МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

МО город Алексин

МБОУ «СОШ №5»

СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Зам. директора по ВР	Директор МБОУ «СОШ №5»
_____	_____
Рейзер Л.В.	Шкурко Н.Н.
Протокол № 1 от «29» августа 2024 г.	Приказ № 1254 от «30» августа 2024 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 4F04AEB4953061CAC400DCDFFB3AE031
Владелец: Шкурко Наталья Николаевна
Действителен: с 14.09.2023 до 07.12.2024

Рабочая программа дополнительного образования

«Школа игры в ГО»

Алексин, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа к курсу «Игра Го» составлена президентом Федерации Го Московской области, ст. тренером сборной России, руководителем Центра "Сенте" Кужунковым А.В., (г. Москва), рассчитана на весь учебный год: 1 час в неделю.

Новизна данной рабочей программы определена возрастом обучающихся и соответственно федеральным государственным стандартом начального общего образования 2010 года. Отличительными особенностями являются:

1. Определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.
2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.
3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов, которые отслеживаются как в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией, так и внешней системы оценки: родители, ООО «Спортивная федерация Го».

КОНЦЕПЦИЯ ПРОГРАММЫ

Игра Го – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам игры Го способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Игра Го необходима и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам она поможет отточить их логический аппарат, а у мечтателей она позволит создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения игре Го много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с раз-

личными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Исследования отечественных и зарубежных психологов свидетельствуют о том, что одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше, это умение действовать в уме, или, как указывает Я.А. Пономарёв, "внутренний план действий". Проблема формирования внутреннего плана действий остаётся одной из самых актуальных и на заре XXI века. Когда следует начинать его формирование? Разумеется, в сензитивный период, т.е. тогда, когда ребёнок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени. Идеальным инструментом для формирования умственных действий представляется игра Го. Обучение игре Го – не самоцель. Именно использование игры Го как средства обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре. Поэтому обучение игре Го должно иметь структурированную систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр. Базой такого подхода стали теория П.Я.Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, а также исследования Я.А.Пономарёва о психологии творчества и стадиях развития внутреннего плана действий. Из всего многообразия материала отобран такой, который позволяет поэтапно сформировать внутренний план действий.

Теория и практика игры Го выстраивается в соответствии с логикой двух образовательных уровней: базовый и углубленный. Каждый уровень объединяет юных игроков Го на основе их примерно одинаковой подготовленности и создает условия для их развивающего обучения. Начальный и Базовый образовательные уровни воспитанников Го - объединения достигается в результате усвоения краткой истории Го, начальной терминологии, знакомства с базовой техникой, тактикой и стратегией игры Го, теорией начала игры и ее окончания, психологии (состязание умов и характеров), этики (соблюдения традиций Го, уважение к партнеру, к Го-школам и направлениям), а также в результате систематического участия в соревнованиях и турнирах школьного и городского уровня. Углубленный образовательный уровень достигается учащимися Го-объединения в результате расширения зна-

ний начального уровня и систематического личного участия в соревнованиях и турнирах городского и российского уровня.

Программа реализуется по принципу последовательного усвоения воспитанниками содержания материала трёх образовательных уровней: начального, базового, а затем углубленного. Образовательные уровни гарантируют интеллектуальный рост каждого учащегося до определенной ступени, с которой он может подняться на иной, более высокий качественный уровень игры, а так же формируют стимул для воспитанников - ощущение постоянного личностного роста.

ПРИНЦИПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИВ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ:

Обучение осуществляется на основе *общих методических принципов:*

Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является *система дидактических принципов:*

принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса

принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

принцип целостного представления о мире- при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к игре Го, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ «ИГРА ГО»

Цель: Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре Го.

Задачи программы:

Образовательные	научить школьника самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности; создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
Развивающие	развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление; формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции). развить навыки групповой работы; способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями; заложить идеи развития у младших школьников собственной активности, целеполагания, личной ответственности.

Воспитательные	воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени

МОДЕЛЬ ВОСПИТАННИКА

- Личность, здоровая физически, духовно-нравственно и социально;
- Личность, способная самостоятельно находить выход из проблемной ситуации, осуществить поисковую деятельность, проводить исследования, рефлексию деятельности, владеющая средствами и способами исследовательского труда;
- Личность, способная осуществить самостоятельно продуктивную деятельность;
- Личность, обладающая разносторонним интеллектом, высоким уровнем культуры;
- Личность, руководствующая в своей жизнедеятельности общечеловеческими ценностями и нормами, воспринимающая и другого человека как личность, имеющую право на свободу выбора, самовыражения;
- Личность, готовая к осознанному выбору и освоению профессиональных образовательных программ отдельных областей знаний с учетом склонностей, сложившихся интересов и индивидуальных возможностей.

ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Формирование ГО - мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный** методы. Они применяется:

1. При изучении доски (игрового пространства).
2. При обучении правилам игры;
3. При изучений игровых концепций.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах игровой партии, где основным методом становится **продуктивный.** Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом игры Го, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении основ стратегии, особенно при изучении типовых позиций фусеки, тюбана.

При изучении тюбана основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение тюбана осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная литература, картотека фусек и джосек и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, моделирование собственных фусек , джосек, принципов атаки).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

1. Практическая игра.
2. Решение игровых задач, комбинаций с использованием ИКТ-технологий.
3. Участие в турнирах и соревнованиях.
4. Дебаты - «столкновение» двух противоположных точек зрения.
5. Разбор партии - анализ только что сыгранной партии или партии на турнире, партии профессионалов.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ

Начальный курс по обучению игре Го максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении игрового курса имеет специально организованная деятельность: использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, предлагается также рекомендательный список литературы.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире игры Го. Учащиеся знакомятся с историей возникновения игры, игровой доской, камнями, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством камней, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением камней на доске, сравнивают позиции камней, выявляют ассоциативные связи, образные ряды, проводят количественную и качественную оценку, на основе чего формируют собственные решения.

Режим занятий

Программа внеурочной деятельности «Игра Го» рассчитана на 34 часа в год. Программа предполагает как равномерное распределение этих часов по неделям и проведение регулярных еженедельных внеурочных занятий с учащимися, так и неравномерное их распределение с возможностью организовывать занятия крупными блоками — «интенсивами» (товарищеские и показательные игры, соревнования).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков игры Го.

3. Освоение новых видов деятельности (дидактические задания, игровые упражнения, соревнования).

ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ

1. Развитие умственного потенциала обучающихся, их способности мыслить и действовать.
2. Появление потребности к интеллектуальным играм.

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования

Личностных результатов:

– *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

– В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

– *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.

– *Проговаривать* последовательность действий.

– Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с демонстрационной доской.

– Учиться *работать* по предложенному учителем плану.

– Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.

– Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

– Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

– Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

– Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.

– Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение игровых задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

– Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

– *Слушать* и *понимать* речь других.

– Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

– Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- знать термины: активных игровых действий (атари, симари, хираки, утикоми). Системных разделов игры (фусеки, джосеки, тюбан, йосе).

- знать правила захвата групп камней, условия их существования на игровом про-странстве;

- различать местоположение позиций, ориентация в пространстве (верх-низ игрового поля);

-сравнивать между собой предметы, явления;

-обобщать, делать несложные выводы;

- уметь проводить элементарные комбинации;

- уметь планировать нападение на группы противника, организовать защиту своих камней;

- уметь ориентироваться на игровой доске;

-определять последовательность событий;

-выявлять закономерности и проводить аналогии.

По окончании начального курса обучения по программе «Игра Го» учащиеся смогут самостоятельно сыграть партию на доске 9*9 и подсчитать результат. По окончании базового курса обучения - участвовать в школьных и городских соревнованиях на доске 13*13 в сопровождении тренера, демонстрируя уровень игры 25- 20 кю (начальная оценка уровня игры - 30 кю). В результате освоения углубленного курса учащиеся смогут самостоятельно сыграть партию на доске 19*19 и подсчитать результат; принимать участие в школьных, городских и Российских турнирах в сопровождении тренера при уровне игры 18-15 кю (3-2 юношеские разряды).

КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое

подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немыслимо существование гражданина и гражданского общества.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля**:

- **Текущий:**

-оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- **Итоговый** контроль в формах

-практические работы;

-товарищеские матчи и матчи-турниры;

-командные и личные соревнования с другими коллективами.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения

программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Результаты проверки фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио ученика.

Динамика развития обучающихся фиксируется учителем:

внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки

внешняя система оценка на основе результативности участия в турнирах, беседы с родителями.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

– степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, демонстрационная игровая доска и камни, игровые комплекты.

Все дидактические задания моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются соперники в игре на игровой доске. При этом все задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов
1	Общие понятия Го. Как играть в Го. Правила Го. История Го. Принципы принятия решений во время игры	2
2	Тактические и стратегические приёмы. Игра 9х9	3
3	Базовые сложные формы. Среднее Го. 13х13 Навыки системной соревновательной игры	7
4	Подготовка к большому Го. Освоение больших пространств Го	6
5	Технические приёмы для завоевания превосходства. Атака и защита	12
6	Связь тактики и стратегии Го	4
Итого		34

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно – методическая литература для учителя

1. Ф. Янсен «Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих» (2001 г.)

2. К. Есинори «Задачи по Го для начинающих, том 3, 20 кю - 15 кю»

3. Го самая пленительная игра в мире. В 2-х томах (2001 г.)

4. Отаки Хидео «10 заповедей Го» (2000 г.)

5. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)

6. К. Есинори «Энциклопедия Го-проблем для начинающих т 1-2» (2004 г.)

7. К. Косуги «38 основных дзесэки» (2005 г.)

8. Р. Бозулич «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»

9. В. Шикшин “Теория и практика форм” – Казань 2003.

10. В. Шикшин “Теория и практика сэмиай” – Казань 2003.

11. Харуяма , Нагахара “Основы техники Го”

12. В. Осташкин, Г. Нилов «Школа Го» (1975 г.)

Интернет-ресурсы

1.

2. http://go-game.ru/uchebnik-go - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам.

3. http://www.sente.ru/ - сайт школы «Сэнтэ» (литература, форум, лекции)

4. http://go-game.ru/zadachi/- решение задач он-лайн (база школы «Сэнтэ»)

5. http://gochild2009.appspot.com/ - задачи и лекции для детей

6. http://www.goproblems.com/ - большая база задач

Програмы для ПК и android

1. Igowin – программа для игры с ПК 9х9 для начинающих

2. SmartGo – редактор игры, сборник задач, база партий профессионалов прошлого и настоящего времени, тренажер для игры с ПК

6. HactarGo – программа для игры оболочка Android

Игровые сервера

1. www.go-online.com - самый простой игровой сервер

2. www.gokgs.com - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату.

3. www.wbaduk.com – программа для игры по сети интернет

Учебная литература для обучающихся

1. К. Есинори «Задачи по Го для начинающих, том 1-4, 20 кю - 15 кю»
2. Отаки Хидео «10 заповедей Го» (2000 г.)
3. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)
4. А. Богатский «Основы Го1-2 том» (2001 г.)
5. Р. Бозулич «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»
6. Е. Панюков «Задачи для начинающих 1-8 том» (2016 г.)