



**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. Подготовка к турнирам
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.

Игра Го - это настольная стратегическая игра, вид интеллектуального спорта. В настоящее время в России происходит активное развитие игры Го: открываются новые школы, увеличивается общее число игроков и спортивных соревнований. Родители так же проявляют интерес к игре Го при выборе программ дополнительного образования для своих детей.

В Екатеринбурге Го представлено в виде клубного движения и развивающих программ для детей. Одной из которых является ДООП «Игра Го. Основы», реализуемая в МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

Ежегодно ребята из объединения успешно участвуют в открытых городских турнирах, областных чемпионатах, Первенствах России по игре Го.

Часть детей, обучающихся по основной программе «Игра Го. Основы» и мотивированных на высокий результат освоения, заинтересованы в повышении уровня мастерства и успешности выступления в турнирах различного уровня.

Данные обучающиеся нуждаются в дополнительной подготовке в части:

- стратегии ведения игры;
- углублённых знаний техники игры Го;
- навыка анализа собственных партий;
- индивидуальной отработки ошибок.

Методический опыт подготовки к подобным мероприятиям лег в основу программы «Игра Го. Подготовка к турнирам». В программе учитываются особенности развития личности школьника при переходе от младшего к старшему подростковому возрасту. Учитывается подстегивающий дух соперничества и стремление ребят найти близких по духу людей среди тех, с кем им интересно соревноваться.

Программа рассчитана на обучающихся, желающих углубленно заниматься игрой Го и участвовать в конкурсных мероприятиях высокого уровня.

Программа опирается на основополагающие нормативно-правовые документы:

Данная образовательная программа составлена в соответствии с:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный Закон Российской Федерации от 04.12.2007 N 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);

4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

5. Постановление 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. Приказ 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. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

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

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

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

15. Устав МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Актуальность программы.

Актуальность программы в том, что турниры и любые состязания воспитывают целеустремленность, учат преодолевать стресс, адекватно реагировать на неудачу. Детям 7-14 лет свойственно соперничество и возможность проявить себя в ходе интеллектуального состязания (в социально одобряемой деятельности) привлекает их. Программа помогает раскрыть потенциал высокомотивированных обучающихся в интеллектуальной деятельности.

Отличительные особенности программы.

Данная программа «Игра Го. Подготовка к турнирам» направлена на подготовку учащихся к спортивным соревнованиям по виду спорта го, предполагает индивидуальную работу с учащимися, отработку основных ошибок, выработку индивидуальных рекомендаций по повышению уровня игры.

Педагогическая целесообразность.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена подбором методов обучения и воспитания, соответствующих возрастным особенностям, познавательным и эмоциональным потребностям обучающихся. Формируется дополнительная мотивация интересов; побочный результат – мотивация к предметам, которые изучаются в ДООП «Игра Го. Основы».

Адресат программы.

Младший школьный возраст – качественно своеобразный этап развития ребёнка. Развитие высших психических функций и личности в целом происходит в рамках ведущей на данном этапе деятельности (учебной – согласно периодизации Д.Б. Эльконина), сменяющей в этом качестве игровую деятельность, которая выступала как ведущая в дошкольном возрасте. Включение ребёнка в учебную деятельность знаменует начало перестройки всех психических процессов и функций. В

свою очередь, подготовка к турнирам в данном возрасте поможет сгладить данный переход от игровой к учебной деятельности.

Постепенное включение образовательного контекста в соревнования, которые дети привыкли рассматривать как инструмент развлечения, позволит сохранить мотивацию к обучению и ослабить психологическое давление, которое испытывает ребенок при смене ведущей формы деятельности.

12-13 лет – критический период. 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 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 - совершенствование навыков игры Го как интеллектуального вида спорта и развития волевых качеств личности, обучающегося средствами участия в турнирах по Го.

Задачи программы.

Воспитательные:

- воспитывать ответственность, самостоятельность, усидчивость, трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;
- сформировать ориентацию на принципы фейр-плей (честная игра, уважение к сопернику, уважение к правилам и решениям судей);
- формировать адекватную самооценку и отношение к победам или неудачам;
- развивать навыки коллективного общения и командной работы, общие этические нормы.

Развивающие задачи:

- развить у обучающихся логическое мышление, воображение, память; развить тактическое и стратегическое мышление;
- сформировать у обучающихся личностную мотивацию повышения своего уровня игры;
- сформировать способность принимать игровую задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- сформировать навыки анализа собственных партий и поиска ошибочных решений.

Образовательные задачи:

- обучить правилам поведения и основам культуры на соревнованиях по виду спорта го;
- сформировать представления о стратегических и тактических основах игры Го;
- обучить игровым приемам;
- научить работать в специализированных компьютерных программах для участия в интернет-соревнованиях;
- сформировать навыки чтения и составления схем игры, восприятия информации в знаковой форме (понимание обозначений, основных терминов, ходов в игре).

Реализуемая в комплексе программа «Игра Го. Подготовка к турнирам» является организационным ресурсом комплекса, относится к базовому уровню.

Условия приёма.

На обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе принимаются все желающие дети, обучающиеся в МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» по программе «Игра Го. Основы».

Режим занятий.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Количество обучающихся в группе - 10-15 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. Подготовка к турнирам» соответствует базовому уровню освоения.

Форма обучения.

Основными формами обучения являются очное и дистанционное групповое учебно-тренировочное занятие. Кроме того, наряду с групповыми, возможно 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. Подготовка к турнирам» предполагает следующие виды занятий:

1. Групповые занятия.
2. Индивидуальные занятия.

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.

2. Индивидуальные занятия:

- анализ партий с выделением индивидуальных ошибок и выработкой рекомендаций по повышению уровня игры.

Формы контроля.

Реализация программы «Игра Го. Подготовка к турнирам» предусматривает текущий контроль и итоговую аттестацию.

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

Итоговая аттестация проводится в форме проверочных занятий и/или турниров.

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 «-».

Работа с родителями.

Программа предполагает вовлечение родителей в совместную и взаимодополняющую воспитывающую и учебную деятельность.

Формы работы с родителями:

1. Групповые формы:

Родительское собрание. На собрании обсуждаются проблемы жизни объединения и родительского коллектива. Педагог направляет деятельность родителей в процессе его подготовки. Это взаимный обмен мнениями, идеями, совместный поиск.

2. Индивидуальные формы:

1) Индивидуальная консультация. Эта форма самая распространенная и эффективная. На индивидуальных беседах родители более охотно и откровенно рассказывают о тех огорчениях и беспокойствах, которые их тревожат. Консультации можно проводить по инициативе педагога (устное приглашение при встрече или по телефону, письменное приглашение) или по инициативе самих родителей.

2) Анкетирование. Проводится для выяснения запросов родителей, удовлетворенность работой педагога, объединения, учреждения. Заполненные анкеты должны храниться в течение учебного года. Затем они утилизируются, а обобщенные результаты педагог хранит как минимум в течение 5 лет (межаттестационный период). Письменные отзывы родителей о деятельности педагога составляются, как правило, в свободной форме, хранятся у педагога в папке достижений или портфолио.

В течение учебного года родители также оказывают посильную помощь в процессе подготовки к различным соревнованиям и мероприятиям.

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		Беседа, опрос
2.	Техника игры в середине партии				Опрос, решение задач
2.1	Формы камней	8	4	4	
2.2	Жизнь и смерть групп	6	2	4	
2.3	Дзёсэки	8	4	4	
3.	Практическая часть				Беседа, опрос, наблюдение
3.1	Тренировочные партии	28		28	
3.2	Разборы партий	28		28	
3.3	Разборы партий профессиональных игроков	8	8		
3.4	Типичные ошибки	6	2	4	
4.	Аттестация	2		2	Тест, решение задач
	Всего часов:	96	22	74	

Содержание программы обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение в программу. Обзор Го школ, клубов и турниров России. Этикет Го. Инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности.

2. Техника игры в середине партии

2.1. Формы камней

Теория. Хорошие формы камней: прочные формы соединения (ноби, косуми), прыжковые формы соединения (кэйма, огэйма, прыжок через 1 и 2 пункта), прыжок от стенки, поннуки, плотные формы, комбинации форм.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.2. Жизнь и смерть групп

Теория. Техника захвата групп: сокращение глазного пространства, удар внутрь глазной формы. Техника выживания групп: расширение глазного пространства, ход в критический пункт, захват камней противника.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.3. Дзёсэки (розыгрыш углов)

Теория. Основные дзёсэки пункта 4-4, дзёсэки пункта 4-3. Ключевые идеи дзёсэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3. Практическая часть

3.1. Тренировочные партии

Практика. Тренировочные партии, отработка теоретического материала на доске.

3.2. Разборы партий

Практика. Индивидуальные разборы партий учащихся, отработка основных ошибок.

3.3. Разборы партий профессиональных игроков

Теория. Разборы партий известных российских игроков, разборы партий профессиональных игроков Кореи, Китая и Японии.

3.4. Типичные ошибки

Теория. Разбор распространённых ошибок в начале и середине партии.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

8. Аттестация

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 учебных часа
2 полугодие	09 января	28 мая	20	80	

Планируемые результаты

Планируемые результаты освоения программы

Предметные

- углубленные знания техники игры Го;
- умение решать сложные задачи и комбинации Го;
- участвовать в соревнованиях по виду спорта Го;
- знание стандартных розыгрышей угла (дзёсэки).

Метапредметные

- умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
- навык анализа партии;
- способность схематизации (чтение схем игры и составление их);
- способность представлять информацию в знаковой форме (понимание обозначений, основных терминов, ходов в игре);
- умение представлять информацию и продукт собственной деятельности в символической форме (работа на гобане в процессе игры);
- навык отбирать и анализировать необходимую информацию.

Личностные

- стремление развивать свои способности;
- доброжелательность и уважение к своей и чужой командам;
- умение находить единомышленников;
- умение прогнозировать ход событий, критическая оценка ситуаций;
- умение адекватно оценивать свои способности;
- умение преодолевать стресс и не бояться неудач.

**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 19x19)	10
3. Мебель		
1	Стол	8
2	Стулья	12
3	Шкафы для хранения оборудования	2
4	Демонстрационная доска	1
5	Стеллаж для хранения инвентаря	1
6	Флипчарт	1
4. Дидактические материалы		
1	Наглядно-иллюстрационный материал по темам: формы камней, приёмы захвата камней, фусэки, дзёсэки, ёсэ.	10* (по количеству учащихся)

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, итоговой 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 итоговая 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
Итоговая аттестация	Низкий	Игра по правилам в турнире без нарушения правил
	Средний	Игра по правилам без нарушения правил и две победы в турнире
	Высокий	Игра по правилам без нарушения правил и более двух побед 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. Сайт: <https://online-go.com/>
3. Сайт: <http://www.josekipedia.com/>
4. Сайт: <https://tsumego-hero.com/>

Аннотация

Го - логическая настольная игра с глубоким стратегическим содержанием, официальный вид спорта, 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. Подготовка к турнирам»

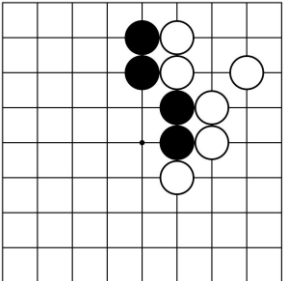
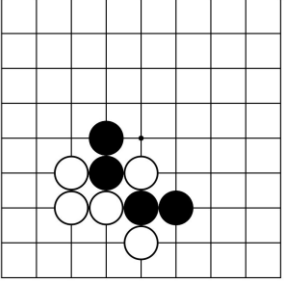
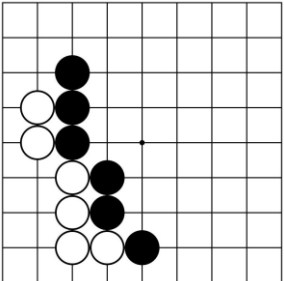
Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

1. Формы камней

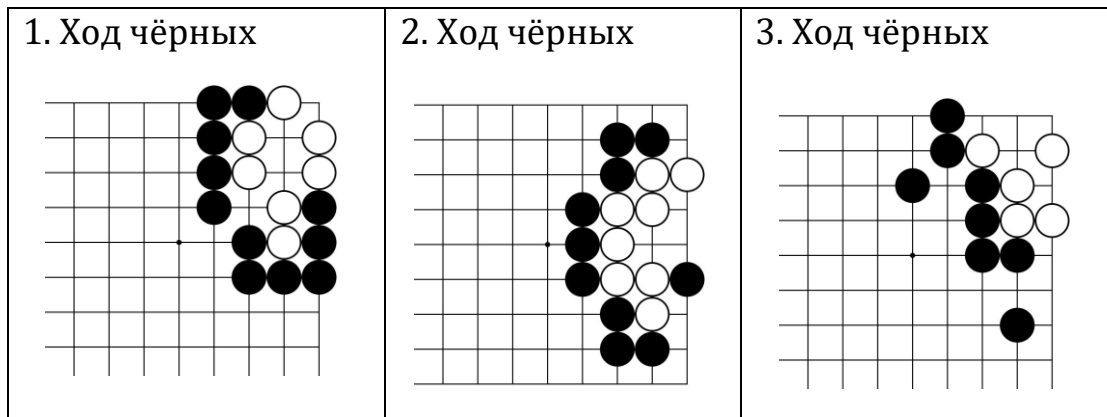
Изобразите на диаграмме указанную форму.

<p>1. «Кэйма»</p> 	<p>2. «Голова собаки»</p> 	<p>3. «Сабля»</p> 
--	--	--

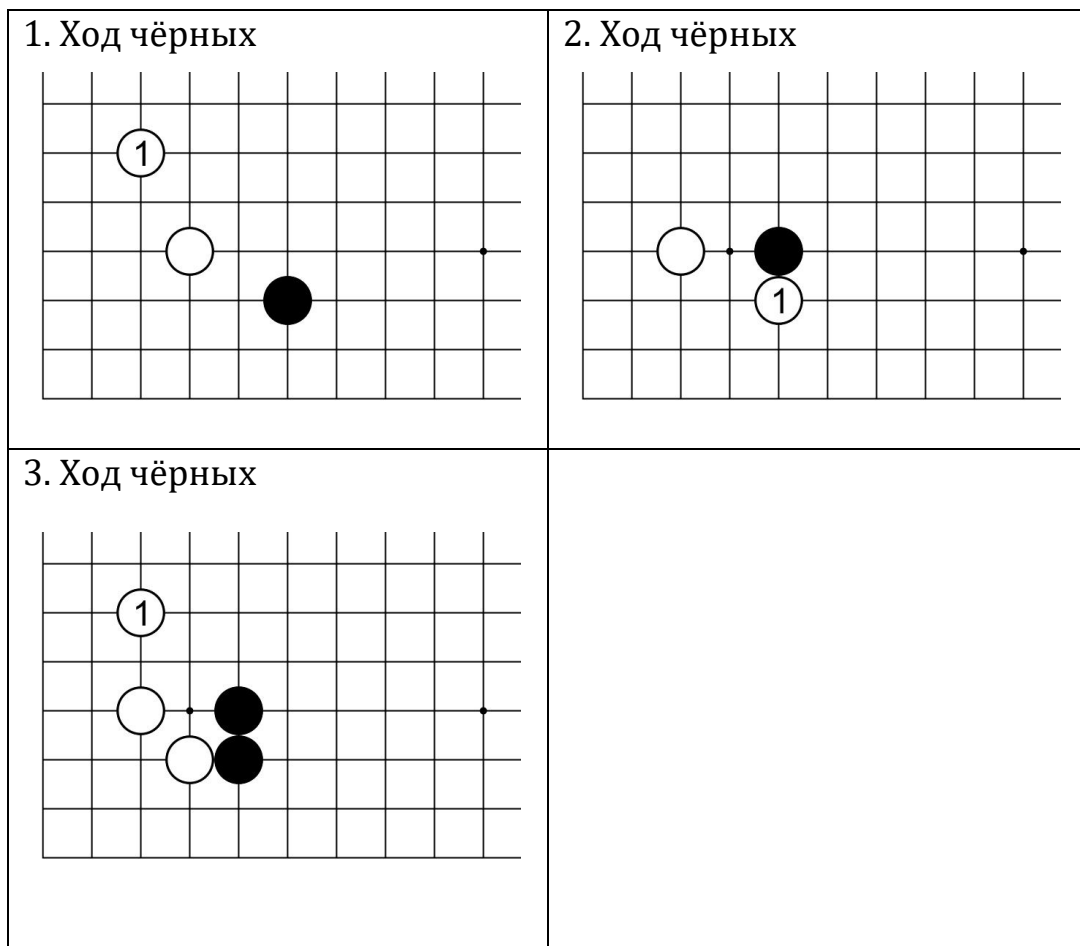
Постройте группе чёрных хорошую форму.

<p>1. Ход чёрных</p> 	<p>2. Ход чёрных</p> 	<p>3. Ход чёрных</p> 
--	--	--

2. Жизнь и смерть групп
Захватите группу белых.



3. Дзёсэки
Как ответить на ход белых?



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. Подготовка к турнирам»

**Оценочный лист к дополнительной общеобразовательной
программе «Игра Го. Подготовка к турнирам».**

№ п/п	Критерии	Степень выраженности	Баллы
1	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
2	Правильное решение контрольных задач	- Не может решить ни одной задачи	0
		- Решает 6-7 задач из 12	1
		- Решает 8-9 задач из 12	2
		- Решает 10-12 задач из 12	3

Если обучающийся набрал 1-2 балла, он освоил образовательную программу обучения на достаточном уровне.

Если обучающийся набрал 3-4 баллов, он освоил образовательную программу обучения на среднем уровне.

Если обучающийся набрал 5-6 баллов, он освоил образовательную программу обучения на высоком уровне.

Приложение №3
К Дополнительной общеразвивающей программе
«Игра Го. Подготовка к турнирам»

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.