Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
центр детского (юношеского) технического творчества
Красногвардейского района Санкт-Петербурга
«Охта»

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта»
Протокол №_____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом №269.1 от 27.05.2026
Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта»
_____Н.Л. Иванова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Владелец Иванова Наталья Леонидовна
Действителен с17.04.2026 по 11.07.2027

Дополнительная общеразвивающая программа
«ИГРА ГО: СТРАТЕГИЯ И МЫШЛЕНИЕ»

Возраст обучающихся: 7-17 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Велескевич Владимир Павлович,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность: физкультурно-спортивная.

Адресат программы: дети 8-16 лет.

Актуальность программы в том, что направление ее предметной деятельности созвучно задачам Концепции Развития дополнительного образования до 2025 года. Развитие дополнительного персонального образования как ресурса мотивации личности к познанию, творчеству, труду, искусству и спорту; проектирование мотивирующих образовательных сред как необходимого условия "социальной ситуации развития" подрастающих поколений. Игровая ситуация Го создает именно такую среду, которая побуждает подростков и молодежь включаться в активную мыслительную деятельность, коммуникацию и создает индивидуальный маршрут развития каждого ребенка. Программа прививает ребятам навыки творческого сотрудничества, социального взаимодействия. Исследования отечественных и зарубежных психологов свидетельствуют о том, что одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше – это «внутренний план действий». Данное направление является одним из актуальных в настоящее время.

Новизна программы в ее модульном подходе. Материал составлен по модулям:

- Введение в игру Го.
- Малая Го. Игра 9*9.
- Среднее Го. Игра 13*13
- Большое Го. Игра 19*19

Уровень освоения: общекультурный.

Объем и срок освоения программы: 1год.

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре Го.

Задачи:

Обучающие:

- формирование у обучающих представлений стратегических и тактических основ игры Го;
- Формирование навыков использование действия моделирования ходов в процессе игры и овладение широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы техники игры Го;
- Формирование способности принимать игровую задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

Развивающие:

- Формирование личностной мотивации освоения стратегии и тактики игры Го, ориентация на моральные нормы Го и их выполнение;
- Развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- Развить навыки групповой работы; способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями; заложить идеи развития у детей собственной активности, целеполагания, личной ответственности.

Воспитательные:

- Воспитание у обучающихся основ культуры Го;
- Воспитание взаимодействия с педагогом и соперниками по игре, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности.
- Воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени.

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные:

- знание стратегических и тактических основ игры Го;
- навыки использования действия моделирования ходов в процессе игры и овладение широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы техники игры Го;
- способность принимать игровую задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

Метапредметные:

- личностная мотивация освоения стратегии и тактики игры Го, ориентация на моральные нормы Го и их выполнение;
- интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- умение работать в группе.

Личностные:

- умение взаимодействия с педагогом и соперниками по игре, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности;
- целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени;

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Язык реализации: осуществляется на государственном языке РФ – русском языке.

Форма обучения: очная.

Срок реализации программы: 1 год, возраст обучающихся 8-16 лет.

Условия набора и формирования групп: в группу принимаются обучающиеся без предварительного отбора на основании заявления родителей.

Форма занятий:

Групповая: Численность обучающихся в одной группе 15 человек, что соответствует новым санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам для учреждений дополнительного образования.

игра на турнире.

- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
- семинар: один или несколько учащихся готовят для выступления доклад на определенную теоретическую тему; группа и преподаватель выступают в роли слушателей и оппонентов;
- диалог: «столкновение» двух противоположных точек зрения. Пример: обсуждение «жизни и смерти» группы либо поиск большого хода на доске. Учащиеся 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 решаются на компьютере;

- тренировочные партии с преподавателем, другим учащимся или компьютером.

Игра на турнире:

- обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие разрядным нормам турнира;
- тематические турниры по определенным дзёсэкам, позициям ёсэ;
  сеансы одновременной игры против тренера или других более сильных игроков;
- тренировочные партии или турниры с укороченным контролем времени: 20 мин. или 15 мин. на всю партию;
- товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими коллективами;
- партии с консультацией: одна группа учащихся играет против другой, имея право совещаться по поводу выбора хода.

Формы контроля и подведения итогов реализации программы: Подведение итогов реализации образовательной программы, промежуточная и итоговая аттестация обучающихся. В течение года обучающиеся вместе с педагогом проводят турниры в конце каждого полугодия, принимают активное участие в турнирах и соревнованиях разного уровня (окружных, городских, региональных).

Материально-техническое обеспечение

комплекты Го, часы, демонстрационная доска, наличие компьютеров и специальных обучающих программ (желательно).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля\ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в игру Го.	24	10	14	промежуточная
1.1	Общие понятия Го.	4	2	2	
1.2	Принципы Го.	8	4	4	
1.3	Территория.	12	4	8	
2	Малая Го. Игра 9*9.	40	16	24	промежуточная
2.1	Тактика Го.	8	4	4	
2.2	Стратегии.	8	4	4	
2.3	Технические приёмы.	12	4	8	
2.4	Ключевые точки.	12	4	8	
3	Среднее Го. Игра 13*13	40	16	24	промежуточная
3.1	Базовые сложные формы.	8	4	4	
3.2	Формы и ключевые точки.	8	4	4	
3.3	Крепости.	12	4	8	
3.4	Малые и большие группы.	12	4	8	
4	Большое Го. Игра 19*19	40	18	22	промежуточная
4.1	Пространство Го.	8	4	4	
4.2	Прогнозы и сравнения.	12	4	8	
4.3	Математика и образы в игре Го.	16	8	8	
5	Тестирование. Подведение итогов	4	2	2	Итоговая
	Итого:	144	60	84	

Приложение 1

УТВЕРЖДЕН

Приказ №_ от_____

Директор ГБОУ гимназии №664

_____Н.А. Романова

«___» _____20____г

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

реализации дополнительной общеразвивающей программы

«Настольная игра Го»

на 20___/20___ уч.год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 группа				36	144	2 раза в неделю по 2 часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Тема 1 Введение в игру Го.

Тема 1.1 Общие понятия Го.

Теория: Как играть в Го. Правила Го. История Го.

Практика: беседа по истории Го.

Тема 1.2 Принципы Го

Теория: Принятия решений во время игр. История Го. Понятие Территории. Захват камней. Лестница «ситё»

Практика: Обсуждение: знать термины: активных игровых действий (атари, симари, хираки, утикоми)

Тема 1.3. Территория

Теория: «Золотой остров» - территория. Главный игровой элемент игры Го. Ориентировка в пространстве игрового поля.

Как захватывать камни и группы камней.

Системные разделы игры (фусеки, джосеки, тюбан, йосе).

Начало игры, середина, окончание.

Практика: Игра: ориентировка в пространстве.

Тема 2. Малая Го. Игра 9*9.

Тема 2.1. Тактика Го

Теория: Полноценная игра на учебной доске 9х9.

Ко. Другие правила и традиции Го. Этикет Го

– как Головоломка. Го задача, как квест. Решение задач.

Практика: проработка правил захвата группы камней, условий их существования на игровом пространстве.

Тема 2.2 Стратегии.

Теория: «Живая черепаха». ЖИС. Способы упрощения сложной позиции до базовой формы.

Приёмы защиты и атаки как приоритет из других ходов. «Накаде» - центр форм

Практика: Игровая ситуация в стратегии.

Тема 2.3. Технические приёмы.

Теория: Приемы для завоевания превосходства.

Атака и защита. Связь тактики и стратегии Го.

Соединение и разделение, как основные приёмы Го. Решение задач. Выработка методики решения.

Практика: Отработка технических приемов.

Тема 2.4 Ключевые точки.

Теория: Формы на основе базовых. Использование Ключевых точек формы для атаки и защиты. Хадзама.

Последнее правило Го - «Магари симоку». Разница японских и китайских правил

Практика: Отработка технических приемов.

Тема 3 Среднее Го. Игра 13*13

Тема 3.1 Базовые сложные формы.

Теория: Захват 1,2,3 камней. Запрещённые ходы.

«Рисунок камнями» - дзёсеки. Понятие устойчивых последовательностей ходов.

Практика: Отработка базовых и сложных форм.

Тема 3.2. Формы и ключевые точки.

Теория: «Обезьянье Го»: хитрые ходы и зеркальное Го. Формы и ключевые точки в задачах на ЖиС. «Забытый чемодан». Формы из шести пунктов. Объединение «дзесек» и ЖиС. Распространённые ошибки при вторжении в сан-сан. (хане, тигр, пустой треугольник и др). L крепость Разные варианты атаки и выживания «L».

Практика: отработка форм и ключевых точек.

Тема 3.3 Крепости.

Теория: Большие пространства «крепости» - Разрушение крепостей. Сравнительный анализ разных территорий, как по форме по размерам, так и по месту расположения. 9х9,13х13, 19х19. Знакомство с игровым полем 13х13. Основные отличия от 9х9 и 19х19. Стратегия игры на 13х13. Захват углов.

Практика: Отработка – разрушение крепости в игре.

Тема 3.4. Малые и большие группы.

Теория: Маленькие группы и большие мойо. Угловая защита Количественное сравнение эффективности камней. Поннуки – самая маленькая живая группа. Три камня в ряд (сан-рен-сей), четыре камня в ряд (ё-рен-сей).

Практика: Отработка форм и ключевых точек.

Тема 4. Большое Го. Игра 19*19

Тема 4.1. Пространство Го.

Теория: Подготовка к большому Го. Освоение больших пространств Го.

Практика: Отработка пространства.

Тема 4.2. Прогнозы и сравнения.

Теория: Сравнения. Образы Го. Восприятие событий на игровом поле Го. Прогнозирование событий в Го. Партия профессионалов 19х19.

Практика: анализ, презентация партий профессионалов.

Тема 4.3. Математика и образы в игре Го.

Теория: Образное и математическое объяснение негармоничных форм. Пустой треугольник L, Гипсовая рука, «Косточка сливы» или крестик, Пельмень, утюг, шляпа и другие персонажи, Пасть тигра, «Кейма», «тоби». Сложные формы как совокупности простых. «Квадрат и круг» основа большинства форм Го. Изучение базовых форм. Простые группы. «Кагэма» - ложный глаз, «Миаи» - связанные точки. Любительские и профессиональные Кю и даны. Рейтинг. Игра на форе – гандикап.

Практика: отработка форм.

Тема 5. Тестирование. Подведение итогов.

Практика: Присвоение разрядов. Определение готовности учеников для игры на среднем и большом поле 13х13, 19х19

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методическое обеспечение:

Программы 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
3. 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 интерне

Список литературы:

1. Акира, Исида. Атака и защита. / Акира, Исида, Джеймс Дэвис.– Киев. – 2008.
2. Бозулич, Р. Научись играть в Го. / Р. Бозулич, 1 часть Игра Го для начинающих. – Бозулич, Ричард. Стань сильным в Го. / Ричард Бозулич. Ч.1,2. – Ижевск. – 2005.
3. Вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам. [Электронный ресурс] / Электронные данные. – http://go-game.ru/uchebnik-go (дата обращения 02.08.21)
4. Есинори, К. Задачи по Го для начинающих. / К. Есинори, том 3. – М. –2005.
5. Есинори, К. Энциклопедия Го-проблем для начинающих. / К. Есиноре, том 1-2. – М.– 2004.
6. Кожунков, А.В. Программа внеурочной деятельности Игра Го. / А.В. Кожунков. Магадан. – 2015.
7. Косуги, К. 38 основных дзесэки. / К. Косуги. – М.– 2005.
8. Панюков, Е.Л. Задачи для начинающих. / Е.Л. Панюков. – Челябинск. – 2016.
9. Санкин, В. Е. Дополнительная общеобразовательная программа «ИГРА ГО» / В.Е. Санкин. – М. 2016.
10. Харуяма, Исаму. Основы техники Го. / Харуяма Исаму, Йосиаки Нагахара.– Новосибирск. – 2008.
11. Шикшин, В. Д. Теория и практика сэмиай / В. Д. Шишкин. – Казань.– 2003.
12. Янсен, Ф. Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих. / Ф.Янсен. – М. – 2001.