою Родину и сопричастности к её истории;
- формирование способности воспринимать мир как единое целое при всём разнообразии культур, национальностей, религий;
- обучение доброжелательному, доверительному и внимательному отношению к людям;
- развитие готовности к сотрудничеству и дружбе, оказанию помощи тем, кто в ней нуждается;
- воспитание уважения к окружающим (умение слушать и слышать партнёра, признание права каждого на собственное мнение и способность принять самостоятельное решение с учётом позиции всех участников процесса) и их труду;
- развитие ценностно-смысловой и познавательной сферы личности обучающегося, самостоятельности, инициативности и любознательности, чувства ответственности, желания и умения учиться, стремления к самообразованию и самовоспитанию;

- формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, готовности открыто выразить и отстаивать свою позицию, способности критично относиться к своим поступкам и умения адекватно их оценивать;
- воспитание целеустремлённости и настойчивости в достижении целей, готовности к преодолению трудностей;
- информирование о необходимости заботиться о собственном здоровье и укреплять его, уметь противостоять действиям и влияниям, представляющим угрозу жизни, здоровью, безопасности личности.

Результаты освоения программы

По окончании освоения программы обучающиеся:

- должны уметь:
 - с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области игры Го;
 - находить необходимую информацию,
 - моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач,
 - находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций,
 - донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника),
 - планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации,
 - владеть терминологией игры Го, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного материала;
- должны научиться:
 - выбирать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях,
 - совместно с педагогом ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера,
 - строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения,
 - формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности,
 - организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с педагогом и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Обучающиеся:

- овладеют способом структурирования знаний о Го;

- приобретут знания из истории развития Го, представления о роли Го и их значении в жизни человека;
- приобретут навык организации отдыха и досуга с использованием игры Го.

Материально-техническое обеспечение:

- демонстрационная доска,
- наборы для игры Го,
- столы,
- стулья.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика *	
1	Основы правил игры Го	3	2	1	Наблюдения, анализ
2	Основы стратегии игры Го	2	1	1	Наблюдения, анализ
3	Основы тактики игры Го Контроль времени в Го	3	1	2	Наблюдения, анализ
4	Основные формы Го	3	1	2	Наблюдения, анализ
5	Форовые и парные игры	1	0	1	Наблюдения, анализ
6	Джосеки	6	2	4	Наблюдения, анализ
7	Йосэ	2	1	1	Наблюдения, анализ
8	Анализ партий	2	1	1	Наблюдения, анализ
9	Атака и защита камней	3	1	2	Наблюдения, анализ
10	Цумего	4	1	3	Наблюдения, анализ
11	Ничья в Го	1	0	1	Наблюдения, анализ
12	Подготовка к турнирам	2	0	2	Наблюдения, анализ
13	Го как инструмент познания Мира	2	1	1	Наблюдения, анализ
	Итого:	34	12	22	

*На каждом занятии между обучающимися проводятся партии, являющиеся неотъемлемой частью обучающего процесса.

Содержание учебного плана

I. Основы правил игры Го. История игры Го. Правила Го: начало партии, ход партии, конец партии. Подсчет очков. Дамэ. Взятие камней в плен. Коми. Нигири. Этикет в Го. Правило первого хода. Рейтинговая система Го. Ко-борьба. Ко-угрозы. Глаза. Жизнь группы. Мертвые формы накадэ. Критический пункт. Сэки.
II. Основы стратегии игры Го. Название линий в Го. Высота камня. Угол-сторона-центр. Контроль угла. Способы укрепления угла. Три стадии игры: фусеки, тюбан и йосэ. Большой и срочный ход. Территория и влияние. Сэнтэ и готэ. Тэнуки. Хоси. План игры и развития камней. Сила и слабость камня хоси. Сан-сан. План игры и развития камней. Сила и слабость камня сан-сан. Комоку. План игры и развития камней. Сила и слабость камня комоку.
III. Основы тактики игры Го. Атари. Двойное атари. Серия атари. Атари-го. Шичо. Шичо-прерыватель. Защелка и гэта. «Гнездо журавля».
IV. Основные формы Го. Формы в Го. Хорошие и плохие формы. Ноби и косуми. Иккен тоби и никкен тоби. Кейма и огейма. Поннуки и панцирь черепахи.
V. Форовые и парные игры
VI. Джосеки. Цель джосеки. Джосеки от камня хоси. Вторжение в сан-сан. Получение сэнтэ. Джосеки от камня хоси. Классический вариант. Джосеки от камня хоси. Современный вариант. Джосеки от камня сан-сан. Джосеки от камня комоку. Хасами в джосеки. Цель хасами. Тэнуки в джосеки. Джосеки (4 ч). Такамоку. План игры и развития камней. Сила и слабость камня такамоку. Джосеки от камня такамоку. Мокухадзуси. План игры и развития камней. Сила и слабость камня мокухадзуси. Джосеки от камня мокухадзуси.
VII. Йосэ. Основные приемы. Прыжок обезьяны. Прыжок по второй линии.
VIII. Анализ партий. Го и компьютер. Влияние ИИ на развитие Го. Анализ партии. Элементы анализа. Цуке-ноби джосеки. Анализ ходов с применением тэвари. Анализ партии с использованием компьютерных программ. Оценка стоимости хода. Оценка баланса.
IX. Атака и защита камней. Сильные и слабые группы. Атака групп соперника. Кири и нозоки. Ацуми. Отличие стенки от плотности. Атака группы издалека. Получение прибыли от атаки. Защита слабой группы. Прыжок в центр. Сабаки. Основные формы построения сабаки. Жертва камней в атаке и защите.
X. Цумего. Решение задач на цумего. Создание ложного глаза. Критический пункт. Ко-борьба в цумего. Магари симоку. Исиносита. Игра на месте съеденных камней. Адзи угла. Использование адзи для получения выгоды. Жертва угла. Получение влияния за угол.
XI. Ничья в Го. Вечная жизнь
XII. Подготовка к турнирам. Китайские и японские правила. Правила Инга. Спортивные и судейские разряды в Го. Изучение и анализ соперника. Анализ контроля времени в Го.
XIII. Го как инструмент познания Мира. Психология Го. Экономическая модель Го. Информационная модель Го. Го как средство саморазвития и самоанализа. Рефлексия. Как Го изменяет восприятие мира.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	1 неделя	15-15	Теория, практика	1	Основы правил игры Го. История игры Го. Правила Го: начало партии, ход партии, конец партии. Подсчет очков. Дамэ. Взятие камней в плен. Коми.	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10, коворкинг	Наблюдение, анализ
2	сентябрь	2 неделя	15-15	Теория, практика	1	Нигири. Этикет в Го. Правило первого хода. Рейтинговая система Го. Ко-борьба. Ко-угрозы.		
3	сентябрь	3 неделя	15-15	Теория, практика	1	Глаза. Жизнь группы. Мертвые формы накадэ. Критический пункт. Сэки.		
4	сентябрь	4 неделя	15-15	Теория, практика	1	Основы стратегии игры Го. Название линий в Го. Высота камня. Угол-сторона-центр. Контроль угла. Способы укрепления угла. Три стадии игры: фусеки, тюбан и йосэ. Большой и срочный ход. Территория и влияние.		
5	октябрь	1 неделя	15-15	Теория, практика	1	Сэнтэ и готэ. Тэнуки. Хоси. План игры и развития камней. Сила и слабость камня хоси. Сан-сан. План игры и развития камней. Сила и слабость камня сан-сан. Комоку. План игры и развития камней. Сила и слабость камня комоку.		
6	октябрь	2 неделя	15-15	Теория, практика	1	Основы тактики игры Го. Атари. Двойное атари. Серия атари. Атари-го. Шичо. Шичо-прерыватель.		

7	октябрь	3 неделя	15-15	Практика	1	Защелка и гэта. «Гнездо журавля».		
8	октябрь	4 неделя	15-15	Практика	1	Контроль качества времени в ГО. Беэми.		
9	ноябрь	2 неделя	15-15	Теория, практика	1	Основные формы Го. Формы в Го. Хорошие и плохие формы. Ноби и косуми.	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10, коворкинг	Наблюдение, анализ
10	ноябрь	3 неделя	15-15	Теория, практика	1	Иккен тоби и никкен тоби. Кейма и огейма.		
11	ноябрь	4 неделя	15-15	Теория, практика	1	Поннуки и панцирь черепахи.		
12	декабрь	1 неделя	15-15	Практика	1	Форовые и парные игры	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10, коворкинг	Наблюдение, анализ
13	декабрь	2 неделя	15-15	Теория, практика	1	Джосеки. Цель джосеки. Джосеки от камня хоси. Вторжение в сан-сан. Получение сэнтэ.	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10, коворкинг	Наблюдение, анализ
14	декабрь	3 неделя	15-15	Теория, практика	1	Джосеки от камня хоси. Классический вариант. Современный вариант.		
15	декабрь	4 неделя	15-15	Теория, практика	1	Джосеки от камня сан-сан. Джосеки от камня комоку.		
16	январь	2 неделя	15-15	Теория, практика	1	Хасами в джосеки. Цель хасами. Тэнуки в джосеки.		
17	январь	3 неделя	15-15	Теория, практика	1	Такамоку. План игры и развития камней. Сила и слабость камня такамоку. Джосеки от камня такамоку.		
18	январь	4 неделя	15-15	Теория, практика	1	Мокухадзуси. План игры и развития камней. Сила и слабость камня мокухадзуси. Джосеки от камня мокухадзуси.		
19	февраль	1 неделя	15-15	Теория, практика	1	Йосэ. Основные приемы.	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10,	Наблюдение, анализ
20	февраль	2 неделя	15-15	Теория,	1	Прыжок обезьяны. Прыжок по второй		

				практика		линии.	коворкинг	
21	февраль	3 неделя	15-15	Теория, практика	1	Го и компьютер. Анализ партии. Элементы анализа. Цуке-ноби джосеки. Анализ ходов с применением тэвари.	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10, коворкинг	Наблюдение, анализ
22	февраль	4 неделя	15-15	Теория, практика	1	Анализ партии с использованием компьютерных программ. Оценка стоимости хода. Оценка баланса.		
23	март	1 неделя	15-15	Теория, практика	1	Атака и защита камней. Сильные и слабые группы. Атака групп соперника. Кири и нозоки.	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10, коворкинг	Наблюдение, анализ
24	март	2 неделя	15-15	Теория, практика	1	Ацуми. Отличие стенки от плотности. Атака группы издалека. Получение прибыли от атаки. Защита слабой группы.		
25	март	3 неделя	15-15	Теория, практика	1	Прыжок в центр. Сабаки. Основные формы построения сабаки. Жертва камней в атаке и защите.		
26	март	4 неделя	15-15	Теория, практика		Цумего. Решение задач на цумего. Создание ложного глаза. Критический пункт.	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10, коворкинг	Наблюдение, анализ
27	апрель	1 неделя	15-15	Теория, практика	1	Ко-борьба в цумего. Магари симоку.		
28	апрель	2 неделя	15-15	Теория, практика	1	Исиносита. Игра на месте съеденных камней. Адзи угла. Использование адзи для получения выгоды.		
29	апрель	3 неделя	15-15	Теория, практика	1	Жертва угла. Получение влияния за угол.		
30	апрель	4 неделя	15-15	Практика	1	Ничья в Го. Вечная жизнь	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10, коворкинг	Наблюдение, анализ
31	май	1 неделя	15-15	Теория, практика	1	Подготовка к турнирам. Китайские и японские правила. Правила Инга.	г. Тула, ул. Вересаева,	Наблюдение, анализ

						Спортивные и судейские разряды в Го.	д. 10,	
32	май	2 неделя	15-15	Теория, практика	1	Изучение и анализ соперника. Анализ контроля времени в Го.	коворкинг	
33	май	3 неделя	15-15	Теория, практика	1	Го как инструмент познания Мира. Психология Го. Экономическая модель Го. Информационная модель Го.	г. Тула, ул. Вересаева, д. 10,	Наблюдение, анализ
34	май	4 неделя	15-15	Теория, практика	1	Го как средство саморазвития и самоанализа. Рефлексия. Как Го изменяет восприятие мира.	коворкинг	

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

Игровые сервера

1. www.go-online.com - самый простой игровой сервер
2. www.gokgs.com - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату.
3. www.wbaduk.com – программа для игры по сети интернет 27

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 Го 1-2 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.)