

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа «Школа будущего»

РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического
совета МБОУ СОШ «Школа будущего»

«29» августа 2018 г.

Протокол № 1



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ «Школа будущего»

Голубицкий А.В.

Приказ № 601 от «29» августа 2018 г.

Дополнительная общеразвивающая программа

Игра Го (логические игры)

(наименование программы)

Физкультурно- спортивная

7-18 лет

(возраст детей)

2 года

(срок реализации)

Программу составил (а):

Тычко Игорь Александрович
(ФИО)

педагог дополнительного образования
(должность)

п.Большое Исаково
2018

Пояснительная записка

Го. Краткие сведения

Го – дальневосточная настольная стратегическая игра (го – яп., вейчи – кит., бадук – корейск.). Старейшая из известных стратегических игр в мире (известна ок. 4000 лет; первая сохранившаяся запись партии – 150 г. н.э.). Старое русское название – «облавные шашки».

Играется на расчерченной в клетку доске (19x19 линий) комплектом из 361 камня (180 – белых, 181 – черный). Двое игроков по очереди выставляют камни на доску, огораживая камнями «территорию». В процессе игры можно «съедать» камни противника («съеденные» камни в дальнейшем участвуют в подсчете). Выигрывает игрок, чья территория (с учетом «съеденных» камней – так наз. «пленников») в конце игры оказывается большей.

Изначально игра символизировала борьбу двух воюющих государств. В процессе своего развития символическое значение значительно расширилось благодаря истолкованию ситуаций и положений игры в контексте даосской натурфилософии (достижение мировой гармонии через борьбу двух конфликтующих начал «темного» - инь и «светлого» - ян). Так же огромное значение на символику игры оказало включение го в практику ряда японских буддийских монастырей.

В средневековой Японии, во времена так наз. «дворцовых игр», го (наравне с фехтованием на мечах, стрельбой из лука и стихосложением) входило в канон благородных искусств, практиковать которые считалось необходимо самураю для достижения совершенства духа.

Актуальность (Го в современно мире)

Хотя, как было уже сказано выше, история Го насчитывает около 4000 лет, популярность этой игры в мире за последние 30 лет необычайно возросла. Дело в том, что в отличие от любых других интеллектуальных настольных игр, стратегические модели и концепции усваиваемые игроками го в процессе обучения имеют не абстрактное, а прямое применение в таких областях как бизнес, экономика и управление. Действительно, в отличие, например, от шахмат (с их фиксированной расстановкой фигур в начале игры, и условной конечной целью – захватом короля) в го нет ни начальной расстановки, ни условной цели, приносящей победу: группы борются между собой, живут и умирают, распространяют свое влияние, захватывают новые территории, и все это может быть напрямую экстраполировано на современные экономические процессы. Победа в игре зависит от постоянного анализа ситуации в терминах слабости и силы, свободы и ограниченности, неопределенности и узконаправленности. Стратегические модели и концепции предлагаемые Го для решения той или иной ситуации, возникающей на доске вполне приложимы к жизни, а в особенности – к бизнесу: к жизни и развитию компаний в условиях современной экономической системы.

Го это игра, в которой противники состязаются в захвате территории – чем больше, тем лучше. Раз уж нельзя запретить противнику захватить некоторую территорию, то вы должны играть так, чтобы увеличивать свою территориальную прибыль и минимизировать её у соперника. Соревнование за территорию происходит в разных частях доски – в углах, вдоль сторон и в центре. Игрок может потерять нечто в одной части доски, но компенсировать приобретениями в другой. Именно по этому, сегодня специалисты по экономике и управлению видят в Го нечто вроде аналитической модели бизнеса – игру в которой не условные средневековые воины захватывают земли, а современные компании пытаются поделить рынок между собой.

Начиная с 1995 года, когда МиураЯсуюки (бывший исполнительный директор компании ДжэпанЭрлайнс) опубликовал книгу «Го: Азиатская парадигма бизнес стратегии» (Go: AnAsianParadigmforBusinessStrategy), в которой рассказал, как он

использовал стратегию Го в многомиллиардном бизнесе в Соединённых Штатах Америки и привёл много примеров того, как японские фирмы применяют её в своём стратегическом планировании, терминология Го начинает проникать в экономические курсы университетов и бизнес-колледжей. С другой стороны, в настоящее время практически ни один учебник по Го не обходится без того, чтобы не упомянуть о «практическом» приложении той или иной описываемой модели. Ярчайшим примером подобного рода деятельности могут явиться книги, статьи и лекции американского пропагандиста и энтузиаста игры Ричарда Бозулича. Но и Россия так же в этом процессе не составляет исключения: вышедшие в последние годы книги российских авторов уделяют значительное внимание соотношению стратегий Го и стратегий управления и бизнеса. Так, например, книга И.Гришина «Боевое искусство стратегии» носит подзаголовок «книга для владельцев бизнеса и го», а в недавно вышедшем учебнике по го для начинающих «Мыслить и побеждать» И.Гришина, М.Емельянова и А.Степанова имеется глава «Го в управлении и предпринимательстве». И хотя в России Го пока еще, к сожалению, не преподаётся на экономических факультетах высших учебных заведений, однако многие крупные бизнес-компании уже включают преподавание азов игры в бизнес-тренинги, проводимые для обучения персонала.

Бесспорно, роль Го в общественной жизни азиатских стран существенно выше, чем в любых других странах. Это вполне естественно, ведь Го — это не только часть национальной культуры, но и в какой-то мере, выражение восточного миропонимания. Например, в Корее игра Го (*Бадук*) объявлена национальным достоянием, сильнейшие игроки пользуются серьёзными социальными льготами, а численность активных игроков в этой стране составляет 10 миллионов при 45 миллионах населения! Важным обстоятельством является то, что во многих азиатских странах уровень игры в Го является своеобразным индикатором успешности: так, например, в той же самой Корее ныне действующий премьер-министр, господин Ли Хэ Чан, является игроком 5 любительского дана, а в Японии список членов Национальной Ассоциации Го почти полностью дублирует список высших персон японского бизнеса и политики. (Да и чему здесь удивляться, ведь из 100 миллионов человек, являющихся активными игроками Го 98% - жители азиатских стран - Китая, Японии, Кореи, Тайваня). Но в то же время, сегодня невозможно не заметить и изменений происходящих в этой области даже на уровне детского го. За последние несколько десятилетий в ряде европейских стран и Америке число детей занимающихся Го увеличилось в разы. В таких странах, как, например, Румыния сегодня более 20 000 детей занимаются Го; а сама игра включена в ряд «предметов по выбору», предлагаемых среднеобразовательными школами (наряду с такими предметами как музыка, рисование и хореография). Проводятся европейские чемпионаты (в том числе и детские). Игроки из Европы и Америки начинают составлять конкуренцию игрокам из азиатских стран. Активно обсуждается вопрос о возможности внесения Го в перечень олимпийских видов спорта.

И наконец, говоря об актуальности Го, важно также упомянуть и еще об одном моменте, так же значимом в смысле повышения внимания к игре Го в современном мире — недавно открытый и в настоящее время активно изучаемый терапевтический эффект Го. Люди в детстве начинающие играть в Го в старости оказываются не подвержены таким разрушительным заболеваниям как старческое слабоумие или болезнь Альцгеймера. Исследования всемирно известного нейрохирурга КанэкоМитсуо показали, что го стимулирует как левое, так и правое полушария головного мозга, укрепляет и наращивает связи между ними, т.к. поддерживает баланс между конкретными тактическими расчётами и глобальными стратегическими решениями.

Новизна, оригинальность и педагогическая целесообразность представленной методики

Существующие на настоящий момент в нашей стране программы обучения игре го в течение многих лет условно можно было разделить на два направления: ставящие в основу угла теорию и осмысление стратегии игры (с дальнейшим их применением к конкретной игровой практике) и делающие ставку на техническое развитие игрока (с дальнейшим развитием его понимания стратегии игры).

В первом случае, занятия обычно делятся на два типа: лекции по теории игры (законченные «блоки»: сан-ренсейфусеки, китайское фусеки, форовая игра и т.п.) + игровая практика (игровые дни). Нарботка технических навыков здесь обычно отдается на откуп самим учащимся (в процессе игры или при самостоятельном «домашнем» решении задач), т.к. на занятиях на нее просто не хватает времени.

Во втором случае занятия наоборот строятся вокруг наработки технических навыков: отбор наиболее способных к «счету» учеников, развитие у них т.н. «комбинаторного зрения» (видение отдельного технического варианта как единого блока), разбор партий профессионалов, через анализ смены различных тактических ситуаций на доске. Изучение различных «теорий» здесь становится «самостоятельной работой». Учащийся на досуге прочитывает теоретические работы японских или корейских профессионалов посвященные тем или иным конкретным проблемам и осмысляет их применительно к своему уровню и стилю игры.

Это разделение исходит из самой природы го, игры в равной мере сочетающей технику и интуицию, холодный тактический расчет и стратегическое решение

Однако, с точки зрения предлагаемой программы успех обучения заключается не в превалировании определенных элементов, а в гармоничном взаимодействии *всех* элементов игры. В ходе реализации программы, на каждом занятии, мы стараемся сочетать в равных долях работу над:

- тактическими и стратегическими составляющими игры (решение технических задач, разборы концепций)
- различными видами технических задач (параллельное изучение техник тесудзи, синоги, сикацу)
- развитием навыков всех стадий игры (фусеки, тюбан, ёсе)
- устойчивыми и импровизационными моделями тактических розыгрышей (выбор джосеки, выход из джосеки с перспективами на тюбан; джосеки середины игры и сабаки)
- классическими и новаторскими идеями и решениями (разработанные стратегические концепции, такие как санренсей-фусеки, китайское фусеки, тигаи-камоку и т.д. и их современные трактовки в партиях профессионалов).

При этом материал распределяется по возможности равным образом на все задействуемые формы обучения: лекции, разборы партий (собственных и профи), решения задач, коллективные обсуждения, домашние работы. К каждому уроку составляется план и подготавливается домашнее задание, учитывающие *текущий* темп освоения материала, необходимость закрепления тех или иных навыков.

При этом особое «психологическое и культурное пространство», формирующееся в группе *вокруг* собственно игры, воспринимается как неотъемлемая часть игры; формирование этого пространства включается в процесс обучения (что в конечном счете, как показывает практика, способствует техническому росту игрока). Здесь особую важность приобретает проблема сбалансированности *всех типов* обучения в процессе занятий; наличие занятий в форме «сообщений и бесед», культурно-досуговых мероприятий (в том числе с привлечением взрослых игроков и родителей учеников).

Сбалансированность все элементов означает отсутствие «давления» на ребенка, позволяет выявлять и развивать сильные стороны каждого ученика (и в дальнейшем, через 2-3 года обучения переходить с ним, при необходимости, к занятиям по индивидуальной программе как к *естественному* продолжению обучения). И, что не менее важно, растить в одной секции, в одной среде, как будущих чемпионов, так и просто любителей и ценителей игры, без ущерба психологическому здоровью детей, без навязчивого

разделения на «сильных» и «слабых», «быстрых» и «медленных», «способных» и «не способных». В этом смысле стоит напомнить, что го – единственная в мире игра, в которой в равной мере оказываются важны тактические и стратегические способности, навыки точного расчета и интуитивного конструктивного решения, окончательная просчитываемость (на глубину до 130-140 ходов) технического варианта и принципиальная непросчитываемость (до 60 000 вариантов на последовательность) выбора стратегического варианта развития камней.

Цели курса

Создание условий развития личности ребёнка посредством изучения го; повышение уровня игры в го; достижение спортивных результатов; создание условий для формирования личности спортсмена.

Направленность программы физкультурно-спортивная

Задачи курса

- 1) **Обучающие:** Обучение основам Го. Повышение мастерства учащегося. Формирование у учащихся способности самостоятельно ориентироваться не только в игровых (искусственных), но и в реальных (жизненных) ситуациях.
- 2) **Развивающие:** Развитие у учащихся элементов образного и абстрактного мышления. Начиная с первых уроков, и в продолжение всего курса, особое внимание уделяется проблеме сотрудничества, стимулированию умственного развития: вниманию, памяти, воображению.
- 3) **Воспитывающие:** Привитие учащимся коммуникативной культуры, приобщение детей к общечеловеческим ценностям.

Предъявление результата

По **окончании первого года** обучения учащиеся могут самостоятельно сыграть партию на доске 19*19 , подсчитать результат. Учащимися достигается уровень игры на 16-12кю (всего для обозначения уровня игры используются 30 кю).

По **окончании второго года** обучения учащийся может принимать участие в городских и Российских турнирах в сопровождении тренера. Уровень игры 16-12 кю.

Участие учащихся в работе секции

Секция Го является добровольным объединением школьников и детей старшего дошкольного возраста. Школьники желающие обучаться по программе второго года посещают занятия регулярно.

На первом году уровень освоения программы – общекультурный. На втором – углубленный.

Программа строится с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка.

Индивидуальный маршрут учащегося

У обучающихся в объединении развивается зрительная память и восприятие, логическое и вариативное мышление (способности к мысленному просчитыванию вариантов дальнейшего развития игры), умение строить и воплощать стратегические замыслы. Все это находит свое отражение в повышении качества игры учащихся и их рейтинга.

Для определения начального уровня игрока проводятся тест опросы на решение квалификационных задач и классификационные турниры, в результате которых начинающему игроку присваивается личный рейтинг. На изменение рейтинга в дальнейшем влияет участие в любом турнире, результат которого будет обчислен по российской и европейской системам рейтинга.

Форма предъявления результата

Новый рейтинг заносится в российский рейтинг-лист и может быть изменен только по результатам соревнований.

Формы и режим занятий

Работа объединения в течение года включает в себя четыре основные формы занятий:

- 1) лекционные занятия;
- 2) сообщения и беседы;
- 3) практические занятия;
- 4) культурно-досуговые мероприятия.

Занятия ведутся в группах от 10 до 20 человек.

Группа 1-го года обучения: занятия 2 раза в неделю (4 ч/нед). 10-20 чел.

Группа 1-го года обучения: занятия 1 раз в неделю (2 ч/нед). 10-20 чел.

Группа 2-го года обучения: занятия 2 раза в неделю.(4 ч/нед) 10-20чел.

Возрастные психологические особенности детей, их учет в программе

1. Младшие школьники.

Работа с младшими школьниками в первой части обучения требует развития симпатических навыков, памяти и внимания. Для поддержания интереса к занятиям новый материал необходимо подавать в игровой форме. В течение двухчасового занятия необходимо делать не менее четырех перерывов, чередуя коллективную работу (коллективные ответы на вопросы, решение задач) с индивидуальной.

В процессе обучения необходимо стимулировать как индивидуальный оригинальный подход ребенка к игре, его собственное «видение» (для чего необходимо добиваться от ребенка собственных, обоснованных ответов на вопросы и задачи, поощрять «выдумывание» ходов и т.д.), так и развивать типовые технические навыки, доводя «правильные» ходы до автоматизма.

Особенно важно развить в ребенке часто отсутствующее «чувство выбора» и осознание ответственности за произведенный выбор и сделанное решение.

2. Старшие школьники.

В работе со старшими школьниками (помимо развития и углубления тех навыков, которые они вынесли с предыдущих годов обучения) требуется уделить особое внимание:

- развитию ощущения «длительности процесса»;
- развитию ответственности (больше внимание уделять разбору партий с обоснованием каждого хода, объяснением его значения, перспектив и т.д.);
- осознанной работе с «абстрактным и конкретным» (разделение тактических и стратегических ходов; целей и способа их достижения);
- развитию навыков ситуативного выбора.

Учебно-тематический план

I год обучения (2 ч/нед., 72 ч/год)

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие.	1	1	2
2	История Го, этика Го.	1	1	2
3	Первоначальные понятия и термины.	2	2	4
4	Плохие и хорошие формы	1	1	2
5	Дидактические игры и задания	1	1	2
6	Элементарные технические приемы схватки	8	8	16
7	Жизнь и смерть групп.	6	6	12
8	Виды соединения камней	2	2	4
9	Элементарные понятия о начальной стадии игры.	2	2	4
10	Угловые розыгрыши (дзёсэки)	2	2	4
11	Элементарные сведения о конечной стадии игры.	4	4	8
12	Квалификационные соревнования		8	8
13	Сеансы одновременной игры		4	4
	ИТОГО	30	42	72

I год обучения (4 ч/нед., 144 ч/год)

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие.	1	1	2
2	История Го, этика Го.	1	1	2
3	Первоначальные понятия и термины.	2	2	4
4	Плохие и хорошие формы	1	1	2
5	Го в пословицах и поговорках.	4	4	8
6	Дидактические игры и задания	1	1	2
7	Знакомство с культурой искусства востока:	2	2	4
8	Запись партий. Диаграммы и нотации Го	1	1	2
9	Элементарные технические приемы схватки	12	12	24
10	Жизнь и смерть групп.	12	12	24
11	Виды соединения камней	2	2	4
12	Элементарные понятия о начальной стадии игры.	6	6	12
13	. Угловые розыгрыши (дзёсэки)	2	2	4
14	Элементарные сведения о конечной стадии игры.	4	4	8
15	Квалификационные соревнования. Блицтурниры		8	8
16	Сеансы одновременной игры		8	8
17	консультационные партии		6	6
18	Анализ сыгранных партий	10	10	20
	ИТОГО	61	83	144

2 год обучения (4 ч/нед., 144 ч/год)

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие	1	1	2
2	История развития Го. Выдающиеся мастера древности	2	2	4
4	Термины и понятия Го	2	2	4
5	Основные правила построения хороших форм	2	2	4
6	Ко борьба.	1	1	2
7	Элементарная теория сэмидай.	6	6	12
8	Цумэ-го.	8	8	16
9	Ловкие ходы (Тэсудзи)	8	8	16
10	Общие понятия середины игры (тюбан)	8	8	16
11	Угловые розыгрыши (дзёсэки)	2	2	4
12	Начало игры (фусэки)	4	4	8
13	Конец партии (ёсе)	4	4	8
14	Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры		8	8
15	консультационные партии	4	4	8
16	Сеансы одновременной игры		8	8
17	Анализ сыгранных партий	4	4	8
18	Партии профессионалов	4	4	8
	ИТОГО	60	84	144

**Содержание программы
I год обучения (2 ч/нед., 72 ч/год)**

№	Темы занятий	Основное содержание	Основные формы работы		Средство обучения и воспитания	Ожидаемые результаты
			Характеристика деятельности педагога	Характеристика деятельности ученика		
1	Вводное занятие.	Теория: Инструктаж по технике безопасности. Правило съедения. Практика: Игровая практика.	Подготовка и проведение инструктажа. Организация работы обучающихся	Лекция, просмотр тематических видеороликов, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Методичка «Го шаг за шагом» .Го, вейчи, бадук: учебное пособие, ноутбук, проектор	Соблюдение ТБ
2	История Го, этика Го.	Теория: История развития Го. Этика Го. Практика: Игровая практика.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Методичка «Го шаг за шагом» Го, вей-чи, бадук: учебное пособие, ноутбук, проектор	Соблюдение правил поведения во время партий
3	Первоначальные понятия и термины.	Теория: Атари, хоси, тенген, фусеки, тубан, ёсе, разрезание, соединение. Практика: Игровая практика. Решение задач.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся.	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Лекции по основам го, ноутбук, проектор	Освоение новой терминологии Го
4	Плохие и хорошие формы	Теория: Косуми, тоби, ноби, кейма, кориката. Практика: Игровая практика. Решение задач.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Лекции по основам го, ноутбук, проектор	Освоение новой терминологии Го

5	Го в пословицах и поговорках.	<p>Теория: Не строй пустые треугольники; не строй плотные группы; против двух камней играй хане; и против трёх камней играй хане; шесть умрут, восемь живут; четыре умрут, шесть живут; не пытайся разрезать бамбу. Задачи по темам.</p> <p>Практика: Игровая практика. Решение задач.</p>	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Го в пословицах и поговорках, ноутбук, проектор	Освоение новой терминологии Го
6	Дидактические игры и задания	<p>Теория: Формы из 3-х, 4-х, 5-ти камней. Формы из 3-х, 4-х, 5-ти пунктов. Атари-го.</p> <p>Практика: Игровая практика. Выполнение заданий.</p>	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры, ноутбук, проектор	Освоение новой терминологии Го
7	Знакомство с культурой искусства востока:	<p>Теория: оригами, икебана, каллиграфия, японское искусство стихосложения. Сказки Японии, Китая, Кореи.</p> <p>Практика: выполнение</p>	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Наглядные пособия, Цветная бумага, Кисти, тушь	Освоение новой терминологии Го

		фигуры из бумаги. Написание иероглифа го кистью и тушью.				
8	Запись партий. Диаграммы и нотации Го	Теория: Обучение обращению с го-литературой, просмотр партии по записи Практика: Игровая практика, самостоятельная запись и восстановление начала партии.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия, ноутбук, проектор	Освоение записи партий и чтения диаграмм Го
9	Элементарные технические приемы схватки	Теория: гэта, защелка, сичо, оиотоси, перекрестное разрезание, сэмиай. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Методическое пособие «Задачи для начинающих» «Большой учебник игры го в задачах и решениях», ноутбук, проектор	Освоение техники борьбы в Го
10	Жизнь и смерть групп.	Теория: Глаза и ложные глаза. Критические точки. Условия жизни и смерти угловых групп по второй линии на стороне. Сэки. Формы накадэ. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Методическое пособие «Задачи для начинающих» «Большой учебник игры го в задачах и решениях», ноутбук, проектор	Верное определение живых и мертвых групп
11	Виды соединения	Теория: Прямое,	Подготовка	Лекция, беседа,	Комплект игры.	Поиск лучшего

	камней	висячее (пасть льва), прыжковое соединение, соединение через съедение. Практика: Задачи по темам. Игровая практика.	материала к занятию. Организация работы обучающихся	самостоятельная и групповая практическая работа	«Лекции по основам го», ноутбук, проектор	соединения в локальной позиции
12	Элементарные понятия о начальной стадии игры.	Теория: Угловые точки. Симари, какари, хираки, 3 и 4 линия. Элементарные фусэки-формы. Практика: Задачи по темам. Игровая практика.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Лекции по основам го, ноутбук, проектор	Освоение новой терминологии Го
13	Угловые розыгрыши (дзёсэки)	Теория: цукэ-ноби, вторжение на сан-сан. Практика: Игровая практика.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Лекции по основам го, ноутбук, проектор	Освоение новой терминологии Го
14	Элементарные сведения о конечной стадии игры.	Теория: Сентэ и готэ. Ёсэпо 1-й линии. Ёсэ по 2-й линии. Практика: Задачи по темам. Игровая практика.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, самостоятельная и групповая практическая работа	Комплект игры. Лекции по основам го, ноутбук, проектор	Освоение новой терминологии Го
15	Квалификационные соревнования. Блицтурниры	Практика: Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры	Организация и судейство соревнования	Соревнование	Комплекты игры. Шахматные часы, ноутбук, проектор	Определение сильнейших и повышение уровня игры
16	Сеансы одновременной	Практика: Сеансы одновременной игры	Методы: репродуктивный	Самостоятельная и групповая	Комплекты игры.	Повышение уровня игры

	игры			практическая работа		
17	консультационные партии	Теория: отвечаю на накопившиеся вопросы Практика: в процессе учебной совещательной партии	Организация работы обучающихся	Беседа, самостоятельная и групповая практическая работа.	Комплекты игры, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры
18	Анализ сыгранных партий	Теория: Анализ сыгранных партий. Практика: Игра партии с записью.	Организация работы обучающихся	Беседа, самостоятельная и групповая практическая работа.	Комплект игры, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры

2 год обучения (4 ч/нед.,144 ч/год)

№	Темы занятий	Основное содержание	Основные формы работы		Средство обучения и воспитания	Ожидаемые результаты
			Характеристика деятельности педагога	Характеристики деятельности ученика		
1	Вводное занятие	Теория: инструктаж по ТБ, информация о турнирах Го, Практика: Игровая практика. Тест-задачи по материалам прошлого года	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, решение задач, игра	Комплекты игры. Задачник, ноутбук, проектор	Соблюдение ТБ
2	История развития Го	Теория: Го в России.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, игра	Комплект игры. Методичка «Го шаг за шагом» Го, вейчи, бадук: учебное пособие, ноутбук, проектор	Ознакомление с историей Го в России, повышение уровня игры
3	«Го в контексте»	Теория: Просмотр мультсериала «Хикару но го». Посещение выставок, фестивалей.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, просмотр видеороликов	Комплект игры. Лекции по основам го, ноутбук, проектор	Ознакомление с культурой игры Го
4	Цумэ-го.	Теория: Критические точки угловых групп. Правила «смерть в ханэ». Жизнь и смерть групп на стороне и в центре.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, решение задач, игра	Комплект игры, ноутбук, проектор	Верное определение живых и мертвых групп

		<p>Формы накадэ. Форма «пчелиные соты». Сэки в углах. Тэсудзицумэ-го: вбрасывание, косуми-цукэ, осибуси, дамэдзумари, сибори, защелка, сагари</p> <p>Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.</p>				
5	Го в пословицах и поговорках.	<p>Теория: На 3-ей линии четыре умрут шесть живут; в углу 5 камней на 3 линии живы; Форма пчелиные соты жива; в углу форме пчелиные соты нужны даме; лучший ход противника – мой лучший ход. Бей по талии кейма, прыжок обезьяны стоит 8 очков, чтобы выжить внутри территории противника, играй вплотную к его</p>	<p>Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся</p>	<p>Лекция, беседа, решение задач, игра</p>	<p>Комплект игры. Го в пословицах и поговорках, ноутбук, проектор</p>	<p>Повышение уровня игры</p>

		камням; Если имеешь камень на третьей линии, добавь другой и отдай оба. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.				
6	Ко борьба.	Теория: Понятие о двойном ко. Ко в углах и на стороне. Понятие об иррациональных позициях. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, решение задач, игра	Комплект игры, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры
7	Элементарная теория сэмиай.	Теория: Борьба групп без глаз. Полуглаза, Физическое увеличение степеней свободы и увеличение степеней за счет полуглаз и дамэцзумари. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, решение задач, игра	Комплект игры, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры и навыков борьбы между группами
8	Тренировка	Теория: Ходы –	Подготовка	Лекция, беседа,	Комплекты игры.	Повышение уровня

	техники расчета.	кандидаты. Практика: Игровая практика. Решение большого количества задач. Задачи на дом	материала к занятию. Организация работы обучающихся	решение задач, игра	Задачник, ноутбук, проектор	игры
9	Ловкие ходы (Тэсудзи)	Теория: Тэсудзи вбрасывания, дамэцзумари, соединение разъединение групп, использование дефектов форм, защелка, оиотоси, ситё-тесудзи, тэсудзи в углах на краю доски, двойное атари, тэсудзи-вилка, сибори-тэсудзи, цукэ-коси, гэта. Элементарная кикаси-тэхника, тэсудзи с жертвой камней, тэсудзи с двойным ханэ, тэсудзи блокирования и вторжения. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, решение задач, игра	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры и освоение стандартными техниками лучших ходов
10	Общие понятия	Теория: Понятие о	Подготовка	Лекция, беседа,	Комплект игры.	Повышение уровня

	середины игры (тюбан)	плотности, распространение вокруг плотности. Сильные и слабые группы, Разъединение двух групп противника. Техника боси, какэ - техника. Атака слабых групп, понятие о территориальном образовании. Принцип двойной кеймы. Атака двух камней на стороне. Защита своих позиций. Практика: Игровая практика. Решение задач .	материала к занятию. Организация работы обучающихся	решение задач, игра	Раздаточный материал Наглядные пособия, ноутбук, проектор	игры и освоение приемов середины партии
11	Угловые розыгрыши (дзэсэки)	Теория: вторжение на сан-сан с какари и хираки. Выбор направления блокирования. Дзэсэкицукэ-ноби с двойным какари. Дзэсэкицукэ-коси. Выбор направления хираки. Дзэсэки на сан-сан, комоку, мокухадзуси, такамоки, хоси.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, решение задач, игра	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия 38 основных дзэсэки, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры и ознакомление со стандартными розыгрышами углов

12	Начало игры (фусэки)	Теория: Высокая и низкая игра в фусэки, элементарные формы фусэки Практика: Игровая практика	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, решение задач, игра	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры, освоение приёмов начала партии
13	Конец партии (ёсе)	Теория: Защита угла. Ёсэ по 1 и 2-ой линии. Гэта по 1 линии. Прыжок обезьяны. Оценка ёсэ-хода. Метод территорий и метод потерянных очков. Типовые ёсэ-позиции. Элементарные ёсэ-тэсудзи. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, решение задач, игра	Комплект игры. Лекции по основам го, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры и освоение приёмов окончания партии
14	Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры	Практика: Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры	Судейство и проведение соревнования	Соревнования	Комплекты игры. Шахматные часы, ноутбук, проектор	Определение сильнейших и повышение уровня игры
15	консультационные партии	Теория: отвечаю на накопившиеся вопросы Практика	Организация работы обучающихся	Лекция, беседа, игра	Комплекты игры.	Повышение уровня игры

		<p>: в процессе учебной совещательной партии</p>				
16	Сеансы одновременной игры	Сеансы одновременной игры	<p>Проведение сеанса одновременной игры. Организация работы обучающихся</p>	Игра	Комплекты игры.	Повышение уровня игры
17	Анализ сыгранных партий	<p>Теория: Анализ сыгранных партий Практика : Игра партий с записью.</p>	<p>Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся</p>	Лекция, беседа, игра	Комплект игры, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры
18	Партии профессионалов	<p>Теория: Разбор партий профессионалов Практика : Игровая практика.</p>	<p>Подготовка материала к занятию. Организация работы обучающихся</p>	Лекция, беседа, игра	Комплекты игры. Сборник партий, ноутбук, проектор	Повышение уровня игры

Материально-методическое обеспечение

Методическое обеспечение

Основные формы занятий

Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется индивидуально и группами.

Приёмы и методы организации занятий

С точки зрения подачи учебного материала на занятиях используются следующие методы:

- словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
- наглядные методы (демонстрация мультимедийных презентаций, фильмов);
- практические методы (упражнения);

С точки зрения творческой активности учащихся используются следующие методы:

- репродуктивные методы (выполнения заданий по образцу);
- исследовательские методы (учащиеся сами открывают необходимую информацию);
- эвристические методы (частично-поисковые, с возможностью выбора нескольких вариантов);
- проблемные методы (методы проблемного изложения, когда дается лишь часть готового знания).

Материально-техническое обеспечение

Для организации занятий необходимо:

- комплекты игры Го;
- шахматные часы;
- ноутбук;
- принтер;
- флешкарта;
- раздаточный материал;
- флипчарт/ маркеры;
- канцелярские принадлежности.

Занятия проводятся в МБОУ СОШ «Школа будущего».

Список литературы

Нормативные акты

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ;
- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и основного общего образования;
- Концепции духовно – нравственного развития и воспитания личности гражданина России;
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14);
- Положение об общеразвивающей программе по дополнительному образованию обучающихся в МБОУ СОШ «Школа будущего»;
- Устав МБОУ СОШ «Школа будущего».

Литература

1 год обучения

Для педагога

- КенсакуСегое. Го в пословицах и поговорках. Калининград 1990.
- ТасироКагэяма. Лекции по основам го. Челябинск. 2003
- Фролов А. Го, вей-чи, бадук: учебное пособие. СПб 2000.
- Японские народные сказки. М. 1994.
- Китайские народные сказки. М. 1988.
- Голованова М. Сказки народов мира. М. 1996.
- Панюков Е.Л. «Го шаг за шагом». Челябинск 2003

Для учащихся:

- Богацкий А. Большой учебник игры го в задачах и решениях. Т.1-2. Киев 2002.
- Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» Челябинск 2005

2 год обучения

Для педагога

- Блестящие проблемы для начинающих 3-4 том
- Го бюллетень .1997-2004
- Шикшин В. Теория и практика сэмиай.
- КаёшиКасуги, Джеймс Дэвис 38 основных дзёсэк.
- ХаруямаНагахара Основы техники го
- ТосироКагэяма Уроки по основам го
- ХаруямаИсаму. Фусэки; тест-задачи.
- ХидеоОтакэ. Техника фусеки.
- ЁсинориКано. Graded Go problems for beginners. 4 Т.

Для учащихся:

- Тесудзи (задачи).
- Блестящие проблемы для начинающих 3-4 том