



**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «НА 9-ОЙ ЛИНИИ»  
ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**ПРИНЯТА**

на педагогическом совете

Протокол № 3

от « 30 » мая 2025 г.

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом №74 от 16.06.2025 г.

Директор ГБУ ДО ДДТ «На 9-ой линии»

\_\_\_\_\_ И.В.Петерсон

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Игра Го»**

Срок освоения: 3 года

Возраст обучающихся: 7-14 лет

Разработчик:  
Решетняк Стефания Васильевна,  
педагог дополнительного образования

## Пояснительная записка

Го – дальневосточная настольная стратегическая игра (го – яп., вейчи – кит., бадук – корейск.). Старейшая из известных стратегических игр в мире (известна ок. 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 (180 – белых, 181 – черный). 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 – так наз. «пленников») в конце игры оказывается большей.

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

В средневековой Японии, во времена так называемых «дворцовых игр», Го наравне с фехтованием на мечях, стрельбой из лука и стихосложением входило в канон благородных искусств, практиковать которые считалось необходимо самураю для достижения совершенства духа.

Дополнительная общеразвивающая программа «Игра Го» разработана в соответствии с современными нормативно-концептуальными документами в сфере образования.

Данная программа является модифицированной и разработана с учетом возрастных особенностей детей.

Дополнительная общеразвивающая программа «Игра Го» имеет **физкультурно-спортивную направленность**.

Уровень освоения **базовый**.

*Актуальность данной программы* состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Приоритетной задачей в обучении по программе «Игра Го» является развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности ребёнка и наиболее полному раскрытию его творческих способностей.

Го – это прежде всего игра. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает Го именно как игру. Занятия игрой Го положительно влияют на совершенствование у учащихся многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Го требует умения концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе. Занятия игрой Го расширяют круг общения и возможности полноценного самовыражения.

Го также сочетает в себе элементы науки и искусства: учит детей работать со специальной литературой, заниматься экспериментальной и исследовательской деятельностью, на практике применять полученные навыки и знания, творчески подходить к решению поставленных перед ними в игре задач.

В настоящее время Го является официально признанным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через игру Го в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость,

терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Го – единственная в мире игра, в которой в равной мере оказываются важны тактические и стратегические способности, навыки точного расчета и интуитивного конструктивного решения. Стратегические модели и концепции, предлагаемые Го для решения той или иной ситуации, возникающей на доске, вполне приложимы к жизни, а в особенности – к бизнесу: жизни и развитию компаний в условиях современной экономической обстановки.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение усмирять фантазию. И всё это же самое требуется в Го.

Говоря об актуальности Го, важно также упомянуть и еще об одном моменте: 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 расчётами и глобальными стратегическими решениями. И люди, начинающие играть в Го в детстве, в старости не подвержены, таким разрушительным заболеваниями, как старческое слабоумие или болезнь Альцгеймера.

Ещё одной важной особенностью Го является то, что эта игра объединяет три основные державы Восточной Азии: Китай, Японию и Корею. Современная Россия расширяет свои контакты со странами восточного региона, где Го на данный момент является важным элементом культуры. Молодые игроки в Го регулярно получают возможность посетить эти страны по различным программам обмена и обучения, что безусловно, сказывается на расширении их кругозора и укреплению культурных связей между нашими странами.

Таким образом, актуальность данной программы основывается на соответствии ее содержания государственной политике в области дополнительного образования, социальному заказу общества и ориентации на удовлетворение образовательных потребностей детей и родителей.

### **Адресат программы**

Программа рассчитана на обучающихся 7-14 лет и не предусматривает никаких специальных требований к детям при поступлении на обучение.

### **Объем и срок освоения программы**

Общее количество часов, запланированных на освоение ДОП «Игра Го» - 504 часа.

Количество лет, необходимых для освоения программы - 3 года обучения.

Программа первого года обучения рассчитана на 144 часа, 2 раза в неделю по 2 часа.

Программа второго года обучения рассчитана на 144 часов, 2 раза в неделю по 3 часа.

Программа третьего года обучения рассчитана на 216 часов, 2 раза в неделю по 3 часа.

### **Цель программы:**

Формирование и развитие творческих способностей учащихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физкультурно-спортивном совершенствовании в процессе изучения игры Го.

## **Задачи программы:**

### **Обучающие:**

- Дать представление о терминологии и правилах игры Го;
- Научить просчету позиций во время игры на глубину от трёх до семи ходов, с последующей оценкой предполагаемого результата;
- Сформировать умения планировать игру и стратегически мыслить;
- Научить играть партии с ограничением по времени с использованием шахматных часов;
- Познакомить с культурными традициями Востока.

### **Развивающие:**

- Формировать у учащихся способность самостоятельно ориентироваться не только в игровых (искусственных), но и в реальных (жизненных) ситуациях;
- Развивать творческую и познавательную активность;
- Развивать элементы образного и абстрактного, логического и вариативного мышления;
- Развивать умение владеть собой, умение строить и воплощать стратегические замыслы;
- Развивать внимание, зрительную память, воображение, наблюдательность;
- Формировать тактические и стратегические способности.

### **Воспитательные:**

- Прививать учащимся навыки коммуникативной культуры;
- Воспитывать умения не отступать перед трудностями;
- Формировать у учащихся внутреннюю потребность и мотивацию к саморазвитию и обучению;
- Формировать коммуникативные навыки и навыки сотрудничества.

## **Организационно-педагогическим условиям реализации программы**

**Язык реализации:** образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации (русский язык).

**Форма обучения:** очная.

### **Особенности организации образовательного процесса**

В процессе обучения дети осваивают элементарные технические приёмы игры Го, поэтапно пройдут путь от малого поля 9\*9 до игры на основной игровой доске 19\*19, примут участие в своих первых турнирах. В партии на доске 19\*19 делается около 300 ходов за игру, поэтому каждая партия будет требовать от ребёнка усидчивости и внимания развивая эти качества в процессе занятий.

**Условия набора в коллектив:** на обучение принимаются все желающие. Специальный отбор не проводится.

**Условия формирования групп:** группа формируется разновозрастными, но с разницей в возрасте 1-2 года).

**Количество обучающихся в группе:** списочный состав групп 1-го года обучения не менее 15 человек, 2-го года обучения не менее 12 человек, 3-его года не менее 10 человек.

Форма организации занятий: аудиторные занятия в помещении, а также внеаудиторные занятия (турниры).

**Формы проведения занятий:** занятие проходит как в традиционной форме, так и в форме: турниров, в соревнованиях, мастер-классов соревнований.

**Формы организации деятельности обучающихся на занятии:**

- фронтальная: работа со всеми обучающимися одновременно (беседа, показ, объяснение);
- групповая: организация работы в малых группах (по 2 человека) для выполнения определенных задач (игровая практика).

## **Материально-техническое оснащение программы**

Оборудование:

- Магнитная демонстрационная доска с набором магнитов – 1 штука;
- Комплекты камней для игры Го – 15-20 шт.;
- Доски 9\*9 – 8 шт.;
- Доски 13\*13 – 15 шт.;
- Доски 19\*19 – 15-20 шт.;
- Ноутбук – 1 шт.;
- Проектор или демонстрационный монитор – 1 шт.;
- Столы – 6 -10 шт.;
- Стулья – 15 - 20 шт.;
- Шахматные часы – 10 шт.

## **Планируемые результаты**

**Личностные результаты:**

- Готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию;
- Формирование навыков самостоятельной работы при выполнении домашних и тестовых заданий;
- Способность управлять своими эмоциями, проявлять культуру общения и взаимодействия в процессе занятий;
- Способность активно включаться в совместные мероприятия, принимать участие в их организации и проведении;
- Умение предупреждать конфликтные ситуации во время совместных занятий, разрешать спорные проблемы на основе уважительного отношения к окружающим;
- Формирование таких качеств, как выдержка и терпение;

- Формирование основ российской, гражданской идентичности.

### **Метапредметные результаты:**

- Умение находить в различных источниках, анализировать и оценивать информацию;
- Умение самостоятельно ставить цели, планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить наиболее эффективные способы достижения результата;
- Умение вести диалог, уважительное отношение к окружающим;
- Проявление культуры взаимодействия, терпимости в достижении общих целей в процессе совместной деятельности.

### **Предметные результаты**

К концу обучения обучающиеся будут знать:

- Термины и понятия игры Го;
- Основные стратегические концепции игры Го;
- Основные стандарты разыгрывания угловых позиций (основные дзёсеки);
- Основные формы «жизни» и «смерти» групп, оценивая их по форме камней и форме территории;
- Основные принципы атаки и защиты;
- Классические варианты начала партий (фусеки).

Они будут уметь:

- Просчитывать позицию на глубину не менее пяти ходов;
- Обучать начинающих игре Го;
- Вспоминать не менее 40 ходов из только-что сыгранной партии;
- Применять полученные в ходе обучения теоретические знания на практике в игре;
- Принимать участие в турнирах без сопровождения педагога.

Будут обладать:

- Навыками сетевой игры;
- Уровнем игры не менее 20-го кю (В Российской разрядной системе 30-й кю минимальный).

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### 1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1</b>	<b>Вводное занятие. Правила техники безопасности. Основные правила игры го. Игра атари-го.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Беседа
<b>2</b>	<b>Первоначальные понятия и термины.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
2.1	Термины дамэ и атари	1	1	2	Беседа
2.2	Понятия территория и два глаза.	1	1	2	Беседа
<b>3</b>	<b>Правила игры го, история го, этика го.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
3.1	Правила: подсчёт результата игры; правило «ко-борьбы».	0,5	0,5	1	Беседа
3.2	История го, этика го. Задачи по правилам подсчёта и ко-борьбы.	0,5	0,5	1	Беседа
<b>4</b>	<b>Элементарные технические приемы схватки.</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	
4.1	Технические приёмы: прижать к стороне, двойное атари, лесенка, гэта, защёлка, дамэдзумари.	6	11	17	Беседа
4.2	Контрольное занятие по разделу «Элементарные технические приемы схватки»		1	1	Тест
<b>5</b>	<b>Жизнь и смерть групп.</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
5.1	Выживание группы путём разделения территории на две части.	1	1	2	Беседа
5.2	Выживание группы путём пристраивания дополнительной территории	1	1	2	Беседа
5.3	Захват группы путём уменьшения территории	1	1	2	Беседа

5.4	Захват группы путём жертвы камня в критическом пункте.	1	3	4	Беседа
5.5	Контрольное занятие по разделу жизнь и смерть групп.		2	2	Тест
<b>6</b>	<b>Элементарные сведения о начальной стадии игры.</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	
6.1	Начало игры на поле 13*13	1		1	Беседа
6.2	Свойства угловых пунктов	1		1	Беседа
6.3	Линия территории и линия влияния	1		1	Беседа
6.4	Атака угла	1		1	Беседа
6.5	Защита угла	1		1	Беседа
6.6	Контрольные задачи на начальную стадию игры.		1	1	Тест
<b>7</b>	<b>Понятия и термины игры го.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	
7.1	«Ложный глаз»	1	1	2	Беседа
7.2	Вынуждающий ход (кикаси).	1	1	2	Беседа
7.3	Разрезание (кири)	1	1	2	Беседа
7.4	Соединение камней (цуги) и виды соединения камней (прямое соединение, висячее соединение, соединение “бамбук”, соединение формой “косуми”, прыжковые формы соединения “кейма” и “тоби”.	1	1	2	Беседа
7.5	Понятие форма. Девять форм связи и развития камней. Задачи по теме.	1	1	2	Беседа
7.6	Понятие распространение (хираки) Задачи по теме.	1	1	2	Беседа
<b>8</b>	<b>Элементарные сведения о конечной стадии игры.</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	
8.1	Разыгрывание первой линии	0,5	1,5	2	Беседа
8.2	Понятия сэнтэ и готэ	0,5	1,5	2	Беседа
8.3	Разыгрывание второй линии	0,5	1,5	2	Беседа
8.4	Расчёт стоимости хода.	0,5	1,5	2	Беседа
8.5	Задачи на конечную стадию игры.		2	2	Беседа

8.6	Контрольное занятие.		2	2	Тест
<b>9</b>	<b>Квалификационные соревнования</b>	-	<b>8</b>	<b>8</b>	Результат в турнире
<b>10</b>	<b>Игровая практика</b>	-	<b>64</b>	<b>64</b>	Беседа
<b>11</b>	<b>Повторение пройденного материала.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Беседа
<b>12</b>	<b>Итоговое занятие</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	Беседа, тест
	<b>ИТОГО</b>	<b>28</b>	<b>116</b>	<b>144</b>	

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### 2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1</b>	<b>Вводное занятие. Правила техники безопасности. Повторение пройденного материала</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Беседа</b>
<b>2</b>	<b>Понятия и термины игры го</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	Беседа
2.1	Стадии игры: фусэки, тубан, ёсэ.	1	1	2	Беседа
2.2	Элементы борьбы: какари (атака угла), шимари (защита угла вторым камнем), хираки (распространение), хасами (клещи), дзёсэки (стандартный розыгрыш угла), утикоми (вторжение).	3	5	8	Беседа
2.3	Стратегические построения: мойо (сфера, влияния), ацуми (сила мощь).	1	1	2	Беседа
<b>3</b>	<b>Жизнь и смерть групп</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	<b>18</b>	
3.1	Определение статуса угловой группы по количеству камней, огораживающих территорию.	1	1	2	Беседа
3.2	Определение статуса группы на стороне по количеству камней, огораживающих территорию.	1	3	4	Беседа
3.3	Определение статуса группы по форме территории.	1	3	4	Беседа
3.4	Формы накадэ.	2	6	8	Беседа
<b>4</b>	<b>Технические приёмы</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	Беседа
<b>5</b>	<b>Основные дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	Беседа
<b>6</b>	<b>Конечная стадия игры – ёсэ</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	Беседа
<b>7</b>	<b>Принципы игры в фусэки</b>	<b>4</b>		<b>4</b>	Беседа
<b>8</b>	<b>Квалификационные соревнования</b>		<b>8</b>	<b>8</b>	Результат в турнире

<b>9</b>	<b>Игровая практика</b>		<b>64</b>	<b>64</b>	Беседа
<b>10</b>	<b>Повторение пройденного материала</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Беседа
<b>11</b>	<b>Итоговое занятие</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	Тест
	<b>ИТОГО</b>	<b>26</b>	<b>118</b>	<b>144</b>	

### 3 год обучения

№ П/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1</b>	<b>Вводное занятие. Правила техники безопасности. Игровая практика.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Беседа
<b>2</b>	<b>Фундаментальные принципы го</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>21</b>	
2.1	Особенности угловых пунктов	1	2	3	Беседа
2.2	Классификация больших пунктов в фусэки (начальная стадия игры)	2	4	6	Беседа
2.3	Ключевые пункты позиции.	2	4	6	Беседа
2.4	Тестовые задачи по пройденным темам	2	4	6	Тест
<b>3</b>	<b>Основы фусэки</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>21</b>	Беседа, тест
<b>4</b>	<b>Принципы построения хорошей формы.</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	Беседа, тест
<b>5</b>	<b>Тэсудзи (ловкие ходы)</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	Тест
<b>6</b>	<b>Цумэго (борьба групп за жизнь в сжатых позициях)</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	Тест
<b>7</b>	<b>Стратегические замыслы и принципы атаки</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>21</b>	Беседа, тест

8	<b>Ёсэ (заключительная стадия игры)</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>Тест</b>
<b>9</b>	<b>Мойо (большая зона, сфера влияния камней)</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	
9.1	Построение большого мойо на примере партий профессионалов	1	2	3	Беседа
9.2	Принципы построения и гашения большого мойо.	6	12	18	Беседа
9.3	Тестовые задачи	1	2	3	Тест
<b>10</b>	<b>Исторические партии с комментариями профессионалов</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	Беседа
<b>11</b>	<b>Турниры, блиц-турниры</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	Результат в турнире
<b>12</b>	<b>Разборы сыгранных партий</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	Беседа, самоанализ
<b>13</b>	<b>Итоговое занятие.</b>		<b>3</b>	<b>3</b>	Тест
	<b>ИТОГО</b>	<b>55</b>	<b>161</b>	<b>216</b>	

**УТВЕРЖДЕН**

Приказ № 74 от 16.06.2025 г.

Директор ГБУ ДО ДДТ «На 9-ой линии»

\_\_\_\_\_ И.В.Петерсон

**Календарный учебный график**

реализации дополнительной общеразвивающей программы

**«Игра Го»**

на 2025/2026 учебный год

Год обучения, группа	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год 1 группа	02.09.2025	22.05.2026	36	72	144	Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа
1 год 2 группа	02.09.2025	20.05.2026	36	72	144	Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа
2 год 3 группа	02.09.2025	23.05.2026	36	72	144	Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа
3 год 4 группа	03.09.2025	23.05.2026	36	72	216	Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа
3 год 5 группа	05.09.2025	23.05.2026	36	72	216	Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ  
«Игра Го»  
на 2025/2026 учебный год  
1 год обучения

Разработчик:  
Решетняк Стефания Васильевна,  
педагог дополнительного образования

## **Задачи:**

### **Обучающие**

- Знакомство с основами игры го;
- Освоение стандартных технических приёмов игры;
- Изучение основные понятий и терминов го;

### **Развивающие**

- Развивать: самостоятельность принятия решения и осознание ответственности за принятое решение;
- Развивать воображение, творческое мышление;
- Развивать коммуникативные навыки;
- Развивать внимательность и способность выполнять инструкции педагога;
- Развивать тактическое мышление;
- Развивать умение выражать свои мысли в словесной форме.

### **Воспитательные**

- Воспитание трудолюбия, самостоятельности, внимательности, аккуратности, усидчивости, наблюдательности;
- Воспитание бережного отношения к оборудованию класса, к книгам и методическим пособиям.
- Воспитание отзывчивости, взаимопомощи;

## **Планируемые результаты:**

### **Предметные**

В процессе реализации программы по окончании первого года обучения учащийся будет:

- Знать правила игры го;
- Знать основные понятия и термины игры го;
- Знать основные технические приёмы го.
- Уметь играть на доске 9\*9 и 13\*13 лёгкие и турнирные партии.
- Уметь определить жизненный статус групп по окончании партии.
- Уметь пользоваться задачками по игре го для самостоятельного усиления навыка счёта.
- Иметь уровень игры не менее 25 кю (минимальный разряд в системе разрядов РФГ - 30 кю)

### **Метапредметные результаты**

У учащихся будет развито:

- Стремление к поиску лучшего хода;
- Техника счёта на три хода в глубину;
- Способность самостоятельно принимать решение в отведённые временные рамки;
- Творческое мышление;
- Способность выполнять инструкции педагога;
- Умение работать в коллективе.

### **Личностные результаты**

У учащихся будет воспитано:

- Трудолюбие;
- Внимательность;
- Бережное отношение к книгам и оборудованию;
- Аккуратность;
- Отзывчивость;
- Наблюдательность и способность выражения своих мыслей словесным образом.

## Содержание программы:

### 1. Вводное занятие

Теория: знакомство. Инструменты и материалы, используемые при работе и техника безопасности при работе с ними. Правила поведения на занятиях, ПДД. Три главных правила игры го: правило совершения хода, правило съедения камня, запрещённый ход.

Практика: игра в атари-го.

### 2. Первоначальные понятия и термины: дамэ, атари, территория, два глаза

2.1 Теория: определение понятий дамэ и атари. Примеры подсчёта дамэ у камней различной конфигурации на краю доски и в центре.

Практика: решение задач на подсчёт дамэ. Решение задач на съедение камней, имеющих одно дамэ, то есть стоящих в атари.

2.2 Теория: определение понятий территория и «два глаза».

Практика: задачи на защиту границы территории. Задачи на определение живой и пленной группы по наличию или отсутствию двух глаз.

### 3. Правила игры го, история го, этика го

Теория: остальные правила игры го: ко-борьба, подсчёт территории. Правила этикета: приветствие, разыгрывание цвета, как держать и ставить камень. Немного о происхождении игры и её месте среди прочих настольных интеллектуальных игр.

Практика: задачи на ко-борьбу и подсчёт результата игры.

### 4. Основные технические приёмы

Теория: разбор приёмов на примерах: прижать к стороне, двойное атари, лесенка, гэта, защёлка, дамэдзумари.

Практика: решение задач сначала строго по разделам, затем смешанные тесты, где учащемуся необходимо самостоятельно определить приём для решения задачи.

### 5. Жизнь и смерть групп

Теория: построение «глаз». Выживание путём пристраивания второго глаза. Разделение территории на две части - два глаза. Захват групп путём лишения «глаз». Уменьшение глазного пространства путём сжатия группы. Критическая точка группы.

Практика: для усвоения материала этого раздела необходимо решение как можно большего числа задач.

### 6. Конечная стадия игры – ёсэ

Теория: понять и запомнить термины: кири, цуги, «ложный глаз», кикаси, хираки, тоби. Запомнить формы и их названия: косуми, ноби, кейма, икен, огейма, никен, даидаигейма, сангенбираки, бамбо. Освоить применение этих форм, понятий и приёмов.

Практика: каждая тема раздела закрепляется подборкой задач.

### 7. Элементарные сведения о начальной стадии игры

Теория: к этому моменту все учащиеся готовы перейти с малого поля 9\*9 к игре на поле 13\*13. Появляется стратегическая составляющая игры, которая изучается в этом разделе. Основные сведения: первый ход делается в углу (дать обоснование), третья линия – линия территории, четвёртая – линия влияния, правила исполнения атакующих и защитных ходов возле угла.

Практика: закрепление материала происходит во время игровой практики. Запись начала партии и последующий разбор – основной инструмент закрепления пройденного материала в этом разделе. Тестовые задания по разделу.

## **8. Элементарные сведения о конечной стадии игры (ёсэ)**

Теория: стандартное разыгрывание первой и второй линии. Подсчёт ценности разыгрывания по показателям сэнтэ, готэ и стоимость в очках.

Практика: для усвоения материала этого раздела необходимо решение как можно большего числа задач.

## **9. Квалификационные соревнования**

Теория: правила поведения во время соревнования, правила турнира.

Практика: игровая практика, присвоение начальных разрядов, оценка успеваемости по результатам турнира.

## **10. Игровая практика**

Включает в себя игры на равных, игры на форе, игру через интернет, игры в сеансах. Игровая практика обычно занимает один из двух уроков занятия. Второй урок посвящён теории и практике текущей темы.

## **11. Повторение пройденного материала**

Теория: закрепление теоритических аспектов по основным тактическим направлениям игры го: технические приёмы (тэсудзи), жизнь и смерть групп (цумэго).

Практика: тесты по теме.

## **12. Итоговое занятие**

Мотивация к занятиям летом. Конкурсы. Подведение итогов. Награждение.

**Календарно-тематический план  
Группа №1 (вторник, пятница)**

№	Наименование раздела (темы) ОП, количество часов в соответствии с учебно-тематическим планом ОП	Тема занятия, содержание (теоретическая и практическая часть)	Дата проведения занятия по плану/ фактическая		Количество часов			Формы подведения итогов
			по плану	фактическая	Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие (2 ч.)	Теория: Правила техники безопасности. ПДД. Основные правила игры го. Практика: Игра атари-го.	02.09.25		1	1	2	Опрос
2.	Первоначальные понятия и термины. (4ч.) Игровая практика. (4ч.)	Тема: термины атари; дамэ Теория: определение атари, примеры атари. Практика: Задачи на съедение. Игра атари-го.	05.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
3.		Тема: термины: атари; дамэ. Теория: определение дамэ, подсчёт дамэ. Практика: Задачи по теме. Игра атари-го.	09.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
4.		Тема: Понятия: территория; два глаза. Теория: определение понятия территория, примеры защиты и разрушения территории. Практика: задачи по теме; игровая практика.	12.09.25		0,5	1,5	2	Опрос

5.		Тема: Понятия: территория; два глаза. Теория: определение понятий «глаз группы» и «два глаза», разбор примеров на определение живой и не живой группы. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	16.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
6.	Правила игры го, история го, этика го(2ч.) Игровая практика. (2ч.)	Тема: Правила. Теория: подсчёт результата игры; правило «ко-борьбы» Практика: Задачи. Игровая практика.	19.09.25		0,5	1,5	2	Игра
7.		Теория: История го, этика го. Практика: Задачи по правилам подсчёта и ко-борьбы. Игровая практика	23.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
8.	Элементарные технические приемы(18) Игровая практика. (18.)	Теория: приём прижимай к стороне. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	26.09.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
9.		Теория: приём прижимай к стороне. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	30.09.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
10.		Теория: приём двойное атари Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	03.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
11.		Теория: приём двойное атари Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	07.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
12.		Теория: приём дамэдзумари Практика: Задачи по теме. Игровая практика	10.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

13.		Теория: приём дамэдумари Практика: Задачи по теме. Игровая практика	14.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
14.		Теория: приём лесенка (сичо) Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	17.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
15.		Теория: приём лесенка (сичо) Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	21.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
16.		Теория: приём защёлка. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	24.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
17.		Теория: приём защёлка. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	28.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
18.		Теория: приём гэта Практика: Задачи по теме. Игровая практика	31.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
19.		Теория: приём гэта Практика: Задачи по теме. Игровая практика	07.11.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
20.		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	11.11.25			2	2	Оценка педагогом
21.		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	14.11.25			2	2	Оценка педагогом
22.		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	18.11.25			2	2	Оценка педагогом
23.		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	21.11.25			2	2	Оценка педагогом

24.		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	25.11.25			2	2	Оценка педагогом
25.		Контрольное занятие. Практика: тест или конкурс решения задач по разделу элементарные технические приемы. Игровая практика.	28.11.25			2	2	Результаты тестирования или конкурса
26.	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	02.12.25			2	2	Результат в турнире.
27.	Жизнь и смерть групп (12ч.) Игровая практика. (12ч.)	Теория: выживание группы путём разделения территории на две части. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	05.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
28.		Теория: Выживание группы путём разделения территории на две части. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	09.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
29.		Теория: Выживание группы путём пристраивания дополнительной территории. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	12.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
30.		Теория: Выживание группы путём пристраивания дополнительной территории. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	16.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

31.		Теория: Захват группы путём уменьшения территории Практика: Задачи по теме. Игровая практика	19.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
32.		Теория: Захват группы путём уменьшения территории. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	23.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
33.		Теория: Захват группы путём жертвы камня в критическом пункте. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	26.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
34.		Практика: Задачи по теме жизнь и смерть групп. Игровая практика	30.12.25			2	2	Оценка педагогом
35.		Теория: Инструктаж по технике безопасности. ПДД. Захват группы путём жертвы камня в критическом пункте. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	09.01.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
36.		Практика: Задачи по теме жизнь и смерть групп. Игровая практика	13.01.26			2	2	Оценка педагогом
37.		Практика: Задачи по теме жизнь и смерть групп. Игровая практика	16.01.26			2	2	Оценка педагогом
38.		Тема: Контрольное занятие. Практика: тест или конкурс решения задач по разделу жизнь и смерть групп. Игровая практика	20.01.26			2	2	Результаты тестирования или конкурса

39.	Элементарные сведения о начальной стадии игры. (6ч.) Игровая практика. (6ч.)	Тема: Начало игры на поле 13*13. Теория: Условное разделение игры на три стадии: фусеки, тубан, ёсэ. Приоритет угловых пунктов в стадии фусэки. Пример партии на доске 13*13 с определением стадий игры. Практика: Игровая практика	23.01.26		1	1	2	Опрос
40.		Тема: Свойства угловых пунктов. Теория: Свойства пунктов сан-сан, хоси и комоку. Практика: Игровая практика	27.01.26		1	1	2	Опрос
41.		Теория: Линия территории и линия влияния. Разбор записанных игр. Практика: Игровая практика. Запись начала партии.	30.01.26		1	1	2	Опрос
42.		Теория: Атака угла. Разбор записанных игр. Практика: Игровая практика. Запись начала партии.	03.02.26		1	1	2	Опрос
43.		Теория: Защита угла. Разбор записанных игр. Практика: Игровая практика. Запись начала партии.	06.02.26		1	1	2	Опрос
44.		Тема: Контрольное занятие Практика: Контрольные задачи по пройденным темам. Игровая практика.	10.02.26			2	2	Результаты тестирования.
45.	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	13.02.26			2	2	Результат в турнире.

46.	Понятия и термины игры го (12ч.) Игровая практика. (10ч.)	Тема: «Ложный глаз» Теория: понятие ложный глаз, способы применения приёма «ложный глаз» для уничтожения групп. Практика: задачи по теме, игровая практика	17.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
47.		Тема: Вынуждающий ход (кикаси). Теория: примеры вынуждающих ходов, применение вынуждающего хода. Практика: задачи по теме, игровая практика	20.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
48.		Тема: Разрезание (кири) Теория: Понятие разрезание, термин кири. Примеры разрезания. Практика: задачи по теме; игровая практика	24.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
49.		Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: Понятие соединение, термин цуги; прямое соединение Практика: задачи по теме; игровая практика	27.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
50.		Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: соединение формой “косуми” Практика: задачи по теме; игровая практика	03.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

51.		Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: висячее соединение Практика: задачи по теме; игровая практика	06.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
52.		Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: соединение “бамбук” Практика: задачи по теме; игровая практика	10.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
53.		Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: прыжковые формы соединения “кейма” и “тоби”. Практика: задачи по теме; игровая практика	13.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
54.		Тема: Понятие форма. Девять форм связи и развития камней. Практика: задачи по теме; игровая практика	17.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
55.		Тема: Понятия распространение (хираки) и база. Теория: определение понятий база и распространения для го; виды распространений: для получения базы, очков или контроля над областью. Практика: задачи по теме; игровая практика	20.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

56.		Тема: Контрольное занятие Теория: повторение теории раздела «Понятия и термины игры го». Практика: Тест.	24.03.26		1	1	2	Результаты тестирования.
57.	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	27.03.26			2	2	Результат в турнире.
58.	Элементарные сведения о конечной стадии игры (ёсэ).10ч. Игровая практика. (10ч.)	Тема: Ёсэ. Теория: понятие ёсэ; разыгрывание первой линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	31.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
59.		Тема: Ёсэ. Теория: Понятия сэнтэ-ёсэ и готэ-ёсэ на примере разыгрывания первой линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	03.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
60.		Тема: Ёсэ. Теория: Расчёт стоимости хода на первой линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	07.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
61.		Тема: Ёсэ. Теория: разыгрывание второй линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	10.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

62.		Тема: Ёсэ. Теория: разыгрывание второй линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	14.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
63.		Тема: Ёсэ Теория: стандартные ёсэ-тэсудзи. Практика: задачи по теме; игровая практика	17.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
64.		Тема: Задачи на ёсэ. Практика: задачи по теме ёсэ; игровая практика	21.04.26			2	2	Оценка педагогом
65.		Тема: Задачи на ёсэ. Практика: задачи по теме ёсэ; игровая практика	24.04.26			2	2	Оценка педагогом
66.		Тема: Задачи на ёсэ. Практика: задачи по теме ёсэ; игровая практика	28.04.26			2	2	Оценка педагогом
67.		Тема: Задачи на ёсэ. Практика: задачи по теме ёсэ; игровая практика	05.05.26			2	2	Оценка педагогом
68.		Контрольное занятие по теме ёсэ. Теория: повторение теории раздела ёсэ. Практика: тест или конкурс решения задач по разделу ёсэ.	08.05.26			2	2	Результаты тестирования или конкурса
69.	Повторение пройденного материала (2ч.) Игровая практика. (2ч.)	Теория: повторение основных технических приёмов. Практика: тест-задачи на основные технические приёмы; игровая практика	12.05.26		0,5	1,5	2	Тест.

70.		Теория: повторение основ жизни и смерти групп. Практика: тест-задачи на жизнь и смерть групп; игровая практика.	15.05.26		0,5	1,5	2	Тест.
71.	Квалификационные соревнования(2 ч.)	Практика: Турнир.	19.05.26			2	2	Результат в турнире.
72.	Итоговое занятие. (2ч)	Конкурс решения задач. Подведение итогов учебного года. Награждение победителей турнира, конкурса задач и других отличившихся учащихся.	22.05.26			2	2	Награждение
73.		<b>Всего</b>			<b>28</b>	<b>116</b>	<b>144</b>	

**Календарно-тематический план  
Группа №2 (вторник, среда)**

№	Наименование раздела (темы) ОП, количество часов в соответствии с учебно-тематическим планом ОП	Тема занятия, содержание (теоретическая и практическая часть)	Дата проведения занятия по плану/ фактическая		Количество часов			Формы подведения итогов
			по плану	фактическая	Теория	Практика	Всего	
	Вводное занятие (2 ч.)	Теория: Правила техники безопасности. ПДД. Основные правила игры го. Практика: Игра атари-го.	02.09.25		1	1	2	Опрос
1	Первоначальные понятия и термины. (4ч.) Игровая практика. (4ч.)	Тема: термины атари; дамэ Теория: определение атари, примеры атари. Практика: Задачи на съедение. Игра атари-го.	03.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
1		Тема: термины: атари; дамэ. Теория: определение дамэ, подсчёт дамэ. Практика: Задачи по теме. Игра атари-го.	09.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
4		Тема: Понятия: территория; два глаза. Теория: определение понятия территория, примеры защиты и разрушения территории. Практика: задачи по теме; игровая практика.	10.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
1		Тема: Понятия: территория; два глаза. Теория: определение понятий «глаз группы» и «два глаза»,	16.09.25		0,5	1,5	2	Опрос

		разбор примеров на определение живой и не живой группы. Практика: Задачи по теме. Игровая практика						
	Правила игры го, история го, этика го(2ч.) Игровая практика. (2ч.)	Тема: Правила. Теория: подсчёт результата игры; правило «ко-борьбы» Практика: Задачи. Игровая практика.	17.09.25		0,5	1,5	2	Игра
		Теория: История го, этика го. Практика: Задачи по правилам подсчёта и ко-борьбы. Игровая практика	23.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
	Элементарные технические приемы(18) Игровая практика. (18.)	Теория: приём прижимай к стороне. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	24.09.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём прижимай к стороне. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	30.09.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём двойное атари Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	01.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём двойное атари Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	07.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём дамэдзумари Практика: Задачи по теме. Игровая практика	08.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём дамэдзумари Практика: Задачи по теме. Игровая практика	14.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

		Теория: приём лесенка (сичо) Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	15.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём лесенка (сичо) Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	21.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём защёлка. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	22.10.24		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём защёлка. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	28.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём гэта Практика: Задачи по теме. Игровая практика	29.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Теория: приём гэта Практика: Задачи по теме. Игровая практика	05.11.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
1		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	11.11.25			2	2	Оценка педагогом
1		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	12.11.25			2	2	Оценка педагогом
1		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	18.11.25			2	2	Оценка педагогом
1		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	19.11.25			2	2	Оценка педагогом
1		Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	25.11.25			2	2	Оценка педагогом
1		Контрольное занятие. Практика: тест или конкурс решения задач по разделу	26.11.25			2	2	Результаты тестирования или конкурса

		элементарные технические приемы. Игровая практика.						
1	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	02.12.25			2	2	Результат в турнире.
1	Жизнь и смерть групп (12ч.) Игровая практика. (12ч.)	Теория: выживание группы путём разделения территории на две части. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	03.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
1		Теория: Выживание группы путём разделения территории на две части. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	09.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
1		Теория: Выживание группы путём пристраивания дополнительной территории. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	10.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
1		Теория: Выживание группы путём пристраивания дополнительной территории. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	16.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
1		Теория: Захват группы путём уменьшения территории Практика: Задачи по теме. Игровая практика	17.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
1		Теория: Захват группы путём уменьшения территории. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	23.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
1		Теория: Захват группы путём жертвы камня в критическом пункте.	24.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

		Практика: Задачи по теме. Игровая практика						
		Практика: Задачи по теме жизнь и смерть групп. Игровая практика	30.12.25			2	2	Оценка педагогом
		Теория: Инструктаж по технике безопасности. ПДД. Захват группы путём жертвы камня в критическом пункте. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	13.01.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Практика: Задачи по теме жизнь и смерть групп. Игровая практика	14.01.26			2	2	Оценка педагогом
		Практика: Задачи по теме жизнь и смерть групп. Игровая практика	20.01.26			2	2	Оценка педагогом
		Тема: Контрольное занятие. Практика: тест или конкурс решения задач по разделу жизнь и смерть групп. Игровая практика	21.01.26			2	2	Результаты тестирования или конкурса
	Элементарные сведения о начальной стадии игры. (6ч.) Игровая практика. (6ч.)	Тема: Начало игры на поле 13*13. Теория: Условное разделение игры на три стадии: фусеки, тюбан, ёсэ. Приоритет угловых пунктов в стадии фусэки. Пример партии на доске 13*13 с определением стадий игры. Практика: Игровая практика	27.01.26		1	1	2	Опрос

4		Тема: Свойства угловых пунктов. Теория: Свойства пунктов сан-сан, хоси и комоку. Практика: Игровая практика	28.01.26		1	1	2	Опрос
4		Теория: Линия территории и линия влияния. Разбор записанных игр. Практика: Игровая практика. Запись начала партии.	03.02.26		1	1	2	Опрос
4		Теория: Атака угла. Разбор записанных игр. Практика: Игровая практика. Запись начала партии.	04.02.26		1	1	2	Опрос
4		Теория: Защита угла. Разбор записанных игр. Практика: Игровая практика. Запись начала партии.	10.02.26		1	1	2	Опрос
4		Тема: Контрольное занятие Практика: Контрольные задачи по пройденным темам. Игровая практика.	11.02.26			2	2	Результаты тестирования.
4	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	17.02.26			2	2	Результат в турнире.
4	Понятия и термины игры го (12ч.) Игровая практика. (10ч.)	Тема: «Ложный глаз» Теория: понятие ложный глаз, способы применения приёма «ложный глаз» для уничтожения групп. Практика: задачи по теме, игровая практика	18.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
4		Тема: Вынуждающий ход (кикаси). Теория: примеры вынуждающих ходов,	24.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

		применение вынуждающего хода. Практика: задачи по теме, игровая практика						
	4	Тема: Разрезание (кири) Теория: Понятие разрезание, термин кири. Примеры разрезания. Практика: задачи по теме; игровая практика	25.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	4	Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: Понятие соединение, термин цуги; прямое соединение Практика: задачи по теме; игровая практика	03.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	4	Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: соединение формой “косуми” Практика: задачи по теме; игровая практика	04.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	4	Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: висячее соединение Практика: задачи по теме; игровая практика	10.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	4	Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: соединение “бамбук” Практика: задачи по теме; игровая практика	11.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

		Тема: Соединение камней (цуги) и виды соединения камней. Теория: прыжковые формы соединения “кейма” и “тоби”. Практика: задачи по теме; игровая практика	17.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Тема: Понятие форма. Девять форм связи и развития камней. Практика: задачи по теме; игровая практика	18.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Тема: Понятия распространение (хираки) и база. Теория: определение понятий база и распространения для го; виды распространений: для получения базы, очков или контроля над областью. Практика: задачи по теме; игровая практика	24.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
		Тема: Контрольное занятие Теория: повторение теории раздела «Понятия и термины игры го». Практика: Тест.	25.03.26		1	1	2	Результаты тестирования.
	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	31.03.26			2	2	Результат в турнире.
	Элементарные сведения о конечной стадии игры (ёсэ).10ч. Игровая практика. (10ч.)	Тема: Ёсэ. Теория: понятие ёсэ; разыгрывание первой линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	01.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

	Тема: Ёсэ. Теория: Понятия сэнтэ-ёсэ и готэ-ёсэ на примере разыгрывания первой линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	07.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	Тема: Ёсэ. Теория: Расчёт стоимости хода на первой линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	08.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	Тема: Ёсэ. Теория: разыгрывание второй линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	14.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	Тема: Ёсэ. Теория: разыгрывание второй линии. Практика: задачи по теме; игровая практика	15.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	Тема: Ёсэ Теория: стандартные ёсэ-тэсудзи. Практика: задачи по теме; игровая практика	21.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
	Тема: Задачи на ёсэ. Практика: задачи по теме ёсэ; игровая практика	22.04.26			2	2	Оценка педагогом
	Тема: Задачи на ёсэ. Практика: задачи по теме ёсэ; игровая практика	28.04.26			2	2	Оценка педагогом

		Тема: Задачи на ёсэ. Практика: задачи по теме ёсэ; игровая практика	29.04.26			2	2	Оценка педагогом
		Тема: Задачи на ёсэ. Практика: задачи по теме ёсэ; игровая практика	05.05.26			2	2	Оценка педагогом
		Контрольное занятие по теме ёсэ. Теория: повторение теории раздела ёсэ. Практика: тест или конкурс решения задач по разделу ёсэ.	06.05.26			2	2	Результаты тестирования или конкурса
	Повторение пройденного материала (2ч.) Игровая практика. (2ч.)	Теория: повторение основных технических приёмов. Практика: тест-задачи на основные технические приёмы; игровая практика	12.05.26		0,5	1,5	2	Тест.
		Теория: повторение основ жизни и смерти групп. Практика: тест-задачи на жизнь и смерть групп; игровая практика.	13.05.26		0,5	1,5	2	Тест.
	Квалификационные соревнования(2ч.)	Практика: Турнир.	19.05.26			2	2	Результат в турнире.
	Итоговое занятие. (2ч)	Конкурс решения задач. Подведение итогов учебного года. Награждение победителей турнира, конкурса задач и других отличившихся учащихся.	20.05.26			2	2	Награждение
		<b>Всего</b>			<b>28</b>	<b>116</b>	<b>144</b>	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ  
на 2025/2026 учебный год  
2 год обучения

Разработчик:  
Решетняк Стефания Васильевна,  
педагог дополнительного образования

## **Задачи:**

### **Обучающие**

- Перейти с игр на малых полях 9\*9 и 13\*13 на поле 19\*19, самостоятельно подсчитывать итог партии;
- Научится играть в го через интернет;
- Освоение стандартных технических приёмов начала, середины и конца игры;
- Расчёт тактических комбинаций во время игры на 3-5 ходов в глубину;
- Изучение основных понятий и терминов го.

### **Развивающие**

- Развивать самостоятельность принятия решения и осознание ответственности за принятое решение;
- Развивать воображение, творческое мышление;
- Развивать коммуникативные навыки;
- развивать внимательность и способность выполнять инструкции педагога;
- Развивать тактическое мышление;
- Развивать умение выражать свои мысли в словесной форме.

### **Воспитательные**

- Воспитание трудолюбия, самостоятельности, внимательности, аккуратности, усидчивости, наблюдательности;
- Воспитание бережного отношения к оборудованию класса, к книгам и методическим пособиям;
- Воспитание отзывчивости, взаимопомощи.

## **Планируемые результаты**

### **Предметные**

В процессе реализации программы по окончании второго года обучения учащийся будет:

- Знать основные понятия и термины игры го;
- Знать основные технические приёмы го;
- Уметь играть и подводить итог партии на доске 19\*19;
- Уметь самостоятельно подключаться к серверу для игры в го онлайн;
- Уметь пользоваться задачками по игре го для самостоятельного усиления навыка счёта;
- Иметь уровень игры не менее 20 кю (минимальный разряд в системе разрядов РФГ - 30 кю).

### **Метапредметные результаты**

У учащихся будет развито:

- Стремление к поиску лучшего хода;
- Способность самостоятельно принимать решение в отведённые временные рамки;
- Творческое мышление;
- Способность выполнять инструкции педагога;
- Умение работать в коллективе.

### **Личностные результаты**

У учащихся будет воспитано:

- Трудолюбие;
- Внимательность;
- Бережное отношение к книгам и оборудованию;
- Аккуратность;
- Отзывчивость;
- Наблюдательность.

## Содержание программы:

### 1. Вводное занятие

**Теория:** знакомство. Инструменты и материалы, используемые при работе и техника безопасности при работе с ними. Правила поведения на занятиях, ПДД. Повторение пройденного материала по разделу «Элементарные сведения о начальной стадии игры» на примере партии профессионала.

**Игровая практика.**

### 2. Понятия и термины игры го

В этом разделе происходит только знакомство с понятиями игры го. Изучение разделов, связанных с этими понятиями, очень длительный процесс с темами разных уровней сложности.

**Теория:** стадии игры: фусэки, тюбан, ёсэ. Элементы борьбы: какари (атака угла), шимари (защита угла вторым камнем), дзёсэки (стандартный розыгрыш угла), хасами (клещи), утикоми (вторжение).

**Стратегические построения:** мойо (сфера, влияния), ацуми (сила мощь).

Данный раздел изучается в основном на примерах партий профессиональных игроков. В контексте профессиональных партий новые термины запоминаются легче. Для наполнения смыслом новых понятий требуется множество примеров, их также лучше брать из известных партий сильнейших игроков.

**Практика:** игра партий с записью и дальнейшим самоанализом игр с внесением в нотацию партии примечаний по новой теме.

### 3. Жизнь и смерть групп

**Практика:** данный раздел требует значительной практической работы. Определение жизнеспособности группы по форме территории и по форме камней, огораживающих территорию – это самый простой и необходимый (хоть и не универсальный) путь определения статуса группы. Формы жертвы камней, которые приводят к гибели группы противника – семь форм накадэ, каждая из которых требует теоретического изучения и практического закрепления знаний, путём решения большого количества задач. В процессе изучения темы проводится два контрольных теста: по формам накадэ из 3-х и 4-х камней и по формам накадэ из 5-ти и 6-ти камней.

### 4. Основные технические приёмы

**Теория:** сочетание в одной задаче двух простых приёмов (прижать к стороне, двойное атари, лесенка, гэта, защёлка и дамэдзумари) образует сложную задачу. Также сложной задачей будет подвести позицию к простому решению. На втором году, пользуясь знаниями основных приёмов и навыками решения задач на них, ребята переходят к решению более сложных комбинаций. В теоретической части разбираются самые характерные приёмы решений и решения задач, вызвавших наибольшие затруднения.

**Практика:** практическая работа по решению задач является основным инструментом освоения этого раздела. Проводится решение задач сначала строго по разделам, затем смешанные тесты, где учащемуся необходимо определить самостоятельно приём для решения задачи.

Разделение территории на две части - два глаза.

### 5. Основные дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан

**Теория:** изучение основных угловых вариантов (дзёсэки). Рассмотрение примеров их использования в рамках профессиональных партий.

**Практика:** решение задач по теме.

### 6. Конечная стадия игры – ёсэ

**Теория:** понятие «ёсэ в обратном сэнтэ», ёсэ-приём «прыжок обезьяны». Подсчёт стоимости «прыжка большой обезьяны» в различных ситуациях.

**Практика:** каждая тема раздела закрепляется подборкой задач.

## **7. Принципы игры в фусэки**

Теория: фусэки - начальная стадии игры. Понятия начальной стадии: какари (атака угла); шимари; распространение; база группы; сфера влияния (мойо); линия полноты.

Практика: решение задач на выбор хода в начальной стадии игры. Закрепление материала происходит во время игровой практики. Запись начала партии и последующий разбор – основной инструмент закрепления пройденного материала в этом разделе. Тестовые задания по разделу.

## **8. Квалификационные соревнования**

Соревнования - важный мотивационный инструмент обучения. Подготовка к соревнованиям, турнирный процесс и разбор сыгранных на соревнованиях партий дают эффект по всем направлениям программы. Уровень игры детей, часто принимающих участие в соревнованиях, растёт быстрее. В рамках турнира реализуются воспитательные задачи. При разборе партий, сыгранных на турнире, происходит закрепление ранее изученного материала. По результатам турнира рейтинг участников пересчитывается, и его изменение заносится в клубный рейтинг лист, рейтинг лист РФГ и личный рейтинговый график спортсмена.

## **9. Игровая практика**

Игровая практика включает в себя игры на равных, игры на форе, игру через интернет, игры в сеансах. Игровая практика обычно занимает один из двух уроков занятия. Второй урок посвящён теории и практике текущей темы.

## **10. Повторение пройденного материала**

Теория: закрепление теоретических аспектов по основным тактическим направлениям игры го: технические приёмы (тэсудзи), жизнь и смерть групп (цумэго).  
Практика: тесты по теме.

## **11. Итоговое занятие**

Мотивация к самостоятельным занятиям летом. Конкурсы. Подведение итогов. Награждение.

**Календарно-тематический план  
Группа №3 (вторник, суббота)**

№	Наименование раздела (темы) ОП, количество часов в соответствии с учебно-тематическим планом ОП	Тема занятия, содержание (теоретическая и практическая часть)	Дата проведения занятия по плану/ фактическая		Количество часов			Формы подведения итогов
			по плану	фактическая	Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие (2 ч.)	Теория: Правила техники безопасности. ПДД. Повторение пройденного материала. Практика: Задачи по теме.	02.09.25		1	1	2	Опрос
2.	Понятия и термины игры го (12 ч.). Игровая практика (8 ч.).	Тема: Стадии игры: фусэки, тюбан, ёсэ. Теория: определение стадий игры, примеры стадий игры. Практика: Задачи на фусэки, тюбан, ёсэ. Игровая практика.	06.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
3.		Тема: Стадии игры: фусэки, тюбан, ёсэ. Теория: определение стадий игры, примеры стадий игры. Практика: задачи по теме; игровая практика.	09.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
4.		Тема: Элементы борьбы. Теория: Какари – атака угла. Практика: задачи по теме; игровая практика.	13.09.25		0,5	1,5	2	Опрос

5.		Тема: Элементы борьбы. Теория: Шимари – защита угла вторым камнем. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	16.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
6.		Тема: Элементы борьбы. Теория: Хираки – распространение. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	20.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
7.		Тема: Элементы борьбы. Теория: Хасами – клещи. Практика: Игровая практика	23.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
8.		Тема: Элементы борьбы. Теория: Дзёсэки – стандартный розыгрыш угла. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	27.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
9.		Тема: Элементы борьбы. Теория: Утикоми – вторжение. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	30.09.25		0,5	1,5	2	Опрос
10		Тема: Стратегические построения. Теория: Мойо – сфера влияния. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	04.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
11		Тема: Стратегические построения. Теория: Ацуми – сила, мощь. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	07.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

12	Жизнь и смерть групп (18 ч.). Игровая практика (10 ч.).	Теория: Определение статуса угловой группы по количеству камней, огораживающих территорию. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	11.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
13		Теория: Определение статуса угловой группы по количеству камней, огораживающих территорию. Практика: Задачи по теме. Игровая практика	14.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
14		Теория: Определение статуса группы на стороне по количеству камней, огораживающих территорию. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	18.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
15		Теория: Определение статуса группы на стороне по количеству камней, огораживающих территорию. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	21.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
16		Теория: Определение статуса группы по форме территории. Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	25.10.24		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
17		Теория: Определение статуса группы по форме территории Практика: Задачи по теме. Игровая практика.	28.10.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

18	Тема: Формы накадэ. Теория: Накадэ из 3-х камней: «три в линию», «уголок». Практика: Задачи по теме. Игровая практика	01.11.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
19	Тема: Формы накадэ. Теория: Накадэ из 4-х камней: «пирамидка», «квадратию». Практика: Задачи по теме. Игровая практика	08.11.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
20	Тема: Формы накадэ. Теория: Накадэ из 5-ти камней: «автомобильчик», «цветок сливы». Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	11.11.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
21	Тема: Формы накадэ. Теория: Накадэ из 6-ти камней: «жучок». Практика: Задачи по теме элементарные технические приемы. Игровая практика	15.11.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
22	Практика: Задачи по теме «Жизнь и смерть групп»(цумэго). Игровая практика	18.11.25			2	2	Оценка педагогом
23	Практика: Задачи по теме «Жизнь и смерть групп» (цумэго). Игровая практика	22.11.25			2	2	Оценка педагогом
24	Практика: Задачи по теме «Жизнь и смерть групп» (цумэго). Игровая практика	25.11.25			2	2	Оценка педагогом

25		Контрольное занятие. Практика: тест или конкурс решения задач по разделу «Жизнь и смерть групп» (цумэго). Игровая практика.	29.11.25			2	2	Результаты тестирования или конкурса
26	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	02.12.25			2	2	Результат в турнире.
27	Технические приёмы (16ч.) Игровая практика. (20ч.)	Теория: Основные технические приёмы в го (тэсудзи). Практика: Задачи по теме. Игровая практика	06.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
28		Теория: Основные технические приёмы в го (тэсудзи). Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	09.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
29		Практика: Запись сыгранных партий. Игровая практика	13.12.25			2	2	Оценка педагогом
30		Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	16.12.25			2	2	Оценка педагогом
31		Практика: Запись сыгранных партий. Игровая практика	20.12.25			2	2	Оценка педагогом
32		Теория: Основные технические приёмы в го (тэсудзи). Практика: Задачи по теме. Игровая практика	23.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

33	Теория: Разбор записанных игр с выявлением ошибок в применении основных технических приёмов (тэсудзи). Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	27.12.25		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
34	Практика: Запись сыгранных партий. Игровая практика	30.12.25			2	2	Оценка педагогом
35	Теория: Инструктаж по технике безопасности. ПДД. Разбор записанных игр с выявлением ошибок в применении основных технических приёмов (тэсудзи). Практика: Задачи на тэсудзи. Игровая практика	10.01.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
36	Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика.	13.01.26			2	2	Оценка педагогом
37	Практика: Запись сыгранных партий. Игровая практика	17.01.26			2	2	Оценка педагогом
38	Теория: Разбор записанных игр с выявлением ошибок в применении основных технических приёмов (тэсудзи). Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	20.01.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

39		Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	24.01.26			2	2	Оценка педагогом
40		Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	27.01.26			2	2	Оценка педагогом
41		Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	31.01.26			2	2	Оценка педагогом
42		Теория: Разбор записанных игр с выявлением ошибок в применении основных технических приёмов (тесудзи). Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	03.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
43		Теория: Разбор записанных игр с выявлением ошибок в применении основных технических приёмов (тесудзи). Практика: Задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика	07.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
44	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	10.02.26			2	2	Результат в турнире
45		Тема: Контрольное занятие Практика: Контрольные задачи по теме «Основные технические приёмы» (тэсудзи). Игровая практика.	14.02.26			2	2	Результат тестирования или конкурса

46	Основные дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан (8 ч.) Игровая практика (12 ч.)	Теория: Основные дзёсэки на хоси. Практика: задачи по теме; игровая практика	17.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
47		Теория: Дзёсэки на хоси в партиях профессионалов. Практика: задачи по теме; игровая практика	21.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
48		Теория: Основные дзёсэки на комоку. Практика: задачи по теме; игровая практика	24.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
49		Теория: Дзёсэки на комоку в партиях профессионалов. Практика: задачи по теме; игровая практика	28.02.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
50		Практика: задачи по теме дзёсэки на хоси и на комоку; игровая практика	03.03.26			2	2	Оценка педагогом
51		Теория: Основные дзёсэки на сан-сан. Практика: задачи по теме; игровая практика	07.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
52		Теория: Дзёсэки на сан-сан в партиях профессионалов. Практика: задачи по теме; игровая практика	10.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
53		Теория: Дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан в партиях профессионалов. Практика: задачи по теме; игровая практика	14.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом

54		Теория: повторение теории раздела «Основные дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан». Практика: задачи по теме; игровая практика.	17.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
55		Тема: Контрольное занятие Практика: Тест по разделу «Основные дзёсэки на хоси, комоку и сан-сан».	21.03.26			2	2	Результаты тестирования.
56	Конечная стадия игры – ёсэ (8 ч.) Игровая практика (4 ч.)	Теория: Понятие «ёсэ в обратном сентэ» Практика: задачи по теме; игровая практика	24.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
57		Теория: Подсчёт ёсэ в обратном сентэ. Практика: задачи по теме; игровая практика	28.03.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
58		Тема: Ёсэ в обратном сентэ Практика: задачи по теме; игровая практика	31.03.26			2	2	Оценка педагогом
59	Квалификационные соревнования	Практика: Турнир.	04.04.26		2	2	2	Результат в турнире.
60		Теория: Ёсэ-приём «прыжок обезьяны» Практика: задачи по теме; игровая практика	07.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
61		Теория: Подсчёт стоимости «прыжка обезьяны». Практика: задачи по теме; игровая практика	11.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
62		Тема: Ёсэ-приём «прыжок обезьяны» Практика: задачи по теме; игровая практика	14.04.26			2	2	Оценка педагогом

63	Принципы игры в фусэки (4 ч.) Игровая практика (8 ч.)	Теория: Понятие «какари»(атака угла). Практика: задачи по теме; игровая практика	18.04.26		1	1	2	Оценка педагогом
64		Теория: Понятие «шимари» Практика: Запись начала партии и последующий разбор; игровая практика.	21.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
65		Теория: Распространение от угла. Практика: Запись начала партии и последующий разбор; игровая практика.	25.04.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
66		Теория: База группы. Практика: задачи по теме; игровая практика.	28.04.26		1	1	2	Оценка педагогом
67		Теория: Сфера влияния (мойо) и линия полноты Практика: Запись начала партии и последующий разбор; игровая практика.	02.05.26		0,5	1,5	2	Оценка педагогом
68		Контрольное занятие по теме «Принципы игры в фусэки». Теория: повторение теории раздела «Принципы игры в фусэки». Практика: тест или конкурс решения задач по разделу «Принципы игры в фусэки».	05.05.26		0,5	1,5	2	Результаты тестирования или конкурса
69	Повторение пройденного материала (2ч.) Игровая практика. (2ч.)	Теория: повторение основных технических приёмов. Практика: тест-задачи на основные технические приёмы; игровая практика	12.05.26		0,5	1,5	2	Тест.

70		Теория: повторение основ жизни и смерти групп. Практика: тест-задачи на жизнь и смерть групп; игровая практика.	16.05.26		0,5	1,5	2	Тест.
71	Квалификационные соревнования (2ч.)	Практика: Турнир.	19.05.26			2	2	Результат в турнире.
72	Итоговое занятие. (2ч)	Конкурс решения задач. Подведение итогов учебного года. Награждение победителей турнира, конкурса задач и других отличившихся учащихся.	23.05.26			2	2	Награждение
73		<b>Всего</b>			<b>26</b>	<b>118</b>	<b>144</b>	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ  
«Игра Го»  
на 2025/2026 учебный год  
Третий год обучения

Разработчик:  
Решетняк Стефания Васильевна,  
педагог дополнительного образования

## **Задачи:**

### **Обучающие**

- Освоение стандартных технических приёмов игры;
- Изучение основные понятий и терминов го.

### **Развивающие**

- Развивать: самостоятельность принятия решения и осознание ответственности за принятое решение;
- Развивать воображение, творческое мышление;
- Развивать коммуникативные навыки;
- Развивать внимательность и способность выполнять инструкции педагога;
- Развивать тактическое мышление;
- Развивать умение выражать свои мысли в словесной форме.

### **Воспитательные**

- Воспитание трудолюбия, самостоятельности, внимательности, аккуратности, усидчивости, наблюдательности;
- Воспитание бережного отношения к оборудованию класса, к книгам и методическим пособиям;
- Воспитание отзывчивости, взаимопомощи.

## **Планируемые результаты:**

### **Предметные**

В процессе реализации программы по окончании третьего года обучения учащийся будет:

- Знать правила игры го;
- Знать основные понятия и термины игры го;
- Знать основные технические приёмы го;
- Знать основные принципы развития позиции в начале игры;
- Уметь определить жизненный статус групп по окончании партии;
- Уметь пользоваться задачками по игре го для самостоятельного усиления навыка счёта;
- Иметь уровень игры не менее 20 кю.

### **Метапредметные результаты**

У учащихся будет развито:

- Стремление к поиску лучшего хода;
- Техника счёта на 3-5 ходов в глубину;
- Способность самостоятельно принимать решение в отведённые временные рамки;
- Творческое мышление;
- Способность выполнять инструкции педагога;
- Умение работать в коллективе.

### **Личностные результаты**

У учащихся будет воспитаны:

- Трудолюбие;
- Внимательность;
- Бережное отношение к книгам и оборудованию;
- Аккуратность;
- Отзывчивость;
- Наблюдательность и способность выражения своих мыслей словесным образом.

## **Содержание программы**

**1. Вводное занятие** Теория: Инструменты и материалы, используемые при работе и техника безопасности при работе с ними. Правила поведения на занятиях, ПДД. Игровая практика.

### **2. Фундаментальные принципы го**

2.1. Теория: Достоинства и недостатки угловых пунктов сан-сан, хоси, комоку, мокухадзуси и такамоку.

Практика: Игровая практика с записью первых 10 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий.

2.2. Теория: Классификация больших пунктов в фусэки на 4 класса ходов. Разбор начала партии профессионалов с классификацией ходов по ходу игры.

Практика: Игровая практика с записью первых 20 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий и классификация сделанных ходов.

2.3. Теория: Ключевые пункты позиции. Несколько примеров ключевых пунктов влияния и ключевых пунктов атаки и защиты. Практика: Игровая практика с записью первых 30 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий, классификация сделанных ходов, поиск ключевых пунктов.

2.4. Теория: Разбор решений тестовых задач. Тестовые задачи выдаются на дом заранее. Практика: Игровая практика с записью первых 30 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий, классификация сделанных ходов, поиск ключевых пунктов.

### **3. Основы фусэки**

Теория: В этом разделе изучаются темы: симари; гибкость пункта хоси; выбор хасами; извлечь выгоду из вторжения противника; цель такамоку – построение влияния; 4 линия – линия развития, 3 линия – линия завершения; построение мойо, объём мойо, линия полноты; Основное учебное пособие: «Теория фусэки – это просто», Отакэ Хидэо.

Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика.

### **4. Принципы построения хорошей формы**

Теория: В этом разделе изучаются принципы: Не наносите себе ущерба (или «семейные ссоры расходуют ресурсы»); ханэ на голову двух или трёх камней – хороший ход; вас не поймать если вы побежите первыми; пустой треугольник – плохая форма; поннуки стоит 30 очков; не делайте атари автоматически;

Практика: решение задач по темам; игровая практика.

### **5. Тэсудзи (ловкие ходы)**

Теория: в теорию этого раздела входит разбор и обсуждение примеров решения задач на изучаемые приёмы. Практика: решение задач; игровая практика.

### **6. Цумэго (жизнь и смерть групп)**

Теория: принцип сжатия, критический пункт, формы накадэ (жертвы), определение жизни по форме камней в углу разбор примеров решения задач. Практика: решение задач; игровая практика.

## **7. Стратегические замыслы и принципы атаки**

Теория: В этом разделе изучаются принципы: атакуйте противника лишая его базы; не атакуйте слабые камни вплотную; ходы двойного действия имеют двойную ценность; используйте ацуми (плотность, влияние) для атаки; держитесь подальше от прочных позиций; сокращайте мойо соперника понемногу; не держитесь за камни которые выполнили свою роль.

Практика: решение задач по темам; игровая практика.

## **8. Конечная стадия игры – ёсэ**

Теория: Сэнтэ ёсэ. Двойное сэнтэ ёсэ. Подсчёт стоимости ёсэ хода; Перехват сэнтэ в ёсэ.

Практика: решение задач по ёсэ; игровая практика.

## **9. Мойо**

9.1. Построение большого мойо на примере партий профессионалов. Теория: 1-я партия: Такемия Масаки и Хасимото Сёдзи, 2-я партия: Такемия Масаки и Като Масао с комментариями Такемии (из книги «Техника большого мойо» стр. 4 и стр. 90)

Практика: Решение задач на фусэки; Игровая практика.

9.2. Принципы построения и гашения большого мойо. Теория: Принцип 1: При построении мойо, играй по 4 линии; Принцип 2: Ход на границе двух противоборствующих мойо – очень ценный ход; Принцип 3: Если мойо образуют низкие камни – играй гашение; Принцип 4: Используй катачки и боси для создания мойо; Принцип 5: Если мойо крепкое – играй гашение на линии полноты; Принцип 6: Будьте готовы перенести мойо из одной части доски в другую (трансформация мойо); Принцип 7: Если в основании двустороннего мойо находится хоси – играй в сан-сан.

Практика: решение задач по темам; игровая практика.

9.3. Теория: Разбор решений тестовых задач.

Практика: Решение тестовых задач по теме мойо. Игровая практика.

**10. Исторические партии с комментариями профессионалов** Теория: Показ партии с комментариями к ходам. Практика: Воспроизведение учащимися просмотренной партии по памяти примерно до 40 хода. Игровая практика.

## **11. Турниры, блиц-турниры**

Практика: Игра в турнирах и блиц-турнирах клубного, районного, городского и всероссийского уровня.

## **12. Разборы сыгранных партий**

Теория: Восстановление сыгранных партий по памяти или по записи с обсуждением возможных вариантов игры.

Практика: Игровая практика

**13. Итоговое занятие** Мотивация к занятиям летом. Конкурсы. Подведение итогов. Награждение.

**Календарно-тематический план  
Группа №4 (среда, суббота)**

№	Наименование раздела (темы) ОП, количество часов в соответствии с учебно-тематическим планом ОП	Тема занятия, содержание (теоретическая и практическая часть)	Дата проведения занятия по плану/ фактическая		Количество часов			Формы подведения итогов
			по плану	фактическая	Теория	Практика	Всего	
1.	<b>Вводное занятие (3ч)</b>	Теория: Знакомство. Инструменты и материалы, используемые при работе и техника безопасности при работе с ними. Правила поведения на занятиях, инструктаж по ТБ, ПДД. Практика: Игровая практика.	03.09.25		1	2	3	Беседа
2.	<b>Фундаментальные принципы го (21ч)</b> 2.1 Особенности угловых пунктов (3ч)	Теория: Достоинства и недостатки угловых пунктов. Практика: Игровая практика с записью первых 10 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий.	06.09.25		1	2	3	Беседа
3.	2.2 Классификация больших пунктов в фусэки (6ч)	Теория: Классификация больших пунктов в фусэки на 4 класса ходов. Практика: Игровая практика с записью первых 20 ходов.	10.09.25		1	2	3	Беседа

		Выборочный разбор записанных партий и классификация сделанных ходов.						
4.		Теория: Разбор начала партии профессионалов с классификацией ходов по ходу игры. Практика: Игровая практика с записью первых 20 ходов. Выборочный разбор записанных партий и классификация сделанных ходов.	13.09.25		1	2	3	Беседа
5.	2.3 Ключевые пункты позиции (6ч)	Теория: Ключевые пункты влияния. Практика: Игровая практика с записью первых 30 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий, поиск ключевых пунктов.	17.09.25		1	2	3	Беседа
6.		Теория: Ключевые пункты атаки и защиты Практика: Игровая практика с записью первых 30 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий, поиск ключевых пунктов.	20.09.25		1	2	3	Беседа
7.	2.4 Тестовые задачи по пройденным темам (6ч)	Теория: Разбор решений тестовых задач. Практика: Решение задач. Игровая практика с записью первых 30 ходов.	24.09.25		1	2	3	Тест

		Выборочный разбор записанных партий, классификация сделанных ходов, поиск ключевых пунктов.						
8.		Теория: Разбор решений тестовых задач. Практика: Решение задач. Игровая практика с записью первых 30 ходов. Выборочный разбор записанных партий, классификация сделанных ходов, поиск ключевых пунктов.	27.09.25		1	2	3	Тест
9.	<b>Основы фусэки (21ч)</b>	Тема: Симари Теория: Виды симари и их особенности. Распространения от симари. Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика	01.10.25		1	2	3	Беседа
10.		Тема: гибкость пункта хоси Теория: Выбор варианта получения влияния или территории в зависимости от позиции. Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика	04.10.25		1	2	3	Беседа
11.		Тема: выбор хасами Теория: когда делается хасами; 6 видов хасами;	08.10.25		1	2	3	Беседа

		<p>примеры и обоснование выбора.</p> <p>Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика</p>						
12.		<p>Тема: извлечь выгоду из вторжения противника</p> <p>Теория: на атаке вторжения получить усиление позиции, извлечение темпа. Примеры стандартных вторжений</p> <p>Практика: Задачи на начальную и среднюю стадию игры; игровая практика</p>	11.10.25		1	2	3	Беседа
13.		<p>Тема: цель такамоку – построение влияния</p> <p>Теория: варианты вокруг такамоку, примеры из партий</p> <p>Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика</p>	15.10.25		1	2	3	Беседа
14.		<p>Тема: 4 линия – линия развития, 3 линия – линия завершения</p> <p>Теория: Принципы выбора 3 или 4 линии</p> <p>Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика</p>	18.10.25		1	2	3	Беседа
15.		<p>Тема: Мойо</p> <p>Теория: Построение мойо, объём мойо, линия полноты</p>	22.10.25		1	2	3	Беседа, тест

		Практика: тестовые задачи на начальную стадию игры; игровая практика						
16.	<b>Принципы построения хорошей формы (6ч из 18ч)</b>	Тема: не наносите себе ущерба Теория: Два способа избежать «ссоры» своих камней. Примеры позиций. Практика: решение задач по теме; игровая практика	25.10.24		1	2	3	Беседа
17.		Тема: ханэ на голову двух или трёх камней – хороший ход Теория: Получение качества позиции приёмом ханэ и ниданбанэ. Практика: решение задач по теме; игровая практика	29.10.25		1	2	3	Беседа
18.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	01.11.25			3	3	Результат в турнире
19.	<b>Разборы сыгранных партий (1)</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	05.11.25		1	2	3	Беседа, самоанализ
20.	<b>Принципы построения хорошей формы (12ч из 18ч)</b>	Тема: Вас не поймать если вы побежите первыми Теория: Борьба за опережение. Медленная форма, слабая форма, хорошая форма Практика: решение задач по теме; игровая практика	08.11.25		1	2	3	

21.		Тема: Пустой треугольник – плохая форма Теория: Проблемы неэффективных построений. Поиск хорошей формы. Практика: решение задач по теме; игровая практика	12.11.25		1	2	3	
22.		Тема: «Поннуки стоит 30 очков» Теория: Влияние формы поннуки. Примеры применения пословицы. Практика: решение задач по теме; игровая практика	15.11.25		1	2	3	
23.		Тема: Не делайте атари автоматически Теория: Разбор позиций после разрезания; вредные и полезные атари. Практика: решение задач по теме; игровая практика	19.11.25		1	2	3	
24.	<b>Тэсудзи (9ч из 24ч)</b>	Теория: Двойное атари Практика: Задачи по теме; Игровая практика	22.11.25		0,5	2,5	3	
25.		Теория: Серия атари Практика: Задачи по теме; Игровая практика	26.11.25		0,5	2,5	3	
26.		Теория: Прижимай к стороне; прижимай к сильным камням Практика: Задачи по теме; Игровая практика	29.11.25		0,5	2,5	3	
27.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	03.12.25			3	3	Результат в турнире

28.	<b>Разборы сыгранных партий (2)</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	06.12.25		1	2	3	Беседа, самоанализ
29.	<b>Тэсудзи (15ч из 24)</b>	Теория: Гэта-тэсудзи Практика: Задачи по теме; Игровая практика	10.12.25		0,5	2,5	3	Тест
30.		Теория: Сичо (лесенка) Практика: Задачи по теме; Игровая практика	13.12.25		0,5	2,5	3	Тест
31.		Теория: Оиотоси. Практика: Задачи по теме; Игровая практика	17.12.25		0,5	2,5	3	Тест
32.		Теория: Ниданбане-тэсудзи. Практика: Задачи по теме; Игровая практика	20.12.25		0,5	2,5	3	Тест
33.		Теория: Повторение пройденных приёмов Практика: Тест по разделу тэсудзи; Игровая практика	24.12.25		0,5	2,5	3	Тест
34.	<b>Цумэго (борьба групп за жизнь в сжатых позициях) (9ч из 24ч)</b>	Теория: Жизнь групп на второй линии Практика: Задачи; Игровая практика	27.12.25		0,5	2,5	3	Тест
35.		Теория: Инструктаж по ТБ, ПДД. Жизнь групп на второй линии. Практика: Задачи; Игровая практика	10.01.26		0,5	2,5	3	Тест
36.		Теория: сжатие и расширение жизненного пространства группы.	14.01.26		1	2	3	Тест

		Практика: Задачи; Игровая практика						
37.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	17.01.26			3	3	Результат в турнире
38.	<b>Разборы сыгранных партий (3)</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	21.01.26		1	2	3	Беседа, самоанализ
39.	<b>Цумэго (борьба групп за жизнь в сжатых позициях) (15ч из 24ч)</b>	Теория: Формы накадэ из трёх и четырёх пунктов. Критическая точка группы. Практика: Задачи; Игровая практика	24.01.26		1	2	3	Тест
40.		Теория: Формы накадэ из пяти пунктов. Практика: Задачи; Игровая практика	28.01.26		1	2	3	Тест
41.		Теория: Формы накадэ из шести пунктов Практика: Задачи; Игровая практика	31.01.26		1	2	3	Тест
42.		Теория: Форма камней L-малая в углу не живёт. Практика: Задачи; Игровая практика	04.02.26		1	2	3	Тест
43.		Теория: Тест задачи по пройденным темам. Практика: Игровая практика	07.02.26		1	2	3	Тест
44.	<b>Исторические партии с комментариями</b>	Теория: мастер Ни Вэйпинг и его исторические победы. Практика: решение задач; игровая практика	11.02.26		1	2	3	Беседа

	<b>профессионало в (3ч из 9ч)</b>							
45.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	14.02.26			3	3	Результат в турнире
46.	<b>Разборы сыгранных партий (4)</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	18.02.26		1	2	3	Беседа, самоанализ
47.	<b>Стратегически е замыслы и принципы атаки (6ч из 21ч)</b>	Теория: принцип: атакуйте противника лишая его базы Практика: решение задач; игровая практика	21.02.26		1	2	3	Беседа
48.		Теория: принцип: не атакуйте слабые камни вплотную Практика: решение задач; игровая практика	25.02.26		1	2	3	Беседа
49.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	28.02.26			3	3	Результат в турнире
50.	<b>Стратегически е замыслы и принципы атаки (15ч из 21ч)</b>	Теория: ходы двойного действия имеют двойную ценность; Практика: решение задач; игровая практика	04.03.26		1	2	3	Беседа
51.		Теория: используйте ацуми для атаки Практика: решение задач; игровая практика	07.03.26		1	2	3	Беседа
52.		Теория: держитесь подальше от прочных позиций Практика: решение задач; игровая практика	11.03.26		1	2	3	Беседа

53.		Теория: сокращайте мойо соперника понемногу Практика: решение задач; игровая практика	14.03.26			3	3	Беседа
54.		Теория: не держитесь за камни, которые выполнили свою роль. Практика: решение задач; игровая практика	18.03.26		1	2	3	<b>Беседа, тест</b>
55.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	21.03.26			3	3	Результат в турнире
56.	<b>Мойо (большая зона, сфера влияния камней) (21ч из 24ч)</b>	Тема: Построение большого мойо на примере партий профессионалов. Теория: 1-я партия: Такемия Масаки и Хасимото Сёдзи, 2-я партия: Такемия Масаки и Като Масао Практика: решение задач; игровая практика	25.03.26		1	2	3	Беседа
57.		Теория: Принцип 1: при построении мойо, играй по 4 линии; Практика: решение задач; игровая практика	28.03.26		1	2	3	Беседа
58.		Теория: Принцип 2: ход на границе двух противоборствующих мойо – очень ценный ход Практика: решение задач; игровая практика	01.04.26		1	2	3	Беседа

59.		Теория: Принцип 3: если мойо образуют низкие камни – играй гашение Практика: решение задач; игровая практика	04.04.26			3	3	Беседа
60.		Теория: Принцип 4: Используй катачки и боси для создания мойо Практика: решение задач; игровая практика	08.04.26		1	2	3	Беседа
61.		Теория: Принцип 5: Если мойо крепкое – играй гашение на линии полноты Практика: решение задач; игровая практика	11.04.26		1	2	3	Беседа
62.		Теория: Принцип 6: Будьте готовы перенести мойо из одной части доски в другую (трансформация мойо) Практика: решение задач; игровая практика	15.04.26		1	2	3	Беседа
63.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	18.04.26			3	3	Результат в турнире
64.	<b>Разборы сыгранных партий.</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	22.04.26		1	2	3	Беседа, самоанализ
65.	<b>Мойо (большая зона, сфера влияния камней) (3ч из 24ч)</b>	Теория: Принцип 7: Если в основании двустороннего мойо находится хоси – играй в сан-сан. Практика: решение задач; игровая практика	25.04.26		1	2	3	Беседа

66.	<b>Ёсэ (заключительная стадия игры) (9ч)</b>	Тема: Сэнтэ ёсэ. Двойное сэнтэ ёсэ Практика: решение задач по ёсэ; игровая практика	29.04.26		1	2	3	Беседа
67.		Тема: Подсчёт стоимости ёсэ хода Практика: решение задач по ёсэ; игровая практика	02.05.26		1	2	3	Беседа
68.		Тема: Перехват сэнтэ в ёсэ. Практика: тест на решение задач по ёсэ; игровая практика	06.05.26		1	2	3	Беседа, тест
69.	<b>Исторические партии с комментариям и профессионалов</b>	Теория: величайший профессионал XX века – Го Сэйген, и его самые известные партии. Практика: решение задач; игровая практика	13.05.26		1	2	3	Беседа
70.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	16.05.26			3	3	Результат в турнире
71.	<b>Исторические партии с комментариям и профессионалов</b>	Теория: «Партия красных ушей». Практика: решение задач; игровая практика	20.05.26		1	2	3	Беседа
72.	<b>Итоговое занятие.</b>	Практика: Конкурсы. Решение задач. Подведение итогов. Награждение.	23.05.26			2	3	Конкурс
73.		<b>Итого</b>			<b>55</b>	<b>161</b>	<b>216</b>	

**Календарно-тематический план  
Группа №5 (пятница, суббота)**

№	Наименование раздела (темы) ОП, количество часов в соответствии с учебно-тематическим планом ОП	Тема занятия, содержание (теоретическая и практическая часть)	Дата проведения занятия по плану/ фактическая		Количество часов			Формы подведения итогов
			по плану	фактическая	Теория	Практика	Всего	
1.	<b>Вводное занятие (3ч)</b>	Теория: Знакомство. Инструменты и материалы, используемые при работе и техника безопасности при работе с ними. Правила поведения на занятиях, инструктаж по ТБ, ПДД. Практика: Игровая практика.	05.09.25		1	2	3	Беседа
2.	<b>Фундаментальные принципы го (21ч)</b> 2.1 Особенности угловых	Теория: Достоинства и недостатки угловых пунктов. Практика: Игровая практика с записью первых 10 ходов в каждой партии. Выборочный разбор	06.09.25		1	2	3	Беседа

	пунктов (3ч)	записанных партий.						
3.	2.2 Классификация больших пунктов в фусэки (6ч)	Теория: Классификация больших пунктов в фусэки на 4 класса ходов. Практика: Игровая практика с записью первых 20 ходов. Выборочный разбор записанных партий и классификация сделанных ходов.	12.09.25		1	2	3	Беседа
4.		Теория: Разбор начала партии профессионалов с классификацией ходов по ходу игры. Практика: Игровая практика с записью первых 20 ходов. Выборочный разбор записанных партий и классификация сделанных ходов.	13.09.25		1	2	3	Беседа
5.	2.3 Ключевые пункты позиции (6ч)	Теория: Ключевые пункты влияния. Практика: Игровая практика с записью первых 30 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий, поиск ключевых пунктов.	19.09.25		1	2	3	Беседа
6.		Теория: Ключевые пункты атаки и защиты Практика: Игровая практика с записью первых	20.09.25		1	2	3	Беседа

		30 ходов в каждой партии. Выборочный разбор записанных партий, поиск ключевых пунктов.						
7.	2.4 Тестовые задачи по пройденным темам (6ч)	Теория: Разбор решений тестовых задач. Практика: Решение задач. Игровая практика с записью первых 30 ходов. Выборочный разбор записанных партий, классификация сделанных ходов, поиск ключевых пунктов.	26.09.25		1	2	3	Тест
8.		Теория: Разбор решений тестовых задач. Практика: Решение задач. Игровая практика с записью первых 30 ходов. Выборочный разбор записанных партий, классификация сделанных ходов, поиск ключевых пунктов.	27.09.25		1	2	3	Тест
9.	<b>Основы фусэки (21ч)</b>	Тема: Симари Теория: Виды симари и их особенности. Распространения от симари. Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика	03.10.25		1	2	3	Беседа

10.		<p>Тема: гибкость пункта хоси</p> <p>Теория: Выбор варианта получения влияния или территории в зависимости от позиции.</p> <p>Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика</p>	04.10.25		1	2	3	Беседа
11.		<p>Тема: выбор хасами</p> <p>Теория: когда делается хасами; 6 видов хасами; примеры и обоснование выбора.</p> <p>Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика</p>	10.10.25		1	2	3	Беседа
12.		<p>Тема: извлечь выгоду из вторжения противника</p> <p>Теория: на атаке вторжения получить усиление позиции, извлечение темпа.</p> <p>Примеры стандартных вторжений</p> <p>Практика: Задачи на начальную и среднюю стадию игры; игровая практика</p>	11.10.25		1	2	3	Беседа
13.		<p>Тема: цель такамоку – построение влияния</p> <p>Теория: варианты вокруг такамоку, примеры из партий</p>	17.10.25		1	2	3	Беседа

		Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика						
14.		Тема: 4 линия – линия развития, 3 линия – линия завершения Теория: Принципы выбора 3 или 4 линии Практика: Задачи на начальную стадию игры; игровая практика	18.10.25		1	2	3	Беседа
15.		Тема: Мойо Теория: Построение мойо, объём мойо, линия полноты Практика: тестовые задачи на начальную стадию игры; игровая практика	24.10.25		1	2	3	Беседа, тест
16.	<b>Принципы построения хорошей формы (6ч из 18ч)</b>	Тема: не наносите себе ущерба Теория: Два способа избежать «ссоры» своих камней. Примеры позиций. Практика: решение задач по теме; игровая практика	25.10.25		1	2	3	Беседа
17.		Тема: ханэ на голову двух или трёх камней – хороший ход Теория: Получение качества позиции приёмом ханэ и ниданбанэ. Практика: решение задач по теме; игровая практика	31.10.25		1	2	3	Беседа

18.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	01.11.25			3	3	Результат в турнире
19.	<b>Разборы сыгранных партий (1)</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	07.11.25		1	2	3	Беседа, самоанализ
20.	<b>Принципы построения хорошей формы (12ч из 18ч)</b>	Тема: Вас не поймать если вы побежите первыми Теория: Борьба за опережение. Медленная форма, слабая форма, хорошая форма Практика: решение задач по теме; игровая практика	08.11.25		1	2	3	
21.		Тема: Пустой треугольник – плохая форма Теория: Проблемы неэффективных построений. Поиск хорошей формы. Практика: решение задач по теме; игровая практика	14.11.25		1	2	3	
22.		Тема: «Поннуки стоит 30 очков» Теория: Влияние формы поннуки. Примеры применения пословицы. Практика: решение задач по теме; игровая практика	15.11.25		1	2	3	
23.		Тема: Не делайте атари автоматически	21.11.25		1	2	3	

		Теория: Разбор позиций после разрезания; вредные и полезные атари. Практика: решение задач по теме; игровая практика						
24.	<b>Тэсудзи (9ч из 24ч)</b>	Теория: Двойное атари Практика: Задачи по теме; Игровая практика	22.11.25		0,5	2,5	3	
25.		Теория: Серия атари Практика: Задачи по теме; Игровая практика	28.11.25		0,5	2,5	3	
26.		Теория: Прижимай к стороне; прижимай к сильным камням Практика: Задачи по теме; Игровая практика	29.11.25		0,5	2,5	3	
27.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	05.12.25			3	3	Результат в турнире
28.	<b>Разборы сыгранных партий (2)</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	06.12.25		1	2	3	Беседа, самоанализ
29.	<b>Тэсудзи (15ч из 24)</b>	Теория: Гэта-тэсудзи Практика: Задачи по теме; Игровая практика	12.12.25		0,5	2,5	3	Тест
30.		Теория: Сичо (лесенка) Практика: Задачи по теме; Игровая практика	13.12.25		0,5	2,5	3	Тест
31.		Теория: Оиотоси. Практика: Задачи по теме; Игровая практика	19.12.25		0,5	2,5	3	Тест

32.		Теория: Ниданбане-тэсудзи. Практика: Задачи по теме; Игровая практика	20.12.25		0,5	2,5	3	Тест
33.		Теория: Повторение пройденных приёмов Практика: Тест по разделу тэсудзи; Игровая практика	26.12.25		0,5	2,5	3	Тест
34.	<b>Цумэго (борьба групп за жизнь в сжатых позициях) (9ч из 24ч)</b>	Теория: Жизнь групп на второй линии Практика: Задачи; Игровая практика	27.12.25		0,5	2,5	3	Тест
35.		Теория: Инструктаж по ТБ, ПДД. Жизнь групп на второй линии. Практика: Задачи; Игровая практика	09.01.26		0,5	2,5	3	Тест
36.		Теория: сжатие и расширение жизненного пространства группы. Практика: Задачи; Игровая практика	10.01.26		1	2	3	Тест
37.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	16.01.26			3	3	Результат в турнире
38.	<b>Разборы сыгранных партий (3)</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	17.01.26		1	2	3	Беседа, самоанализ
39.	<b>Цумэго</b>	Теория: Формы накадэ из	23.01.26		1	2	3	Тест

	<b>(борьба групп за жизнь в сжатых позициях) (15ч из 24ч)</b>	трёх и четырёх пунктов. Критическая точка группы. Практика: Задачи; Игровая практика						
40.		Теория: Формы нападэ из пяти пунктов. Практика: Задачи; Игровая практика	24.01.26		1	2	3	Тест
41.		Теория: Формы нападэ из шести пунктов Практика: Задачи; Игровая практика	30.01.26		1	2	3	Тест
42.		Теория: Форма камней L-малая в углу не живёт. Практика: Задачи; Игровая практика	31.01.26		1	2	3	Тест
43.		Теория: Тест задачи по пройденным темам. Практика: Игровая практика	06.02.26		1	2	3	Тест
44.	<b>Исторические партии с комментариями профессионалов (3ч из 9ч)</b>	Теория: мастер Ни Вэйпинг и его исторические победы. Практика: решение задач; игровая практика	07.02.26		1	2	3	Беседа
45.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	13.02.26			3	3	Результат в турнире
46.	<b>Разборы сыгранных партий (4)</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий	14.02.26		1	2	3	Беседа, самоанализ

		Практика: решение задач; игровая практика						
47.	<b>Стратегическое замыслы и принципы атаки (6ч из 21ч)</b>	Теория: принцип: атакуйте противника лишая его базы Практика: решение задач; игровая практика	20.02.26		1	2	3	Беседа
48.		Теория: принцип: не атакуйте слабые камни вплотную Практика: решение задач; игровая практика	21.02.26		1	2	3	Беседа
49.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	27.02.26			3	3	Результат в турнире
50.	<b>Стратегическое замыслы и принципы атаки (15ч из 21ч)</b>	Теория: ходы двойного действия имеют двойную ценность; Практика: решение задач; игровая практика	28.02.26		1	2	3	Беседа
51.		Теория: используйте ацуми для атаки Практика: решение задач; игровая практика	06.03.26		1	2	3	Беседа
52.		Теория: держитесь подальше от прочных позиций Практика: решение задач; игровая практика	07.03.26		1	2	3	Беседа
53.		Теория: сокращайте мойо соперника понемногу Практика: решение задач; игровая практика	13.03.26			3	3	Беседа

54.		Теория: не держитесь за камни, которые выполнили свою роль. Практика: решение задач; игровая практика	14.03.26		1	2	3	Беседа, тест
55.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	20.03.26			3	3	Результат в турнире
56.	<b>Мойо (большая зона, сфера влияния камней) (21ч из 24ч)</b>	Тема: Построение большого мойо на примере партий профессионалов. Теория: 1-я партия: Такемия Масаки и Хасимото Сёдзи, 2-я партия: Такемия Масаки и Като Масао Практика: решение задач; игровая практика	21.03.26		1	2	3	Беседа
57.		Теория: Принцип 1: при построении мойо, играй по 4 линии; Практика: решение задач; игровая практика	27.03.26		1	2	3	Беседа
58.		Теория: Принцип 2: ход на границе двух противоборствующих мойо – очень ценный ход Практика: решение задач; игровая практика	28.03.26		1	2	3	Беседа
59.		Теория: Принцип 3: если мойо образуют низкие камни – играй гашение Практика: решение задач;	03.04.26			3	3	Беседа

		игровая практика						
60.		Теория: Принцип 4: Используй катачки и боси для создания мойо Практика: решение задач; игровая практика	04.04.26		1	2	3	Беседа
61.		Теория: Принцип 5: Если мойо крепкое – играй гашение на линии полноты Практика: решение задач; игровая практика	10.04.26		1	2	3	Беседа
62.		Теория: Принцип 6: Будьте готовы перенести мойо из одной части доски в другую (трансформация мойо) Практика: решение задач; игровая практика	11.04.26		1	2	3	Беседа
63.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	17.04.26			3	3	Результат в турнире
64.	<b>Разборы сыгранных партий.</b>	Теория: Разборы сыгранных на турнире партий Практика: решение задач; игровая практика	18.04.26		1	2	3	Беседа, самоанализ
65.	<b>Мойо (большая зона, сфера влияния камней) (3ч из 24ч)</b>	Теория: Принцип 7: Если в основании двустороннего мойо находится хоси – играй в сан-сан. Практика: решение задач; игровая практика	24.04.26		1	2	3	Беседа
66.	<b>Ёсэ</b>	Тема: Сэнтэ ёсэ. Двойное	25.04.26		1	2	3	Беседа

	<b>(заключительная стадия игры) (9ч)</b>	сэнтэ ёсэ Практика: решение задач по ёсэ; игровая практика						
67.		Тема: Подсчёт стоимости ёсэ хода Практика: решение задач по ёсэ; игровая практика	02.05.26		1	2	3	Беседа
68.		Тема: Перехват сэнтэ в ёсэ. Практика: тест на решение задач по ёсэ; игровая практика	08.05.26		1	2	3	Беседа, тест
69.	<b>Исторические партии с комментариями профессионалов</b>	Теория: величайший профессионал XX века – Го Сэйген, и его самые известные партии. Практика: решение задач; игровая практика	15.05.26		1	2	3	Беседа
70.	<b>Турниры, блиц-турниры</b>	Турнир. Игровая практика.	16.05.26			3	3	Результат в турнире
71.	<b>Исторические партии с комментариями профессионалов</b>	Теория: «Партия красных ушей». Практика: решение задач; игровая практика	22.05.26		1	2	3	Беседа
72.	<b>Итоговое занятие.</b>	Практика: Конкурсы. Решение задач. Подведение итогов. Награждение.	23.05.26			2	3	Конкурс
		<b>Итого</b>			<b>55</b>	<b>161</b>	<b>216</b>	



## Оценочные и методические материалы

### Методические материалы

Для достижения поставленных задач применяются различные педагогические технологии: *игровая технология* (для развития навыков и умений коллективного мышления и деятельности, умений сотрудничать, аргументировать и отстаивать свою точку зрения), *информационная технология* (для формирования умений работать с информацией, развития коммуникативных способностей, умений принимать оптимальные решения), *проектная деятельность* (для обеспечения учащимся возможности самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, обозначать цели и способы их достижения), *здоровьесберегающая технология* (для сохранения, укрепления, и развития эмоционального, физического, интеллектуального здоровья учащихся), технология развивающего обучения – происходит оптимальное развитие различных видов мыслительной деятельности, *технология проблемного обучения*: в процессе изучения тем перед обучающимися ставятся вопросы тактического характера, моделируются соревновательные ситуации, когда обучающийся должен самостоятельно найти способ для достижения наилучшего результата, а также *информационно – коммуникационные технологии*: обучение с использованием технических ресурсов (для расширения разных способов общения педагога и обучающихся, формирования новых знаний, умений, которые потребуются в новой информационной среде, а также нового, целостного миропонимания и информационного мировоззрения).

Обучение по данной программе осуществляется на основе общих *дидактических 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 занятиям Го, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Программа строится с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка. На различных этапах ведущими выступают следующие методы организации учебно-познавательной деятельности:

Методы и приемы обучения

Словесные:

- Сообщения и беседы, объяснение;
- Лекционные занятия;
- Анализ сыгранных партий.

Наглядные:

- показ партий;
- просмотр партий сильнейших игроков.

Практические:

- Решение задач и тестов,
- Игровая практика,
- Участие в турнирах и соревнованиях,
- Сеансы одновременной игры.

Для занятий, предусматривающих более индивидуальный подход (например: сеансы игры с последующим разбором партий) и занятий, в которых необходимо учитывать возрастные особенности детей возможно временное разделение группы на две, три подгруппы.

На начальном этапе знакомства с игрой Го преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются, при обучении правилам игры и знакомстве с базовыми формами.

Работа с младшими школьниками в начале обучения направлена на развитие симпатических навыков, памяти и внимания. Для поддержания интереса к занятиям новый материал подается в игровой форме. Коллективная работа на занятии (коллективные ответы на вопросы, решение задач) чередуется с индивидуальной. В течение занятия необходимо наличие динамических пауз.

В процессе обучения необходимо стимулировать как индивидуальный оригинальный подход учащегося к игре, его собственное «видение», так и типовые технические навыки, для чего необходимо добиваться от него собственных, обоснованных ответов на вопросы и задачи, поощрять «выдумывание» ходов и т.д., доводя «правильные» ходы до автоматизма. Также необходимо развивать в учащемся «чувство выбора» и осознание ответственности за произведенный выбор и принятое решение.

### **Перечень учебно-методического комплекса к дополнительной общеразвивающей программе «Игра Го»**

**Учебно-методический компонент для педагога и учащихся включает в себя:**

- Раздаточный материал к разделам программы;
- Мультимедийные материалы: видео разборы партий профессионалов; видео уроки, разработанные педагогом;
- Сборники задач;
- Сборники профессиональных партий;
- Планы-конспекты занятий (открытого, контрольного, итогового и др.);

- Специальная литература по разделам программы;
- Тесты по разделам программы в бумажном и электронном виде;
- Интернет-ресурсы: интерактивные задачки, сервера для игры в го;
- Ресурсы на базе операционной системы андроид: программы для игры в го и атари-го, задачки, сборники партий профессионалов;
- Инструкция по технике безопасности.

#### **Воспитательный компонент включает в себя:**

- Турнирные встречи: внутриклубные и с другими секциями игры го в городе;
- Страница в Вк с освещением событий клуба и фоторепортажами;
- Материалы по работе с родителями (планы проведения родительских собраний, анкеты и т.п.);
- Календарный план воспитательной работы (Приложение 1).

#### **Компонент результативности включает в себя:**

- Графики роста рейтинга учащегося;
- Клубный рейтинг-лист, отражающий текущее положение учащегося в рейтинговой таблице клуба;
- Диагностические и контрольные материалы (диагностические и информационные карты, оценочные листы, разработанный критериальный аппарат);
- Результаты диагностики;
- Материалы по проведению диагностики учащихся;
- Турнирные таблицы;
- Дипломы и грамоты.

#### **Информационные источники**

##### *Список литературы для педагога*

1. Тасиро Кагэяма. Лекции по основам го. Челябинск. 2009
2. Панюков Е.Л. «Го шаг за шагом». Челябинск. 2003
3. Фролов А. Го, вей-чи, бадук: учебное пособие. СПб. 2000
4. Основы техники Го. Харуяма и Нагахара. Челябинск 1997
5. Китайские народные сказки. М. 1988.
6. Голованова М. Сказки народов мира. М. 1996.
7. Японские народные сказки. М. 1994.
8. Кано Ёсинори. Игра го от простого к сложному т. 1-2

##### *Список литературы для учащихся и родителей*

1. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» Челябинск 2005.

#### Интернет-источники

Группа го клуба в вк <https://vk.com/club37833865>

Сайт Российской федерации го: <https://gofederation.ru/>

Сервера для игры в го:

Сервер OGS: <https://online-go.com/>

Сервер KGS: <https://www.gokgs.com/>

Сервер IGS: <https://pandanet-igs.com>

Задачники:

<https://gochild2009.appspot.com/>

<http://goproblems.ru/>

<http://goproblems.com/>

<https://tsumego-hero.com/>

Интерактивное введение в Го

<http://playgo.to/iwtg/russian/>

Сайты с записями партий профессионалов:

<http://ps.waltheri.net>

<http://gokifu.com/ru/>

Сборник статей по го:

<http://gostart.ru/>

### Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроли.

Цель – проследить динамику развития и рост мастерства учащихся.

1. Текущий контроль (в течение всего учебного года на занятиях после прохождения разделов программы) проводится для отслеживания уровня освоения учебного материалы программы.

*Формы контроля: педагогическое наблюдение, выполнение контрольных заданий по разделам программы, конкурсы решения задач по разделам программы, турниры, клубный рейтинг лист.*

Промежуточный контроль проводится в конце первого учебного года с целью выявления уровня освоения учащимися наиболее важных, для дальнейшего роста мастерства, разделов программы и корректировки процесса обучения.

*Формы: Итоговый турнир с записью начала партий, конкурс решения задач, тестовые задания.*

*Критерии оценки см. таблицу №1. Результаты заносятся в информационную карту «Оценка освоения учащимися разделов программы».*

2. Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе. Формы контроля: рейтинг, тестовые задания, контрольная партия.

Направления диагностики:

1. Уровень освоения программы.
2. Применение полученных знаний и навыков на практике.
3. Уровень игры.

## Формы и виды проверки знаний и умений учащихся

Основной формой предъявления результата является клубный рейтинг-лист, который изменяется по результатам турниров, клубных рейтинговых встреч и результатам решения тестовых задач. На изменение рейтинга в дальнейшем влияет участие в любом турнире, результат которого будет обчислен по российской рейтинг системе.

Для определения начального уровня игрока проводятся тест опросы на решение квалификационных задач и квалификационные турниры, в результате которых начинающему игроку присваивается личный рейтинг.

Для текущего и итогового контроля усвоения новых тем используются тестовые задания и опросы. Тестовые задания также являются частью процесса закрепления полученных знаний. Текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется также педагогом в форме наблюдения.

Методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Таблица №1

### Критерии оценки

#### Тестовые задания на уровень освоения программы 1 года обучения

Тест №	Раздел программы	Высокий (5 баллов) 80-100% верных решений	Средний (3б.) 50-79% верных решений	Низкий (1б.) Менее 50% верных решений
1	Элементарные технические приемы			
2	Жизнь и смерть групп			
3	Элементарные сведения о начальной стадии игры			
4	Элементарные сведения о конечной стадии игры (ёсэ)			
5	Повторение основных технических приёмов			
6	Повторение основ жизни и смерти групп			

**Критерии оценки**  
**Тестовые задания на уровень освоения программы 2 года обучения**

Тест №	Раздел программы	Высокий (5 баллов) 80-100% верных решений	Средний (3б.) 50-79% верных решений	Низкий (1б.) Менее 50% верных решений
1	Элементы борьбы			
2	Жизнь и смерть групп			
3	Технические приёмы			
4	Основные дзёсэки на хоси, комоку, сан-сан			
5	Конечная стадия игры (ёсэ)			
6	Начальная стадия игры (фусэки)			

**Критерии оценки**  
**Тестовые задания на уровень освоения программы 3 года обучения**

Тест №	Раздел программы	Высокий (5 баллов) 80-100% верных решений	Средний (3б.) 50-79% верных решений	Низкий (1б.) Менее 50% верных решений
1	Фундаментальные принципы Го			
2	Основы фусэки			
3	Тэсудзи			
4	Жизнь и смерть групп			
5	Мойо			
6	Заключительная стадия игры (ёсэ)			





В течение года по результатам квалификационных турниров и квалификационных партий, изменяется уровень игрока – кю. Высокий уровень подготовки к концу первого года обучения 24-20 кю, средний 27-25кю, низкий 30-28 кю.

**Мониторинг личностного развития ребёнка  
в процессе освоения им дополнительной общеразвивающей программы «Игра Го»**

	<i>Показатели (оцениваемые параметры)</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности оцениваемого качества</i>	<i>Возможно е кол-во баллов</i>	<i>Методы диагностики</i>
1	Организационно-волевые качества:				
11.	Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определённого времени, преодолевать трудности	терпения хватает < чем на ½ занятия	3	наблюдение
	терпения хватает > чем на ½ занятия		4		
	терпения хватает на все занятие		5		
12.	Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	волевые усилия ребёнка побуждаются извне	3	наблюдение
	иногда – самим ребёнком		4		
	всегда – самим ребёнком		5		
13.	Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	ребёнок постоянно действует под воздействием контроля извне	3	наблюдение
	периодически контролирует себя сам		4		
	постоянно контролирует себя сам		5		
2	Ориентационные качества:				
21.	Самооценка	Способность оценивать себя	завышенная	3	анкетирование

		адекватно реальным достижениям	заниженная	4	
			нормальная	5	
2.2	Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребёнка в освоении образовательной программы	интерес к занятиям продиктован ребёнку извне	3	тестирование
			интерес периодически поддерживается самим ребёнком	4	
			интерес постоянно поддерживается ребёнком самостоятельно	5	
3	Поведенческие качества:				
31.	Конфликтность (отношение ребёнка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	периодически провоцирует конфликты	0	тестирование, метод незаконченного предложения
			сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	4	
			пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	5	
32.	Тип сотрудничества (отношение ребёнка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	избегает участия в общих делах	0	наблюдение
			участвует при побуждении извне	4	
			инициативен в общих делах	5	

**Индивидуальная карточка**  
**учета результатов обучения по**  
**дополнительной общеразвивающей программе «Игра Го»**

(в баллах, соответствующих степени выраженности измеряемого качества)

Фамилия, имя ребенка \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Вид и название детского объединения \_\_\_\_\_

Ф. И. О. педагога \_\_\_\_\_

Дата начала наблюдения \_\_\_\_\_

Сроки диагностики Показатели	Первый год обучения		Второй год обучения		Третий год обучения	
	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года
I. <u>Организационно-волевые качества:</u> 1.1. Терпение 1.2. Воля 1.3. Самоконтроль						
II. <u>Ориентационные качества:</u> 2.1. Самооценка 2.2. Интерес к занятиям в детском объединении						
III. <u>Поведенческие качества:</u> 3.1. Конфликтность 3.2. Тип сотрудничества						
IV. <u>Личностные достижения обучающегося*</u>						

*\*IV блок может быть введен в карточку по усмотрению педагога для того, чтобы отметить особые успехи ребенка в осознанной работе над изменением собственных личностных качеств.*

