



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

Рассмотрено
Экспертно-методическим советом
протокол № 3 от 11.10.2022г.

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора МАУ ДО ГДТДиМ
«Одаренность и технологии»
от 11.10.2022 № 285-од

Игра Го. Основы

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей от 7 до 14 лет, срок реализации – 6 месяцев
физкультурно-спортивная направленность

Автор-составитель
Бутырских Анна Антоновна
педагог дополнительного образования

Екатеринбург
2022

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. Федеральным Законом Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральным Законом Российской Федерации от 04.12.2007 N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
3. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
4. Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
5. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
7. Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
8. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

9. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

10. 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»;

11. Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

12. Письмом Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

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

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

15. 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.

Принципы Го находят свое применение в политике, в бизнесе и в повседневности, тем самым делая игру универсальным инструментом развития личности. Как в Го, так и в жизни, победителем будет тот, кто мудро просчитывает наперед и находит нужные моменты для рывка к чему-то новому и для укрепления уже имеющегося. Ну а критическое отношение к недостаткам своего характера или мышления, проявившимся в игре, может помочь исправить их в жизни.

Также 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.

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

Отличительными особенностями данной программы являются включение элементов геймификации (мини-конкурсы, задания), развлекательных элементов в виде модифицированных настольных игр («Го-мемори», «Го-крокодил», «Го-ребусы» и т.д.), вовлечение родителей в образовательный процесс.

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.

11-13 лет – происходит формирование нового уровня мышления, логической памяти, избирательного, устойчивого внимания. Ломаются и перестраиваются все прежние отношения ребенка к миру и к самому себе, развиваются процессы самосознания, приводящие, в конечном счете, к той жизненной позиции, с которой школьник начинает свою самостоятельную жизнь. Наряду с учебной деятельностью проявляется мощная потребность в интимно-личностном общении. Функцию контроля деятельности выполняют эмоции. Идет мыслимое и воображаемое проигрывание всех самых сложных сторон будущей жизни. Основное новообразование этого периода – социальное сознание, перенесенное во внутренний план мышления.

В возрасте 13-14 достаточно развит уровень рефлексии, устойчивая самооценка и осознанное формирование элементов мировоззрения. Центральное новообразование этого возраста – возникновение представления о себе «не как о ребенке»; подросток начинает чувствовать себя взрослым, растет потребность в признании его внешней, социальной, интеллектуальной взрослости окружающими. Интеллектуальная взрослость выражается в стремлении что-то знать и уметь по-настоящему. Это стимулирует развитие познавательной деятельности, содержание которой выходит за рамки дополнительной общеобразовательной программы. Значительный объем знаний у подростков – результат самостоятельной работы. Учение приобретает у таких обучающихся личный смысл и превращается в самообразование. Эмоции имеют важное значение, но всё больше «включается» голова.

Комплектование групп происходит по возрастному принципу.

Цель программы.

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

Задачи программы.

Воспитательные:

- побуждать обучающихся к самореализации личности;
- воспитывать ответственность, самостоятельность, организованность, усидчивость, трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;
- формировать навыки коллективного общения и командной работы, общие этические нормы;
- формировать чувство сопричастности к жизни клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- развивать ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение;
- развивать у обучающихся волевые качества.

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;
- формировать способность принимать игровую задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- формировать способность согласовывать свои стремления со своими умениями;
- формировать процесс взаимодействия с учителем и другими обучающимися, 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;
- обучить основным терминам и определениям, используемым в игре.

Условия приёма.

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

Режим занятий.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Количество обучающихся в группе - 10-12 человек.

Объем программы.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 96 часов.

Срок освоения программы – 6 месяцев.

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 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:

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

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.

Итоговая аттестация проводится в форме проверочных занятий и турнира.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение:

- 1) активность участия в 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	2		
2.	Техника игры Го. Доска 19x19				Опрос, решение задач
2.1	Базовая техника игры	14	7	7	
2.2	Приёмы захвата камней	14	7	7	
2.3	Игра на доске 19x19, особенности	10	5	5	
2.4	Жизнь и смерть групп	8	4	4	
2.5	Сэмэй — борьба групп	4	2	2	
2.6	Завершение партии	4	2	2	
3.	Познавательная часть				Беседа, опрос
3.1	История игры Го	4	4		
3.2	Учебно-познавательные фильмы	24	12	12	
4.	Задачи на повторение	4		4	Опрос, решение задач
5.	Соревнования, турниры	6		6	Итоги турнира
6.	Итоговое занятие	2		2	Тест, решение задач
	Всего часов:	96	45	51	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1 ГОДА 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. Техника игры Го. Доска 19x19

2.1. Приёмы захвата камней

Теория. Непрерывное атари (оитоси) и серия атари. «Защёлка», «сеть» (гэта), «лесенка» (ситё).

Практика. Решение задач, игра на доске 13x13.

2.2. Игра на доске 19x19, особенности

Теория. Повторение темы «Угловые точки». Усиление углового камня (симари), нападение на угловой камень противника (какари). Большие ходы на доске. Эффективность хода. Запись партии.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.3. Жизнь и смерть групп

Теория. Виды ложных глаз. Техника вбрасывания. Ситуация сэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.4. Сэмэй — борьба групп

Теория. Понятие «сэмэй». Порядок действий при сэмэй.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.5. Завершение партии

Теория. Нейтральные пункты. Когда говорить «пас». Последовательность завершения партии.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3. Познавательная часть

3.1. История игры Го

Теория. История и развитие Го в России, история и развитие Го в Екатеринбурге. Известные русские спортсмены, спортсмены Екатеринбурга. Интересные Го события в России. Игра Го в других странах.

3.2. Учебно-познавательные фильмы

Теория. Просмотр мультфильма «Хикару и Го», документального фильма «АльфаГо» и др.

Практика. Обсуждение просмотренного материала.

4. Задачи на повторение

Практика. Решение задач на повторение изученного материала.

5. Соревнования, турниры

Практика. Турнир по атари-го, турниры на доске 9x9, турниры на доске 13x13, турниры на доске 19x19. Анализы партий.

6. Итоговое занятие

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

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Период обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 полугодие	01 декабря	28 декабря	4	16	2 раза в неделю по 2
2 полугодие	09 января	28 мая	20	80	учебных часа

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты освоения программы

Предметные

- знание правил игры Го;
- знание базовых понятий: дамэ, атари, ко, дзесэки;
- знание технических приемов: «сеть», «защелка», двойное атари, «лесенка»;
- знание хороших и плохих форм;
- знание тем «живые и мертвые группы», «живые и мертвые формы»;
- умение активно вести игровую партию;
- умение защищать свои камни, атаковать камни противника;
- умение огораживать территорию, атаковать территорию противника;
- умение подводить итог партии и определять победителя.

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

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 9х9 и 13х13, доски 19х19)	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)
3.	Дидактические игры: «Го-мемори», «Го-крокодил», «Го-ребусы».	3

Информационное обеспечение: аудио-, видео-, интернет источники.

Кадровое обеспечение: программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства, рейтинг в Российской Федерации Го не ниже 1500 (2 спортивный разряд).

ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ И ИТОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

В течение учебного года результативность освоения программы отслеживается педагогом дополнительного образования на занятиях по го в форме текущего контроля. В середине и по итогам учебного года проводится промежуточная аттестация в форме решения тестовых заданий (Приложение 1). На основе выполнения тестовых заданий педагогом дополнительного образования заполняется карта наблюдений (Приложение 2).

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Текущий контроль (решение практических и теоретических задач)	Низкий	10-50% правильных ответов
	Средний	50-70% правильных ответов
	Высокий	70-100% правильных ответов
Промежуточная аттестация (решение тестовых заданий)	Низкий	10-50% правильных ответов
	Средний	50-70% правильных ответов
	Высокий	70-100% правильных ответов
Итоговая аттестация (игра на турнире)	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

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

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

Для учащихся

1. Динерштейн А.Г., Марьясова М.С. Юный император учится играть в Го М.: Russian Chess House, 2019. 104 с.
2. Кожунков А.В. Научитесь играть в Го! М.: Онлайн принт, 2020. 264 с.
3. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих»
4. /Челябинск 2018. - 480 с.
5. 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 «атари»?	А) группа камней с одним дамэ. Б) группа камней с двумя дамэ

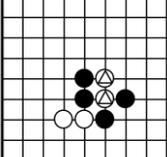
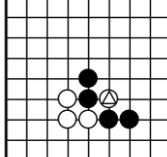
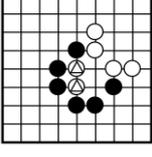
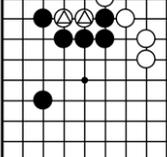
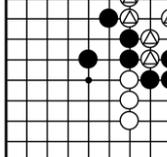
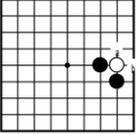
Правила игры.

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

2. Основные тактические приемы (ход чёрных)

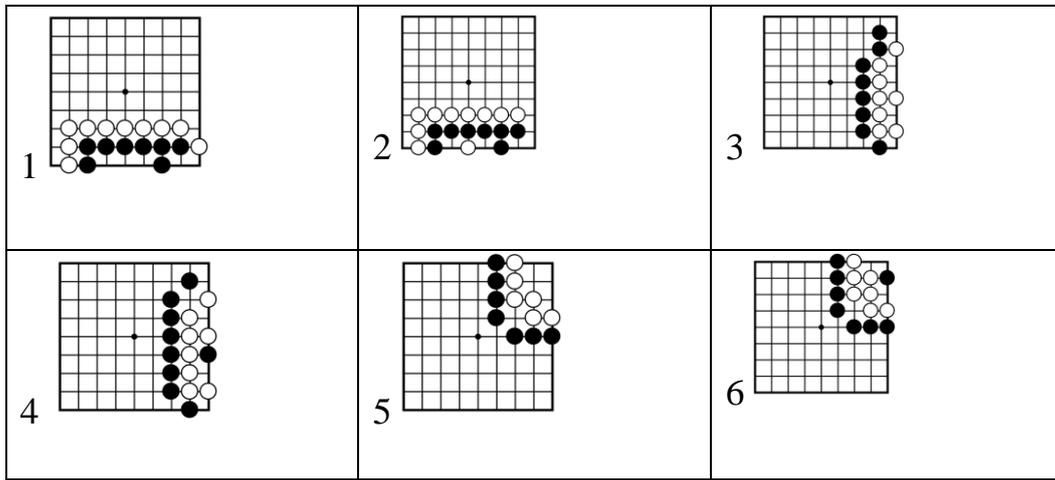
Захватите отмеченные камни белых.

<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?

1	2	3
4	5	6

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.

Приложение №2
К Дополнительной общеразвивающей программе
«Игра Го. Основы»

Карта наблюдений к дополнительной общеобразовательной
программе «Игра Го. Основы».

№ 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 1-3 балла, 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.

Миан – 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.