

**Раздел № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

**1.1 Пояснительная записка**

**Актуальность программы** «Школа игры в Го» 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 человека: 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, обучающиеся 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.

**Направленность программы** – физкультурно-спортивная.

**Уровень освоения** – стартовый (ознакомительный).

**Язык реализации программы:** русский.

**Адресат программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа *«Школа игры в ГО»* предназначена для обучающихся МОБУ «СОШ с. Сальское» в возрасте от 10 до 17 лет.

**Особенности организации образовательного процесса**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школа игры в Го» реализуется в сетевой форме в МОБУ «СОШ с. Сальское» по адресу: Приморский край, Дальнереченский р-н, село Сальское, ул Советская, д 15.

Набор и зачисление в группы осуществляется через портал Персонифицированного дополнительного образования <https://25.pfdo.ru/> на основании личного заявления обучающегося или родителя (законного представителя) обучающегося, не достигшего возраста 14 лет.

Срок освоения программы – 2 года. Объём программы – 136 часов.

Учебная нагрузка в неделю – 2 академических часа (68 часов в год).

Продолжительность академического часа – 40 минут.

Количество человек в группе – 10-15.

**1.2 Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие интеллектуальных способностей обучающихся МОБУ «СОШ с. Сальское» в возрасте от 10 до 17 лет посредством игры в Го.

**Задачи программы:**

***Воспитательные:***

* привить устойчивый интерес к занятиям игры ГО;
* способствовать воспитанию волевых качеств и самосовершенствованию.

***Развивающие:***

* развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и самостоятельность;
* способствовать формированию выдержки, самообладанию и самодисциплины;
* развить тактическое и стратегическое мышление.

***Обучающие:***

* обучить правилам игры и основам культуры Го;
* дать представления о стратегических и тактических основах игры Го;
* обучить ориентироваться на игровой доске, различая местоположение позиций;
* обучить различным игровым приемам.

 **1.3 Содержание программы**

Учебный план 1-го года обучения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем | Количество часов | Формы аттестации / контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| **1.** | **Вводное занятие** | **2** | **2** | **-** | Беседа, опрос |
| 1.1. | Инструктаж по ТБ. Введение в образовательную программу | 1 | 1 | - |
| 1.2. | Этикет Го | 1 | 1 | - |
| **2.** | **Правила игры Го** | **15** |  **7** | **8** | Наблюдение, тест, решение задач, игра |
| 2.1. | Дамэ | 2 | 1 | 1 |
| 2.2. | Атари. Захват и спасение камней | 2 | 1 | 1 |
| 2.3. | Контратари | 2 | 1 | 1 |
| 2.4. | Запрещённые ходы | 1 | 1 | - |
| 2.5. | Жизнь и смерть групп | 2 | 1 | 1 |
| 2.6. | Территория | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 2.7. | Начальные ходы | 2 | 1 | 1 |
| 2.8. | Завершение партии | 2 | 0,5 | 1,5 |
| **3.** | **Техника Го. Доска 13х13** |  **21** | **7** | **14** | Наблюдение, тест, опрос, решение задач, игра |
| 3.1. | Соединение и разрезание | 3 | 1 | 2 |
| 3.2. | Осторожно, самоатари! | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 3.3. | Двойное атари | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 3.4. | Игра на доске 13х13, особенности. Свойства угловых точек | 4 | 1 | 3 |
| 3.5. | Хорошие формы | 2 | 1 | 1 |
| 3.6. | Статус группы | 2 | 1 | 1 |
| 3.7. | Захват камней для создания глаза | 2 | 1 | 1 |
| 3.8. | Построение территории в центре, в углу и на стороне | 4 | 1 | 3 |
| **4.** | **Техника Го. Доска 19х19** | **19** | **6** | **13** |  |
| 4.1. | Сеть или гэта | 3 | 1 | 2 | Наблюдение, опрос, решение задач, игра |
| 4.2. | Защёлка | 2 | 0,5 | 1 |
| 4.3. | Лесенка | 2 | 0,5 | 1 |
| 4.4. | Игра на доске 19х19. Особенности | 4 | 1 | 3 |
| 4.5. | Эффективность хода | 3 | 1 | 2 |
| 4.6. | Ложный глаз (сжимание формы и вбрасывание) | 3 | 1 | 2 |
| 4.7. | Сэки – обоюдная жизнь | 2 | 1 | 1 |
| **5.** | **Соревнования, турниры** | **10** | **-** | **10** | Наблюдение, итоги турнира |
| 5.1. | Атари-го | 2 | - | 2 |
| 5.2. | Турниры на доске 9х9 | 2 | - | 2 |
| 5.3. | Турниры на доске 13х13 | 2 | - | 2 |
| 5.4. | Турниры на доске 19х19 | 2 | - | 2 |
| 6.5. | Анализы партий | 2 | - | 2 |
| **6.** | **Итоговое занятие** | **1** | **-** | **1** | Тест,решение задач |
|  | Итого: | 68 | 22 | 46 |  |

**Содержание учебного плана 1-го года обучения**

1. **Раздел: Вводное занятие**
	1. **Тема: Инструктаж по ТБ. Введение в образовательную программу**

*Теория.* Инструктаж по ТБ, введение в программу. 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.

* 1. **Тема: Этикет Го**

*Теория.* Основные правила поведения во время игры в Го. Как приветствовать перед началом партии друг друга - лёгким поклоном или рукопожатием?

1. **Раздел: Правила игры Го**
	1. **Тема: Дамэ**

*Теория.* Камень (группа камней), имеющий силу (время жизни), выраженную в количестве свободных пунктов – дамэ (яп.). Количество дамэ зависящих от места расположения и формы камней.

*Практика.* Решение задач. Выстраивание в цепочку камней одинакового цвета, которые формируют группу с общим дамэ.

* 1. **Тема: Атари. Захват и спасение камней**

*Теория.* Атари (яп.) – ситуация, в которой у камня (камней) только одно дамэ. Атари грубые и глупые, мудрые и полезные. Атари в направлении первой линии. Атари в направлении своих камней. Разрезающее атари. Захват камней. Камни, у которых нет дамэ. Самый простой способ спасения камней. Соединённые камни одного цвета, расположенные на одной линии на соседних пересечениях.

*Практика.* Игра «Захват и спасение камней».

* 1. **Тема: Контратари**

*Теория.* Спасение камней за счёт захвата камней соперника. Позиция *«сэмэай»* (яп.). Выбор хода, который принесёт наибольшую пользу.

 *Практика.* Решение задач на спасение камней за счёт захвата камней соперника.

* 1. **Тема: Запрещённые ходы**

*Теория.* Запретные ходы, после которых не будет дамэ у вашего камня (камней), или не закрывается последнее дамэ у камня (камней) соперника. Запреты на постановку камня в пункт, где только что был захвачен один камень (правило Го). Правило, которое исключает бесконечное повторение позиции. Позиции при захвате одного камня противника.

* 1. **Тема: Жизнь и смерть групп**

*Теория.* Важный принцип защиты камней, напрямую связанный с запретом на самоубийственные ходы. Группа, у которой есть (или которая может построить), как минимум *«два глаза».*

*Практика.* Решение задач. Игра «На жизнь и смерть в Го». Разбор партий.

* 1. **Тема: Территория**

*Теория.*Как начисляются очки за каждый захваченный камень противника и за каждый окружённый пункт территории? Территория – участок игрового поля, окружённый живыми камнями одного цвета.

*Практика.* Тест «Золотой остров».

* 1. **Тема: Начальные ходы**

*Теория.* Играющие чёрными и белыми камнями. Игровые пункты, образующие пересечения вертикальных и горизонтальных линий. Начало игры на равных на пустом игровом поле.

*Практика.* Решение задач. Игра «Ход в начале игры». Разбор партий.

* 1. **Тема: Завершение партии**

*Теория.* Результативные ходы. Завершение партии. Подсчет набранных очков.

*Практика.* Игра на доске 9х9. Игра «Кисэй». Разбор партий.

**3. Раздел: Техника Го. Доска 13х13**

**3.1. Тема: Соединение и разрезание**

*Теория.* Игра Го – искусство соединения камней. Способы соединения камней. Прямое соединение. Диагональное соединение. Прыжок через один пункт. Разрезание с последующей атакой, приносящее прибыль. Разрезания, как и соединения, бывают прямыми и не прямыми. Выбор цели перед атакой.

*Практика.* Решение задач по соединению и разрезанию. Отработка технических приёмов «Пасть тигра», применяемых в атаке и защите, захват маленькой группы, атака более слабых камней (с меньшим количеством дамэ).

**3.2. Тема: Осторожно, самоатари!**

*Теория.* Самоатари – ход, который ставит свои камни в атари. Какими бывают самоатари (полезные, вредные и неправильные)?

*Практика.* Решение задач по применению хода Самоатари. Игра «Ловушка для дураков». Разбор партий.

**3.3. Тема: Двойное атари**

*Теория.* Двойное атари – один из самых простых и эффективных приёмов захвата камней. Ситуация на доске, когда нападают сразу на две группы и стоит выбор какую спасать.

*Практика.* Отработка приемов захвата камней. Игра «Лучший ход противника – твой лучший ход!». Разбор партий.

**3.4. Тема:** **Игра на доске 13х13, особенности. Свойства угловых точек**

*Теория.* Угловые точки 3х3 – «сан-сан», 4х4 – «хоси», 3х4 – «комоку» и их свойства. Большие ходы.

*Практика.* Решение задач по усилению углового камня (симари) и нападение на угловой камень противника (какари). Игра на доске 13х13. Разбор партий.

**3.5. Тема: Хорошие формы**

*Теория.* Шесть базовых хороших форм соединения между камнями и их основное назначение.

*Практика.* Отработка базовых форм соединения между камнями: ноби, косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и никкен-тоби.

**3.6. Тема: Статус группы**

*Теория.* Понятия живой, мёртвой и неопределённой групп. Живая группа – группа, у которой есть или которая может построить два глаза. Мёртвая группа – группа, у которой нет или которая не может построить два глаза. Неопределённая группа – группа, жизнь которой зависит от очереди хода. Почему мёртвые камни не нужно добивать? Удаление с доски в конце партии. Как строить живые группы или захватывать группы противника? Уровни мастерства.

*Практика.* Тест «Выбирай!»

**3.7. Тема: Захват камней для создания глаза**

*Теория.* Что необходимо, чтобы построить глаз? Захват одного или нескольких камней соперника. Как захватить группу, не закрывая все дамэ?

*Практика.* Решение задач по захвату камней соперника.

**3.8. Тема: Построение территории в центре, в углу и на стороне**

*Теория.* Принципы построения территории в центре поля. Как окружить территорию, при построении непрерывного и не разрушаемого «забора» вокруг неё? Создание территории, где первая линия играет роль уже созданного «забора». Почему не нужно строить «забор на заборе»?

*Практика.* Решение задач: «Создание территорий», «Забор», «Забор на заборе».

**4. Раздел: Техника Го. Доска 19х19**

**4.1. Тема:** **Сеть или гэта**

*Теория.* Своевременная защита своих камней. Техника сеть, при которой один или несколько камней захватываются блокировкой выхода. Захват двух камней при помощи гэта. Техника для лишения противника возможности сделать ход косуми.

*Практика.* Решение задач: «Ловушка», «Блокировка».

**4.2. Тема: Защёлка**

*Теория.* Защёлка – комбинация ходов, в результате которых ловятся три или больше камней противника. Что разрешено в «защёлке» без повторения позиций? Прыжок через один пункт по диагонали.

*Практика.* Решение задач, тест «Защёлка».

**4.3. Тема:** **Лесенка**

*Теория.* Лесенка или Ситё (яп.) – способ захвата камней по форме похожий на лесенку. Последовательность ходов, в которой атакующий преследует группу в атари зигзагообразно по всей доске. Принципы строительства лесенки.

*Практика.* Отработка способов захвата. Тест «Го лестница».

**4.4. Тема:** **Игра на доске 19х19. Особенности**

*Теория.* Какая доска используется для игры? Сколько всего пересечений (пунктов)? Техника захвата камней. Два дамэ. Три дамэ. «Прищепка на нос».

*Практика*. Отработка захвата камней соперника и контроль над пространством игрового поля. Игра на доске 19х19. Разбор партий.

**4.5. Тема:** **Эффективность хода**

*Теория.* Лучшие ходы из возможных в партии. Эффективность хода, зависящая от окружающей позиции.

*Практика.* Решение задач: «Эффективный ход».

**4.6. Тема:** **Ложный глаз (сжимание формы и вбрасывание)**

*Теория.* Ложный глаз. Три типа позиций. Способ создания ложного глаза.

*Практика.* Отработка позиций:

- сжимание камня на второй линии;

- сжимание камня «через пункт» друг от друга;

- сжимание камня «по большой диагонали» друг от друга;

- вброс камня в разрезающий пункт.

**4.7. Тема:** **Сэки – обоюдная жизнь**

*Теория.* Сэки – особые позиции, которые относятся к проблемам жизни и смерти групп. Позиции, когда у групп нет двух глаз, но они считаются живыми. Между безглазыми группами в сэки два или больше общих дамэ. Между одноглазыми группами в сэки одно или больше общих дамэ. В сэки очков нет.

*Практика.* Решение задач по различным позициям.

**5. Раздел: Соревнования, турниры**

**5.1. Тема:** **Атари-го**

*Практика.* Соревнование. Участие обучающихся в турнирах школьного, районного и городского уровней.

**5.2. Тема:** **Турниры на доске 9х9**

*Практика.* Игра на поле 9х9 до пяти (десяти) захваченных камней. Закрепление основных правил на маленьком игровом поле. Разбор партий.

**5.3. Тема:** **Турниры на доске 13х13**

*Практика.* Закрепление основных правил и отработка навыков завершения партии. Разбор партий.

**5.4. Тема:** **Турниры на доске 19х19**

*Практика.* Применение накопленных знаний в турнирных партиях. Разбор партий.

**5.5. Тема:** **Анализы партий**

*Практика.* Развитие понимания принципов игры го в процессе анализа партий, принятия решений, оценки использования приемов игры.

**6. Раздел: Итоговое занятие**

*Практика.* Тесты, решение задач. Подведение итогов работы за год.

Учебный план 2-го года обучения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем | Количество часов | Формыаттестации / контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| **1.** | **Вводное занятие** | **1** | **1** | **-** | Беседа, опрос |
| 1.1. | Инструктаж по ТБ. Правила поведения во время игры Го | 1 | 1 | - |
| **2.** | **Начало партии** | **17** | **3** | **14** | Наблюдение, опрос, тест, решение задач |
| 2.1. | Начало партии на доске 19х19 | 4 | 1 | 3 |
| 2.2. | Развитие от одного камня | 4 | - | 4 |
| 2.3. | Атака угла (какари) и простые ответы | 5 | 1 | 4 |
| 2.4. | Защита угла (симари). Большие ходы в начале партии | 4 | 1 | 3 |
| **3.** | **Технические приёмы** | **13** | **1** | **12** | Наблюдение, опрос, тест, решение задач |
| 3.1. | Настоящие и ложные глаза | 5 | 1 | 4 |
| 3.2. | Типы соединений | 4 | - | 4 |
| 3.3. | Свободный ситё | 4 | - | 4 |
| **4.** | **Техника середины****игры** | **21** | **5** | **16** | Наблюдение, опрос, тест, решение задач |
| 4.1. | Цукэ – ханэ – ноби | 3 | 1 | 2 |
| 4.2. | Дзёсэки  | 3 | 1 | 2 |
| 4.3. | Хорошие и плохие формы. Пасть тигра и пустой угол | 3 | 1 | 2 |
| 4.4. | Глазные формы из четырёх, пяти, шести пунктов | 4 | 1 | 3 |
| 4.5. | Ёсэ. Стоимость хода | 4 | - | 4 |
| 4.6. | 4-х, 5-ти и 6-очковые накадэ | 4 | 1 | 3 |
| **5.** | **Соревнования, турниры** | **14** | **-** | **14** | Наблюдение, итоги турнира |
| 5.1. | Турниры на доске 13х13 и 19х19 | 10 | - | 10 |
| 5.2. | Анализы партий | 4 | - | 4 |
| **6.** | **Итоговое занятие** | **2** | **-** | **2** | Тест, решениезадач |
|  | Итого: | 68 | 10 | 58 |  |

**Содержание учебного плана 2-го года обучения**

**1. Раздел: Вводное занятие**

**1.1. Тема: Инструктаж по ТБ. Правила поведения во время игры Го**

*Теория.* Введение. Обсуждение планов работы на новый учебный год. Основные правила поведения во время игры Го.

**2. Раздел: Начало партии**

**2.1. Тема:**  **Начало партии на доске 19х19**

*Теория.* Свойства угловых точек. Правильная постановка камня в углу. Особенности ведения игры на доске 19х19.

*Практика.* Тест «Начало».

**2.2. Тема:**  **Развитие от одного камня**

*Практика.*Отработка ходов:

- удлинение (ноби или «ход улитки»);

- ход по диагонали (косуми или «прыжок муравья»);

- прыжок через пункт (тоби);

- прыжок через два пункта (никентоби);

- Кэйма («прыжок коня»);

- Огэйма («большой прыжок коня»).

**2.3. Тема:**  **Атака угла (какари) и простые ответы**

*Теория.* Атака угла (какари) и простые ответы. Рекомендации в начале партии. Атака через пункт или через два пункта. Близкий ход (по диагонали или вплотную к камню соперника), подставленный под атаку своего камня. Какари - розыгрыш угла. Варианты ходов.

*Практика.* Игра на доске 19х19. Разбор партий.

**2.4. Тема:**  **Защита угла (симари). Большие ходы в начале партии**

*Теория.* Симари — один из возможных ходов в начале партии. Расположение камней симари не ниже третьей линии. Большие пункты в начале партии, которые делятся на четыре класса по их относительной ценности. В каком порядке обычно эти пункты разыгрываются? К чему может привести нарушение этого порядка?

*Практика.* Решение задач. Разбор партий.

**3. Раздел: Технические приёмы**

**3.1. Тема:** **Настоящие и ложные глаза**

*Теория.* Кто контролирует важные пункты вокруг глаза? Контроль важного пункта на второй линии. Контроль важных пунктов через пункт друг от друга. Контроль важных пунктов по большой диагонали друг от друга. Контроль разрезания.

*Практика.* Построение глазных форм с трёх пунктов: «Три в линию» и «Уголок». Решение задач «Настоящие и ложные глаза».

**3.2. Тема:** **Типы соединений**

*Практика.* Решение задач: Прямое соединение «Пасть тигра». Двойное соединение «Пасть тигра». Соединение прыжком (тоби). «Бамбуковое» соединение.

**3.3. Тема:** **Свободный ситё**

*Практика.* Решение задач: Сеть с двумя дамэ, Сеть с тремя дамэ. Игра: «Удар по носу», «Удар в животик», «Антибамбуковый».

**4. Раздел: Техника середины игры**

**4.1. Тема:** **Цукэ – ханэ – ноби**

*Теория.* Цукэ – ханэ – ноби — это комбинация из трёх ходов применяется во многих стандартных розыгрышах.

*Практика.* Решение задач «Комбинация из трёх ходов».

**4.2. Тема:** **Дзёсэки**

*Теория.* Угловые дебюты (дзёсэки). Основные дзёсэки пункта 4-4, 4-3 и 3-3, ключевые идеи дзёсэки, рекомендации, как выбрать те или иные дзёсэки в зависимости от расположения других камней на доске.

*Практика.* Тест «Угловой дебют».

**4.3. Тема:** **Хорошие и плохие формы. Пасть тигра и пустой угол**

*Теория.* Форма является одной из основных понятий го. Хорошие и плохие формы. Все взаимосвязи между выставленными на доску камнями осуществляются через форму. Пасть тигра – хорошая форма, которая применяется как в атаке, так и в защите. Пустой угол – образец неэффективной формы.

*Практика.* Решение задач: «Хорошие и плохие формы». Тест «Пасть тигра».

**4.4. Тема:** **Глазные формы из четырёх, пяти, шести пунктов**

*Практика.* Решение задач: «Четыре в линию», «Согнутая четвёрка», «Змейка», «Зигзаг», «Ступени», «Пирамидка», «Квадратик». «Автомобильчик», «Цветок сливы», «Кролик», «Жучок».

**4.5. Тема:** **Ёсэ.** **Стоимость хода**

*Теория.* Цель игры. Как набрать больше очков, чем соперник? За что начисляются очки? Каждый ход имеет стоимость, выраженную в очках.

*Практика.* Тест «Стоимость хода».

**4.6. Тема:** **4-х, 5-и и 6-очковые накадэ**

*Теория.* Накадэ (яп.) – камень или группа камней, которая не даёт построить два глаза, убивает группу соперника.

*Практика.* Решение задач: «Пирамидка», «Квадратик», «Автомобильчик», «Кролик».

**5. Раздел: Соревнования, турниры**

**5.1. Тема:** **Турниры на доске 13х13 и 19х19**

*Практика.* Участие обучающихся в турнирах школьного, районного уровней. Закрепление основных правил и отработка навыков завершения партии. Разбор партий.

**5.2. Тема:** **Анализы партий**

*Практика.* Развитие понимания принципов игры Го в процессе анализа партий, принятия решений, оценки использования приемов игры.

**6. Раздел: Итоговое занятие**

*Практика.* Тесты, решение задач. Итоги работы программы «Школа игры в Го».

* 1. **Планируемые результаты 1 – го года обучения**

**Личностные результаты:**

*У* *обучающегося будет:*

- заинтересованность к занятиям игры в ГО.

*Обучающийся будет:*

 - проявлять волевые качества, желание думать самостоятельно и принимать взвешенные решения.

**Метапредметные результаты:**

*Обучающийся приобретёт:*

- внимательность, собранность и усидчивость;

- умение анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

- способность запоминать необходимую информацию для использования в игре и анализа партий;

- умение контролировать свое поведение, владеть собой, своими движениями, своей речью при сотрудничестве со сверстниками, уважительно относится к сопернику.

**Предметные результаты:**

*Обучающийся будет знать:*

- правила игры Го, технические приёмы и комбинации.

- базовые понятия: дамэ, атари, ко, дзесэки;

- технические приемы: «сеть», «защелка», двойное атари, «лесенка».

*Обучающийся будет уметь:*

- активно вести игровую партию;

- защищать свои камни, атаковать камни противника;

- огораживать территорию, атаковать территорию противника.

 **Планируемые результаты 2 – го года обучения**

**Личностные результаты:**

*У обучающегося будет:*

 - уверенность в своих силах, возможность преодолевать различные трудности;

**Метапредметные результаты:**

*Обучающийся приобретёт:*

- умение ставить цель, выстраивать план действий, находить и формулировать решение задач;

 - способность контролировать свои мысли, эмоции и действия, чтобы достичь необходимой цели.

**Предметные результаты:**

 *Обучающийся будет знать:*

- живые и мертвые группы, живые и мертвые формы.

 *Обучающийся будет уметь:*

- планировать нападение на группы противника, организовать защиту своих

камней;

- делать большие ходы в начале партии;

- представлять информацию и продукт собственной деятельности в символической форме (работа на гобане в процессе игры).

 **Раздел № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

 **2.1 Условия реализации программы**

**1. Материально-техническое обеспечение:** используется помещение кабинета №6 с его оборудованием.

Комплекты – наборы для занятий игры в Го (игровые камни, доски 9х9 и 13х13, доски 19х19) - 10 шт.

Наглядно-иллюстрационный материал по темам: формы камней, приёмы захвата камней, фусэки, дзёсэки, ёсэ.

Раздаточный материал – учебные тетради с комплектом задач.

**2. Учебно-методическое и информационное обеспечение:**

Информационное обеспечение – аудио-, видео-, фото-, интернет- источники. Информационно-коммуникационные средства (программные средства):

* [http://gofederation.ru/](http://gofederation.ru/%20%20) - информация о турнирах, новости.
* Популярные игровые сайты: [http://www.gokgs.com/,](http://www.gokgs.com/) <https://online-go.com/>, Партии профессиональных игроков: [https://www.go4go.net/go/,](https://www.go4go.net/go/)
* Решение задач: <https://tsumego-hero.com/>,
* Стандартные варианты: [http://www.josekipedia.com/ .](http://www.josekipedia.com/%20%20.)

Кадровое обеспечение – педагог дополнительного образования, участвующий в реализации общеобразовательной программы.

Методические материалы – обеспечение программы методическими видами печатной и иной продукции (пособия, дидактические материалы).

 **Нормативно-правовая база**

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами, регулирующими сферу дополнительного образования детей и с учётом ряда методических рекомендаций:

− федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

− концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

− паспорт федерального проекта «Успех каждого ребёнка» (утверждён на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3);

− приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

− постановление Главного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 г. «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей молодежи»;

− методические рекомендации по составлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, утвержденных приказом Министерства образования Приморского края от 31 марта 2022 года № 23а-330.

**2.2 Оценочные материалы и формы аттестации**

Реализация программы предусматривает текущий, промежуточный и итоговый контроль.

*Текущий контроль* проводится в течение всего времени обучения. Цель текущего контроля – определить степень и скорость усвоения каждым обучающимся материала. В качестве форм текущего контроля могут использоваться наблюдение, беседа, опрос, решение задач.

*Промежуточный контроль* проводится по итогам обучения за полугодие, с 15 декабря по 30 декабря, в форме теста и решения задач (выполнение контрольных упражнений).

*Итоговый контроль* проводится оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной программы по завершению всего периода обучения по программе, в форме итоговых турниров и теста.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение:

* 1. активность участия во всех проводимых мероприятиях;
	2. позиционирование себя членом клуба игры Го;
	3. самоконтроль и уверенность в поведении и деятельности;
	4. привлечение к занятиям других детей;
	5. умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
	6. участие в социально-значимых мероприятиях и акциях;
	7. вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

Оценка результатов

Для отслеживания образовательных результатов, используются следующие уровни шкалы оценки:

1. Высокий результат – полное освоение содержания;

2. Средний – базовый уровень;

3. Низкий – освоение материала на минимально допустимом уровне.

**Первый год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Форма контроля** | **Уровень освоения материала** | **Зачетные требования** |
| Текущий контроль | Низкий | 11 место и ниже по итогам турниров в учебном году |
| Средний | 4-10 места по итогам турниров в учебном году |
| Высокий | 1-3 места по итогам турниров в учебном году |
| Промежуточный контроль | Низкий | Игра по правилам в 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 |

**Второй год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Форма контроля** | **Уровень освоения материала** | **Зачетные требования** |
| Текущий контроль | Низкий | 11 место и ниже по итогам турниров в учебном году |
| Средний | 4-10 места по итогам турниров в учебном году |
| Высокий | 1-3 места по итогам турниров в учебном году |
| Промежуточный контроль | Низкий | Игра по правилам в 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 |

**2.3 Методические материалы**

**Методы и приемы:**

- методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой; применяются при объяснении нового материала, закреплении пройденного, отработки навыков игры в Го;

- методы воспитательного воздействия: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация; применяются для выработки полезных образовательных навыков и привычек, формирования личностных

качеств – ответственности и дисциплины.

**Формы обучения**

Основной формой обучения является групповое учебно-тренировочное занятие. Кроме того, наряду с групповыми, возможно и проведение индивидуальных занятий с более перспективными, одарёнными детьми. В этом заключается дифференцированный подход к обучающимся, умение моделировать учебную ситуацию в зависимости от сложившихся нюансов деятельности.

**Виды занятий**

Реализация программы «Школа игры в Го» предполагает следующие виды занятий: групповые занятия; игра на турнире.

1. Групповые занятия:

- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;

- диалог: «столкновение» двух противоположных точек зрения.

Пример: обсуждение «жизни и смерти» группы либо поиск большого хода на доске. Обучающиеся заранее получают материал к занятию и готовятся к полемике; разбор партии: проводится анализ только что сыгранной партии или партии на турнире, партии профессионалов; решение задач: задачи раздаются на листочках или размещаются на демонстрационной доске тренировочные партии с преподавателем, другим обучающимся за компьютером; просмотр и обсуждение учебно-познавательных фильмов.

2. Игра на турнире:

- обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие разрядным нормам турнира;

- тематические турниры по определенным дзёсэки, позициям ёсэ;

- сеансы одновременной игры против тренера или других более сильных игроков; тренировочные партии или турниры с укороченным контролем времени: 20 или 15 мин. на всю партию;

- товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими коллективами;

- партии с консультацией: одна группа обучающихся играет против другой, имея право совещаться по поводу выбора хода.

**2.4 Календарный учебный график**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы образовательного процесса | 1 год | 2 год |
| Продолжительность учебного года, неделя | 34 | 34 |
| Количество учебных дней | 68 | 68 |
| Продолжительность учебных периодов | 1 полугодие |  02.10.2023-29.12.2023 |  01.10.2024-30.12.2024 |
| 2 полугодие |  08.01.2024-31.05.2024 |  08.01.2025-31.05.2025 |
| Возраст детей, лет | 10-17 | 10-17 |
| Продолжительность занятия, час | 1 | 2 |
| Режим занятия | 2 раза/нед | 2 раза/нед |
| Годовая учебная нагрузка, час | 68 | 68 |

**2.5 Календарный план воспитательной работы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Мероприятие** | **Объём** | **Временные границы** |
| 1 | Родительское собрание «Знакомство с программой обучения» | 1 | октябрь |
| 2 | Развлекательная программа «Новогодний марафон»  | 1 | декабрь |
| 3 | Участие в неделе науки | 1 | март |
| 4 | Родительское собрание «Наши успехи» | 1 | май |

Раздел №3. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Динерштейн А.Г., Марьясова М.С. Юный император учится играть в Го. М.: Russian Chess House, 2019.

2. Емельянов М.С. Игра императоров. Стратегии Го для жизни, бизнеса и войны. М.: Эксмо, 2023.

3. Кожунков А.В. Научитесь играть в Го! М.: Онлайн принт, 2020.

**Ссылки на электронные ресурсы:**

1. ГоБиблиотека. [Электронный ресурс] URL: <https://rusgolib.gofederation.ru/Vxod> (дата обращения: 10.05.2023).
2. Искусство игры в ГО. [Электронный ресурс] URL: <https://masterok.livejournal.com/2758871.html> (дата обращения: 10.05.2023).