



**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

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора МАУ ДО
ГД «Одаренность и технологии»
от 29.08.2022 № 1
_____ Е.В.Сергеева



Игра Го. Основы

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

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. Основы» 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 также 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. 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 - 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 обозрению 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 - развитие интеллектуальных способностей учащихся посредством игры в Го, развитие у них волевых качеств, гибкости мышления и творческих способностей.

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;
- формировать адекватную самооценку и отношение к победам или неудачам.

Развивающие задачи:

- развить у обучающихся логическое мышление, воображение, память; развить тактическое и стратегическое мышление;
- сформировать у обучающихся личностную мотивацию освоения стратегии и тактики игры Го, ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение;
- сформировать способность принимать игровую задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

- сформировать навыки моделирования ходов в процессе игры; овладение широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы техники игры Го;
- сформировать процесс 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.

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 и 3 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 – 3 месяца обучения.

Уровни освоения программы.

Программа «Игра Го. Основы» 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. Основы» 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 контроля.

Реализация программы «Игра Го. Основы» 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 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	
	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности				
	Правила игры Го				Опрос, решение задач
	Основные правила игры Го				
	Жизнь и смерть групп				
	Ведение и завершение партии				
	Техника игры Го. Доска 13x13				Опрос, решение задач
	Базовая техника игры				
	Игра на доске 13x13, особенности				
	Итоговое занятие				Тест, решение задач
	Всего часов:				

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. Правила игры Го

2.1. Основные правила игры Го

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

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

2.2. 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.

2.3. 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.

3. Техника игры Го. Доска 13х13

3.1. Базовая техника игры

Теория. Соединение и разрезание групп. Виды атари: атари в направлении первой линии, атари в направлении своих камней, разрезающее атари. Самоатари и двойное атари.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9 и 13х13.

3.2. Игра на доске 13х13, особенности

Теория. Свойства угловых точек («сан-сан», «хоси» и «комоку»). Большие ходы на доске. Базовые хорошие формы соединения между камнями: ноби, косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и никкен-тоби, их основное назначение. Защита камней. Принципы построения территории. Защита групп и камней.

Практика. Решение задач, игра на доске 13х13.

3.3. Жизнь и смерть групп

Теория. Понятия живой, мёртвой и неопределённой групп. Формы с «двумя глазами» и «один глаз из двух пунктов». Захват камней для создания глаза.

Практика. Решение задач, игра на доске 13х13.

Итоговое занятие

Практика. Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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 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. Мета предметные

- 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);

3. Личностные

- осознание себя членом коллектива клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- чувство гордости и сопричастности к жизни клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях, публичных выступлениях;

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>		
	://gofederation.ru/ - информация о турнирах, новости.	
	Популярные игровые сайты: http://www.gokgs.com/ ,	
	Партии профессиональных игроков:	
	Решение задач: https://tsumego-hero.com/	
	Стандартные варианты: http://www.josekipedia.com/	
2. Учебно-практическое оборудование		
	Комплекты – наборы для занятий игры в Го (игровые камни, доски 9x9 и 13x13, доски 19x19)	
3. Мебель		
	Стол	
	Стулья	
	Шкафы для хранения оборудования	
	Демонстрационная доска	
	Стеллаж для хранения инвентаря	
4. Дидактические материалы		
	Наглядно-иллюстрационный материал по темам: формы камней, приёмы захвата камней, фусэки, дзёсэки, ёсэ.	10* (по количеству учащихся)
	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).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

№	Структура учебно-методического комплекса	Содержание структурных компонентов
	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).
	Формы аттестации	Согласно учебно-тематическому плану: тестирование, портфолио, соревнования.
	Оценочные материалы	Задачники по темам: L 2. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 1/ Badukproia, 2008. 168с. 3. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 2/ Badukproia, 2008. -168с. 4. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 3/ Badukproia, 2008. -168с. 5. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 4/ Badukproia, 2008. -168с
	Методические материалы	Формы обучения - очная Методы обучения (словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация). Формы организации образовательного процесса - групповая.

		<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.:
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».

Рабочий телефон: 8 (343) 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.

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

Правила игры.

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

	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?

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

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.

№ п/п	Критерии	Степень выраженности	Баллы
	Знание теоретических основ игры (основные термины и правила)	<ul style="list-style-type: none"> - Не знание основных изученных правил и терминов, отсутствие интереса к программе - Знание теории го (5-6 правильных ответов теста) - Знание теории го (7-8 правильных ответов теста) - Знание теории го (9-10 правильных ответов теста) 	
	Знание основных принципов и технических приёмов игры	- Не знание или не понимание изученного материала	
		- Необходимость в подсказках, репродуктивный уровень усвоения материала.	
		- Допускается знание и выполнение основных принципов и приёмов с помощью педагога	
		- Знание основных технических приёмов и правил в игре го, умение применять на практике	
	Правильное решение контрольных задач	- Не может решить ни одной задачи	
		- Решает 1-2 задачи из 6	
		- Решает 3-4 задачи из 6	
		- Решает 5-6 задачи из 6	

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 игрок 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