



**Муниципальное
автономное учреждение
дополнительного образования
Городской Дворец творчества детей и молодежи
«Одаренность и технологии»**

Рассмотрено
Экспертно-методическим советом
протокол № 1 от 29.08.2022 г.

Председатель _____ А.С.Лисина



Игра Го. Начало
дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей от 7 до 14 лет, срок реализации – 3 месяца
физкультурно-спортивная направленность

Автор-составитель
Бутырских Анна Антоновна
педагог дополнительного образования

Екатеринбург
2022

Комплекс основных характеристик программы

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение.

Го – логическая настольная игра с глубоким стратегическим содержанием, возникшая в Древнем Китае. До XIX века культивировалась исключительно в Восточной Азии, в XX веке распространилась по всему миру. По общему числу игроков — одна из самых распространённых настольных игр в мире. Входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр.

Осваивая игру Го, ребенок может развить у себя творческие способности, способность счета, логических построений, гибкость мышления и его вариативность, пространственное воображение, самодисциплину, получит опыт разрешения конфликтных ситуаций. Игра Го обогащает и раскрывает потенциал для интеллектуального и личностного роста, дает возможности приобрести особенные навыки для осуществления многих жизненных целей.

Перечень нормативно-правовых актов.

Данная образовательная программа составлена в соответствии с:

1. Законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;
2. Законом Российской Федерации «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 04.12.2007 N 329-ФЗ;
3. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172- 14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
4. Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р.);
5. Распоряжением Правительства РФ от 24.04.2015 №729-р «Об утверждении плана мероприятий на 2015-20 годы по реализации Концепции дополнительного образования детей», утв. Распоряжением Правительства РФ от 4.09.2014 №1726-р;
6. Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утв. Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р;

7. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

8. Приказом Министерства спорта Российской Федерации от 27.12.2013 № 1125 «Об утверждении особенностей организации и осуществления образовательной, тренировочной и методической деятельности в области физической культуры и спорта»;

9. Приказом от 26.06.2019 № 70-Д «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области»;

10. Положением о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;

11. Уставом МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

Данная образовательная программа составлена на основе программ Е.Л. Панюкова «Игра Го. Основы» (г. Челябинск) и В.Е. Санкина «Игра Го. Начало» (г. Москва).

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Актуальность программы.

Актуальность программы «Игра Го. Начало» в том, что она знакомит обучающихся с основами древней игры, призвана сформировать интерес к игре Го. Своевременность и актуальность данной игры 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.

Занимаясь игрой Го, воспитанники приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

Отличительные особенности программы.

В осознании 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.

Данная программа «Игра Го. Начало» закладывает основы развития мыслительных способностей обучающихся. Возможность осуществления многообразной и сложной игровой деятельности в условиях прямого сопротивления делает игру Го прекрасным инструментом для закаливания воли.

Изучение Го – прекрасный 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, развивают как творческие, так и логические способности.

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 к раннему развитию мозга и способствует успехам в школьном обучении в целом.

Цель программы.

Цель программы – формирование интереса к развитию интеллектуальных способностей, учащихся посредством игры в Го, развитие у них волевых качеств.

Задачи программы.

Воспитательные:

- побуждать обучающихся к самореализации личности;
- воспитывать ответственность, самостоятельность, усидчивость, трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;
- формировать навыки коллективного общения и командной работы, общие этические нормы.

Развивающие задачи:

- развивать у обучающихся логическое мышление, воображение, память;
- развить тактическое и стратегическое мышление;

- формировать у обучающихся личностную мотивацию освоения стратегии и тактики игры Го, ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение;
- формировать способность принимать игровую задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- формировать процесс взаимодействия с учителем и соперниками по игре, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности.

Образовательные задачи:

- обучить основные термины и определения, используемые в игре;
- обучить правилам игры и основам культуры Го;
- дать представления о стратегических и тактических основах игры Го;
- обучить игровым приемам.

Условия приёма.

На обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе принимаются все желающие дети.

Адресат программы.

В группы набираются все желающие - учащиеся школ города 7-14 лет. Наполняемость группы и режим работы осуществляется в соответствии с положением об образовательной деятельности МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

Возрастные рамки младшего школьного возраста – от 7 до 10 лет. Ведущей деятельностью у младших школьников является учебно-познавательная деятельность. Ребенка надо научить учиться: выделять и удерживать учебную задачу, самостоятельно находить и усваивать общие способы решения задач; владеть и пользоваться разными формами обобщения, в том числе теоретическими; уметь участвовать в коллективных видах деятельности. Процесс учения должен быть построен так, чтобы его мотив был связан с содержанием предмета усвоения.

Возрастные границы подросткового возраста - от 11 до 14 лет. Основной особенностью этого возраста являются резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития.

Режим занятий.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа.
Количество обучающихся в группе - 10-12 человек.

Объём программы.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 48 часов.

Срок освоения программы – 1 месяц.

Уровни освоения программы.

Программа «Игра Го. Начало» соответствует стартовому уровню освоения.

Форма 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. Начало» предполагает групповой вид занятий и Игру 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 (Итоговое занятие):

- обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие разрядным нормам турнира.

Формы контроля.

Реализация программы «Игра Го. Начало» 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.

Итоговая аттестация проводится в форме турнира.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение:

- 1) активность участия во всех проводимых МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» мероприятиях;

- 2) позиционирование себя членом клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- 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 «-».

Содержание программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № п/п | Наименование разделов и тем | Общее кол-во часов | Из них: | | Формы аттестации / контроля |
|-------|---|--------------------|---------|----------|-----------------------------|
| | | | теория | практика | |
| 1. | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности | 2 | 1 | 1 | Опрос |
| 2 | Основные правила игры Го | 16 | 2 | 14 | Наблюдение |
| 3 | Жизнь и смерть групп | 14 | 2 | 12 | Игра |
| 4 | Ведение и завершение партии | 14 | 2 | 12 | Игра |
| 5 | Итоговое занятие | 2 | 0 | 2 | Турнир |
| | | 48 | 7 | 41 | |

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение в программу. История возникновения игры, отличительные особенности данной игры. Что развивает данная игра. Го в России. Этикет Го. Инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности.

2. Основные правила игры Го

Теория. Понятия «дамэ», «атари». Захват камней, спасение камней. Запрещённые ходы.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

3. Жизнь и смерть групп

Теория. Понятия «глаза», «живые и мёртвые (пленные) группы». Базовые формы камней: автомобиль, пирамидка, три в линию, пустой треугольник, кролик, квадратик, цветок.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

4. Ведение и завершение партии

Теория. Понятие «территория». Части игровой доски, названия линий игровой доски. Начальные ходы. Завершение партии и подсчёт очков.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

5. Итоговое занятие

Практика. Турнир.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты освоения программы

1. Предметные

По окончании 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.

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;
- первичные умение анализировать партии;
- способность представлять информацию в знаковой форме (понимание обозначений, основных терминов, ходов в игре);
- умение отбирать и анализировать необходимую информацию.

3. Личностные

- осознание себя членом коллектива клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- чувство сопричастности к жизни клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях, публичных выступлениях;
- следование общепринятым правилам и нормам поведения;
- конструктивное взаимодействие с членами группы, обучающимися клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» и взрослыми;
- умение работать в группе, команде;
- организованность, целеустремленность;
- первичные умения прогнозировать ход событий, критическая оценка ситуаций;
- способность согласовывать свои стремления со своими умениями.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

| № п/п | Наименование основного оборудования | Кол-во единиц |
|--|--|------------------------------|
| 1. Информационно-коммуникационные средства <i>(программные средства)</i> | | |
| 1 | http://gofederation.ru/ - информация о турнирах, новости. | |
| 2 | Популярные игровые сайты: http://www.gokgs.com/ , https://online-go.com/ | |
| 3 | Партии профессиональных игроков: https://www.go4go.net/go/ | |
| 4 | Решение задач: https://tsumego-hero.com/ | |
| 5 | Стандартные варианты: http://www.josekipedia.com/ | |
| 2. Учебно-практическое оборудование | | |
| 1 | Комплекты – наборы для занятий игры в Го (игровые камни, доски 9x9 и 13x13, доски 19x19) | 10 |
| 2 | | |
| 3. Мебель | | |
| 1 | Стол | 8 |
| 2 | Стулья | 12 |
| 3 | Шкафы для хранения оборудования | 2 |
| 4 | Демонстрационная доска | 1 |
| 5 | Стеллаж для хранения инвентаря | 1 |
| 4. Дидактические материалы | | |
| 1 | Наглядно-иллюстрационный материал по темам: формы камней, приёмы захвата камней, фусэки, дзёсэки, ёсэ. | 10* (по количеству учащихся) |
| 2. | Раздаточный материал – учебные тетради с комплектом задач. | 10* (по количеству учащихся) |

ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

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 (Приложение 1). На основе выполнения тестовых заданий педагогом дополнительного образования заполняется протокол аттестации (Приложение 2).

| 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 в 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 |

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

| № | Структура учебно-методического комплекса | Содержание структурных компонентов |
|---|--|--|
| 1 | Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса | К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов: - материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса – перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы оформляется по форме (приложение). |
| 2 | Формы аттестации | Согласно учебно-тематическому плану: тестирование, портфолио, соревнования. |
| 3 | Оценочные материалы | Задачники по темам: 1. Lee Jae-Hwan. Joseki Jeongseok Compass/ Badukropia, 2008. -167с. 2. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 1/ Badukropia, 2008. 168с. 3. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 2/ Badukropia, 2008. -168с. 4. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 3/ Badukropia, 2008. -168с. 5. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 4/ Badukropia, 2008. -168с |
| 4 | Методические материалы | <p>Формы обучения - очная</p> <p>Методы обучения (словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация).</p> <p>Формы организации образовательного процесса - групповая.</p> <p>Формы организации учебного занятия: коллективное занятие, соревнование, турнир, чемпионат, экзамен.</p> <p>Педагогические технологии: технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности.</p> <p>Алгоритм учебного занятия - краткое описание структуры занятия и его этапов:</p> <p>I. Вводная</p> |

| | |
|--|---|
| | <ol style="list-style-type: none">1. Рассаживание, проверка посещаемости.2. Объяснение задач и содержания занятия.3. Рассаживание для проведения подготовительной части занятия 2. <p>II. Подготовительная</p> <ol style="list-style-type: none">1. Разминка. Тренировочные партии <p>III. Основная</p> <ol style="list-style-type: none">1. Правила игры. 2. Правило хода. 3. Правило захвата камней. 4. Запрещённые ходы. <p>IV. Заключительная</p> <ol style="list-style-type: none">1. Подведение итогов занятия.2. Выделение наиболее активных участников занятия. <p>V. Тренировочные партии</p> |
|--|---|

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих» /Челябинск 2018. - 480 с.
2. Панюков Е.Л. программа «Игра Го. Основы» /Челябинск 2020.
3. В.Е. Санкин программа «Игра Го. Начало» /Москва 2020.
4. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. / Калининград 1990. - 231с.
5. Шикшин В.Д. Цумэ-го. Теория и практика /В.Д. Шикшин. – Казань. 2006. - 195 с.
6. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume One/ The Nihon Kiin, 1990/ -198 с.
7. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Two/ The Nihon Kiin, 1990/ -190 с.
8. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Three / The Nihon Kiin, 1990/ -196 с.
9. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Four/ The Nihon Kiin, 1990/ -195 с.
10. Lee Jae-Hwan. Joseki Jeongseok Compass/ Badukropia, 2008. -167с.
11. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 1/ Badukropia, 2008. 168с.
12. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 2/ Badukropia, 2008. -168с.
13. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 3/ Badukropia, 2008. -168с.
14. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 4/ Badukropia, 2008. -168с.
15. Bozulich Richard. Get strong at tesuji/ Kiseido, 1996. -180 с.
16. Bozulich Richard. Get strong at endgame/ Kiseido, 1996. -180 с.
17. Bozulich Richard. Get strong at invasion/ Kiseido, 1996. -180 с.
18. Bozulich Richard. Making Good Shape/ Kiseido, 2002. -201с.
19. Bozulich Richard. 501 opening problem/ Kiseido, 2002. -252с.

Для учащихся

1. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих» /Челябинск 2018. - 480 с.
2. Кожунков А.В. Научитесь играть в Го! М.: Онлайн принт, 2020. 264 с.
3. Динерштейн А.Г., Марьясова М.С. Юный император учится играть в Го М.: Russian Chess House, 2019. 104 с.
4. Сайт: <https://online-go.com/>

АННОТАЦИЯ

Го — логическая настольная игра с глубоким стратегическим содержанием, возникшая в Древнем Китае, входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр.

Игра Го обогащает и раскрывает потенциал для интеллектуального и личностного роста ребёнка, развивает волевые качества, гибкость мышления и творческие способности.

Образовательное значение игр и их роль в развитии интеллектуальных способностей у детей очень велики, поэтому игра Го ведет к раннему развитию мозга и способствует успехам в школьном обучении в целом. Программа составлена для детей 7-14 лет.

Сведения об авторе-составителе

Бутырских Анна Антоновна.

Педагог дополнительного образования МАУ ДОД Городского Дворца творчества детей и молодежи «Одаренность и технологии».

Образование высшее, ФГБОУ ВПО «Уральская государственная архитектурно-художественная академия», квалификация: Архитектор, специальность Архитектура.

Рабочий телефон: 371-46-01 (5)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1
К Дополнительной общеразвивающей программе
«Игра Го. Основы»

Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

Происхождение и термины игры.

| | | |
|---|---------------------------------|---|
| 1 | Где появилась игра Го? | А) В Индии Б) В Китае |
| 2 | Когда появились игра Го? | А) 1000 лет назад Б) 4500 лет назад |
| 3 | Почему Го называется «Го»? | А) так читается японский иероглиф для этой игры. Б) так читается китайский иероглиф для этой игры. |
| 4 | Что обозначает термин «дамэ»? | А) Свободный пункт. Б) Занятый пункт. |
| 5 | Что обозначает термин «атарии»? | А) группа камней с одним дамэ. Б) группа камней с двумя дамэ |

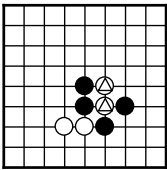
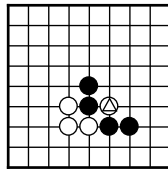
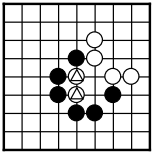
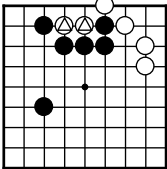
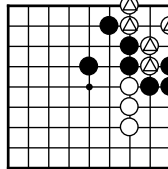
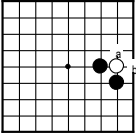
Правила игры.

| | | |
|---|---|--|
| 1 | Запрещено делать ход, если... | А) было захвачено два камня. Б) позиция повторится. |
| 2 | Два хода подряд... | А) Можно сделать. Б) Нельзя сделать. |
| 3 | Найти верный ответ: «Во время партии запрещается...» | А) Пользоваться мобильными устройствами Б) Записывать ходы противника и показания часов |
| 4 | Если противник сказал «пас», нужно... | А) Обязательно ответить «пас» Б) Подумать и сделать ход. |
| 5 | Если внутри группы есть два свободных пункта, то туда ставить камень... | А) Разрешено. Б) Запрещено. |

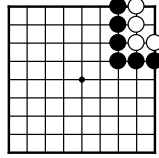
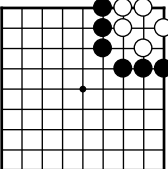
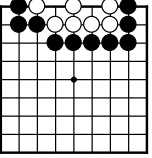
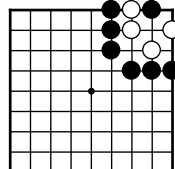
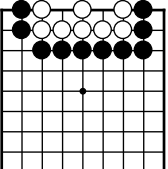
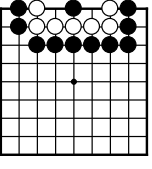
| | | |
|---|--|--|
| 1 | 1. Принципы фусэки. В начале партии надо: (Отметьте правильные суждения) | а) Ставить камни на третью и четвёртую линии. б) Ставить камни на первую и вторую линии. в) Ставить камни только в одном углу. |
|---|--|--|

2. Основные тактические приемы (ход чёрных)

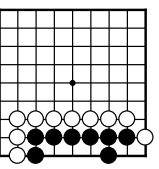
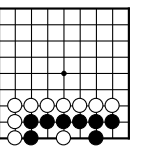
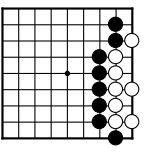
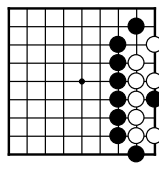
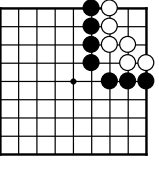
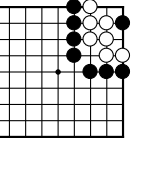
Захватите отмеченные камни белых.

| | | |
|--|--|--|
| <p>1. «Лесенка».</p>  | <p>2. «Сеть»</p>  | <p>3. «Защёлка»</p>  |
| <p>4. Оиотоси.</p>  | <p>5. Серия атари.</p>  | <p>6. Как напасть на белый камень?</p>  |

Статус группы. Группа белых живая или мёртвая?

| | | |
|--|--|--|
| <p>1</p>  | <p>2</p>  | <p>3</p>  |
| <p>4</p>  | <p>5</p>  | <p>6</p>  |

3. Задачи на жизнь и смерть групп в один ход (ход чёрных)

| | | |
|--|--|--|
| <p>1</p>  | <p>2</p>  | <p>3</p>  |
| <p>4</p>  | <p>5</p>  | <p>6</p>  |

Оценивается знание и понимание основного материала, а также правильное решение контрольных задач. Во время выполнения заданий учащиеся демонстрируют умение анализировать и разбирать партии, применять теоретические знания на практике.

Приложение №2

К Дополнительной общеразвивающей программе
«Игра Го. Начало»

Оценочный лист к дополнительной общеобразовательной программе
«Игра Го. Начало».

| № п/п | Критерии | Степень выраженности | Баллы |
|-------|--|--|-------|
| 1 | Знание теоретических основ игры (основные термины и правила) | - Не знание основных изученных правил и терминов, отсутствие интереса к программе | 0 |
| | | - Знание теории го (5-6 правильных ответов теста) | 1 |
| | | - Знание теории го (7-8 правильных ответов теста) | 2 |
| | | - Знание теории го (9-10 правильных ответов теста) | 3 |
| 2 | Знание основных принципов и технических приёмов игры | - Не знание или не понимание изученного материала | 0 |
| | | - Необходимость в подсказках, репродуктивный уровень усвоения материала. | 1 |
| | | - Допускается знание и выполнение основных принципов и приёмов с помощью педагога | 2 |
| | | - Знание основных технических приёмов и правил в игре го, умение применять на практике | 3 |
| 3 | Правильное решение контрольных задач | - Не может решить ни одной задачи | 0 |
| | | - Решает 1-2 задачи из 6 | 1 |
| | | - Решает 3-4 задачи из 6 | 2 |
| | | - Решает 5-6 задачи из 6 | 3 |

Если обучающийся набрал 0-3 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на достаточном уровне.

Если обучающийся набрал 4-6 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на среднем уровне.

Если обучающийся набрал 7-9 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на высоком уровне.

Термины игры Го.

Дамэ или **дыхание** камня – соседний не занятый пункт доски, соединённый с камнем линией.

Атари – ситуация, когда у камней остаётся одно дамэ.

Ко-борьба – позиция, в которой игроки могут попеременно захватывать один камень в одних и тех же пунктах. Правило ко запрещает повторение позиции, поэтому для повторного захвата камня в позиции ко игроку должен сначала сделать какой-либо другой ход.

Глаз – один или несколько пунктов доски, со всех сторон, окружённых камнями одного игрока, составляющими одну или несколько групп.

Живая группа – группа камней, которая не может быть захвачена противником. Группа, которая может построить или уже имеет два глаза.

Мёртвая группа – группа камней, которая не может построить или не имеет двух глаз.

Территория – участок игрового поля, окружённый со всех сторон живыми камнями одного цвета.

Нейтральный пункт – пункт доски, окружённый живыми камнями разного цвета. Нейтральный пункт не относится и не может быть присоединён к территории ни одного из игроков.

Коми – компенсация в очках за право первого хода.

Хоси – пункт, расположенный на пересечении четвёртых линий доски, считая от любого края.

Комоку – пункт на пересечении третьей и четвёртой линий доски, считая от любого края.

Сан-сан – пункт на пересечении третьих линий доски, считая от любого края.

Ноби – удлинение, ход вплотную к уже стоящему на доске камню своего цвета.

Косуми – один из видов непрямого соединения, когда камень ставится на соседний по диагонали пункт от камня своего цвета.

Кэйма – Расположение камней, соответствующее ходу лошади в шахматах. Г-образный ход.

Огэйма – расположение двух камней, соответствующее удлинённому ходу коня в шахматах — один пункт в одном направлении и три пункта — в перпендикулярном.

Иккен-тоби – два камня одного цвета, расположенные на одной линии, между которыми один пустой пункт (прыжок через один пункт).

Никкен-тоби – два камня одного цвета, расположенные на одной линии, между которыми два пустых пункта (прыжок через два пункта).

Сеть или **гэта** – один из приёмов захвата камней противника

Лесенка – приём захвата камней противника. В результате применения приёма получается конструкция из камней, напоминающая лестницу.

Защёлка – приём захвата камней противника. Заключается в жертве своего камня, за счёт которой для группы противника создаётся ситуация нехватки дамэ.

Непрерывное атари или **оиотоси** – ситуация, в которой не получается избежать захвата камней, даже соединившись с другой группой камней.

Симари – защита или развитие угла вторым камнем.

Какари – ход, атакующий одинокий камень противника в углу.

Сэки – позиция, в которой две группы разных игроков, не имеющие по два глаза, тем не менее, не могут захватить одна другую, так как в случае атаки группа атакующего игрока будет захвачена.

Сэмзай – локальная борьба двух групп, в результате которой выживает только одна.

Дзёсэки – стандартный розыгрыш угла, обычно одинаково выгодный для обеих сторон.

Цукэ – «прилипание», вход вплотную к камню противника.

Ханэ – «обнимание», ход по диагонали вплотную к камню противника.

Миаи – ситуация, в которой есть две равноценные возможности продолжения игры.

Сэнтэ – ход, на который противник обязательно должен ответить, в противном случае он понесёт большие потери.

Готэ – ход, на который не нужно отвечать. Потеря инициативы.

Накадэ – «глазное пространство», пустые пункты внутри группы камней одного цвета, которые потенциально могут быть превращены в два глаза группы.

Ёсэ – заключительная стадия партии.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 29506604513842569967847282462287250401048067611

Владелец Зыкова Татьяна Валерьевна

Действителен с 09.03.2023 по 08.03.2024