

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 № 6 от 31.05.2023



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Игра Го. Начало»**

Направленность Программы: физкультурно-спортивная
Возраст учащихся: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год
Год разработки Программы: 2023

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

Челябинск, 2023 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1. Пояснительная записка.....	3
Раздел 2. Содержание Программы.....	7
2.1. Учебный план Программы.....	7
2.2. Содержание учебного плана Программы.....	8
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.....	16
Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации Программы.....	17
4.1. Методические материалы.....	17
Список литературы.....	17
4.2. Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса Программы.....	18
Приложение 1. Календарный учебный график Программы.....	19
Приложение 2. Карточка Программы.....	20
Приложение 3. План воспитательных мероприятий Программы.....	22
Приложение 4. Контрольно-измерительные материалы.....	23

Раздел 1. Пояснительная записка

Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями на 30 декабря 2021 года (редакция, действующая с 1 марта 2022 года).
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
3. Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».
4. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 (редакция от 24.12.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изм. и доп., вступ. в силу с 06.01.2022).
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. 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»).
8. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018, протокол №3).
9. 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».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года № 533).
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

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. 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».

15. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

16. Закон Челябинской области от 30.08.2013 № 515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (с изменениями на 2 ноября 2021 года).

17. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

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

Уровень освоения Программы: базовый.

Актуальность Программы

Актуальность Программы продиктована развитием современного информационного общества, заключающегося в формировании информационной и технической культуры молодого поколения, вступающего в жизнь, и ориентирована, прежде всего, на развитие мыслительных способностей обучающегося: логического мышления, счетных способностей, воображения, внимания, памяти. В тоже время, Программа прививает навыки творческого сотрудничества, социального взаимодействия. Игра Го служит благоприятным условием для развития мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, а также методом воспитания волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, воспитанники приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

Отличительные особенности Программы.

В рамках реализации Программы обучающиеся могут развивать свой творческий потенциал, навыки адаптации к современному обществу и получают возможность полноценной организации свободного времени. Играя в Го, нужно использовать как интуицию, так и аналитические способности, поэтому дети, которые изучают Го, тренируют оба полушария своего мозга, что ведёт к развитию как творческих, так и логических способностей.

Освоение Программы также направлено на выявление одаренных обучающихся для продолжения обучения по программе «Игра Го» и участия в спортивных турнирах по игре Го.

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» и «Мой выбор». Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся.

Адресат Программы: 5 – 6 лет.

Возраст 5-6 лет - это старший дошкольный возраст. Он является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. Его можно назвать базовым возрастом, когда в ребенке закладываются многие личностные качества, формируется образ «Я». Важным показателем этого возраста является оценочное отношение ребенка к себе и другим. Дети могут критически относиться к некоторым своим недостаткам, могут давать личностные характеристики своим сверстникам, подмечать отношения между взрослыми или взрослым и ребенком. 90% всех черт личности ребенка закладывается в возрасте 5-6 лет. Очень важный возраст, когда мы можем понять, каким будет человек в будущем. *Ведущая потребность в этом возрасте* – потребность в общении и творческая активность. Общение детей выражается в свободном диалоге со сверстниками и взрослыми, выражении своих чувств и намерений с помощью речи и неречевых средств (жестов, мимики). Творческая активность проявляется во всех видах деятельности, необходимо создавать условия для развития у детей творческого потенциала. Ведущая деятельность – игра, в игровой деятельности дети уже могут распределять роли и строить своё поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью. С 5 лет ребёнок начинает адекватно оценивать результаты своего участия в играх соревновательного характера. Удовлетворение полученным результатом начинает доставлять ребёнку радость, способствует эмоциональному благополучию и поддерживает положительное отношение к себе.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностями 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:

Раздел 2. Содержание Программы

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

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	4	4	-	
1.1.	Инструктаж по технике безопасности	1	1	-	
1.2	«Мой Дворец»: Дворец и его традиции. «Мой выбор»: путешествие в страну Профессий	1	1	-	
1.3	Введение в образовательную программу	1	1	-	
1.4	Этикет Го	1	1	-	
2.	Раздел 2. Первая часть игры	20	10	10	
2.1	Как сделать ход	2	1	1	
2.2	Захват камней	2	1	1	
2.3	Спасение камней	2	1	1	
2.4	Запрещённые ходы	2	1	1	
2.5	Правило ко	2	1	1	
2.6	Жизнь и смерть групп	2	1	1	
2.7	Территория	4	2	2	
2.8	Начальные ходы	4	2	2	
3.	Раздел 3. Вторая часть игры	18	9	9	
3.1	Количество групп	2	1	1	
3.2	Соединение групп	2	1	1	
3.3	Разрезание групп	2	1	1	
3.4	«Дамэ»	2	1	1	
3.5	«Атари»	2	1	1	
3.6	«Двойное атари»	2	1	1	
3.7	«Самоатари»	2	1	1	
3.8	Один «глаз» из двух пунктов	2	1	1	
3.9	Статус группы. Текущий контроль	2	1	1	тест
4.	Раздел 4. Третья часть игры	24	12	12	
4.1	Захват камней для создания глаза	2	1	1	
4.2	Спасение камней для захвата группы	2	1	1	
4.3	Построение территории в центре	2	1	1	
4.4	Построение территории в углу и на стороне	2	1	1	
4.5	Оиотоси и Серия атари	2	1	1	
4.6	«Защёлка»	2	1	1	
4.7	«Хомутик»	2	1	1	
4.8	«Лесенка»	2	1	1	
4.9	Ложный глаз (контроль соединения)	2	1	1	
4.10	Ложный глаз (жертва)	2	1	1	
4.11	Сэки – обоюдная жизнь	2	1	1	
4.12	Нейтральные пункты	2	1	1	
5.	Раздел 5. Подготовка к турниру	4	-	4	

Личностные:

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

Метапредметные:

- приобрести умения и навыки самостоятельно и критически мыслить, анализировать ошибки и делать правильные логические выводы;
- 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:

- 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: 74 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: 2 раза в неделю по 30 минут.

5.1	Задачи на повторение 1 части	1	-	1	
5.2	Задачи на повторение 2 части	1	-	1	
5.3	Задачи на повторение 3 части. Текущий контроль	1	-	1	тест
5.4	Игра на сорок камней	1	-	1	
6.	Раздел 6. Турниры	4	2	2	
6.1	Турниры на доске 9x9	2	-	2	
6.2	Сеансы одновременной игры. Промежуточная аттестация	2	-	2	турнир
Итого:		74	37	37	

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

Раздел 1. Введение в игру Го (4 часа).

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. «Мой выбор»: путешествие в страну Профессий (1 час).

Теория (1 час).

Беседа о Дворце пионеров и школьников им. Н.К. Крупской и его традициях. Беседа «Мой выбор»: путешествие в страну профессий.

Тема 1.3 Введение в образовательную программу (1 час).

Теория (1 час).

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 (1 час).

Теория (1 час).

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

Раздел 2. Первая часть игры (20 часов).

Тема 2.1 Как сделать ход (2 часа).

Теория (1 час).

Правила начала игры. Первые действия игроков.

Практика (1 час).

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 (2 часа).

Теория (1 час).

Правила захвата камней противника. Действия игроков.

Практика (1 час).

Отработка на практике теоретических знаний: чтобы захватить камни, нужно отобрать у них все пункты свободы. Камни, у которых нет пунктов свободы НЕМЕДЛЕННО удаляются с доски!

Тема 2.3 Спасение камней (2 часа).

Теория (1 час).

Способы спасения камней на игровом поле. Действия игроков.

Практика (1 час).

Отработка технических приемов спасения камней. Самый простой способ спасения – добавить ещё один камень (удлиниться) и увеличить количество пунктов свободы своим камням. Соединёнными считаются камни одного цвета, расположенные на одной линии на соседних пересечениях

Тема 2.4 Запрещённые ходы (2 часа).

Теория (1 час).

Изучение запрещённых ходов на игровом поле. Действия игроков.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: запрещено делать ход, после которого не будет пунктов свободы у вашего камня (каменной), или не закрывается последний пункт свободы у камня (каменной) соперника.

Тема 2.5 Правило ко (2 часа).

Теория (1 час).

Основные действия игроков по правилу «ко».

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: запрещается ставить камень в пункт, где только что был захвачен один камень. Данное правило исключает бесконечное повторение позиции. Позиция ко действительна, когда вы захватываете ОДИН камень противника, и он может захватить только ОДИН камень в этом же пункте.

Тема 2.6 Жизнь и смерть групп (2 часа).

Теория (1 час).

Опасные действия игроков на игровом поле.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: 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!

Тема 2.7 Территория (4 часа).

Теория (2 часа).

Границы территории игроков на игровом поле. Территория – участок игрового поля, окружённый живыми камнями одного цвета.

Практика (2 часа).

Проведение соревнования между обучающимися: выигрывает тот, кто набрал больше очков. Очки начисляются за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории.

Тема 2.8 Начальные ходы (4 часа).

Теория (2 часа).

Действия игроков на равных.

Практика (2 часа).

Отработка практических навыков игры: игра на равных начинается на пустом игровом поле. Начальные ходы обычно делаются в углах на третьей или четвёртой линиях.

Раздел 3. Вторая часть игры (18 часов).

Тема 3.1 Количество групп (2 часа).

Теория (1 час).

Правила формирования групп.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: чем меньше групп, тем легче защищаться. Поэтому нужно стремиться к объединению своих камней в одну группу.

Тема 3.2 Соединение групп (2 часа).

Теория (1 час).

Способы соединения групп.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: способы соединения камней; прямое соединение; диагональное соединение; прыжок через один пункт; «Пасть тигра».

Тема 3.3 Разрезание групп (2 часа).

Теория (1 час).

Применение тактики разрезания групп.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Проще захватить маленькую группу, чем большую. Поэтому разрезание с последующей атакой часто приносит прибыль. Разрезания, как и соединения, бывают прямыми и не прямыми. Перед атакой выберите цель. Обычно атакуют более слабые камни (с меньшим количеством дамэ).

Тема 3.4 «Дамэ» (2 часа).

Теория (1 час).

Пункты свободы. Основы для пунктов свободы.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. 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» (2 часа).

Теория (1 час).

Одиночный пункт свободы.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. 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.

Тема 3.6 «Двойное атари» (2 часа).

Теория (1 час).

Пункты свободы игроков.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Двойное атари – один из самых простых и эффективных приёмов захвата камней. Запомните пословицу: «Лучший ход противника – твой лучший ход!»

Тема 3.7 «Самоатары» (2 часа).

Теория (1 час).

Пункты свободы игроков.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Самоатары – ход, который ставит свои камни в атари. Самоатары иногда полезны, но бывают вредные и неправильные самоатары, которые делают по невнимательности или не знанию.

Тема 3.8 Один «глаз» из двух пунктов (2 часа).

Теория (1 час).

Понятия живой и мёртвой группы.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Мёртвые камни не нужно добывать. 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 (2 часа).

Теория (1 час).

Приемы перемены статуса группы.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. Живая– группа, у которой есть или которая может построить два глаза! Мёртвая группа – группа, у которой нет или которая не может построить два глаза!

Текущий контроль (проведение теста).

Раздел 4. Третья часть игры (24 часа).

Тема 4.1 Захват камней для создания глаза (2 часа).

Теория (1 час).

Приемы захвата камней. Различные комбинации.

Практика (1 час).

Отработка приемов захвата камней. Часто бывает, чтобы построить глаз нужно захватить один или несколько камней соперника.

Тема 4.2 Спасение камней для захвата группы (2 часа).

Теория (1 час).

Приемы спасения камней.

Практика (1 час).

Отработка приемов спасения камней. Чтобы захватить группу, не обязательно закрывать все дамэ. Достаточно отобрать возможность построить два глаза! Мёртвые или пленные камни не нужно добывать без необходимости!

Тема 4.3 Построение территории в центре (2 часа).

Теория (1 час).

Приемы построения территорий в центре.

Практика (1 час).

Отработка приемов построения территорий в центре. Принципы построения территории в центре поля. Чтобы окружить территорию, нужно построить непрерывный и не разрушаемый «забор» вокруг неё. Помните, что соединения между камнями бывают прямые и не прямые.

Тема 4.4 Построение территории в углу и на стороне (2 часа).

Теория (1 час).

Принципы построения территории в углах поля или на стороне.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. 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!

Тема 4.5 Оиотоси и Серия атари (2 часа).

Теория (1 час).

Принципы соединения камней.

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го. 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.

Тема 4.6 «Защёлка» (2 часа).

Теория (1 час).

Комбинация «защёлки».

Практика (1 час).

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» (2 часа).

Теория (1 час).

Комбинация «хомутик».

Практика (1 час).

Техника захвата камней. Два дамэ. Три дамэ. «Прищепка на нос». В книгах о го этот приём называют net (анг.) – сеть, гэта (яп.) – деревянная обувь.

Тема 4.8 «Лесенка» (2 часа).

Теория (1 час).

Комбинация «лесенки».

Практика (1 час).

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 – англ.). «Лесенка» – сочетание приёмов «Атари в направлении к своим камням» + «Непрерывное атари».

Тема 4.9 Ложный глаз (контроль соединения) (2 часа).

Теория (1 час).

Комбинации для ложных «глаз».

Практика (1 час).

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).

Тема 4.10 Ложный глаз (жертва) (2 часа).

Теория (1 час).

Дополнительная комбинация ложного «глаза».

Практика (1 час).

Отработка практических навыков игры Го: способ создания «ложного глаза»: нужно пожертвовать, вбросить камень в разрезающий пункт.

Тема 4.11 Сэки - обоюдная жизнь (2 часа).

Теория (1 час).

Дополнительная комбинация особых позиций.

Практика (1 час).

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!

Тема 4.12 Нейтральные пункты (2 часа).

Теория (1 час).

Приближение к окончанию партии.

Практика (1 час).

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

Раздел 5. Подготовка к турниру (4 часа)

Тема 5.1 Задачи на повторение 1 части (1 час).

Практика (1 час).

Отработка приемов и способов ходов 1 части.

Тема 5.2 Задачи на повторение 2 части (1 час).

Практика (1 час).

Отработка приемов и способов ходов 2 части.

Тема 5.3 Задачи на повторение 3 части. Текущий контроль (1 час).

Практика (1 час).

Отработка приемов и способов ходов 3 части. Текущий контроль (проведение теста).

Тема 5.4 Игра на сорок камней (1 час).

Практика (1 час).

Изучение основных принципов игры го по упрощенным правилам. Игра на доске 9x9 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.

Раздел 6. Турниры (4 часа)

Тема 6.2 Турниры на доске 9x9 (2 часа).

Практика (2 часа).

Закрепление основных правил на маленьком игровом поле.

Тема 6.2 Сеансы одновременной игры. Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа).

Практическое применения навыков и принципов игры го в форме одновременной игры. Определение результатов освоения программного материала.

Раздел 3. 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. Начало» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 4).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игра Го. Начало» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 4).

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации Программы

4.1. 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, здоровье сберегающие технологии и др.

Список литературы

Литература для педагога:

Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» / Челябинск

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.

Литература для обучающихся:

1. «Игра го. От простого к сложному» 1 том. / Челябинск 2020. - 180 с.

. «Игра го. От простого к сложному» 2 том. / Челябинск 2020. - 190 с.

Приложение 2

КАРТОЧКА

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Игра Го. Начало»

Наименование	Содержание
название ДООП	«Игра Го. Начало»
краткое название ДООП	«Игра Го. Начало»
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
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Раздел 1. Введение в игру Го <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Инструктаж по технике безопасности 1.2 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. «Мой выбор»: путешествие в страну Профессий 1.3 Ведение в образовательную программу 1.4 Этикет Го 2. Раздел 2. Первая часть игры <ol style="list-style-type: none"> 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 <ol style="list-style-type: none"> 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 <ol style="list-style-type: none"> 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»

	<ol style="list-style-type: none"> 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 <ol style="list-style-type: none"> 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 6. Раздел 6. Турниры <ol style="list-style-type: none"> 6.1 Турниры на доске 9x9 6.2 Сеансы одновременной игры. Промежуточная аттестация
ключевые слова для поиска программы	интеллектуальная игра, настольная игра, «Го», дамэ, атари, ко
цель и задачи	цель Программы: развитие интеллектуальных способностей, обучающихся посредством освоения игры «Го»
результат	по итогам освоения Программы обучающийся: знает теорию игры Го; умеет применять технические приёмы в ходе игры; имеет опыт решения задач и комбинаций в игре Го
материальная база	учебный класс, оборудованный учебной мебелью, комплектами игр Го, турнирными часами
требования к состоянию здоровья	Нет
наличие медицинской справки для зачисления	Нет
возрастной диапазон	5 - 6
число учащихся в группе	15
способ оплаты	внебюджет
продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	74/2

**План воспитательных мероприятий
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Игра Го. Начало»**

№ п/п	Название мероприятия	Цель мероприятия	Сроки проведения
1.	«Добро пожаловать!»	знакомство обучающихся с традициями коллектива; создание благоприятной психологической атмосферы для дальнейшего обучения в объединении	Сентябрь
2.	День открытых дверей	воспитание чувства уважения к традициям ДППШ и чувства сопричастности к успехам коллектива	Май

Контрольно-измерительные материалы Программы

Текущий контроль

Форма контроля: тестирование (Разделы 1-3).

Обучающийся выбирает правильный вариант(ы) ответа предложенного теста.

Вопросы теста

Происхождение и термины игры		
1.	Где появилась игра го?	А) В Индии Б) В Китае
2.	Когда появились игра го?	А) 1000 лет назад Б) 4500 лет назад
3.	Почему го называется «го»?	А) так читается японский иероглиф для этой игры Б) так читается китайский иероглиф для этой игры
4.	Что обозначает термин «дамэ»?	А) Свободный пункт Б) Занятый пункт
5.	Что обозначает термин «атарии»?	А) группа камней с одним дамэ Б) группа камней с двумя дамэ
Правила игры		
6.	Запрещено делать ход, если...	А) было захвачено два камня Б) позиция повторится
7.	Два хода подряд...	А) Можно сделать Б) Нельзя сделать
8.	Найти верный ответ: «Во время партии запрещается...»	А) Пользоваться мобильными устройствами Б) Записывать ходы противника и показания часов
9.	Если противник сказал «пас», нужно...	А) Обязательно ответить «пас» Б) Подумать и сделать ход
10.	Если внутри группы есть два свободных пункта, то туда ставить камень...	А) Разрешено Б) Запрещено
11.	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

Ответы:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Б	Б	А	А	А	Б	А	А	Б	А	А

Форма контроля: тестирование (Разделы 4-5).

Обучающийся выбирает правильный вариант(ы) ответа предложенного теста.

Вопросы теста

1. Сколько лет назад появилась игра Го?

А) 2 с половиной года назад;

Б) 25 лет назад;

- В) 250 лет назад;
- Г) от 2500 до 5000 лет назад;
- Д) эта игра такая древняя, что даже предположить невозможно.

2. В Го играют два игрока, один черными камнями, а другой - белыми. Они по очереди ставят на доску по одному камню. Который из игроков обычно ходит вторым?

- А) тот, у которого черные камни;
- Б) тот, у которого белые камни;
- В) тот, кто старше по возрасту;
- Г) тот, кто младше по возрасту;
- Д) тот, кто проиграет в «камень-ножницы-бумага».

3. Что нужно, чтобы победить в партии Го?

- А) захватить один камень противника;
- Б) своими первыми ходами занять как можно пунктов «хоси»;
- В) иметь сильную волю, стальной характер и способности к математике;
- Г) заработать больше очков, чем противник;
- Д) своими первыми ходами занять как можно больше крайних угловых пунктов).

4. Премудрый Сун Дук спрашивает у своего ученика Дун Дука: «Если я поставлю три белых камня в середине пустой доски 9x9, какое минимально возможное количество черных камней потребуется, чтобы снять их с доски?» Помогите Дун Дуку, подсчитайте это количество камней и выберите правильный ответ.

- А) 7;
- Б) 8;
- В) 9;
- Г) 10;
- Д) 12.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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).

10. 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.

11. 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.

Ответы:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Г	Б	Г	А	А	В	Г	В	Г	Д	Б

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	0
		- Знание теории го (5-6 правильных ответов теста)	1
		- Знание теории го (7-8 правильных ответов теста)	2
		- Знание теории го (9-10 правильных ответов теста)	3
2.	Знание основных принципов и технических приёмов игры	- Не знание или не понимание изученного материала	0
		- Необходимость в подсказках, репродуктивный уровень усвоения материала	1
		- Допускается знание и выполнение основных принципов и приёмов с помощью педагога	2
		- Знание основных технических приёмов и правил в игре го, умение применять на практике	3
3.	Правильное решение контрольных задач	- Не может решить ни одной задачи	0
		- Решает 1-2 задачи из 6	1
		- Решает 3-4 задачи из 6	2
		- Решает 5-6 задачи из 6	3

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

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

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

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 соотношения 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: Мир

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Людям нужно учиться вежливости и терпению, уважать друг друга, чужие интересы и мнения, прислушиваться к ним	4-Полностью согласен (-а) 3-В общем, это верно 2-Это не совсем так 1-Это неверно

2.	Эффективное развитие экономики, техники, медицины, науки происходит в мирное время	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Мир на Земле – это труд всех его жителей	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: 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: Культура

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

28

4.	Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества	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: Родина

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Родина - отечество, отчизна, родной край, родная страна.	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Родина - это где я родился и живу, где живут мои близкие, друзья	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Любовь к Родине – это чувство патриотизма, чувство гордости за свою страну	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
4.	Родина – одна из самых больших ценностей в нашей жизни	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 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

29

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 личного 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

Ценностное основание/ориентир: Человек как личность с отличительными взглядами, религией, внешностью

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Толерантность — это терпимость к иному мировоззрению, образу жизни, поведению и обычаям	4-Полностью согласен (-а) 3-В общем, это верно 2- Это не совсем так 1-Это неверно
2.	Уважение – это способность видеть человека таким, каков он есть, осознавать его уникальную индивидуальность	4-Полностью согласен (-а) 3-В общем, это верно 2- Это не совсем так 1-Это неверно
3.	Уважение - это такое отношение к человеку, когда мы ценим кого-то, не смотря на его недостатки	4-Полностью согласен (-а) 3-В общем, это верно 2- Это не совсем так 1-Это неверно
4.	Человечество многообразно. Множество наций, национальностей, народностей населяют планету Земля	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