

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

МО город Алексин

МБОУ «СОШ №5»

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по ВР

Рейзер Л.В.

Протокол № 2 от «28» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ «СОШ №5»

Шкурко Н.Н.

Приказ № 917/1 от «28» августа 2023 г.

**Рабочая программа
дополнительного образования**

«Школа игры в ГО»

Алексин, 2023 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 ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В 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	<p>научить школьника самостоятельно находить лично значимые смыслы в конкретной учебной деятельности;</p> <p>создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);</p>
Развивающие	<p>развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;</p> <p>формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).</p> <p>развить навыки групповой работы;</p> <p>способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;</p> <p>заложить идеи развития у младших школьников собственной активности, целеполагания, личной ответственности.</p>

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 применяются:

1. При изучении доски (игрового пространства).
2. При обучении правилам игры;
3. При изучении 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, тубана.

При изучении тубана основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение тубана 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 68 часов 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 получают 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 (атары, симари, хираки, утикоми). Системных разделов игры (фусеки, джосеки, тюбан, йосе).
- знать правила захвата групп камней, условия их существования на игровом пространстве;
- 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 ребенок 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 немислимо 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	4
2	Тактические и стратегические приёмы. Игра 9х9	6
3	Базовые сложные формы. Среднее Го. 13х13 Навыки системной соревновательной игры	14
4	Подготовка к большому Го. Освоение больших пространств Го	12
5	Технические приёмы для завоевания превосходства. Атака и защита	24
6	Связь тактики и стратегии Го	8
Итого		68

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

Программы для ПК и android

1. Igowin – программа для игры с ПК 9x9 для начинающих
2. SmartGo – редактор игры, сборник задач, база партий профессионалов прошлого и настоящего времени, тренажер для игры с ПК
6. NactarGo – 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.)