

Комитет по образованию и молодежной политике  
Администрации Павловского района Алтайского края  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Первомайская средняя общеобразовательная школа»  
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей  
«Точка роста»

« ПРИНЯТО»

Педагогический совет  
Протокол № 1 от «23» 08 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор  
МБОУ «Первомайская СОШ»  
Н.Н.Чистякова  
Приказ № 105 от «23» 08 2024 г.



Рабочая программа

Объединения дополнительного образования

**«Игра ГО»**

Техническая направленность

(срок реализации – 1 год, возраст детей 11-17 лет)

Срок реализации: 2024-2025 гг

составитель

Борисова Наталья Геннадьевна,

учитель математики

Черёмное  
2024

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа имеет техническую направленность и разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- 1) Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями по вопросам воспитания обучающихся от 31.07.2020 №304 –ФЗ);
- 2) Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014г. №1726-р);
- 3) Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- 4) Требования к дополнительным общеобразовательным программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области от января 2020г., ГАНОУ СО «Дворец молодежи» Региональный модельный центр ДО СО;
- 5) Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении Санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 г. N 61573);
- 6) Постановление, Санитарно-эпидемиологические правила Главного государственного санитарного врача России от 30.06.2020г. № 16, 3.1/2.4.3598-20 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;

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

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

**Отличительной особенностью** программы является его практическая направленность, в ходе которой формируется активная жизненная позиция у школьников, развитие математического образа мышления, воспитание ответственности и нравственного поведения. В сознании человеком окружающего мира огромную роль играет уровень развития интеллектуальных способностей: восприятия, наблюдения, творческого воображения, внимания, памяти и мышления. Их развитие в детском возрасте идёт непрерывно. Однако, оно будет более эффективным при систематической и целенаправленной работе.

Именно данная программа «Игра Го. Основы» способствует развитию мыслительных способностей учащихся. Возможность осуществления многообразной и сложной игровой деятельности в условиях прямого сопротивления, делает игру Го прекрасным инструментом для закаливания воли.

Изучение Го - лучший способ развития прирожденных способностей. Стратегия Го всеобъемлюща: действия в одной части доски оказывают влияние на все остальные. В противоположность этому, детский взгляд на мир является узким. Однако, играя в Го, дети быстро приучаются к широкому обзору мира со своей точки зрения.

Играя в Го, нужно использовать как интуицию, так и аналитические способности, поэтому дети, которые изучают Го, тренируют оба полушария своего мозга, что ведёт к развитию как творческих, так и логических способностей.

Одной из положительных сторон Го для развития ребёнка является возможность

концентрации внимания. Обычно дети развивают эту способность, делая то, что им интересно.

Образовательное значение игр и их роль в развитии интеллектуальных способностей у детей очень велики, поэтому игра Го ведет не только к раннему развитию мозга, но и приносит общественную и личную пользу юным игрокам, также, как и способствует успехам в школьном обучении вообще.

Таким образом, программа «Игра Го. Основы» актуальна, востребована детьми, помогает им развивать свои физические и духовные качества.

**Программа адресована** – обучающимся 5-11 классов (группа до 10 человек) и опирается на межпредметные связи с курсами математики. Ведется на русском языке.

**Режим занятий и срок освоения** - программа рассчитана на 1 год обучения общим объёмом 68 часов, по 2 часа в неделю, академический час равен 40 минут

**Уровневость общеразвивающей программы** – по принципу дифференциации в соответствии с уровнями сложности:

«Стартовый уровень». Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы.

«Базовый уровень». Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления общеразвивающей программы.

«Продвинутый уровень». Предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным и нетривиальным разделам в рамках содержательно-тематического направления общеразвивающей программы.

**Формы обучения** – Основной формой обучения является групповое учебно-тренировочное занятие. Кроме того, наряду с групповыми, возможно и проведение индивидуальных занятий с более перспективными, одарёнными детьми. В этом заключается дифференцированный подход к учащимся, умение моделировать учебную ситуацию в зависимости от сложившихся нюансов деятельности.

**Виды занятий** – Реализация программы «Игра Го» предполагает следующие виды занятий:

1. Групповые занятия.
2. Игра на турнире.

1. Групповые занятия:

лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;

диалог: "столкновение" двух противоположных точек зрения. Пример: обсуждение «жизни и смерти» группы либо поиск большого хода на доске. Учащиеся заранее получают материал к занятию и готовятся к полемике;

разбор партии: проводится анализ только что сыгранной партии или партии на турнире, партии профессионалов;

решение задач: задачи раздаются на листочках или размещаются на демонстрационной доске;

тренировочные партии с преподавателем, другим учащимся или компьютером;  
просмотр и обсуждение учебно-познавательных фильмов.

## 2. Игра на турнире:

обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие разрядным нормам турнира;

тематические турниры по определенным дзёсэки, позициям ёсэ;

сеансы одновременной игры против тренера или других более сильных игроков;

тренировочные партии или турниры с укороченным контролем времени: 20 мин. или 15 мин. на всю партию;

товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими коллективами;

партии с консультацией: одна группа учащихся играет против другой, имея право совещаться по поводу выбора хода

**Формы подведения результатов:** Отслеживание результативности образовательного процесса осуществляются в постоянном педагогическом наблюдении, мониторинге, через итоги разноплановых контрольных форм работы:

- контрольно – познавательные игры;
- открытые занятия в игровой форме.

## **Формы аттестации/контроля и оценочные материалы:**

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

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

Промежуточная аттестация проводится в форме проверочных занятий и турниров.

Итоговая аттестация проводится в форме проверочных занятий и турниров.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение:

- 1) активность участия во всех проводимых мероприятиях;
- 2) позиционирование себя членом клуба игры Го;
- 3) самоконтроль и уверенность в поведении и деятельности;
- 4) привлечение к занятиям других детей;
- 5) умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- 6) участие в социально-значимых мероприятиях и акциях;
- 7) вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

## **Средства контроля.**

Для подведения итогов используются тестовые задания, которые состоят из задач на темы, пройденные за полугодие. По каждой задаче ставится оценка «+» или «-».

В течение учебного года результативность освоения программы отслеживается педагогом дополнительного образования на занятиях по го в форме текущего контроля. По итогам учебного года проводится промежуточная аттестация в форме решения тестовых заданий. На основе выполнения тестовых заданий педагогом дополнительного образования заполняется протокол аттестации.

## ГОД ОБУЧЕНИЯ

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Текущий контроль	Низкий	11 место и ниже по итогам турниров в учебном году
	Средний	4-10 места по итогам турниров в учебном году

	Высокий	1-3 места по итогам турниров в учебном году
Промежуточная аттестация	Низкий	Игра по правилам турнире без нарушения правил
	Средний	Игра по правилам без нарушения правил и одна победа в турнире
	Высокий	Игра по правилам без нарушения правил и более одной победы в турнире

### Цель и задачи общеразвивающей программы.

**Цель программы:** Цель программы - развитие интеллектуальных способностей учащихся посредством игры в Го, развитие у них волевых качеств, гибкости мышления и творческих способностей.

#### Задачи:

##### Воспитательные:

- побуждать обучающихся к самореализации личности, способствовать воспитанию волевых качеств и самосовершенствованию;
- воспитывать ответственность, самостоятельность, усидчивость, трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;
- формировать навыки коллективного общения и командной работы;
- формировать адекватную самооценку и отношение к победам или неудачам;
- формировать общие этические нормы и правила поведения и межличностного общения.

##### Развивающие задачи:

- развить у обучающихся логическое мышление, воображение, память;
- развить тактическое и стратегическое мышление;
- сформировать у обучающихся личностные универсальные учебные действия: личностная мотивация освоения стратегии и тактики игры Го, ориентация на моральные нормы Го и их соблюдение;
- сформировать регулятивные универсальные учебные действия: способность принимать игровую задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- сформировать познавательные универсальные учебные действия: использование действия моделирования ходов в процессе игры; овладение широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы техники игры Го;
- сформировать коммуникативные универсальные учебные действия: организация взаимодействия с учителем и соперниками по игре, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности.

##### Образовательные задачи:

- обучить правилам игры и основам культуры Го;
- дать представления о стратегических и тактических основах игры Го;
- обучить игровым приемам;
- научить работать в специализированных компьютерных программах для решения задач на компьютере и проведения игр в интернете.

#### Методы работы:

- словесные методы: рассказ, беседа, сообщения - эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации.
- наглядные методы: демонстрации схем. Наглядные методы дают возможность более детального обследования объектов, дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей;
- практические методы: практические работы. Практические методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, способствуют развитию навыков и умение детей.

Наряду с традиционными, в программе используются современные технологии и

методики: технология развивающего воспитания и обучения, здоровьесберегающие технологии, игровые технологии, исследовательские технологии.

## **Содержание общеразвивающей программы**

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1. Вводная часть

##### 1.1. Инструктаж по технике безопасности

Введение в образовательную программу: го в России.

1.2. Введение. История возникновения игры, отличительные особенности данной игры. Что нужно для освоения игры. Что развивает данная игра. Го в России. Когда го впервые появилась в России, когда были опубликованы первые правила на русском языке. Правила игры в го.

##### 1.3. Этикет го (теория - 2 часа)

Знакомство с основными правилами поведения во время игры го: перед началом партии поприветствуйте друг друга лёгким поклоном или рукопожатием; не разговаривайте во время турнирной партии; не берите камень, если не выбрали место, куда его поставить; если вы уже взяли камень, то завершите ход; не берите ход назад; не бряцайте камнями; не возите камень по доске; после партии поблагодарите соперника за игру.

#### 2. Первая часть. Правила игры Го

##### 2.1. Дамэ

Камень (группа камней) имеют силу (время жизни), выраженную в количестве свободных пунктов – дамэ (яп.).

Количество дамэ зависит от места расположения и формы камней (одинаковые формы в углу, на стороне и в центре имеют разное количество дамэ).

##### 2.2. Атари и Захват камней, спасение камней

Чтобы захватить камни, нужно отобрать у них все дамэ.

Камни, у которых нет дамэ НЕМЕДЛЕННО удаляются с доски!

Самый простой способ спасения – добавить ещё один камень (удлиниться) и увеличить количество дамэ своим камням.

Соединёнными считаются камни одного цвета, расположенные на одной линии на соседних пересечениях

##### 2.3. Контратари

Спасение камней за счёт захвата камней соперника.

Такие позиции называются “сэмэй” (яп.).

Не торопитесь! Дорожите своим ходом!

Выбирайте ход, который принесёт наибольшую пользу!

##### 2.4. Запрещённые ходы

Запрещено делать ход, после которого не будет дамэ у вашего камня (камней), или не закрывается последнее дамэ у камня (камней) соперника.

Запрещается ставить камень в пункт, где только что был захвачен один камень (Правило ко).

Данное правило исключает бесконечное повторение позиции.

Позиция ко действительна, когда вы захватываете ОДИН камень противника, и он может захватить только ОДИН камень в этом же пункте.

##### 2.5. Формы камней

Базовые формы накадэ: автомобиль, пирамидка, три в линию, пустой треугольник, кролик, квадратик, цветок.

##### 2.6. Жизнь и смерть групп

Важный принцип защиты камней напрямую связан с запретом на самоубийственные ходы.

Группу, у которой есть (или которая может построить), как минимум, “два глаза” захватить невозможно!

##### 2.7. Территория

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.

## 2.8. Начальные ходы

Играющий чёрными ставит на один из игровых пунктов камень (игровые пункты образуют пересечения вертикальных и горизонтальных линий), затем, играющий белыми ставит свой камень (ходы делаются по очереди). Игра на равных начинается на пустом игровом поле.

## 2.9. Завершение партии

Партия считается завершённой, когда ни один из игроков не может сделать результативный ход. Игроки по очереди говорят «пас» и переходят к подсчёту очков.

# 3. Вторая часть. Техника игры Го. Доска 13x13

## 3.1. Соединение

Игра Го – это искусство соединения камней.

Способы соединения камней. Прямое соединение. Диагональное соединение. Прыжок через один пункт. «Пасть тигра».

## 3.2. Разрезание

Проще захватить маленькую группу, чем большую. Поэтому разрезание с последующей атакой часто приносит прибыль.

Разрезания, как и соединения, бывают прямыми и не прямыми.

Перед атакой выберите цель. Обычно атакуют более слабые камни (с меньшим количеством дамэ).

## 3.3. Атари в заданном направлении

Атари (яп.) – ситуация, в которой у камня (камней) только одно дамэ.

Атари бывают грубые и глупые, мудрые и полезные.

Атари в направлении первой линии.

Атари в направлении своих камней.

Разрезающее атари

## 3.4. Осторожно, самоатары!

Самоатары – ход, который ставит свои камни в атари.

Самоатары иногда полезны, но бывают вредные и неправильные самоатары, которые делают по невнимательности или не знанию.

## 3.5. Двойное атари

Двойное атари – один из самых простых и эффективных приёмов захвата камней.

Запомните пословицу: «Лучший ход противника – твой лучший ход»!

## 3.6. Игра на доске 13x13, особенности. Свойства угловых точек

Угловые точки 3x3 – «сан-сан», 4x4 – «хоси», 3x4 – «комоку» и их свойства. Усиление углового камня – «симари», нападение на угловой камень противника – «какари». Большие ходы.

## 3.7. Хорошие формы

Шесть базовых хороших форм соединения между камнями: ноби, косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и никкен-тоби, их основное назначение.

## 3.8. Статус группы

Понятия живой, мёртвой и неопределённой групп.

Живая группа – группа, у которой есть или которая может построить два глаза.

Мёртвая группа – группа, у которой нет или которая не может построить два глаза.

Неопределённая группа – группа, жизнь которой зависит от очереди хода.

Мёртвые камни не нужно добивать. В конце партии они просто удаляются с доски.

От умения строить живые группы или захватывать группы противника зависит уровень мастерства.

## 3.9. Один глаз из двух пунктов

Необходимо различать формы с «двумя глазами» и «один глаз из двух пунктов».

## 3.10. Захват камней для создания глаза

Часто бывает, чтобы построить глаз нужно захватить один или несколько камней соперника.

Чтобы захватить группу, не обязательно закрывать все дамэ. Достаточно отобрать возможность построить два глаза.

Мёртвые или пленные камни не нужно добивать без необходимости.

## 3.11. Построение территории в центре, в углу и на стороне

Принципы построения территории в центре поля

Чтобы окружить территорию, нужно построить непрерывный и не разрушаемый "забор" вокруг неё. Вспомните, что соединения между камнями бывают прямые и не прямые.

При создании территории первая линия играет роль уже созданного "забора". Не нужно строить "забор на заборе".

### 3.12. Защитись!

Очень важно научиться вовремя защищать свои камни.

Прежде чем атаковать, осмотритесь. Может быть вашим камням нужна помощь и защита.

## 4. Третья часть. Техника игры Го. Доска 19х19

### 4.1. Оиотоси и Серия атари

Ситуация «соединиться и погибнуть».

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

В ситуации оиотоси не выгодно соединять камни. Лучше отдать меньше и сделать ход в другой части доски.

### 4.2. «Защёлка»

«Защёлка» – комбинация ходов, в результате которых ловятся три или больше камней противника.

В «защёлке» разрешено обратное взятие, т.к. повторения позиции нет.

### 4.3. «Сеть» или гэта

Техника захвата камней. Два дамэ. Три дамэ. «Прищепка на нос»

### 4.4. «Лесенка»

«Лесенка» или Ситё (яп.) – способ захвата камней по форме похожий на лесенку.

Принципы строительства лесенки: после удлинения у камней противника должно быть только два дамэ, на пути «лесенки» нет камней противника, ваши камни не попадут в атари.

### 4.5. Игра на доске 19х19. Особенности

Угловые точки 3х3 – «сан-сан», 4х4 – «хоси», 3х4 – «комоку» и их свойства. Усиление углового камня – «симари», нападение на угловой камень противника – «какари». Большие ходы.

### 4.6. Эффективность хода

В партии нужно стараться делать лучшие ходы из возможных. Эффективность хода зависит от окружающей позиции.

### 4.7. Ложный глаз: «сжатие» формы.

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).

### 4.8. Ложный глаз: вбрасывание

Есть ещё один способ создания "ложного глаза": нужно пожертвовать, вбросить камень в разрезающий пункт.

### 4.9. Сэки - обоюдная жизнь

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!

### 4.10. Как выиграть сэмэй.

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.

Последовательность действий:

- определяем между какими камнями идёт сэмэй;
- считаем дамэ;
- определяем внешние и общие дамэ;



– начинаем закрывать внешние дамэ камням соперника.

#### 4.11. Нейтральные пункты

В конце партии на границе территорий чёрных и белых остаются пункты, которые никому не приносят очков. Они называются «нейтральными».

#### 4.12. Когда говорить «пас»

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.

Если соперник сказал «пас» не отвечайте сразу же «пас»!

Подумайте, может быть ещё есть прибыльный пункт, который принесёт вам победу!

### 5. Повторение

#### 5.1. Задачи на повторение 1 части

Повторение материала первой части, решение задач.

#### 5.2. Задачи на повторение 2 части

Повторение материала второй части, решение задач.

#### 5.3. Задачи на повторение 3 части

Повторение материала третьей части, решение задач.

### 6. Соревнования, турниры

Соревнование – непереносимое условие роста игрока. Участие обучающихся в турнирах школьного, районного и городского уровней.

#### 6.1. Атари-го

Игра на поле 9х9 до пяти (десяти) захваченных камней. Победителем становится тот, кто первым захватит пять (десять) камней соперника.

#### 6.2. Турниры на доске 9х9

Закрепление основных правил на маленьком игровом поле.

#### 6.3. Турниры на доске 13х13

Закрепление основных правил и отработка навыков завершения партии.

#### 6.4. Турниры на доске 19х19

Применение накопленных знаний в турнирных партиях.

#### 6.5. Анализы партий

Развитие понимания принципов игры го в процессе анализа партий, принятия решений, оценки использования приемов игры.

## **Планируемые результаты освоения программы**

### 1. Предметные

Знать и применять правила игры Го. Знать технические приёмы игры Го. Уметь решать задачи и комбинации Го.

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

правила игры Го;

базовые понятия: дамэ, атари, ко, дзесэки;

технические приемы: «сеть», «защелка», двойное атари, «лесенка»;

хорошие и плохие формы;

живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;

уметь:

активно вести игровую партию;

защищать свои камни, атаковать камни противника;

огораживать территорию, атаковать территорию противника;

подводить итог партии и определять победителя.

По окончании 2-го года обучения по данной программе обучающиеся будут знать: правила игры Го; базовые понятия: дамэ, атари, ко, сэнтэ, готэ, дзесэки, сэмзай, ёсэ; технические приемы: «сеть», «защелка», «двойное атари», «лесенка»; хорошие и плохие формы; живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;

от 5 до 10 вариантов розыгрыша угла (дзесэки);

уметь:

- атаковать камни противника и брать их в плен;
- защищать свои камни;
- делать большие ходы в начале партии;
- в позиции ко в правильном порядке использовать ко-угрозы;
- учитывать виды сэмэай для успешной борьбы между группами;
- учитывать сэнтэ и готэ для выбора хода;
- огораживать территорию, атаковать территорию противника;
- подводить итог партии и определять победителя.

## 2. Метапредметные

- владение способами логического и пространственного мышления;
- умение формулировать и решать задачи;
- умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе

альтернативные;

- умение анализировать, разбирать партии;
- способность схематизации (чтение схем игры и составление их);
- способность представлять информацию в знаковой форме (понимание обозначений, основных терминов, ходов в игре);
- умение представлять информацию и продукт собственной деятельности в символической форме (работа на гобане в процессе игры);
- умение отбирать и анализировать необходимую информацию.

## 3. Личностные

- осознание себя членом коллектива клуба игры Го;
- чувство гордости и сопричастности к жизни клуба игры Го;
- осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях, публичных выступлениях;
- эмоциональная устойчивость в процессе публичных выступлений;
- следование общепринятым правилам и нормам поведения;
- конструктивное взаимодействие с членами группы, обучающимися клуба игры

Го;

- осознание себя гражданином страны, ответственным за её будущее;
- уважительное отношение к истории страны, её прошлому и современным достижениям;
- бережное доброжелательное отношение к другим людям и природе;
- умение работать в группе, команде;
- организованность, целеустремленность;
- самостоятельность и инициативность;
- умение прогнозировать ход событий, критическая оценка ситуаций;
- способность согласовывать свои стремления со своими умениями.

### Тематическое планирование (68 часов)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов
	<b>Вводная часть</b>	
1	Инструктаж по ТБ	1
2	Введение в образовательную программу	1
3-4	Этикет Го	1
	<b>Первая часть. Правила игры Го</b>	
5-6	Дамэ	2
7-9	Атари и Захват камней, спасение камней	3
10-11	Контратари	2
12-13	Запрещённые ходы	2
14-16	Формы камней	3
17-20	Жизнь и смерть групп	4
20-21	Территория	2
22-23	Начальные ходы	2
24-25	Завершение партии	2
	<b>Вторая часть. Техника Го. Доска 13х13</b>	
26-27	Соединение	2
28-29	Разрезание	2
30-31	Атари в заданном направлении	2
32	Осторожно, самоатари!	1
33	Двойное атари	1
34-37	Игра на доске 13х13, особенности. Свойства угловых точек	4
38-41	Хорошие формы	4
42-43	Статус группы	2
44-45	Один глаз из двух пунктов	2
46-47	Захват камней для создания глаза	2
48-49	Построение территории в центре, в углу и на стороне	2
50-51	Защитись!	2
	<b>Третья часть. Техника Го. Доска 19х19</b>	
52-53	Оиотоси и Серия атари	2
54	«Защёлка»	1
55	«Сеть» или гэта	1
56	«Лесенка»	1
57-58	Игра на доске 19х19. Особенности	2
59	Эффективность хода	1
60	Ложный глаз (сжатие формы)	1
61	Ложный глаз (вбрасывание)	1
62	Сэки – обоюдная жизнь	1
63	Нейтральные пункты	1
64	Когда говорить «пас»	1
65-68	Турниры	4
	Всего часов:	68

### **Список литературы:**

1. Динерштейн А.Г., Марьясова М.С. Юный император учится играть в Го М.: Russian Chess House, 2019. 104 с.
2. Кожунков А.В. Научитесь играть в Го! М.: Онлайн принт, 2020. 264 с.
3. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. / Калининград 1990. - 231с.
4. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих» /Челябинск 2018. - 480 с.
5. Шикшин В.Д. Цумэ-го. Теория и практика /В.Д. Шикшин. – Казань. 2006. -195 с.