Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

РЕКОМЕНДОВАНО
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»
Протокол № 3 от 17.04.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»
_____ Ю.В. Смирнова
Приказ МАУДО «ДПШ»
№ 243-09 от 20.04.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игра Го»

Направленность программы: физкультурно-спортивная
Возраст обучающихся: 6,5-18 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов по программе: 222 часа
Год разработки программы: 2022

Автор-составитель:
Панюков Евгений Леонидович,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Челябинск, 2026 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1. Пояснительная записка……..……3
Раздел 2. Содержание программы……..……..8
2.1. Учебный план Программы……..…8
2.2. Содержание учебного плана Программы……..…9
Раздел 3. Воспитательная деятельность……...19
Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы ……..…23
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации программы……..…24
5.1. Методические материалы……...24
Список литературы……..…24
5.2. Материально-техническое обеспечение и оснащенность
образовательного процесса Программы……..25
Приложение 1. Календарный учебный график Программы…….....26
Приложение 2. Карточка Программы……..27
Приложение 3. Контрольно-измерительные материалы……...29

.

Раздел 1. Пояснительная записка

Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 08.03.2026).

2. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 20.02.2026).

3. Стратегия реализации молодёжной политики в Российской Федерации на период до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 №2233-р).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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» (ред. от 24.12.2025).

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи») (ред. от 24.12.2025).

6. Паспорт федерального проекта «Всё лучшее детям» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Молодёжь и дети»).

7. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 17.12.2025).

8. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

13. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

14. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобранауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

15. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.07.2024).

16. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

Направленность программы «Игра Го» (далее Программа): физкультурно-спортивная.

Уровень освоения Программы: базовый.

В соответствии с п. 3.3 «Особенностей организации и осуществления образовательной, тренировочной и методической деятельности в области физической культуры и спорта» (утв. приказом Мин спорта РФ №1125 от 27.12.13) настоящая программа реализуется на спортивно-оздоровительном этапе.

Актуальность Программы обусловлена с одной стороны, интересом обучающихся к выявлению и реализации своих интеллектуальных способностей, с другой стороны, социальным заказом общества на поддержку интеллектуально развитой молодежи.

Интеллектуальная игра «Го» активизирует мыслительную деятельность обучающихся, развивает логику и память, концентрацию внимания, формирует образное и пространственное мышление, развивает навыки общения, способствует самовыражению, позволяет поднять на более высокий уровень развитие познавательной активности. Развивая свои интеллектуальные способности, обучающиеся закладывают твердую основу для дальнейших академических успехов и творческого развития личности.

Воспитательный потенциал Программы предполагает развитие ценностного отношения к интеллектуальному труду через овладение рациональными приемами умственной деятельности, алгоритмами рассуждения, способами решения различных познавательных задач, соблюдением правил интеллектуальной игры. Также, игра «Го» способствует развитию воображения, концентрации внимания, воспитанию характера и воли.

В содержание Программы включены темы: «Мой Дворец» - 2 часа, «Мой выбор» - 2 часа. Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся.

Новизна Программы заключается в освоении старинной настольной логической игры. В ходе освоения содержания Программы, обучающиеся знакомятся с историей и культурой этой игры. Этикет Го имеет две составляющие: как внешнюю – правила обращения с камнями и поведения в партии, так и внутреннюю – уважение к партнеру, игре, традициям.

Программа обучения через игру Го предлагает уникальный подход к развитию у обучающихся различных навыков и качеств. Вот несколько аспектов, в которых Программа является новаторской:

- развитие стратегического мышления: Игра Го является одной из самых сложных стратегических игр, требующей глубокого понимания тактики, стратегии, планирования и анализа. Программа обучения через игру Го помогает детям развивать своё стратегическое мышление и умение принимать взвешенные решения;

- улучшение креативности: Го поощряет креативное мышление и способствует развитию интуиции. Обучающиеся учатся находить нестандартные решения и видеть широкий спектр возможностей;

- социализация и коммуникация: Игра в Го - это отличный способ для детей научиться работать в команде, обсуждать стратегии и принимать совместные решения. Это поможет им развивать навыки коммуникации и сотрудничества;

- улучшение умений решения проблем: Го может помочь детям развивать навыки решения проблем и аналитического мышления. Игра требует постоянного анализа ситуации, поиска оптимальных решений и адаптации к изменяющимся условиям;

- повышение концентрации и выдержки: игра в Го требует высокой концентрации и выдержки, что помогает обучающимся развивать умение фокусироваться на задаче и не терять мотивацию при сложностях.

Таким образом, образовательная программа «Игра Го» предлагает обучающимся уникальные возможности для развития различных навыков и качеств, которые будут полезны им не только в игре, но и в повседневной жизни.

Отличительные особенности Программы. Изучение «Го» - лучший способ развития природных способностей. Одной из перспективных сторон «Го» для развития обучающегося является тренировка концентрации внимания. Обычно дети развивают эту способность, делая то, что им интересно. Игра «Го» ведет не только к раннему развитию мозга, но и приносит личную пользу юным игрокам и способствует успехам в школьном обучении вообще.

Освоение Программы также направлено на выявление одаренных обучающихся для участия в спортивных турнирах по игре Го.

Таким образом, программа «Игра Го» актуальна, востребована обучающимися, помогает им развивать свои физические и духовные качества.

Адресат Программы: 6,5 – 18 лет.

Младший школьный возраст – 6,5-10 лет. У младших школьников ведущей деятельностью является учебно-познавательная деятельность. Ребенок учится учиться: выделять и удерживать учебную задачу, самостоятельно находить и усваивать общие способы решения задач; владеть и пользоваться разными формами обобщения, в том числе теоретическими; участвует в коллективных видах деятельности; имеет высокий уровень самостоятельной творческой активности.

Средний школьный возраст - 11-14 лет. В этом возрасте проявляется самостоятельность в решении поставленных задач, активность в социальной жизни. Подростки начинают формировать собственное мировоззрение, ссылаясь на коллективизм, при этом отсутствует фактор глубокого осмысления проблемы. Обучающиеся в этом возрасте стремятся к самостоятельности в умственной

деятельности, высказывают свои собственные суждения, развивают критичность мышления. На первое место выдвигаются мотивы, связанные с жизненными планами учащихся, их намерениями в будущем.

Старший школьный возраст - 15-18 лет. Готовность к самоопределению - основное новообразование ранней юности. Главное место у старшеклассников занимают мотивы, связанные с самоопределением и подготовкой к самостоятельной жизни, с дальнейшим образованием и самообразованием. Речь может идти об избирательном отношении к некоторым учебным предметам, связанным с планируемой профессиональной деятельностью и необходимым для поступления в вуз, о посещении подготовительных курсов, о включении в реальную трудовую деятельность в пробных формах.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностям обучающихся.

Данная Программа может быть освоена обучающимися с ОВЗ (по запросу родителей (законных представителей) обучающихся. Возможно включение в общую группу.

Оптимальное количество обучающихся по Программе (в одной группе) – 15 человек.

Цель Программы: развитие интеллектуальных способностей обучающихся посредством игры «Го».

Задачи Программы:

Личностные:

- развивать ценностное отношение к интеллектуальному труду через овладение приемами умственной деятельности.
- воспитать характер юного спортсмена-игрока.

Метапредметные:

- развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа;
- развивать навыки бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими.

Предметные (образовательные)

- приобрести знания теории и практики игры «Го»;
- освоить технические приёмы игры «Го»;
- приобрести опыт решения задач и комбинаций в игре «Го».

Планируемые образовательные результаты

Личностные:

- ценит и уважает интеллектуальный труд свой и других;
- демонстрирует спортивное поведение в игре.

Метапредметные:

- умеет контролировать и адекватно оценивать собственные действия демонстрирует умения и навыки самостоятельно и критически мыслить, анализировать ошибки и делать правильные логические выводы;

- умеет бесконфликтно и конструктивно общаться с окружающими.

Предметные:

- демонстрирует знания теории и практики игры «Го»;
- умеет применять технические приёмы в ходе игры;
- приобретен опыт решения задач и комбинаций в игре «Го».

Объем Программы: 222 часа.

Форма обучения: очная. Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

Виды занятий: беседа, практическое занятие, мастер-класс, соревнования (турнир).

Срок освоения Программы: 1 год.

Режим занятий:

Программа «Игра Го»: 3 раза в неделю по 2 академических часа; перерыв между занятиями 10 минут.

Формы контроля:

Текущий контроль: тестирование.

Итоговый контроль: турнир.

Раздел 2. Содержание Программы

2.1. Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го»

Предмет: «Настольная игра»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы контроля/ аттестации
			теория	практика	
1.	**Раздел 1. Введение в игру «Го»**	**8**	**8**	-	
1.1.	Инструктаж по технике безопасности	1	1	-	
1.2	«Мой Дворец»: Дворец и его традиции	2	2	-	
1.3	Ведение в образовательную программу	3	3	-	
1.4	Этикет Го	2	2	-	
2.	**Раздел 2. Первая часть игры**	**32**	**16**	**16**	
2.1	Как сделать ход	4	2	2	
2.2	Захват камней	4	2	2	
2.3	Спасение камней	4	2	2	
2.4	Запрещённые ходы	4	2	2	
2.5	Правило ко	4	2	2	
2.6	Жизнь и смерть групп	4	2	2	
2.7	Территория	4	2	2	
2.8	Начальные ходы	4	2	2	
3.	**Раздел 3. Вторая часть игры**	**36**	**18**	**18**	
3.1	Количество групп	4	2	2	
3.2	Соединение групп	4	2	2	
3.3	Разрезание групп	4	2	2	
3.4	«Дамэ»	4	2	2	
3.5	«Атари»	4	2	2	
3.6	«Двойное атари»	4	2	2	
3.7	«Самоатари»	4	2	2	
3.8	Один «глаз» из двух пунктов	4	2	2	
3.9	Статус группы. Текущий контроль	4	2	2	тест
4.	**Раздел 4. Третья часть игры**	**48**	**24**	**24**	
4.1	Захват камней для создания глаза	4	2	2	
4.2	Спасение камней для захвата группы	4	2	2	
4.3	Построение территории в центре	4	2	2	
4.4	Построение территории в углу и на стороне	4	2	2	
4.5	Оиотоси и Серия атари	4	2	2	
4.6	«Защёлка»	4	2	2	
4.7	«Хомутик»	4	2	2	
4.8	«Лесенка»	4	2	2	
4.9	Ложный глаз (контроль соединения)	4	2	2	
4.10	Ложный глаз (жертва)	4	2	2	
4.11	Сэки – обоюдная жизнь	4	2	2	
4.12	Нейтральные пункты	4	2	2	
5.	**Раздел 5. Подготовка к турниру**	**40**	**-**	**40**	
5.1	Задачи на повторение 1 части	8	-	8	

5.2	Задачи на повторение 2 части	8	-	8	
5.3	Задачи на повторение 3 части. Текущий контроль	8	-	8	тест
5.4	Игра на сорок камней	8	-	8	
5.5	Тренировочные партии	8	-	8	
6.	**Раздел 6. Турниры**	**58**	**2**	**56**	
6.1	«Мой выбор». Ключевые компетенции	2	2	-	
6.2	Турниры на доске 9х9	8	-	8	
6.3	Турниры на доске 13х13	10	-	10	
6.4	Турниры на доске 19х19	10	-	10	
6.5	Анализы партий	10	-	10	
6.6	Конкурсы решения задач	8	-	8	
6.7	Итоговое занятие «Игра Го». Сеансы одновременной игры. Промежуточная аттестация	10	-	10	турнир
	Итого:	**222**	**68**	**154**	

2.2. Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го»

Раздел 1. Введение в игру «Го» (8 часов).

Тема 1.1. Инструктаж по технике безопасности (1 час).

Теория (1 час).

Инструктаж по охране труда на рабочем месте, правила поведения в учреждении при возникновении чрезвычайной ситуации.

Тема 1.2. «Мой Дворец»: Дворец и его традиции (2 часа).

Теория (2 часа).

Беседа о Дворце пионеров и школьников им. Н.К. Крупской и его традициях. Проведение мероприятия «Давайте познакомимся».

Тема 1.3. Введение в образовательную программу (3 часа).

Теория (3 часа).

История возникновения игры, отличительные особенности данной игры. Что нужно для освоения игры. Что развивает данная игра. Го в России. Когда Го впервые появилась в России, когда были опубликованы первые правила на русском языке. Правила игры в Го.

Тема 1.4. Этикет Го (2 часа).

Теория (2 часа).

Знакомство с основными правилами поведения во время игры го: приветствие; соблюдение тишины; первые шаги в игре; действия после партии.

Раздел 2. Первая часть игры (32 часа).

Тема 2.1. Как сделать ход (2 часа).

Теория (2 часа).

Правила начала игры. Первые действия игроков. Объяснение правил игры Го: презентация правил игры Го; показ игровых досок и камней; объяснение основных

принципов игры. Объяснение правил начала игры: игроки по очереди кладут камни на пересечения линий доски; показ первых ходов и их значение; обсуждение стратегии начала игры.

Практика (2 часа).

Играющий чёрными ставит на один из игровых пунктов камень (игровые пункты образуют пересечения вертикальных и горизонтальных линий), затем, играющий белыми ставит свой камень (ходы делаются по очереди). Игра на равных начинается на пустом игровом поле.

Тема 2.2. Захват камней (4 часа).

Теория (2 часа).

Правила захвата камней противника. Действия игроков. Объяснение понятия «дыры» и «жизнь» камней. Показ правила захвата: когда и как камни считаются захваченными. Динамическая презентация, иллюстрирующая захват камней.

Практика (2 часа).

Отработка правил захвата камней. Групповая работа: обучающиеся делятся на пары и практикуют захват камней на небольших досках. Педагог консультирует и корректирует действия обучающихся. Обсуждение стратегий захвата камней: как оценить ситуацию на доске и принять решение.

Игровые ситуации:

- Представление различных игровых ситуаций, где необходимо принять решение о захвате камней.
- Решение задач: обучающиеся анализируют ситуацию и предлагают свои варианты захвата.
- Обсуждение решений и оценка их эффективности.

Тема 2.3. Спасение камней (4 часа).

Теория (2 часа).

Способы спасения камней на игровом поле. Действия игроков. Объяснение способов спасения камней: показ примеров игрового поля с заблокированными камнями; объяснение понятия «дырки» и их значение для спасения камней; разбор примеров спасения камней с помощью создания «дырок» и связывания камней в группы.

Практика (2 часа).

Отработка способов спасения камней.

Практическая работа:

- Разбор ситуаций на игровом поле, где необходимо спасти камни.
- Обучающиеся работают в парах, обсуждают и предлагают решения.
- Обсуждение найденных решений с обучающимися.

Стратегии игроков:

- Показ примеров эффективных стратегий для спасения камней и блокирования камней соперника.
- Обсуждение с обучающимися, как можно применить эти стратегии на практике.

Тема 2.4. Запрещённые ходы (4 часа).

Теория (2 часа).
Изучение запрещенных ходов на игровом поле. Действия игроков. Презентация «Запрещенные ходы в игре Го». Объяснение каждого запрещенного хода с примерами на доске
Практика (2 часа).
Запрещено делать ход, после которого не будет пунктов свободы у вашего камня (камней), или не закрывается последний пункт свободы у камня (камней) соперника. Работа в парах: обучащиеся играют друг с другом, стараясь не делать запрещенные ходы.

Тема 2.5. Правило ко (2 часа).
Теория (2 часа).
Основные действия игроков по правилу «ко». Объяснение правила «ко» и его значение в игре Го. Показ основных действий игроков по этому правилу (например, создание «ко», защита «ко», атака «ко»). Разбор примеров.
Практика (2 часа).
Отработка основных действий игроков по правилу «ко». Выполнение заданий на карточках (например, определение ситуаций, когда необходимо применять правило «ко», составление цепочек ходов с использованием «ко»). Групповая работа: обучающиеся делятся на пары и играют в го, применяя изученные действия по правилу «ко».

Тема 2.6. Жизнь и смерть групп (4 часа).
Теория (2 часа).
Опасные действия игроков на игровом поле. Объяснение понятий «жизнь» и «смерть» групп. Примеры жизнеспособных и нежизнеспособных групп. Факторы, влияющие на жизнеспособность группы (внутренние и внешние).
Практика (2 часа).
Важный принцип защиты камней напрямую связан с запретом на самоубийственные ходы. Группу, у которой есть (или которая может построить), как минимум, “два глаза” захватить невозможно! Групповая работа: обучающиеся делятся на несколько групп и выполняют задание по созданию идеальной группы. Каждая группа должна составить список характеристик и правил, которые помогут группе быть жизнеспособной и успешной. Обсуждение результатов работы и выявление общих черт в созданных идеальных группах.

Тема 2.7. Территория (4 часа).
Теория (2 часа).
Границы территории игроков на игровом поле. Территория – участок игрового поля, окружённый живыми камнями одного цвета. Обсуждение значения термина «территория» и его применения в различных контекстах. Объяснение правил игры Го: доски, камни, ходы, захват территории. Разбор основных стратегий игры.
Практика (2 часа).
Выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

Практическая часть: деление обучающихся на пары и распределение досок и камней; игроки соревнуются друг с другом, применяя изученные стратегии.

Тема 2.8. Начальные ходы (4 часа).

Теория (2 часа).

Действия игроков на равных. Презентация основных начальных ходов в игре го (с примерами на доске). Объяснение стратегических целей каждого хода.

Практика (2 часа).

Совершенствование игровых навыков обучающихся. Практическая часть:

- Разделение обучающихся на пары.
- Задание: каждая пара должна сыграть несколько партий, используя изученные начальные ходы.
- Наблюдение за игрой и помощь в решении возникающих вопросов.
- Обсуждение игр.
- Обсуждение стратегий, использованных учениками.
- Выявление ошибок и обсуждение их исправления.

Раздел 3. Вторая часть игры (36 часов).

Тема 3.1. Количество групп (4 часа).

Теория (2 часа).

Правила формирования групп.

Практика (2 часа).

Отработка и совершенствование игровых навыков обучающихся.

Тема 3.2. Соединение групп (4 часа).

Теория (2 часа).

Способы соединения групп. Объяснение понятия «группа» в игре Го.

Практика (2 часа).

Отработка способов соединения камней: прямое соединение; диагональное соединение. Групповая работа: обучающиеся делятся на пары и играют в Го, анализируя количество групп и стратегии. Обсуждение результатов игры и выявление ошибок. Прыжок через один пункт. «Пасть тигра».

Тема 3.3. Разрезание групп (4 часа).

Теория (2 часа).

Применение тактики разрезания групп. Объяснение тактики разрезания групп. Обсуждение различных ситуаций, в которых можно использовать эту тактику.

Практика (2 часа).

Отработка тактики разрезания групп. Групповая работа: обучающиеся делятся на пары и играют друг с другом, применяя изученную тактику.

Тема 3.4. Дамэ (4 часа).

Теория (2 часа).

Пункты свободы. Основы для пунктов свободы.

Практика (2 часа).

Камень (группа камней) имеют силу (время жизни), выраженную в количестве пунктов свободы – дамэ (яп.). Количество дамэ зависит от места расположения и формы камней (одинаковые формы в углу, на стороне и в центре имеют разное количество дамэ).

Тема 3.5. Атари (4 часа).

Теория (2 часа).

Одиночный пункт свободы. Показ игры го на платформе Atari. Объяснение правил игры Го:

a. Расположение камней на доске.

b. Правила захвата камней.

c. Правила жизни и смерти камней.

Практика (2 часа).

Атари (яп.) – ситуация, в которой у камня (камней) только одно дамэ. Атари бывают грубые и глупые, мудрые и полезные. Атари в направлении первой линии. Атари в направлении своих камней. Разрезающее атари. Обучающиеся играют в го на платформе Atari, используя изученные правила и стратегии.

Тема 3.6. Двойное атари (4 часа).

Теория (2 часа).

Пункты свободы игроков. Объяснение понятия «двойное атари» в игре Го. Показ примеров двойного атари на доске. Обсуждение стратегических приемов использования двойного атари в игре.

Практика (2 часа).

Двойное атари – один из самых простых и эффективных приёмов захвата камней. Запомните пословицу: «Лучший ход противника – твой лучший ход»! Разбор примеров игры с использованием двойного атари. Игра в парах, используя двойное атари. Обсуждение игровых ситуаций и стратегий.

Тема 3.7. Самоатари! (4 часа).

Теория (2 часа).

Пункты свободы игроков.

Практика (2 часа).

Самоатари – ход, который ставит свои камни в атари. Самоатари иногда полезны, но бывают вредные и неправильные самоатари, которые делают по невнимательности или не знанию.

Тема 3.8. Один «глаз» из двух пунктов (4 часа).

Теория (2 часа).

Понятия живой и мёртвой группы.

Практика (2 часа).

Мёртвые камни не нужно добивать. В конце партии они просто удаляются с доски. От умения строить живые группы или убивать группы противника зависит уровень вашего мастерства!

Тема 3.9. Статус группы. Текущий контроль (4 часа).

Теория (2 часа).

Приемы перемены статуса группы. Понятие «статус группы» в игре Го. Рассказ о приемах перемены статуса группы. Демонстрация примеров применения приемов на доске.

Практика (2 часа).

Живая– группа, у которой есть или которая может построить два глаза! Мёртвая группа – группа, у которой нет или которая не может построить два глаза! Игра в парах с использованием приемов перемены статуса группы. Текущий контроль. Проведение теста.

Раздел 4. Третья часть игры (48 часов)

Тема 4.1. Захват камней для создания глаза (4 часа).

Теория (2 часа).

Приемы захвата камней. Различные комбинации. Объяснение понятия «глаз» в го. Объяснение, что такое «захват камней» и как он связан с созданием глаза. Показ примеров на доске.

Практика (2 часа).

Выполнение задания: создать глаз, используя стратегию захвата камней. Отработка приемов захвата камней обучающимися.

Тема 4.2. Спасение камней для захвата группы (4 часа).

Теория (2 часа).

Приемы спасений камней. Объяснение понятия «спасение камней» и «захват группы». Показ примеров на доске. Обсуждение стратегий спасения камней и захвата группы.

Практика (2 часа).

Практическая часть:

- Деление класса на пары.
- Задание: каждой паре раздать лист с задачей на спасение камней или захват группы.
- Решение задач и обсуждение результатов.
- Выбор лучшего решения и объяснение его преимуществ. Отработка обучающимися приемов спасения камней.

Тема 4.3. Построение территории в центре (4 часа).

Теория (2 часа).

Приемы построения территорий в центре. Объяснение важности построения территории в центре доски. Объяснение основных принципов построения территории в центре доски.

Практика (2 часа).

Принципы построения территории в центре поля. Чтобы окружить территорию, нужно построить непрерывный и не разрушаемый "забор" вокруг неё. Вспомните, что соединения между камнями бывают прямые и не прямые. Выполнение карточек

с заданиями на развитие навыков построения территории в центре. Игровой процесс: обучающиеся играют в Го, стараясь строить территорию в центре.

Тема 4.4. Построение территории в углу и на стороне (4 часа).

Теория (2 часа).

Объяснение стратегических особенностей угла и стороны доски. Показ примеров позиций и обсуждение возможных ходов. Выделение ключевых моментов при построении территории в углу и на стороне. Принципы построения территории в углах поля или на стороне.

Практика (2 часа).

При создании территории первая линия играет роль уже созданного "забора". Не нужно строить "забор на заборе"! На Д.2 и Д.4 в пункты чёрным НЕ нужно ставить камни! Практическая часть:

- Разделение на пары для практической игры.
- Начало игры с указанием, что первые несколько ходов должны быть сделаны в углу или на стороне доски.
- Обсуждение игр, проанализированных во время практической части.
- Выявление успешных стратегий и ошибок.

Тема 4.5. Оиотоси и Серия атари (4 часа).

Теория (2 часа).

Объяснение важности изучения стратегий «Оиотоси» и «Серия атари» в игре го. Объяснение понятия «Оиотоси» (сохранение баланса) и его значения в игре го. Объяснение понятия «Серия атари» (атака и защита) и его значения в игре го. Примеры использования стратегий «Оиотоси» и «Серия атари» в различных ситуациях игры. Принципы соединения камней.

Практика (2 часа).

Ситуация «соединиться и погибнуть». Оиотоси (яп.) – если камни с одним дамэ (в атари) соединить с другими камнями, то у всех камней будет только одно дамэ. В ситуации оиотоси не выгодно соединять камни. Лучше отдать меньше и сделать ход в другой части доски. Практическая часть:

- Разделение на пары для игры в го.
- Напоминание правил игры и основных стратегий.
- Задание для игры: использовать стратегии «Оиотоси» и «Серия атари» в процессе игры.
- Наблюдение за игрой и помощь педагога в понимании стратегий.
- Обсуждение и анализ игры.

Тема 4.6. «Защёлка» (4 часа).

Теория (2 часа).

Комбинация «защелки».

Практика (2 часа).

Жертва одного камня. Жертва трех камней. “Защёлка” – комбинация ходов, в результате которых ловятся три или больше камней противника. В «защёлке» разрешено обратное взятие, т.к. повторения позиции нет.

Тема 4.7. «Хомутик» (4 часа).

Теория (2 часа).

Комбинация «хомутик». Обсуждение ключевых моментов комбинации:

- Положение камней перед началом комбинации.
- Последовательность ходов.
- Возможные ответы соперника и способы противодействия.
- Разбор примеров из реальных партий.

Практика (2 часа).

Техника захвата камней. Два дамэ. Три дамэ. «Прищепка на нос». В книгах о го этот приём называют net (анг.) – сеть, гэта (яп.) – деревянная обувь. Групповая работа: обучающиеся делятся на пары и практикуют комбинацию «Хомутик» на досках. Обсуждение и анализ ситуаций, возникающих в процессе игры.

Тема 4.8. «Лесенка» (4 часа).

Теория (2 часа).

Комбинация «лесенки».

Практика (2 часа).

Принципы строительства лесенки: после удлинения у камней. противника должно быть только два дамэ, на пути «лесенки» нет камней противника, ваши камни не попадут в атари. Ситё (яп.) – способ захвата камней по форме похожий на лесенку (ladder – анг.). “Лесенка” – сочетание приёмов “Атари в направлении к своим камням” + “Непрерывное атари”.

Тема 4.9. Ложный глаз (контроль соединения) (4 часа).

Теория (2 часа).

Объяснение понятия «ложные 'глаза» в игре Го. Презентация различных комбинаций, которые могут создать ложные «глаза». Дискуссия о том, как ложные «глаза» могут ввести противника в заблуждение. Комбинации для ложных «глаз».

Практика (2 часа).

Чтобы глаз стал "ложным" нужно создать один из трёх типов позиций:

1. Сжимающий камень стоит на второй линии ("ложный глаз" получается на первой линии),
2. Сжимающие камни стоят "через пункт" друг от друга ("ложный глаз" получается в любой части доски),
3. Сжимающие камни стоят "по большой диагонали" друг от друга ("ложный глаз" получается выше первой линии). Групповая работа: обучающиеся делятся на пары и практикуют создание ложных «глаз» на доске. Обсуждение результатов практической части. Выявление наиболее успешных комбинаций и причин их успеха. Обсуждение ошибок и возможных способов их исправления.

Тема 4.10. Ложный глаз (жертва) (4 часа).

Теория (2 часа).

Дополнительная комбинации ложного «глаза».

Практика (2 часа).

Есть ещё один способ создания "ложного глаза": нужно пожертвовать, вбросить камень в разрезающий пункт.

Тема 4.11. Сэки - обоюдная жизнь (4 часа).

Теория (2 часа).

Дополнительная комбинации особых позиций. Объяснение понятия «Сэки» и его важности в игре. Показ примеров «Сэки» на доске.

Практика (2 часа).

Сэки – особые позиции, которые относятся к проблемам жизни и смерти групп. Это позиции, когда у групп нет двух глаз, но они считаются живыми. Между безглазыми группами в сэки должно быть два или больше общих дамэ.

Между одноглазыми группами в сэки должно быть одно или больше общих дамэ.

В сэки очков нет! Игровые партии обучающихся с использованием изученных правил и стратегий.

Тема 4.12. Нейтральные пункты (4 часа).

Теория (2 часа).

Приближение к окончанию партии.

Практика (2 часа).

В конце партии на границе территорий чёрных и белых остаются пункты, которые никому не приносят очков. Они называются "нейтральными".

Раздел 5. Подготовка к турниру (40 часов).

Тема 5.1 Задачи на повторение 1 части (8 часов).

Практика (8 часов).

Отработка приемов и способов ходов 1 части.

Тема 5.2 Задачи на повторение 2 части (8 часов).

Практика (8 часов).

Отработка приемов и способов ходов 2 части.

Тема 5.3 Задачи на повторение 3 части. Текущий контроль (8 часов).

Практика (8 часов).

Отработка приемов и способов ходов 3 части.Т екущий контроль. Проведение теста.

Тема 5.4 Игра на сорок камней (8 часов).

Практика (8 часов).

Изучение основных принципов игры го по упрощенным правилам. Игра на доске 9х9 и по 40 чёрных и белых камней. Начиная на пустой доске, делая ходы по очереди, выигрывает тот, кто первый выставил все свои игровые камни. Захваченные камни возвращаются противнику и снова становятся игровыми. То есть чем больше камней захватили, тем больше ходов нужно сделать, чтобы выставить 40 камней.

Тема 5.5 Тренировочные партии (8 часов).
Практика (8 часов).
Практическое применения навыков и принципов игры го в форме тренировочных партий.

Раздел 6. Турниры (58 часов).
Тема 6.1 «Мой выбор». Ключевые компетенции (2 часа).
Теория (2 часа).
Знакомство с миром профессий в сфере интеллектуального творчества. Критическое мышление – одна из ключевых компетенций. Требования к надпрофессиональным навыкам.

Тема 6.2 Турниры на доске 9х9 (8 часов).
Практика (8 часов).
Закрепление основных правил на маленьком игровом поле.

Тема 6.3 Турниры на доске 13х13 (10 часов).
Практика (10 часов).
Закрепление основных правил и отработка навыков завершения партии.

Тема 6.4 Турниры на доске 19х19 (10 часов).
Практика (10 часов).
Применение накопленных знаний в турнирных партиях.

Тема 6.5 Анализы партий (10 часов).
Практика (10 часов).
Развитие понимания принципов игры го в процессе анализа партий, принятия решений, оценки использования приемов игры.

Тема 6.6 Конкурсы решения задач (10 часов).
Практика (10 часов).
Практическое применения навыков и принципов игры го в форме конкурсного решения задач.

Тема 6.7 Итоговое занятие «Игра Го». Сеансы одновременной игры. Промежуточная аттестация (10 часов).
Практика (10 часов).
Практическое применения навыков и принципов игры го в форме одновременной игры. Определение результатов освоения программного материала.

Раздел 3. Воспитательная деятельность

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и право-порядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по ДООП «Игра Го» являются:

- формирование коммуникативных навыков и способности к совместной работе;
- формирование ценностного отношения к здоровому и безопасному образу жизни;
- укрепление физического и психического здоровья;
- воспитание морально-волевых и нравственных качеств: целеустремленности, самообладания, ответственности, патриотизма.

Основные целевые ориентиры определяются на основе российских базовых конституционных ценностей с учётом целевых ориентиров результатов воспитания обучающихся в общеобразовательных организациях, что обеспечивает единство содержания воспитания, воспитательной деятельности, воспитательного пространства во всех образовательных организациях, в которых обучаются дети.

Основные целевые ориентиры воспитания детей ДООП «Игра Го»:

- развитие социальных навыков: Игра Го может быть игрой для двух игроков или командной игрой, что способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в коллективе;
- воспитание уважения и умения проявлять спортивный дух в игровом процессе;
- формирование сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья, соблюдения правил личной и общественной безопасности;
- формирование у обучающихся навыков саморегуляции и самоорганизации в процессе игры;
- формирование установки на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), на физическое совершенствование с учётом своих возможностей и здоровья;
- формирование установки на соблюдение и пропаганду здорового образа жизни, сознательное неприятие вредных привычек (курение, зависимости от алкоголя, наркотиков и др.), понимание их вреда;

- воспитание высоких морально-этических норм и нравственных качеств у спортсмена - гражданина России;

- воспитание волевых проявлений, связанных со спортивной деятельностью, но имеющих непосредственное отношение к воспитанию общих черт характера, важных для трудовой и общественной деятельности.

3.2. Формы и методы воспитания

Дополнительное образование имеет практико-ориентированный характер и ориентировано на свободный выбор педагогом таких видов и форм воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у детей индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основными формами воспитания по методу воздействия в ДООП «Игра Го» являются:

- получение информации об истории возникновения игры Го, о связи игры с древними китайскими традициями; о распространении игры Го в других странах; о роли игры в современном обществе; знакомство с великими мастерами игры и их игровыми стилями и т.д., как источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения (важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.):

- практические занятия обучающихся (учебно-тренировочные, подготовка к соревнованиям) - способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию умений в области целеполагания, планирования, укреплению внутренней дисциплины, дают опыт долгосрочной системной деятельности;

- участие в воспитательных мероприятиях коллектива/объединения, где проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи;

- итоговые мероприятия (соревнования) - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, воспитывают ответственность, целеустремленность, самообладание, патриотизм, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

В воспитательной деятельности с обучающимися по ДООП «Игра Го» используются следующие методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение);
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения);
- методы стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);
- методы самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

3.3. Условия осуществления воспитательного процесса, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе предусматривает не определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижении в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, о влиянии воспитательных мероприятий в рамках реализации программы на коллектив обучающихся.

3.4. Календарный план воспитательной работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игра Го»

№ п/п	Название мероприятия	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Добро пожаловать!»	знакомство обучающихся с традициями коллектива; создание благоприятной психологической атмосферы для дальнейшего обучения в объединении	сентябрь	фото-и видеоматериалы с выступлением обучающихся на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
2.	Посещения турниров по настольным играм	ознакомление с разнообразием настольных игр, мотивация к личностному росту обучающихся	ноябрь	фото-и видеоматериалы с выступлением обучающихся на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ
3.	День открытых дверей	воспитание чувства уважения к традициям	май	фото-и видеоматериалы с выступлением обучающихся

		ДПШ и чувства сопричастности к успехам коллектива		на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ

Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Тест	низкий	Более 40% правильных ответов в тесте
	средний	Более 55% правильных ответов в тесте
	высокий	Более 70% правильных ответов в тесте

Промежуточная аттестация

Форма контроля	Уровень освоения материала	Характеристика уровней освоения
Турнир	низкий	Игра по правилам 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

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации Программы

5.1. Методические материалы

Форма обучения – очная; с применением дистанционных образовательных технологий.

Основные формы учебных занятий:

1.Беседа – диалогический метод обучения, при котором преподаватель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит обучающегося к пониманию нового материала или проверяет усвоение уже изученного.

2.Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.

3. Мастер-класс – это особая форма учебного занятия, которая основана на «практических» действиях показа и демонстрации творческого решения определенной познавательной и проблемной педагогической задачи.

4. Соревнование (турнир) - форма учебного занятия, мобилизующая обучающихся на теоретическую и практическую подготовку. Соревнования различаются по условиям зачета, составу сторон в партиях, спортивным дисциплинам, возрастным группам участников, форме встреч, системам проведения, процедуре обмена ходами между соперниками (очно за доской, онлайн).

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

Форма организации образовательного процесса: групповая.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, здоровьесберегающие технологии и др.

Список литературы

1. Панюков, Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» / Челябинск 2015. - 480 с.
2. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. / Калининград 1990. - 231с.
3. Шикшин, В.Д. Цумэ-го. Теория и практика /В.Д. Шикшин. – Казань. 2006. -195 с.
4. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume One/ The Nihon Kiin, 1990/ -198 с.
5. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Two/ The Nihon Kiin, 1990/ -190 с.
6. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Three / The Nihon Kiin, 1990/ -196 с.
7. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Four/ The Nihon Kiin, 1990/ -195 с.
8. Lee Jae-Hwan. Joseki Jeongseok Compass/ Badukpopia, 2008. -167с.
9. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 1/ Badukpopia, 2008. 168с.
10. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 2/ Badukpopia, 2008. -168с.
11. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 3/ Badukpopia, 2008. -168с.

12. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 4/ Badukpopia, 2008. -168c.
13. Bozulich Richard. Get strong at tesuji/ Kiseido, 1996. -180 c.
14. Bozulich Richard. Get strong at endgame/ Kiseido, 1996. -180 c.
15. Bozulich Richard. Get strong at invasion/ Kiseido, 1996. -180 c.
16. Bozulich Richard. Making Good Shape/ Kiseido, 2002. -201c.
17. Bozulich Richard. 501 opening problem/ Kiseido, 2002. -252c.

Литература для обучающихся:

1. «Игра го. От простого к сложному» 1…4 тома
2. «Го, введение» 1-2 том
3. Дополнительная литература: журнал Наука и жизнь 12 лекций
4. «Го для начинающих» Каору Ивамота
5. сайт: http://forum.kido.com.ru/.

5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса Программы

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
1. Информационно-коммуникационные средства *(программные средства)*		
1	Игровые программы: GnuGO http://www.gnu.org/software/gnugo/ WinHonte http://www.jellyfish-go.com	1
2	Mane Face of Go http://shop.chessok.ru/shop/index.php?productID=749- системные требования: Windows, 20 Mb RAM, 15 Mb свободного места на жестком диске, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков, разрешение экрана 640x480 с глубиной цвета 8 бит.	1
3	http://gofederation.ru/ - информация о турнирах, новости.	
4	популярные игровые сайты: http://www.gokgs.com/, http://pandanet-igs.com/, http://www.tygemgo.com/.	
5	Партии профессиональных игроков http://igokisen.web.fc2.com/news.html	
6	Решение задач: https://gogameguru.com/get-better-at-go/go-problems/	
7	Стандартные варианты: http://goban.org/.	
2. Учебно-практическое оборудование		
1	Комплекты – наборы для занятий игры в го	15
I. 3. Мебель		
1	Стол	10
2	Стулья	20
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: Фусэки, дзёсэки, Ёсэ,	15 (по количеству учащихся
2.	раздаточный материал – «Решебники» - комплекты задач по темам: Фусэки, Дзёсеки, Ёсэ	15 (по количеству учащихся)

Приложение 1

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го» в 2026/2027 учебном году

Комитет по делам образования города Челябинска

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска"

Утверждаю: Директор МАУДО "ДПШ"
_____ Ю.В. Смирнова
сентября 2026 г.

1

Первый заместитель директора _____
А.А. Завьялов
1 сентября 2026 г.

Календарный учебный график

Филиал на 2026-2027 год

	Сентябрь					Октябрь				Ноябрь				Декабрь					Январь				Февраль				Март					Апрель				Май				Июнь					Июль				Август			
название программы, группа	31 августа-6 сентября	7-13 сентября	14-20 сентября	21-27 сентября	28 сентября -4 октября	5-11 октября	12-18 октября	19-25 октября	26 октября-1 ноября	2-8 ноября	9-15 ноября	16-22 ноября	23-29 ноября	30 ноября-6 декабря	7-13 декабря	14-20 декабря	21-27 декабря	28 декабря-3 января	4-10 января	11-17 января	18-24 января	25-31 января	1-7 февраля	8-14 февраля	15-21 февраля	22-28 февраля	1-7 марта	8-14 марта	15-21 марта	22-28 марта	29 марта-4 апреля	5-11 апреля	12-18 апреля	19-25 апреля	26 апреля-2 мая	3-9 мая	10-16 мая	17-23 мая	24-30 мая	31 мая-6 июня	7-13 июня	14-20 июня	21-27 июня	28 июня-4 июля	5-11 июля	12-18 июля	19-25 июля	26 июля-1 августа	2-8 августа	9-15 августа	16-22 августа	23-29 августа
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
	первое полугодие 01.09.2026 - 31.12.2026																		второе полугодие 01.01.2027 -31.05.2027																																					
"Игра Го"	б	б	б	б	б	б	б	б	б	б	б	б	б/т	б	б	б	б	в	в	б	б	б	б	б	б/т	б	б	б	б	б	б	б	б	б	б	б	б	б/п												

т- текущий контроль
п-промежуточная аттестация
в-выходные праздничные дни

Приложение 2

Карточка ДОП для публикации в АИС «Навигатор дополнительного образования Челябинской области»

Наименование	Содержание
название ДООП	«Игра Го»
краткое название ДООП	«Игра Го»
направленность программы	Физкультурно-спортивная
краткое описание	Интеллектуальная настольная японская игра «Го» дает возможность осуществления многообразной и увлекательной игровой деятельности в условиях прямого сопротивления, закаляет волю и развивает логику. Обучающийся изучает правила интеллектуальной игры, приемы игры, решает задачи и анализирует партии и комбинации. Принимает участие в соревнованиях разного уровня
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	1. Раздел 1. Введение в игру «Го» 1.1. Инструктаж по технике безопасности 1.2 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции 1.3 Ведение в образовательную программу 1.4 Этикет Го 2. Раздел 2. Первая часть игры 2.1 Как сделать ход 2.2 Захват камней 2.3 Спасение камней 2.4 Запрещённые ходы 2.5 Правило ко 2.6 Жизнь и смерть групп 2.7 Территория 2.8 Начальные ходы 3. Раздел 3. Вторая часть игры 3.1 Количество групп 3.2 Соединение групп 3.3 Разрезание групп 3.4 «Дамэ» 3.5 «Атари» 3.6 «Двойное атари» 3.7 «Самоатари» 3.8 Один «глаз» из двух пунктов 3.9 Статус группы. Текущий контроль 4. Раздел 4. Третья часть игры 4.1 Захват камней для создания глаза 4.2 Спасение камней для захвата группы 4.3 Построение территории в центре 4.4 Построение территории в углу и на стороне 4.5 Оиотоси и Серия атари 4.6 «Защёлка» 4.7 «Хомутик» 4.8 «Лесенка» 4.9 Ложный глаз (контроль соединения) 4.10 Ложный глаз (жертва) 4.11 Сэки – обоюдная жизнь

	4.12 Нейтральные пункты 5. Раздел 5. Подготовка к турниру 5.1 Задачи на повторение 1 части 5.2 Задачи на повторение 2 части 5.3 Задачи на повторение 3 части. Текущий контроль 5.4 Игра на сорок камней 5.5 Тренировочные партии 6. Раздел 6. Турниры 6.1 «Мой выбор». Ключевые компетенции 6.2 Турниры на доске 9х9 6.3 Турниры на доске 13х13 6.4 Турниры на доске 19х19 6.5 Анализы партий 6.6 Конкурсы решения задач 6.7 Итоговое занятие «Игра Го».Сеансы одновременной игры. Промежуточная аттестация
ключевые слова для поиска программы	интеллектуальная игра, настольная игра, «Го»
цель и задачи	цель Программы: развитие интеллектуальных способностей, обучающихся посредством освоения игры «Го». Задачи Программы: развивать ценностное отношение к интеллектуальному труду; воспитать характер юного спортсмена-игрока; приобрести умения и навыки самостоятельно и критически мыслить; развивать навыки бесконфликтного и конструктивного общения; приобрести знания теории игры «Го»; освоить технические приёмы игры «Го»; приобрести опыт решения задач и комбинаций в игре «Го»
результат	по итогам освоения Программы: обучающиеся знают теорию игры «Го»; умеют применять технические приёмы в ходе игры; имеют опыт решения задач и комбинаций в игре «Го»
материальная база	учебный класс, оборудованный учебной мебелью, комплектами игр Го, турнирные часы
требования к состоянию здоровью	нет
наличие медицинской справки для зачисления	нет
возрастной диапазон	6,5 -18
число учащихся в группе	15
способ оплаты	бюджет
продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	222/6

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы Программы

Текущий контроль
Форма контроля: тестирование.
Обучающийся выбирает правильный вариант(ы) ответа предложенного теста.
Вопросы теста (Разделы 1-3).

1. В Го первый ход делают черные. С чем это связано?

а) черный цвет нападающих символизирует агрессивные намерения
б) черный цвет камней игрока, делающего первый ход, символизирует землю, на которой он возводит свои крепости
в) в китайской культуре белый цвет связан со старостью, осенью, увяданием, т.е. завершением цикла, поэтому белые ходят вторыми
г) это было сделано, чтобы отличаться от множества прочих игр, где первый ход делают белые
д) ни с чем, так исторически вышло
Правильный ответ: а)

2. Ещё в древности китайским чиновником высшего ранга были сформулированы «Десять заповедей Го». Они не потеряли своей актуальности до наших дней. Установите соответствие между началом и концом каждой заповеди.

Чересчур стремящийся к победе...	не победит
Если вторгся в сферу влияния противника...	будь снисходительнее
Прежде чем атаковать...	оглянись на самого себя
Отдав камень...	борись дальше
Отдай малое...	возьми большое
Если грозит опасность...	не задумываясь отдавай
Воздержись...	не разбрасывайся
Когда противник атакует...	непременно отвечай
Если противник усилился...	укрепись и сам
Если ты безнадёжно изолирован...	избери мирный путь

3. Игроки А и Б играют партию в турнире с часами. А и Б не успели довести игру до логического завершения, при этом А сильно ведет по очкам, но время у него только что закончилось, а у Б время еще есть. Что вы скажете про результат данной партии? Выберите правильный вариант.

а) ничья, т.к. игра не была логически завершена
б) победа А, после оценки позиций обоих игроков судьями турнира
в) победа Б, по времени

г) партия будет переиграна, т.к. игра не была логически завершена
д) партия не будет учитываться, т.к. игра не была логически завершена
Правильный ответ: в)

4. У одного из игроков в процессе партии закончились камни в чаше. Игрок сделал вывод, что проиграл. Верный ли вывод сделал игрок?
а) Да. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то этот игрок признается проигравшим. Именно поэтому очень важно до начала игры пересчитать камни в чашах и убедиться, что их количество одинаково.
б) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то он может двигать те камни, которые уже находятся на доске. За ход один камень может быть передвинут с одного пересечения линий на соседнее по вертикали либо горизонтали.
в) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то данная партия признается сыгранной вничью.
г) Нет. Если у одного из игроков в чаше заканчиваются камни, то он может взять еще камней и довести игру до логического завершения.
д) Среди перечисленных вариантов нет правильного ответа.
Правильный ответ: г)

5. Выберите правильное окончание старинной поговорки Го. «Двигающий горами...»
а) живет в гору
б) должен мудро использовать силу
в) начинает с камешков
г) не режет бамбук
д) не плывет по течению
Правильный ответ: в)

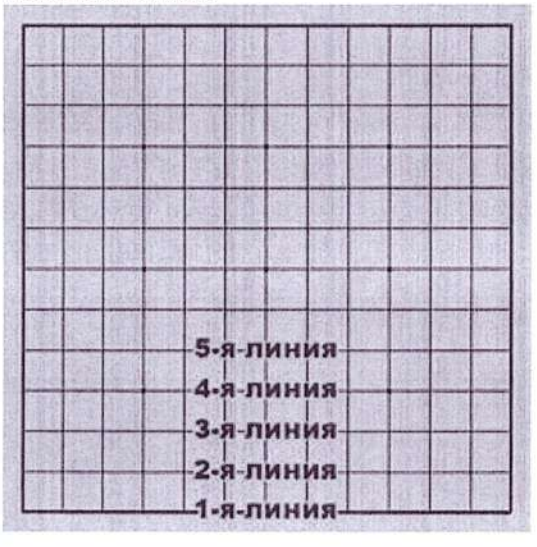
6. Которое из японских названий игры Го отсылает к старинной легенде о дровосеке? (Согласно этой легенде, дровосек повстречал в лесу двух бессмертных, играющих в незнакомую ему игру, и так засмотрелся, что, когда игра закончилась и игроки исчезли, он обнаружил, что поседел, а в родной деревне его уже никто не помнит, поскольку прошло сто лет).
а) «Дзаин» (Сидящий отшельник)
б) «Сюдан» (Разговор камнями)
в) «Уро» (Ворона и цапля)
г) «Ранка» (Сгнившее топорище)
д) «Хоэн» (Квадрат и круг)
Правильный ответ: г)

7. Чем различаются камни для Го в японской и китайской традиции?
а) ничем не отличаются
б) материалом - японские делаются из фаянса и вязкого стекла, а китайские - из пластика или полудрагоценных камней
в) размером - японские меньше диаметром, зато больше в толщину, чем китайские

г) формой - японские круглые, а китайские квадратные; в Россию Го пришло из Японии, поэтому мы играем круглыми камнями
д) формой - японские двояковыпуклые, а китайские плоско-выпуклые
Правильный ответ: д)

8. Как вы считаете, почему у Шиндо Хикару, главного героя аниме и манги "Хикару и Го", на футболке цифра 5?
а) потому что Хикару - пятый дан по Го
б) потому что "пять" по-японски звучит "го"
в) потому что Хикару - отличник в школе
г) потому что Хикару считает эту цифру счастливой
д) просто так, обычная футболка с цифрой
Правильный ответ: б)

9. Установите соответствия между линиями доски и их символичными названиями.



линия смерти	1-я линия доски
линия поражения	2-я линия доски
линия территории	3-я линия доски
линия влияния	4-я линия доски
линия приключений	5-я линия доски

10. Японские военачальники и правители XVI века серьезно увлекались Го, что стало причиной последующего расцвета игры в Японии. Почему они так высоко ценили эту игру?
а) потому что Го относилось к тем умениям, не обладать которыми было неприлично в кругу самураев
б) потому что Го на тот момент было лучшей игрой для веселого времяпровождения

в) потому что Го после своего появления в Японии довольно долго находилось под официальным запретом для всех, кроме высшей аристократии
г) потому что полагали Го прекрасной тренировкой, помогающей правильно управлять войсками
д) потому что видели в Го один из видов духовной практики
Правильный ответ: г)

Вопросы теста (Разделы 4-5).
Происхождение и термины игры.

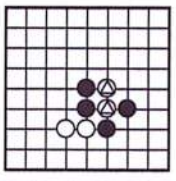
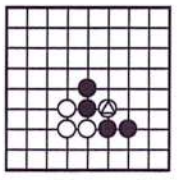
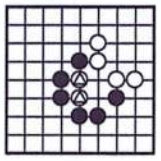
1	Где появилась игра го?	А) В Индии Б) В Китае
2	Когда появились игра го?	А) 1000 лет назад Б) 4500 лет назад
3	Почему го называется «го»?	А) так читается японский иероглиф для этой игры Б) так читается китайский иероглиф для этой игры
4	Что обозначает термин «дамэ»?	А) Свободный пункт Б) Занятый пункт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

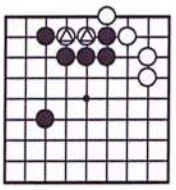
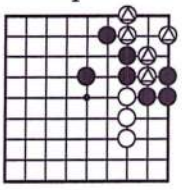
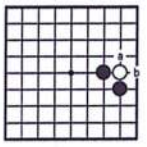
Правила игры.

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

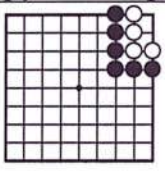
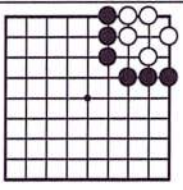
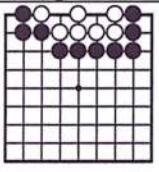
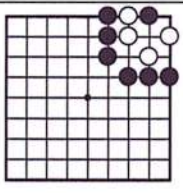
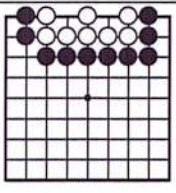
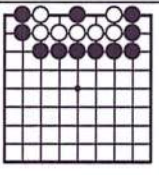
1	1. Принципы начала партии. В начале партии надо: (Отметьте правильные суждения)	а) Ставить камни на третью и четвёртую линии. б) Ставить камни на первую и вторую линии. в) Ставить камни только в одном углу.

2. Основные тактические приемы (ход чёрных)
Захватите отмеченные камни белых.

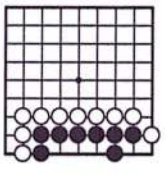
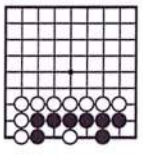
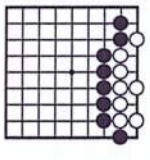
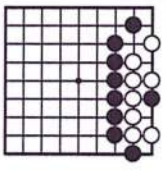
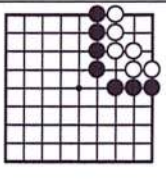
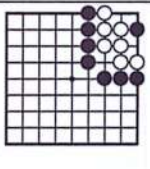
1. «Лесенка».	2. «Хомутик»	3. «Защёлка»
		

4. Оиотоси.	5. Серия атари.	6. Как напасть на белый камень?
		

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)

1 	2 	3 
4 	5 	6 

Оценивается знание и понимание основного материала, а также правильное решение контрольных задач. Во время выполнения заданий обучающиеся

демонстрируют умение анализировать и разбирать партии, применять теоретические знания на практике

Промежуточная аттестация
Форма контроля: соревнование (турнир).
Оценочный лист

№	Критерии	Степень выраженности	Баллы
1	Знание теоретических основ игры (основные термины и правила)	- 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)	0 1 2 3
2	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	0 1 2 3
3	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	0 1 2 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.

Карта педагогического наблюдения метапредметных результатов

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии оценки										
		Развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа				Развитие навыков конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения.				Развитие навыков бесконфликтного и конструктивного общения с окружающими посредством освоения различных средств коммуникации и способов саморегуляции своего поведения		
		Развиты навыки планирования своей работы	Умеет нести ответственность за результаты действий	Умеет определять способы действия в рамках предложенных условий и	Способен ставить цель и выбирать пути её достижения	Умеет взаимодействовать со сверстниками и педагогом	Развита социальная компетентность, готовность к осуществлению общественно значимой деятельности	Владеет различными социальными ролями	Владеет и применяет нормы взаимоотношения в коллективе	Умеет взаимодействовать со сверстниками и педагогом	Владеет различными средствами коммуникации	Владеет навыками саморегуляции в процессе общения

+ 1 – владеет в совершенстве
0 – средний уровень
- 1 – не владеет

Педагог дополнительного образования _____

Анкета определения знаниевого компонента сформированности личностных результатов дополнительной общеобразовательной программы

Ценностное основание/ориентир: Знания

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Стремление к знанию – одна из основных черт человека	4 - Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Каждое полученное знание несёт в себе цель и значимость, пусть даже оно покажется слишком простым	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так

		1 –Это неверно
3.	Самообразование — это изучение новой информации и получение знаний, навыков самостоятельно	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

7 – 12 баллов - показатель полностью сформирован
5 – 6 баллов – показатель частично сформирован
0 – 4 – баллов показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как живое существо

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Здоровье у человека – состояние полного физического, душевного и социального благополучия	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Здоровый образ жизни создает наилучшие условия для нормального течения физиологических и психических процессов	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Здоровье — это естественная, абсолютная и непреходящая жизненная ценность в жизни любого человека	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

7 – 12 баллов - показатель полностью сформирован
5 – 6 баллов – показатель частично сформирован
0 – 4 – баллов показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как духовный образ

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Человек с богатым внутренним миром или духовно богатый человек	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Духовное богатство – это единственный вид богатства, лишить которого человека невозможно	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Душа человека – это стержень, основа его бытия и определяет его со-бытие	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
4.	Духовно богатый человек обязан знать историю своего народа, элементы его фольклора, быть разносторонне образованным	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как представитель моего социального окружения

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Общение для человека - это главное условие его психического и социального становления	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Коммуникация – это конструктивный процесс взаимодействия между людьми или их группами с целью передачи информации либо обмена сведениями	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Дружба – это искренние, бескорыстные взаимоотношения, построенные на доверии и взаимном уважении	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
4.	Командная работа — это огромная возможность для личностного и профессионального роста всех членов команды	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован