

 МАГАДАН	Департамент образования мэрии г. Магадана Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества»	
--	---	---

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 3
от « 26 » 05 2024 г.

Утверждаю:
Директор МАУ ДО ДД(Ю)Т
И. Н. Майорова
Приказ № 61 от « 26 » 05 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Гошечка»



Направленность:
физкультурно-спортивная
Возраст детей: 5 – 7 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень программы:
ознакомительный
Авторы – составители:
Кривобоков Р.А.,
Трубицин С.В.,
педагоги дополнительного
образования

г. Магадан
2024

«Согласовано»

Зам. директора по НМР Черенда Л.Ю. _____

Рецензенты:

1. _____
2. _____

Программа рекомендована к реализации _____
(наименование органа, № протокола, дата рассмотрения)

Информационная карта ДООП

I.	Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Гошечка»
II.	Направленность	физкультурно-спортивная
III.	Сведения об авторе составителе	
3.1.	ФИО	Кривобоков Руслан Анатольевич, Трубицин Степан Васильевич
3.2.	Год рождения	16.04.1972; 11.09.1990
3.3.	Образование	Высшее
3.4.	Место работы	МАУ ДО «ДД(Ю)Т»
3.5.	Должность	Педагоги дополнительного образования
3.6.	Электронный адрес	gekael@yandex.ru; truba0baduk@gmail.com
IV.	Сведения о программе	
4.1.	Нормативная база (отдельные основные документы)	1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; 2. «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р); 3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; 4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; 5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242); 6. Устав и другие локальные акты МАУ ДО

		«ДД(Ю)Т».
4.2.	Объем и срок освоения программы	1 год 72 часа
4.3.	Форма обучения	Очная
4.4.	Возраст обучающихся	5-7 лет
4.5.	Особые категории обучающихся	нет
4.6.	Вид программы	модифицированная
V.	Ведущие формы и виды деятельности	<i>Наглядные методы:</i> демонстрация (показ) игры Го, наблюдение. <i>Словесные методы:</i> беседа; объяснение, диалог. <i>Практические методы:</i> игровые методы, активные формы познавательной деятельности (викторины, соревнования, турниры). <i>Методы поощрения:</i> похвала, одобрение, награждение и т.п.
VI.	Формы мониторинга результативности	Входная аттестация (беседа, наблюдение, тестирование) для выявления индивидуальных особенностей ребенка (интересов, первичных умений и навыков, мотивации). Текущая аттестация (опрос) Промежуточная аттестация по полугодиям (тестирование).
VII.	Дата утверждения последней корректировки	Программа рекомендована к реализации в 2024-2025 учебном году, протокол ПС № __ от «__» мая 2024 г.

Содержание

Титульный лист	1
Информационная карта ДООП	2
I. Комплекс основных характеристик ДООП	
1.1. Пояснительная записка	5
1.2. Цель, задачи программы	8
1.3. Планируемые результаты. Уровни усвоения программы.....	9
1.4. Учебный план, содержание	10
II. Комплекс организационно-педагогических условий ДООП	
2.1. Условия реализации программы	17
2.2. Календарный учебный график	17
2.3. Формы аттестации	17
2.4. Оценочные материалы	18
2.5. Кадровое обеспечение	23
2.6. Материально-техническое обеспечение	24
2.7. Методическое обеспечение программы	24
Список литературы для педагога и обучающихся	25
Приложение	27

1.1. Пояснительная записка

Введение. Игра Го – древнее искусство, со своей историей, культурой и этикетом. До XIX века игра Го культивировалась исключительно в Восточной Азии, в XX веке распространилась по всему миру.

По богатству вариантов она не имеет себе равных среди родственных видов спорта – шахмат и шашек. Обязательными атрибутами игры являются доска и камни. Как и в шахматах, в ней все зависит от способности игрока предвидеть ход игры, составить и воплотить в партии оптимальный план действий.

Игра Го, как и любая настольная игра, не просто забава, это превосходный способ для развития интеллектуальных способностей детей всех возрастов. Хорошая память, способность к анализу, логика, развитое мышление, а также ответственность за свои решения – вот, далеко не полный перечень качеств, формируемый с помощью настольных игр. Подростки, с раннего возраста регулярно играющие в интеллектуальные игры отличаются от своих сверстников эрудированностью, широким кругозором, ответственность.

Заводя себе друзей по играм, дети находят много общего, тем самым подготавливая себя к общению во взрослой жизни. Приобретают навыки общения не только с друзьями, но и с противниками. При этом формируются основные черты характера, необходимые для общения, такие, как выдержка, терпение, а также происходит тренировка умственных способностей и интеллектуальных возможностей, тем самым развивая свои интеллектуальные задатки.

В настоящее время игра по общему числу игроков признана одной из самых распространённых настольных игр в мире. В десятках стран, в том числе и в России, созданы федерации Го, проводятся национальные чемпионаты, чемпионаты Европы и мира среди любителей, многочисленные профессиональные турниры. Игра входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Гошечка» разработана с учетом требований современных нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

3. «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

4. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3);

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

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

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.09.2020 № 508 «Об утверждении Порядка допуска лиц, обучающихся по образовательным программам высшего образования, к занятию педагогической деятельностью по общеобразовательным программам»;

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242);

11. Устав и другие локальные акты МАУ ДО «ДД(Ю)Т».

Направленность (профиль) программы. Данная программа имеет физкультурно-спортивную направленность. Содержание программы направлено на удовлетворение индивидуальных потребностей детей в занятиях

интеллектуальным спортом, а также развитие и поддержку обучающихся проявивших интерес и определенные способности к занятиям го.

Актуальность. В настоящее время в детской среде отмечается рост интереса к настольным играм. Существующие игровые программы, разработанные в виртуальном пространстве, как для дошкольников, так и для подростков различного возраста не позволяют в полной мере научиться общаться со сверстниками, поддерживать отношения с взрослыми, постичь психологию соперника. В решении этих проблем хорошим подспорьем являются очные занятия интеллектуальными настольными играми в рамках детского образовательного объединения учреждения дополнительного образования.

Данная программа разработана с учетом интереса современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальные потребности общества.

Новизна программы. Программа данной направленности и уровня, предназначенной для реализации среди возрастной категории 5-7 лет, разработана на основе экспериментальной рабочей практики авторов в дошкольных общеобразовательных учреждениях г. Магадана и учебного пособия А.В. Кожункова, тренера спортивной сборной команды по Го Российской Федерации «Научитесь играть Го», 2020 год.

Программа является новой разработкой, аналогичных программ в учреждениях дополнительного образования города Магадана не реализуется.

Отличительные особенности программы. К отличительным особенностям дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ГОшечка» можно отнести её уникальность.

Учебный материал в программе является подготовительным для дальнейшей работы по программам: «Игра ГО», «Игра ГО (бадук)» Учитывая значительный потенциал интеллектуальных игр для развития детей, внедрение данной программы будет способствовать популяризации и распространению данного вида деятельности в детской и подростковой среде, развитию новых форм организации досуга подрастающего поколения. Программа составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ и с учетом задач, сформулированных Федеральными государственными образовательными стандартами нового поколения.

Уровень программы. Содержание программы недифференцировано по уровням сложности учебного материала с учетом возрастных потребностей (5-7 лет) обучающихся и соответствует уровню «ознакомительный», направлено на формирование интереса и устойчивой мотивации обучающихся к занятиям го, обеспечивает обучающимся усвоение краткой истории игры го, основной терминологии, знакомство с базовой техникой, тактикой и стратегией игры, правилами этикета ведения игры (общие принципы игры, правила выбора цвета и обращения с камнями, традиции начала и окончания игры, сдача партии, поведение во время игры).

Категория обучающихся. Программа рассчитана на обучающихся в возрасте 5-7 лет. На обучение принимаются прошедшие стартовое тестирование, при отсутствии медицинских противопоказаний к занятиям. Рекомендуемое количество учащихся в группе – 8-12 чел. Состав учебной группы формируется из обучающихся уровня «старшей группы» дошкольных общеобразовательных учреждений. В отдельных случаях могут быть приняты обучающиеся уровня «средняя группа» и «подготовительная группа».

Срок реализации образовательной программы 1 год. Общий объем учебного времени составляет 72 часа

Формы и режим занятий. Форма обучения очная. Формами организации учебной деятельности для данной программы являются групповые и индивидуальные тренировочные и теоретические занятия.

Рекомендуемый режим занятий 1 раза в неделю по 2 часа.

Начало занятий первого года обучения не позднее 15 сентября.

Окончание занятий – не позднее 31 мая.

Продолжительность учебного года составляет 36 недель

Нерабочие и праздничные дни устанавливаются в соответствии с Постановлениями Правительства РФ.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: создание условий для овладения обучающимися основами игры го, развития у них волевых качеств, внимательности, мыслительных способностей, основ логики посредством комплексного формирования стратегических и тактических основ игры го, а так же основ культуры го.

Задачи

Образовательные:

- сформировать интерес и устойчивую мотивацию к занятиям спортом, через освоение игры Го;

- познакомить с основными терминами, правилами и этикетом игры Го;

Развивающие:

- развить память, тактическое, стратегическое мышление, комбинационное зрение;
- развивать способности самостоятельно выбирать способы решения задач и самостоятельно действовать;
- развивать умения формировать собственную культурную среду;
- развивать коммуникативные навыки, через взаимодействие и общение с педагогом, обучающимися детского коллектива и соперниками по игре;

Воспитательные:

- воспитать потребность в самообразовании и самореализации, чувство коллективизма;
- воспитывать уважительное, отношение к истории и культуре своей страны и странам с традиционной культурой Го, как источнику жизненного опыта;
- воспитывать устремлённость, усидчивость и терпение в достижении результатов деятельности; уважительное отношение к детям и взрослым, к партнерам по игре.

1.3. Планируемые результаты

По итогам освоения образовательной программы обучающиеся

будут знать: базовые концепции го

будут уметь: атаковать камни противника и брать их в плен, защищать свои камни, огораживать территорию, атаковать территорию противника, подводить итог и определять победителя;

будут развиты коммуникативные способности, инициативность, самостоятельность; память, тактическое, стратегическое мышление, элементарные математические представления об окружаем мире

получат представления о практическом применении знаний и навыков на практике **приобретут** состязательный опыт

Уровни усвоения программы

Начальный уровень – обучающийся овладел менее чем ½ объема знаний, умений и навыков, предусмотренных программой, как правило, в беседах

избегает употреблять специальные термины. В процессе выполнения работы постоянно обращается за помощью к педагогу. Очевидны ошибки на всех этапах выполнения работы. Низкая активность предъявления результатов своей деятельности (участие в соревнованиях только на уровне детского образовательного объединения).

Базовый уровень – обучающийся овладел не более $\frac{1}{2}$ объем знаний, умений и навыков, предусмотренных программой. В беседах сочетает специальную терминологию с бытовой. Практические задания с достаточной степенью самостоятельности. При выполнении отдельных операций нуждается в помощи педагога. Хорошая активность предъявления результатов своей деятельности (участие в соревнованиях на уровне детского образовательного объединения или учреждения).

Повышенный уровень - объем знаний, умений и навыков соответствует программным требованиям. В беседах специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием. Задания выполняются точно, с соблюдением последовательности ведения работы, с элементами творчества. Высокая самостоятельность при выполнении практических заданий и активность в предъявлении результатов своей деятельности (участие в соревнованиях муниципального и регионального уровня).

Формы проверки результатов: наблюдение, опрос, игра, соревнование, самооценка.

1.4. Учебный план, содержание

Основную часть времени каждой темы занимает практическая работа. В программе предусмотрено изучение правил техники безопасности, применение здоровьесберегающих технологий, а также обеспечение санитарной гигиены.

№ п/п	Наименование раздела / темы программы	Кол-во часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
Раздел I «Элементарный»					
1.1	Входное тестирование	2	0	2	педагогическое наблюдение, анкетирование
1.2.	Камни на доске. «Дыхания». Стенка.	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
1.3.	Окошко. Дверка	2	1	1	педагогическое

					наблюдение, опрос
1.4.	Большой дом. Конструирование	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
Раздел II «АтариГО»					
2.1.	АтариГО (20 камней)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
2.2.	АтариГО (20 камней)	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
2.3.	Большое повторение к тесту	2	2	0	педагогическое наблюдение, опрос
2.4.	Итоговое промежуточное тестирование	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
Раздел III «Формы»					
3.1.	ФЭМП. Верх/низ. Лево/право. Лестница	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
3.2.	ФЭМП. Большой/маленький, широкий/ узкий, глубокий/мелкий, длинный/короткий.	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
3.3.	ФЭМП. Между и рядом; внутри и снаружи, свой/чужой и общий, далеко/близко/посередине.	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
3.4.	АтариГО (до трех групп)	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
Раздел IV «уГОлки»					
4.1.	Правила игры.	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
4.2.	Далеко/близко/посередине	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
4.3.	Турнир	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос

Раздел V «дорóГО»					
5.1.	Клетка (позиция 8x8)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
5.2	Длинный/короткий. Глаза	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
5.3.	Край и центр	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
5.4.	Турнир	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
Раздел VI «НедотрóГО»					
6.1.	НедотрóГО. Правила игры.	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
6.2	Прыжок коня. Кармашек	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
6.3.	«Свободное пространство». Свой/чужой/общий	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
6.4.	Турнир	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
Раздел VII «Стенки»					
7.1	Модель «Стенки».	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
7.2	Далеко/близко/посередине	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
7.3	Модель «Двойные стенки»	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
7.4.	Семей, глаза	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
Раздел VIII «Стульчики»					
8.1.	Модель «Стульчики». Правила игры.	2	1	1	педагогическое

					наблюдение, опрос
8.2.	Свой/чужой/общий.	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
8.3	Йосе	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
8.4.	Турнир	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
Раздел IX «Завершающий»					
9.1.	40 камней. Правила игры.	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
9.2.	Территория и ее смысл	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
9.3.	Формы накаде. «Дуршлаг»	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
9.4.	Турнир	2	0	2	педагогическое наблюдение, опрос
9.5.	Итоговое тестирование	2	0	2	Тестирование
ИТОГО		72	21	51	

Содержание

Раздел I «Элементарный» (8 час.)

Тема 1.1. Входное тестирование (2 час.)

Практика. Входное тестирование (2 час.)

Тема 1.2. Камни на доске. «Дыхания». Стенка. (2 час.).

Теория. Главный игровой элемент го. (1 час)

Практика. Подсчет «дыханий» и количества «стенок» на доске (1 час.)

Тема 1.3. «Окошко», «дверка» (2 час.).

Теория. Игровой элемент го.. (1 час)

Практика. Подсчет «окошек» и «дверок» на доске (1 час.)

Тема 1.4. Большой дом. Конструирование

Практика. Комплексное обобщение знаний по темам 1.2 и 1.3

Раздел II «Атари го» (8 час.)

Тема 2.1. АтариГО (20 камней) (2 час.)

Теория. Объяснение правила. (1 час)

Практика. Игровая практика (1 час.)

Тема 2.2. АтариГО (20 камней) (2 час.)

Практика. Игровая практика (2 час.)

Тема 2.3. Большое повторение к тесту (2 час.).

Теория. «группа», «дыхание», «окошко», «дверка», захват и защита камней» (2 час)

Тема 2.4. Итоговое промежуточное тестирование (2 час.)

Практика. Итоговое промежуточное тестирование (2 час.)

Раздел III «Формы» (8 час.)

Тема 3.1. ФЭМП. Верх/низ. Лево/право. Лестница (2 час.)

Теория. Повторение понятий (1 час)

Практика. «Рисование лестницы» (1 час.)

Тема 3.2. ФЭМП. Большой/маленький, широкий/ узкий, глубокий/мелкий, длинный/короткий. (2 час.).

Теория. Разбор понятий в применении к группам камней и пространству доски (1 час)

Практика. Веселые картинки: шалаш – дом, чашка – блюдце, червяк – колобок, змея – ежик. (1 час.)

Тема 3.3. ФЭМП. Между и рядом; внутри и снаружи, свой/чужой и общий, далеко/близко/посередине. (2 час.).

Теория. Разбор понятий в применении к группам камней и пространству доски (1 час)

Практика. Картинки или подвижные упражнения (1 час.)

Тема 3.4. АтариГО (до трех групп)

Практика. АтариГО (до трех групп) (2 час.)

Раздел IV «уГОлки» (6 час.)

Тема 4.1. Уголки. Правила игры (2 час.)

Теория. Правила игры (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 4.2. ФЭМП. Далеко/близко/посередине (2 час.).

Теория. Сравнение начальной и конечной позиции на примере понятий «Далеко/близко/посередине (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 4.3. Турнир (2 час.)

Практика. Турнирные партии (2 час.)

Раздел V «ДорóГО» (8 час.)

Тема 5.1. Клетка (позиция 8x8) (2 час.)

Теория. Правила игры (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 5.2. Длинный/короткий. Глаза. (2 час.).

Теория. Сравнение цепочек по длине и расположению. Глаза – «комната». (1 час)

Практика. Упражнения с карточками (1 час.)

Тема 5.3. Край и центр (2 час.).

Теория. Деление доски на части. Край и центр. Образ пирога. (1 час)

Практика. Упражнения с карточками (1 час.)

Тема 5.4. Турнир (2 час.)

Практика. Турнирные партии (2 час.)

Раздел VI «НедотрóГО» (8 час.)

Тема 6.1. НедотрóГО. Правила игры (2 час.)

Теория. Правила игры (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 6.2. Прыжок коня. Кармашек. (2 час.).

Теория. Форма прыжков коня. Применение формы (1 час)

Практика. Игра с построением кармашков (1 час.)

Тема 6.3. «Свободное пространство». Свой/чужой/общий (2 час.).

Практика. Тренировочные игры (2 час.)

Тема 6.4. Турнир (2 час.)

Практика. Турнирные партии (2 час.)

Раздел VII «Стенки» (8 час.)

Тема 7.1. Модель «Стенки». (2 час.)

Теория. Правила игры (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 7.2. Далеко/близко/посередине. (2 час.).

Практика. Игра с применением понятий (1 час.)

Тема 7.3. Модель «Двойные стенки». Семей. Глаза. (2 час.).

Теория. Разбор понятий «семеай», «глаза». (1 час)

Практика. Тренировочные игры (2 час.)

Тема 7.4. Турнир (2 час.)

Практика. Турнирные партии (2 час.)

Раздел VIII «Стульчики» (8 час.)

Тема 7.1. Модель «Стульчики». (2 час.)

Теория. Правила игры (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 7.2. Свой/чужой/общий. (2 час.).

Практика. Игра с применением понятий (1 час.)

Тема 7.3. Понятие «Йосе» - окончание игры. (2 час.).

Теория. Сохранение хода для приобретения очков. (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 7.4. Турнир (2 час.)

Практика. Турнирные партии (2 час.)

Раздел IX «Завершающий» (10 час.)

Тема 7.1. Игра 40 камней. (2 час.)

Теория. Правила игры (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 7.2. Территория и ее смысл (2 час.).

Теория. Понятие «территория». (1 час)

Практика. Игра с применением понятия (1 час.)

Тема 7.3. Формы накаде. «Дуршлаг» (2 час.).

Теория. Как правильно закончить партию. (1 час)

Практика. Тренировочные игры (1 час.)

Тема 7.4. Турнир (2 час.)

Практика. Турнирные партии (2 час.)

Тема 7.5. Завершающее тестирование (2 час.)

Практика. Тестирование (2 час.)

2.1. Условия реализации программы

Продолжительность учебного года составляет 36 недель.

Начало занятий первого года обучения не позднее 15 сентября.

Окончание занятий – не позднее 31 мая.

Нерабочие и праздничные дни устанавливаются в соответствии с Постановлениями Правительства РФ.

Промежуточная аттестация проводится по итогам освоения ДООП за 1-е полугодие в III декаде декабря, за 2-е полугодие - в мае.

2.2. Календарный учебный график

№	Год обучения	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы
1	Первый	72	36	1р x 2 ч=2 ч

2.3. Формы аттестации

Программа предусматривает три вида аттестации обучающихся.

Предварительная (вводная) аттестация, проводится в целях выявления его индивидуальных особенностей (интересов, первичных умений и навыков, мотивации для занятия и т.д.). Проводится в начале учебного года в форме тестирования.

Текущая аттестация, проводится в целях оценки качества усвоения учащимися содержания отдельных разделов образовательной программы и проводится в форме опроса.

Промежуточная аттестация проводится по итогам освоения образовательной программы за 1-е полугодие текущего года в III декаде декабря, за 2-е полугодие – во II декаде мая форме тестирования. Одной из форм контроля может быть участие в соревнованиях различных уровней, спортивных фестивалях.

Достижения учащихся оцениваются безотметочным способом. Оценки подлежат уровень теоретических знаний и практических умений по основным разделам учебного плана программы, личностного развития ребенка в процессе

реализации дополнительной образовательной общеразвивающей программы.

2.4. Оценочные материалы
Мониторинг
результатов освоения
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«ГОшечка»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
<u>I. Теоретическая подготовка обучающегося:</u>			
1.1 Теоретические знания по основным разделам учебного плана программы	Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> - обучающийся овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой; <i>базовый уровень</i> - обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период; <i>повышенный уровень</i> - объем знаний превышает программный	педагогическое наблюдение, тестирование, контрольный опрос
1.2. Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<i>минимальный уровень</i> - обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины; <i>базовый уровень</i> - обучающийся сочетает специальную терминологию с	собеседование

		бытовой; <i>повышенный уровень-</i> обучающийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.	
II. <u>Практическая подготовка обучающихся</u>			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> – обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; <i>базовый уровень</i> - обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; <i>повышенный уровень-</i> практические навыки превышают программные	анализ итогов участие в турнирах, соревнованиях
2.2. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)	Креативность в выполнении заданий	<i>начальный (элементарный)</i> уровень развития креативности – обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; <i>репродуктивный уровень-</i> выполняет в основном задания на основе образца; <i>творческий уровень-</i>	анализ итогов участие в турнирах, соревнованиях

		выполняет практические задания с элементами творчества.	
<u>III. Общеучебные умения и навыки ребенка</u>			
3.1. Учебно-интеллектуальные умения 3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе литературе	<i>минимальный уровень</i> умений-обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; <i>базовый уровень</i> - работает с литературой с помощью педагога или родителей; <i>повышенный уровень</i> - работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	анализ, наблюдение
3.1.2. Умение пользоваться различными источниками информации (в том числе Интернет-источники)	Самостоятельность в использовании источниками информации	<i>минимальный уровень</i> умений - обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с компьютерными источниками, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; <i>базовый уровень</i> - работает с компьютерными источниками с	анализ, наблюдение

		помощью педагога или родителей; <i>повышенный уровень</i> - работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	
3.2. Учебно-организационные умения и навыки 3.2.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	по аналогии с п.3.1.2.	анализ, наблюдение
3.2.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> - обучающийся овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой; <i>базовый уровень</i> - объем усвоенный навыков составляет более ½; <i>повышенный уровень</i> – обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	анализ, наблюдение
3.3. Учебно-коммуникативные умения: 3.3.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	по аналогии с п.3.1.2.	анализ наблюдение
3.3.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи обучающимся	по аналогии с п.3.1.2.	анализ, наблюдение

	подготовленной информации		
--	---------------------------	--	--

Мониторинг
личностного развития ребенка в процессе усвоения дополнительной
образовательной программы «ГОшечка»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
I. Организационно-волевые качества: 1.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени,	- терпения хватает меньше чем на ½ занятия - терпения хватает больше чем на ½ занятия - терпения хватает на все занятие	Наблюдение
1.2. Воля	преодолевать трудности.	-волевые усилия ребенка побуждаются извне - иногда – самим ребенком	Наблюдение
1.3. Самоконтроль	Способность активно побуждать себя к практическим действиям. Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия).	- всегда – самим ребенком - ребенок постоянно находится под воздействием контроля из вне - периодически контролирует себя сам - постоянно контролирует себя сам	Наблюдение
II. Ориентационные качества: 2.1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям.	- завышенная - заниженная - нормальная	Анкетирование Тестирование
2.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной	интерес к занятиям продиктован ребенку извне - интерес периодически поддерживается самим ребенком	

	программы	- интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	
III. Поведенческие качества: 3.1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия) 3.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	- периодически провоцирует конфликты - сам в конфликтах не участвует, старается их избежать - пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты - избегает участия в общих делах - участвует при побуждении извне - инициативен в общих делах	Тестирование, метод незаконченного предложения Наблюдение

2.5. Кадровое обеспечение

Программа может быть реализована одним педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки», или к реализации дополнительной общеразвивающей программы могут быть допущены лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения, прошедшим обязательный медицинский осмотр (обследование) и не имеющим ограничений к занятию педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации.

2.6. Материально-техническое обеспечение

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ГОшечка» необходимо следующее:

- **помещение:** учебный кабинет, соответствующий требованиям СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- **перечень оборудования (мебели)** учебного помещения: классная доска 1 штука, стол и стул для педагога, 8 ученических стандартных столов и 16 стульев, регулируемых по высоте, 2 шкафа для хранения учебных материалов и инвентаря;

- **перечень материалов, необходимых для занятий:** демонстрационная доска 1 шт. 120 х 120 см. с комплектом магнитных камней 2-х цветов; доска для игры в Го 9 х 13 см. из расчета 1 доска на 2-х обучающихся, доска для игры в Го 13 х 19 см. из расчета 1 доска на 2-х обучающихся, комплект камней двух контрастных цветов (не менее 360 шт.) из расчета 1 комплект на 2 обучающихся, чаши (сосуды с крышками) для хранения камней, 1 комплект на 2-х обучающихся, таймер 1 шт. на 2-х обучающихся.

- **перечень технических средств обучения:** персональный компьютер или ноутбук для педагога, точка подключения к сети «Интернет», мультимедийный проектор, экран, принтер по 1 штуке; магнитно-маркерная доска.

Информационное обеспечение:

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), обучающие видеоролики <http://www.sente.ru/video-uroki-po-igre-go/>, специальные компьютерные программы, информационные технологии.

2.7. Методическое обеспечение

Данная программа составлена на основе источника - дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Игра го» (Кожунков А. В., Кривобоков А.В., Устюжина М.А.).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ГОшечка» является частью учебно-методического комплекса, который представляет собой целостную систему учебно-методических документов и материалов, обеспечивающих образовательный процесс:

- календарно-тематический план;
- сборники практических работ, заданий, тестов;
- методические рекомендации по игре Го;
- наглядные материалы (демонстрационные образцы, схемы, иллюстрационный материал);
- специальные учебные пособия;
- печатные и электронные издания по направлению деятельности.

В то же время, содержание учебно-методического комплекса предполагает вариативность.

На занятиях с детьми педагог опирается на следующие принципы:

- научность и связь теории с практикой;
- систематичность, последовательность, доступность и посильность;
- активность (заинтересованность детей);
- наглядность;
- прочность овладения знаниями и умениями;
- воспитывающий характер соревнований.

В зависимости от поставленных задач педагог на занятиях использует различные **приёмы**:

- убеждение, пример, разъяснение;
- показ, подражание, упражнения, приучение;
- поощрение, похвала, оценка, взаимооценка;
- сотрудничество;
- свободный выбор;

и методы обучения (словесные, наглядные, практические), чаще всего объединяя их. Каждое занятие по темам программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания.

Литература для педагога

1. Го самая пленительная игра в мире. В 2-х томах (2001 г.)
2. Бозулич Р. «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»
3. Есинори К. «Задачи по Го для начинающих, том 3, 20 кю - 15 кю»
4. Есинори К. «Энциклопедия Го-проблем для начинающих т 1-2» (2004 г.)
5. Косуги К. «38 основных дзесэки» (2005 г.)
6. Осташкин В., Нилов Г. «Школа Го» (1975 г.)
7. Отакэ Хидео «10 заповедей Го» (2000 г.)

8. Отакэ Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)
9. Харуяма, Нагахара “Основы техники Го”
10. Шикшин В. “Теория и практика сэмэай” – Казань 2003.
11. Шикшин В. “Теория и практика форм” – Казань 2003.
12. Янсен Ф. «Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих» (2001 г.)

Литература для обучающихся

1. Богатский А. «Основы Го1-2 том» (2001 г.)
2. Р. Бозулич «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»
3. Есинори К. «Задачи по Го для начинающих, том 1-4, 20 кю - 15 кю»
4. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)
5. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001 г.)
6. Панюков Е. «Задачи для начинающих 1-8 том» (2016 г.)

Интернет-ресурсы

1. <http://go-game.ru/uchebnik-go> - вводный курс для обучения правилам Го и основным приемам.
2. <http://go-game.ru/zadachi/> - решение задач он-лайн (база школы «Сэнтэ»)
3. ["http://gochild2009.appspot.com/"](http://gochild2009.appspot.com/) - задачи и лекции для детей
4. ["http://www.goproblems.com/"](http://www.goproblems.com/) - большая база задач
5. ["http://www.sente.ru/"](http://www.sente.ru/): - сайт школы «Сэнтэ» (литература, форум, лекции).

Программы для ПК и android

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

Игровые сервера

1. www.gokgs.com - самый функциональный игровой сервер и содержащий русскую комнату.
2. www.go-online.com - самый простой игровой сервер
3. ["http://www.wbaduk.com/"](http://www.wbaduk.com/)com – программа для игры по сети интернет
4. <https://colorgoserver.com/> - сервер для игры и наглядного обучения

Глоссарий

Японское название термина	Значение термина
Атари	- ход, оставляющий только одну степень у группы
Готэ	- потеря темпа
Дамэ	- степень свободы у группы камней
Иккен-тоби	- прыжок через один пункт от своего камня
Йосэ	- завершающая стадия игры
Кэйма	- ход буквой Г, как конь в шахматах
Кири	- разрезание
Коми	- компенсация Белым за право первого хода Черными
Косуми	- ход по диагонали от своего камня
Миаи	- два равносильных хода
Накадэ	- ход, не дающий построения двух глаз
Поннуки	- форма после съедения одного камня
Секи	- патовая позиция
Сенте	- ход без потери темпа
Сите	- лестница (вариант захвата камней)
Сэмзай	- борьба групп за выживание
Тенген	- центральный пункт доски
Ханэ	- Плотный и огибающий камни противника ход
Цукэ	- ход вплотную к камню противника

**Рекомендуемый комплекс упражнений
общего воздействия и упражнений гимнастики для глаз**

С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения обучающихся на занятиях рекомендуется проводить физкультминутки и гимнастику для глаз.

Рекомендуемый комплекс упражнений общего воздействия

1. Упражнения для улучшения мозгового кровообращения. Исходное положение (и.п.) - сидя, руки на поясе. 1 - поворот головы направо, 2 - и.п., 3 - поворот головы налево, 4 - и.п., 5 - плавно наклонить голову назад, 6 - и.п., 7 - голову наклонить вперед. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. Упражнение для снятия утомления с мышц туловища. И.п. - стойка ноги врозь, руки за голову. 1 - резко повернуть таз направо. 2 - резко повернуть таз налево. Во время поворотов плечевой пояс оставить неподвижным. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

3. Упражнение для мобилизации внимания. И.п. - стоя, руки вдоль туловища. 1 - правую руку на пояс, 2 - левую руку на пояс, 3 - правую руку на плечо, 4 - левую руку на плечо, 5 - правую руку вверх, 6 - левую руку вверх, 7 - 8 - хлопки руками над головой, 9 - опустить левую руку на плечо, 10 - правую руку на плечо, 11 - левую руку на пояс, 12 - правую руку на пояс, 13 - 14 - хлопки руками по бедрам. Повторить 4 - 6 раз. Темп - 1 раз медленный, 2 - 3 раза - средний, 4 - 5 - быстрый, 6 - медленный.

Рекомендуемый комплекс упражнений гимнастики для глаз

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторять 4 - 5 раз.

2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3, открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторять 4 - 5 раз.

3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторять 4 - 5 раз.

4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1 - 4, потом перенести взор вдаль на счет 1 - 6. Повторять 4 - 5 раз

5. В среднем темпе проделать 3 - 4 круговых движений глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторять 1 - 2 раз

Перечень диаграмм (стартовых позиций) для учебных игр.

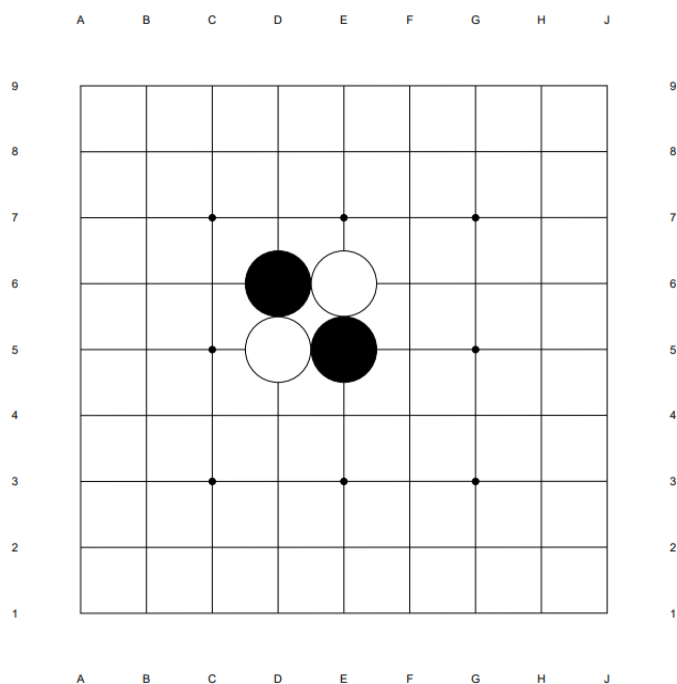


Рис. 1. Стартовая позиция для игры «АтариГО»

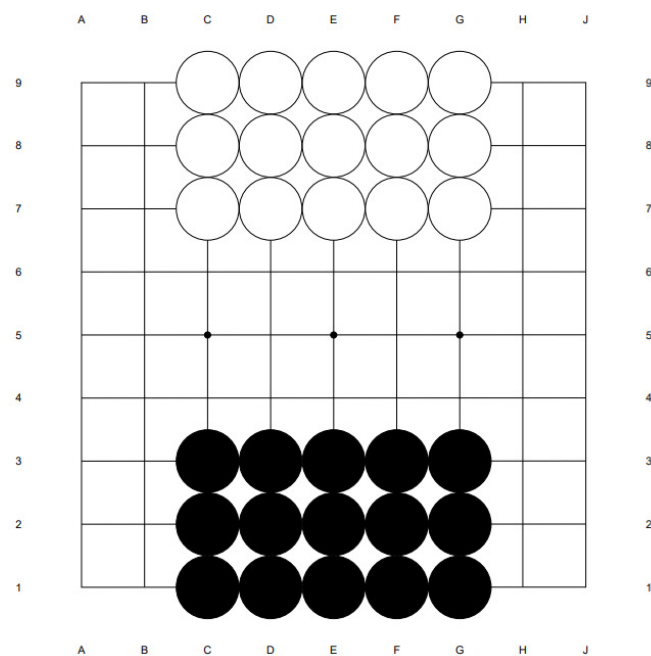


Рис. 2. Стартовая позиция для игры «Уголки»

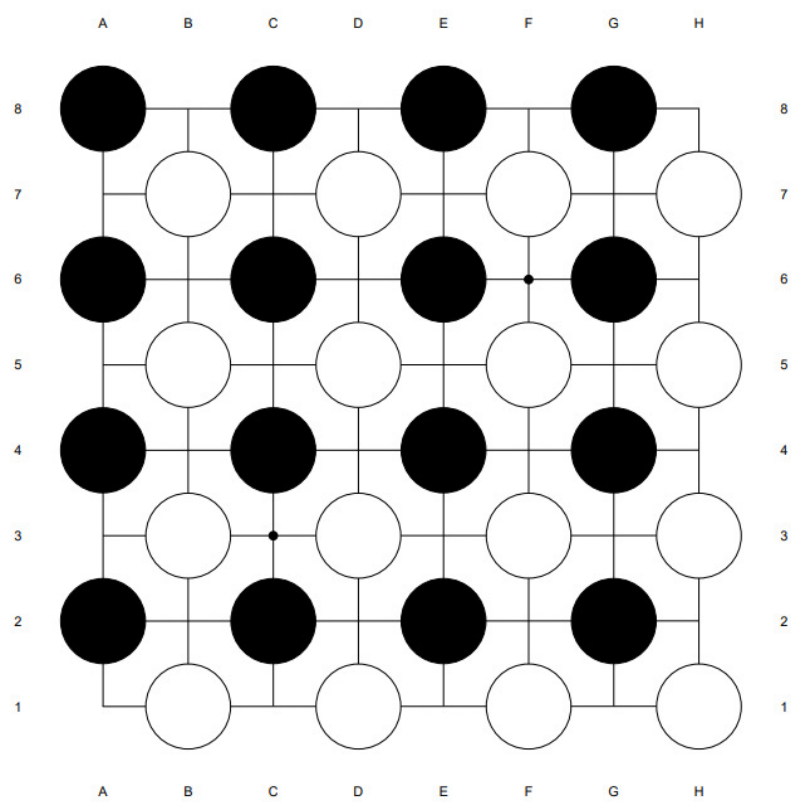


Рис. 3. Стартовая позиция для игры «ДороГО»

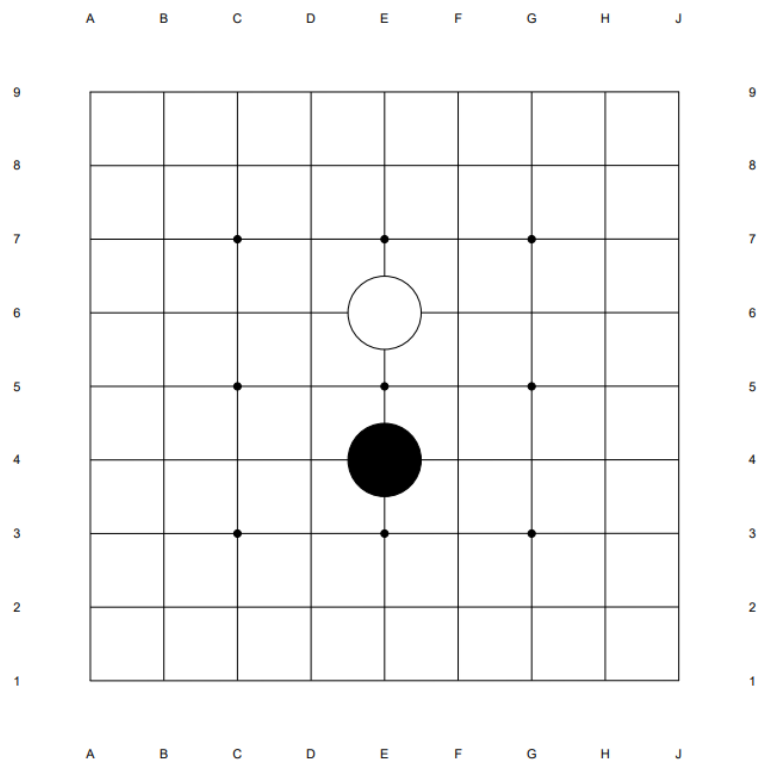


Рис. 4. Стартовая позиция для игры «НедотроГО»

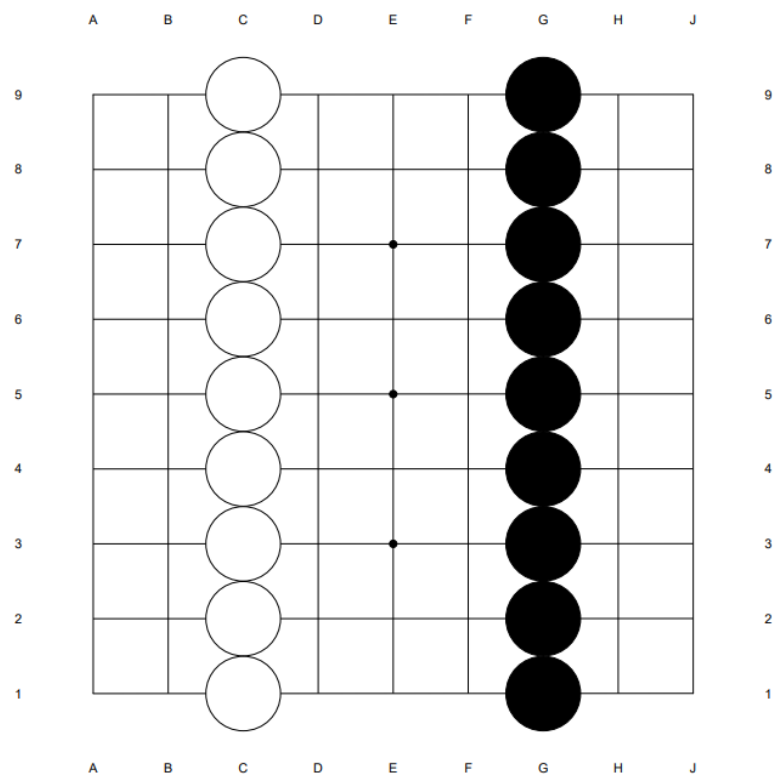


Рис.5. Стартовая позиция для игры «Стенки»

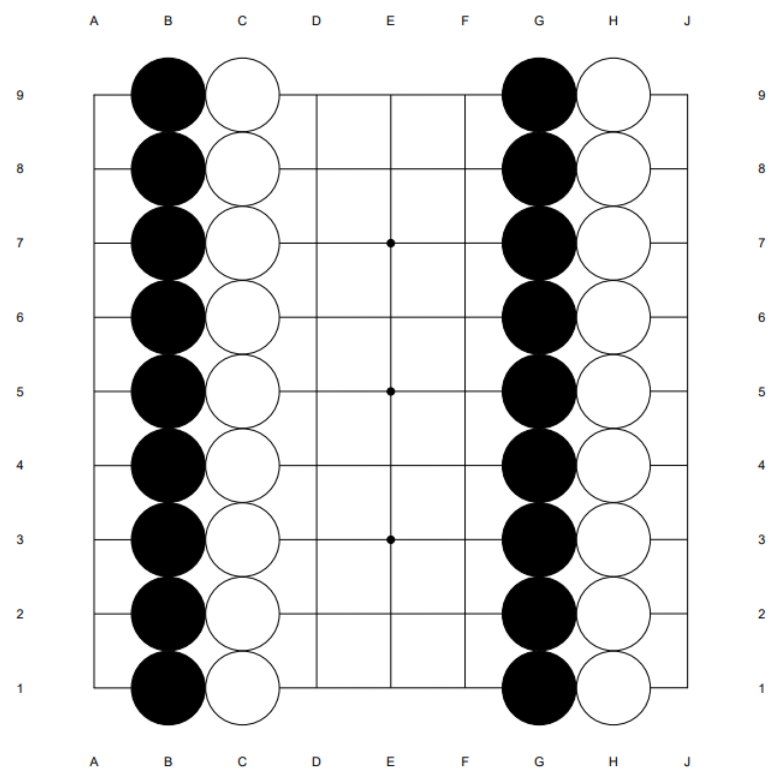


Рис.6. Стартовая позиция для игры «Стенки двойные»

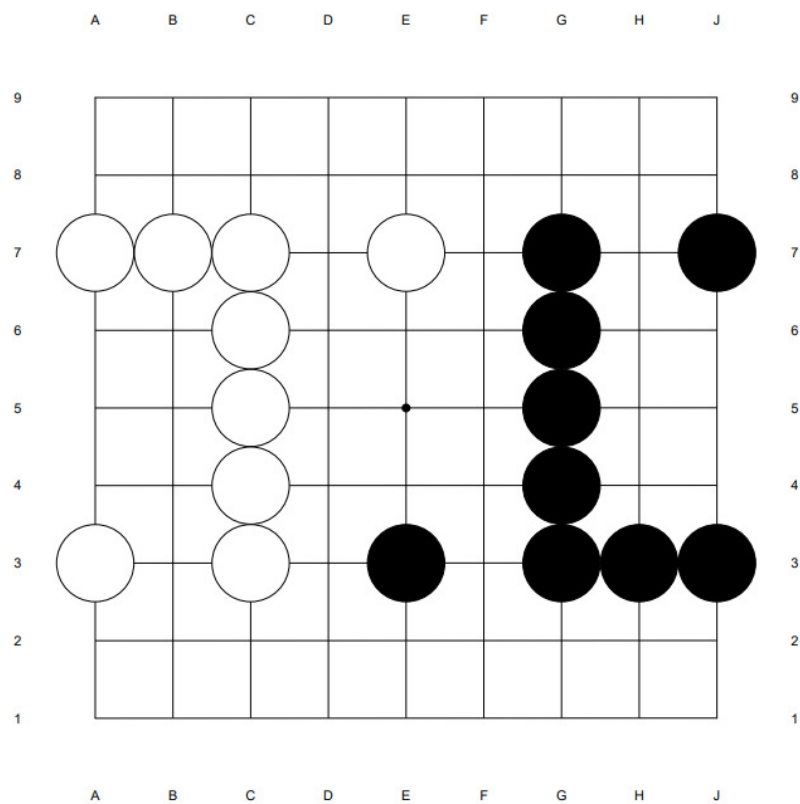


Рис.7. Стартовая позиция для игры «Стульчики»

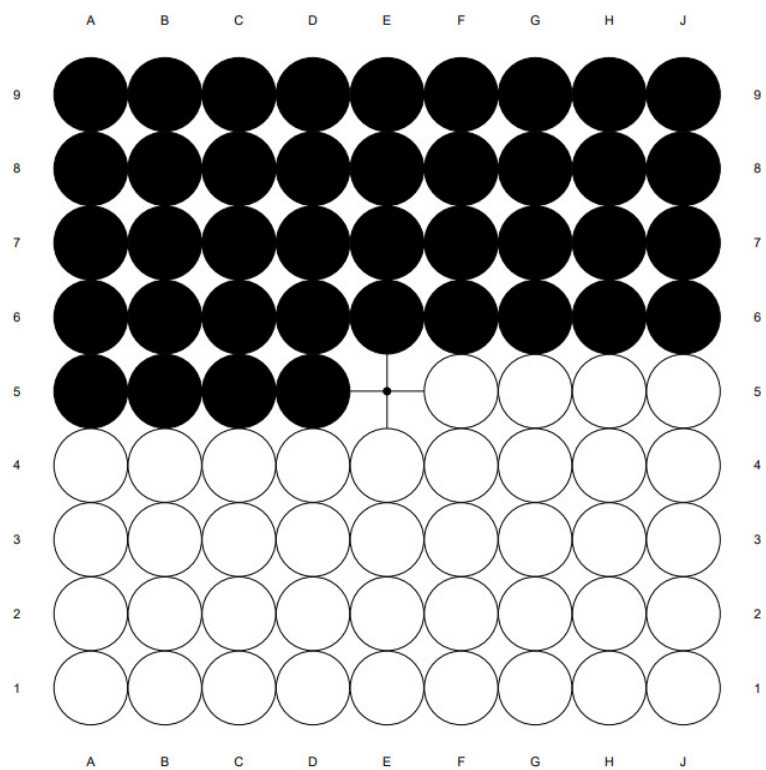


Рис.8. Стартовая позиция для игры «40 камней»

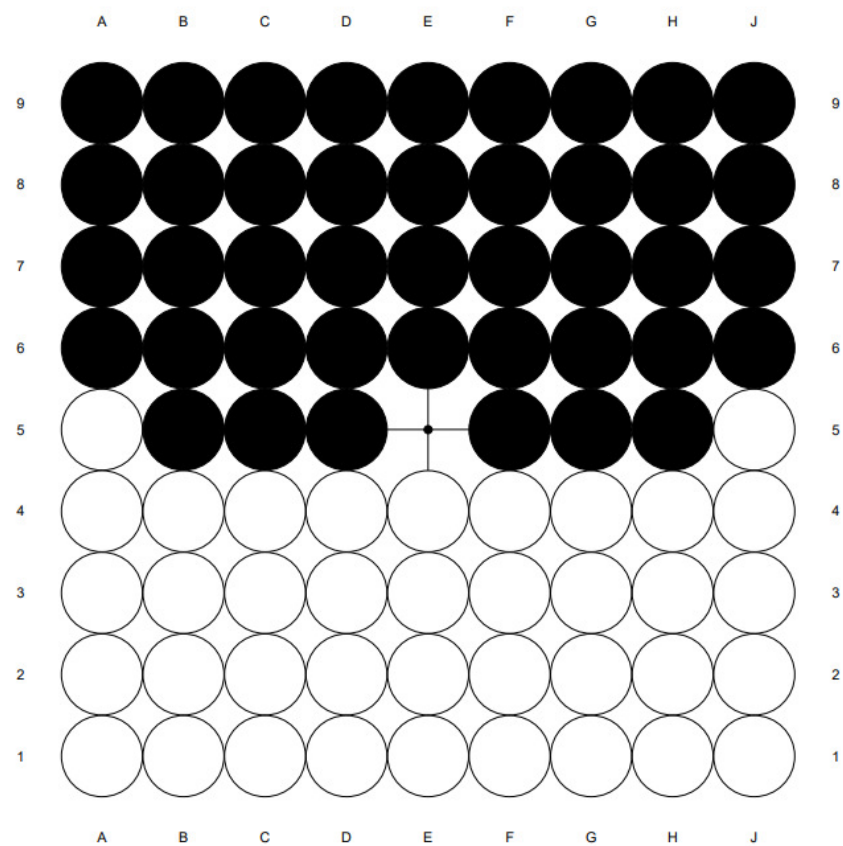


Рис. 9. Стартовая позиция для игры «40 камней» (с коми)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 133600552358087161194895262509558337786447861808

Владелец Майорова Ирина Николаевна

Действителен с 25.03.2024 по 25.03.2025