

Отдел образования администрации МО
«Полесский городской округ» Калининградской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Залесовская средняя общеобразовательная школа»

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
от «24» 08 2021г.
Протокол № 1



Утверждаю
Директор МБОУ «Залесовская СОШ»
Акимов В.М.
«24» 08 2021г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Игра Го и логические игры»**

Возраст обучающихся: 9-15 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:
Проценко Надежда Анатольевна
учитель физкультуры

п. Залесье, 2021 г.

Пояснительная записка

Го – дальневосточная настольная стратегическая игра (япоск. – го, китайск.–вейчи, корейск. – бадук). Старейшая из известных стратегических игр в мире (известна около 4000 лет; первая сохранившаяся запись партии – 150 г. н.э.). Старое русское название – «облавные шашки».

Играется на расчерченной в клетку доске (19x19 линий) комплектом из 361 камня (181 – черных, 180 – белых), учебный набор состоит из доски 13x13 линий и 149 камней. Двое игроков по очереди выставляют камни на доску, огораживая камнями «территорию». В процессе игры можно «съесть» камни противника («съеденные» камни в дальнейшем участвуют в подсчете). Выигрывает игрок, чья территория (с учетом «съеденных» камней или «пленников») в конце игры оказывается большей.

Изначально игра символизировала борьбу двух воюющих государств. В процессе развития символическое значение значительно расширилось благодаря истолкованию ситуаций и положений игры в контексте даосской философии (достижение мировой гармонии через борьбу двух конфликтующих начал «темного» - инь и «светлого» - ян).

Новизна, оригинальность и педагогическая целесообразность представленной методики

В России логические игры традиционно представлены шахматами и шашками. Игра Го не уступает обозначенным играм по сложности и глубине игры, но при этом отличается очень низким порогом входа – фактически, в ней есть одно единственное правило – правило захвата камня и естественным образом вытекающие из него следствия.

Занятия можно разделить на два направления: ставящие в основу угла теорию и осмысление стратегии игры (с дальнейшим их приложением к конкретной игровой практике) и техническое развитие игрока (с дальнейшим развитием его понимания стратегии игры).

В первом случае, занятия обычно делятся на два типа: лекции по теории игры (законченные «блоки»: сан-ренсей фусеки, китайское фусеки, форова игра и т.п.) и игровая практика (игровые дни). Нарботка технических навыков предоставляется непосредственно учащимся (в процессе игры или при самостоятельном «домашнем» решении задач), т.к. на занятиях недостаточно времени для большого количества игровых партий.

Во втором случае занятия, наоборот, строятся вокруг наработки технических навыков: отбор наиболее способных к «счету» учеников, развитие у них т.н. «комбинаторного зрения» (видение отдельного технического варианта как единого блока), разбор партий профессионалов, через анализ смены различных тактических ситуаций на доске. Изучение различных теорий здесь становится «самостоятельной работой». Учащийся самостоятельно, в свободное время, прочитывает теоретические работы японских или корейских профессионалов, посвященные тем или иным конкретным проблемам и осмысляет их применительно к своему уровню и стилю игры.

Это разделение исходит из самой природы Го, игры в равной мере сочетающей технику и интуицию, тактический расчет и стратегическое решение

Однако, с точки зрения предлагаемой программы успех обучения заключается не в превалировании определенных элементов, а в гармоничном взаимодействии всех элементов игры. В ходе реализации программы, на каждом занятии, мы стараемся сочетать в равных долях работу над:

- тактическими и стратегическими составляющими игры (решение технических задач, разборы концепций)
- различными видами технических задач развитием навыков всех стадий игры
- устойчивыми и импровизационными моделями тактических розыгрышей классическими и новаторскими идеями и решениями.
- При этом материал распределяется по возможности равным образом на все применяемые формы обучения: лекции, разборы партий (собственных и профессиональных), решения задач, коллективные обсуждения, домашние работы. К каждому уроку составляется план и подготавливается домашнее задание, учитывающие текущий темп освоения материала, необходимость закрепления тех или иных навыков.

При этом особое психологическое и культурное пространство, формирующееся в группе вокруг собственно игры, воспринимается как неотъемлемая часть игры; формирование этого пространства включается в процесс обучения, что, как показывает практика, способствует техническому росту игрока. Таким образом, особую важность приобретает проблема сбалансированности всех типов обучения в процессе занятий; наличие занятий в форме «сообщений и бесед», культурно - досуговых мероприятий (в том числе с привлечением взрослых игроков и родителей учеников).

Сбалансированность всех элементов означает отсутствие давления на ребенка, позволяет выявлять и развивать сильные стороны каждого ученика. И, что не менее важно, растить в одной секции, в одной среде, как будущих чемпионов, так и просто любителей и ценителей игры, без ущерба психологическому здоровью детей, без навязчивого разделения на «сильных» и «слабых», «быстрых» и «медленных», «способных» и «не способных». В этом смысле стоит напомнить, что Го – единственная в мире игра, в которой в равной мере оказываются важны тактические и стратегические способности, навыки точного расчета и интуитивного конструктивного решения, окончательная просчитываемость (на глубину до 130-140 ходов) технического варианта и принципиальная непросчитываемость (до 60 000 вариантов на последовательность) выбора стратегического варианта развития камней.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ -3242).

6. О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ -3564).

7. Устав МБОУ «Залесовская СОШ».

Актуальность программы.

Актуальность (Го в современно мире)

Хотя история Го на считывает около 4000 лет, популярность этой игры в мире за последние 50 лет необычайно возросла. Дело в том, что в отличие от любых других интеллектуальных настольных игр, стратегические модели и концепции, усваиваемые игроками Го в процессе обучения, имеют не абстрактное знание, но прямое применение в таких областях как бизнес, экономика и управление. Действительно, в отличие, например, от шахмат (с принятой фиксированной расстановкой фигур в начале игры, и конечной целью – захватом короля), в Го нет ни начальной расстановки, ни условной цели, приносящей победу: группы борются между собой, живут и умирают, распространяют свое влияние, захватывают новые территории и все это может быть напрямую экстраполировано на современные экономические процессы. Победа в игре зависит от постоянного анализа ситуации в терминах слабости и силы, свободы и ограниченности, неопределенности и узко направленности. Стратегические модели и концепции, предлагаемые Го для решения той или иной ситуации, возникающей на доске, приложимы к жизни, в особенности – к бизнесу: к жизни и развитию компаний в условиях современной экономической системы.

Го это игра, в которой противники состязаются в захвате территории – чем больше, тем лучше. Поскольку невозможно запретить противнику захватить некоторую территорию, то каждый участник должен играть так, чтобы увеличить свою территориальную прибыль и минимизировать ее у соперника. Соревнование за территорию происходит в разных частях доски – в углах, вдоль сторон и в центре. Игрок может потерять в одной части доски, но компенсировать приобретениями в другой. Именно поэтому сегодня специалисты по экономике и управлению часто видят в Го аналитическую модель бизнеса – игру в которой не условные средневековые воины захватывают земли, а современные компании пытаются поделить рынок между собой.

Начиная с 1995 года, когда Миура Ясуюки (бывший исполнительный директор компании Джапан Эйрлайнс) опубликовал книгу «Го: Азиатская парадигма бизнес стратегии», в которой рассказал, как он использовал стратегию Го в много миллиардном бизнесе в Соединенных Штатах Америки и привел много примеров того, как японские фирмы применяют ее в своем стратегическом планировании, терминология Го начинает проникать в экономические курсы университетов и бизнес-колледжей. С другой стороны, в настоящее время практически ни один учебник по Го не обходится без того, чтобы не упомянуть о практическом приложении той или иной описываемой модели. Ярчайшим примером подобного рода деятельности могут явиться книги, статьи и лекции американского пропагандиста и энтузиаста игры Ричарда Бозулича. В последние годы и в России выходят книги российских авторов, в которых уделяется значительное внимание соотношению стратегий Го и стратегий управления и бизнеса. Постепенно Го начинает преподаваться на отдельных кафедрах высших учебных заведений, многие крупные бизнес-компании включают игру Го в бизнес-тренинги, проводимые для обучения персонала.

Бесспорно, роль Го в общественной жизни азиатских стран существенно выше, чем в любых других странах. Это вполне естественно, ведь Го— это не только часть национальной культуры, но и, в какой-то мере, выражение восточного миропонимания. Из 100 миллионов человек, играющих Го в мире, 98% – это жители азиатских стран: Китая, Японии, Кореи, Тайваня. В Южной Корее игра Го объявлена национальным достоянием, сильнейшие игроки пользуются серьезными социальными льготами, а численность активных игроков в стране с населением 45 миллионов человек составляет около 10 миллионов игроков. Важным обстоятельством является то, что во многих азиатских странах уровень игры в Го является своеобразным индикатором успешности, например, в Японии список членов Национальной Ассоциации Го почти полностью дублирует список высших персон японского бизнеса и политики. Постепенно Го становится престижным в остальных странах. Сегодня невозможно не заметить изменений, происходящих в этой области. За последние несколько десятилетий в ряде европейских стран и Америке число детей, занимающихся Го, увеличилось на порядок. В таких странах, как например Румыния, сегодня более 20 000 детей занимаются Го; а сама игра включена в ряд «предметов по выбору», предлагаемых средне образовательными школами (наряду с музыкой, рисованием и хореографией). Ежегодно проводятся европейские чемпионаты, в том числе и детские. Игроки из Европы и Америки постепенно начинают составлять конкуренцию игрокам из азиатских стран. Активно обсуждается вопрос о возможности внесения Го в перечень олимпийских видов спорта.

И наконец, говоря об актуальности Го, важно также упомянуть и еще об одном моменте, так же значимом в смысле повышения внимания к игре Го в современном мире – недавно открытый и в настоящее время активно изучаемый терапевтический эффект Го. Люди в детстве начинающие играть в Го, в старости оказываются не подвержены таким разрушительным

заболеваниям как старческое слабоумие или болезнь Альцгеймера. Исследования всемирно известного нейрохирурга Канэко Митсуо показали, что Го стимулирует как левое, так и правое полушария головного мозга, укрепляет и наращивает связи между ними, т.к. поддерживает баланс между конкретными тактическими расчетами и глобальными стратегическими решениями.

Новизна программы.

Новизна, оригинальность и педагогическая целесообразность представленной методики

В России логические игры традиционно представлены шахматами и шашками. Игра Го не уступает обозначенным играм по сложности и глубине игры, но при этом отличается очень низким порогом входа – фактически, в ней есть одно единственное правило – правило захвата камня и естественным образом вытекающие из него следствия.

Занятия можно разделить на два направления: ставящие в основу угла теорию и осмысление стратегии игры (с дальнейшим их применением к конкретной игровой практике) и техническое развитие игрока (с дальнейшим развитием его понимания стратегии игры).

Практическая значимость программы. Программа «ГО» уникальна по своим возможностям и направлена на стимулирование интереса учащихся к интеллектуальным играм.

Педагогическая целесообразность программы. Знания и умения, полученные на занятиях, готовят обучающихся к поисковой и аналитической деятельности с применением информационных технологий, способствуя, таким образом, профессиональному самоопределению обучающихся, что делает программу популярной среди детей подросткового возраста.

Принципы.

- взаимодействие педагога с ребенком на равных;
- использование на занятиях доступных для детей понятий и терминов, следование принципу «от простого к сложному»;
- учет разного уровня подготовки детей, опора на имеющийся у обучающихся опыт;
- системность, последовательность и доступность излагаемого материала, изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- приоритет практической деятельности;
- развитие в учащихся, интеллектуальности и самостоятельности является одним из основных приоритетов программы.

Адресат программы.

Занятия проводятся в МБОУ «Залесовская СОШ».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 9-15 лет.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп: 20 человек.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа.

Цель и задачи программы

Цель - создание условий развития личности ребенка посредством изучения Го; повышение уровня игры в Го; достижение спортивных результатов; создание условий для формирования личности спортсмена.

Задачи:

- 1) **Обучающие**
Обучение основам Го. Повышение мастерства учащегося. Формирование у учащихся способности самостоятельно ориентироваться не только в игровых (искусственных), но и в реальных (жизненных) ситуациях.
- 2) **Развивающие**
Развитие у учащихся элементов образного и абстрактного мышления. Начиная с первых уроков и в продолжение всего курса особое внимание уделяется проблеме сотрудничества, стимулированию умственного развития: вниманию, памяти, воображению.
- 3) **Воспитывающие**
Привитие учащимся коммуникативной культуры, приобщение детей к общечеловеческим ценностям.

Учебный план

| № | Тема | Теория | Практика | Всего |
|----------|--|---------------|-----------------|--------------|
| 1 | Вводное занятие. Правила игры. | 1 | 1 | 2 |
| 2 | Первоначальные понятия и термины. Захват и спасение камней | 2 | 5 | 7 |
| 3 | Соединение и разрезание камней | 5 | 5 | 10 |
| 4 | Базовые техники нападения | 10 | 10 | 20 |
| 5 | Базовые принципы борьбы групп | 8 | 8 | 16 |
| 6 | Прогнозирование планов соперника | 4 | 4 | 8 |
| 7 | Внутренние соревнования | 0 | 9 | 9 |
| | ИТОГО | 30 | 42 | 72 |

Содержание программы

| № | Темы занятий | Основное содержание | Основные формы работы | | Средство обучения и воспитания | Ожидаемые результаты |
|---|-----------------------------------|---|---|--|---|----------------------|
| | | | Характеристика деятельности педагога | Характеристика деятельности ученика | | |
| 1 | Вводное занятие. | Теория: Атари-Го - правила и цель Практика: Игровая практика. | Методы: наглядный, практический, репродуктивный | Приемы: показ педагогом, решение задач, игра | Карточки с задачами, комплект для игры в Го | Самостоятельная игра |
| 2 | Первоначальные понятия и термины. | Теория: Дамэ (дыхания) и атари Практика: Игровая практика. Решение задач. | Методы: наглядный, практический, репродуктивный | Приемы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра | Карточки с задачами, комплект для игры в Го | Тест |
| 3 | Соединение и разрезание | Теория: Прямое соединение, соединение через захват камня, выбор момента для соединения, прямое | Методы: наглядный, практический, репродуктивный | Приемы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра | Карточки с задачами, комплект для игры в Го | Тест |

| | | | | | | |
|---|-------------------------------------|--|--|--|---|------|
| | | разрезание, разрезание удлинением Практика: Игровая практика. Решение задач. | | | | |
| 4 | Базовые техники нападения | Теория: Атари к краю доски, разрезающее атари, атари к своим камням, двойное атари, лесенка Практика: Игровая практика. Решение задач. | Методы: наглядный, практический, репродуктивн ый | Приемы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра | Карточки с задачами, комплект для игры в Го | Тест |
| 5 | Базовые принципы борьбы групп | Теория: Опережение по количеству дамэ, порядок занятия дамэ при борьбе групп, предотвращени е соединения для завязывания | Методы: наглядный, практический, репродуктивн ый | Приемы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра | Карточки с задачами, комплект для игры в Го | Тест |

| | | | | | | |
|---|----------------------------------|--|--|---|---|--------------|
| | | борьбы Практика: Игровая практика. Решение задач. | | | | |
| 6 | Прогнозирование планов соперника | Теория: отсутствует Практика: Игровая практика. Решение задач. | Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный | Приемы: беседа, показ педагогом, игра | Карточки с задачами, комплект для игры в Го | Тест |
| 7 | Внутренние соревнования | Теория: отсутствует Практика: Игровая практика | Методы: репродуктивный. | Прием: соревнования, тренировочные упражнения | Комплект игры. | Соревнования |

Планируемые результаты

По окончании изучения обучения, учащиеся могут самостоятельно сыграть партию на доске 13*13, подсчитать результат. Учащимися достигается уровень игры 24-20кю (всего для обозначения уровня игры учеников используются шкала из 30 кю).

Участие учащихся в работе секции.

Секция Го является добровольным объединением школьников и детей старшего дошкольного возраста.

На первом году уровень освоения программы – общекультурный.

Программа строится с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка.

Индивидуальный маршрут учащегося.

У обучающихся в объединении развивается зрительная память и восприятие, логическое и вариативное мышление (способности к мысленному просчитыванию вариантов дальнейшего развития игры), умение строить и воплощать стратегические замыслы. Все это находит свое отражение в повышении качества игры учащихся и их рейтинга. Одновременно, повышение уровня игры в Го приводит к улучшению прохождения общеобразовательной программы обучения.

Для определения начального уровня игрока проводятся тест-опросы на решение квалификационных задач и классификационные турниры, в результате которых начинающему игроку присваивается личный рейтинг. На изменение рейтинга в дальнейшем влияет участие в любом официальном турнире, результат которого будет обсчитан по российской и европейской системам рейтинга.

Новый рейтинг заносится в российский рейтинг-лист и может быть изменен только по результатам соревнований.

Возрастные психологические особенности детей, их учет в программе

1. Младшие школьники.

Работа с младшими школьниками в первой части обучения требует развития симпатических навыков, памяти и внимания. Для поддержания интереса к занятиям новый материал необходимо подавать в игровой форме. В течение двухчасового занятия необходимо делать не менее четырех перерывов, чередуя коллективную работу (коллективные ответы на вопросы, решение задач) с индивидуальной.

В процессе обучения необходимо стимулировать как индивидуальный оригинальный подход ребенка к игре, его собственное видение (для чего необходимо добиваться от ребенка собственных, обоснованных ответов на

вопросы и задачи, поощрять «выдумывание» ходов и т.д.), так и развивать типовые технические навыки, доводя «правильные» ходы до автоматизма.

Особенно важно развить в ребенке часто отсутствующее чувство выбора и осознание ответственности за произведенный выбор и сделанное решение.

2. Старшие школьники.

В работе со старшими школьниками (помимо развития и углубления тех навыков, которые они вынесли с предыдущих годов обучения) требуется уделить особое внимание:

- развитию понимания и ощущения «длительности процесса»;
- развитию ответственности (больше внимание уделять разбору партий с обоснованием каждого хода, объяснением его значения, перспектив и т.д.);
- осознанной работе с абстрактным и конкретным (разделение тактических и стратегических ходов; целей и способа их достижения);
- развитию навыков ситуативного выбора.

Личностные универсальные учебные действия

У обучающихся будут сформированы:

- интерес к новым видам игры, к новым способам самовыражения;
- познавательный интерес к новым способам игры

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающиеся научатся:

- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку педагога;
- различать способ и результат действия.
- проявлять познавательную инициативу;
- самостоятельно находить варианты решения творческой задачи.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающиеся смогут:

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной задачи;
- договариваться, приходить к общему решению;
- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнёрам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающиеся научатся:

В результате занятий по предложенной программе обучающиеся получат возможность:

- развивать образное мышление, воображение, интеллект, логическое мышление,
- расширять знания и представления о традиционных и современных материалах для прикладного творчества;
- использовать ранее изученные приёмы в новых комбинациях и сочетаниях;
- познакомиться с новыми техниками для игры или с новыми функциями уже известных приемов;
- совершенствовать навыки трудовой деятельности в коллективе;
- сформировать навыки работы с информацией.

Календарный учебный график

1. Продолжительность учебного года:
 - начало учебного года – 01 сентября 2020 год;
 - окончание учебного года – 31 мая 2020 год.
2. Количество учебных недель – 36 недель
Каникулы:
 - 30.10.2021 – 07.11.2021
 - 30.12.2021 – 09.01.2022
 - 19.03.2022 – 27.03.2022
3. Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием занятий.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для организации занятий необходимо:

- комплекты игры Го;
- карточки с задачами;
- демонстрационный комплект для игры в Го;
- ноутбук
- флипчарт/ маркеры;
- канцелярские принадлежности.

Формы подведения итогов реализации программы

Итогом усвоения программы могут быть участие обучающихся в муниципальных и региональных конкурсах, олимпиадах, соревнованиях, турнирах.

Начальный – проводится в начале учебного года. Его цель – первоначальная оценка знаний и умений обучающихся.

Текущий – в течение учебного года. Его цель – определить степень усвоения обучающимися учебного материала, подбор наиболее эффективных методов обучения.

Промежуточный – в конце учебного года. Его цель – определить изменение уровня развития способностей обучающихся, получение сведений для совершенствования программы и методов обучения.

Итогом реализации дополнительной общеобразовательной программы является турнир, где проверяется теоретическая и практическая подготовка учащихся. Методом проверки теоретических знаний является устный опрос.

Методическое обеспечение

С точки зрения подачи учебного материала на занятиях используются следующие методы:

- словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
- наглядные методы (демонстрация мультимедийных презентаций, фильмов);
- практические методы (упражнения);

С точки зрения творческой активности учащихся используются следующие методы:

- репродуктивные методы (выполнения заданий по образцу);
- исследовательские методы (учащиеся сами открывают необходимую информацию);
- эвристические методы (частично-поисковые, с возможностью выбора нескольких вариантов);
- проблемные методы (методы проблемного изложения, когда дается лишь часть готового знания)

Список литературы и учебные материалы

- [Ли Чжа Ван. Повысь уровень игры. Бадук. Том 1.](#)
- [Ли Чжа Ван. Повысь уровень игры. Бадук. Том 2.](#)
- [Ли Чжа Ван. Повысь уровень игры. Бадук. Том 3.](#)
- [Ли Чжа Ван. Повысь уровень игры. Бадук. Том 4.](#)
- [Приложение Nactar Go Lite](#)
- [Обучающие ролики по темам программы. Карточки с задачами](#)

