

ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
"Всероссийский детский центр "Океан"  
(ФГБОУ "ВДЦ "Океан")

РАССМОТРЕНА  
и рекомендована к реализации  
методическим советом  
отдела физической культуры, технических и водных  
видов спорта ФГБОУ "ВДЦ "Океан"  
от 19.12.2023 г.  
Протокол № 4

УТВЕРЖДЕНА

приказом  
ФГБОУ "ВДЦ "Океан"  
от 19.12.2023 г. № 13-У



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ИГРА ГО»

физкультурно-спортивная направленность

Возраст обучающихся: 12 - 17 лет  
Уровень усвоения программы: стартовый  
Объем программы: 12 часов

Автор-составитель:  
Олейник Александр Александрович,  
педагог дополнительного образования,  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
"Всероссийский детский центр "Океан"

Владивосток, 2023 г.

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Стратегическая игра Го»
Автор-составитель	Александр Александрович Олейник, педагог дополнительного образования
Направленность	Социально-педагогическая
Вид деятельности	
Адресат программы	учащиеся 12 – 17 лет
Срок реализации	одна смена (21 день)
Уровень программы	стартовый
Объём программы	12 часов
Цель	Развитие личности волевой, мыслящей логически и творчески, умеющей планировать и анализировать, также концентрироваться, собираться в критических ситуациях.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>- обучить игре в Го;</li> <li>- научить различным приемам игры;</li> <li>- познакомить детей с историей игры;</li> <li>- развивать интерес к Го как виду спорта;</li> <li>- развивать кругозор учащихся: ознакомить с историей Го, с правилами проведения соревнований;</li> <li>- выработать самостоятельное и критическое мышление;</li> <li>- развивать интуицию;</li> <li>- развивать выдержку, готовностью отвечать за принимаемые решения;</li> <li>- развивать память;</li> <li>- Воспитывать самодисциплину и самоконтроль;</li> <li>- развивать фантазию и воображение;</li> <li>- развивать способность бороться до конца и не</li> </ul>

	<p>падать духом в критических ситуациях.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- воспитывать у учащихся волю, целеустремленность;</li> <li>- воспитывать стремление к достижению спортивных результатов.</li> </ul>
<p>Краткое содержание</p>	<p>Го является одним из самых популярных видов спорта во всём мире, видом спорта завоевавшим миллионы поклонников в самых разных уголках земного шара.</p> <p>Го – это уникальная стратегическая игра, которая обладает множеством тактических приёмов, является динамичной и яркой, погружает в свою особую атмосферу. Игра пришла к нам из Древнего Китая и островов Японии, её история насчитывает более 4000 тыс. лет</p> <p>На занятиях дети получают базовые умения необходимые для игры, узнают её правила и историю, смогут почувствовать себя в роли настоящего игрока в Го, также получат знания по спортивным специальностям: тренер и судья Го, смогут поучаствовать в открытом турнире, получить официальные дипломы и сертификаты.</p>
<p>Планируемые результаты</p>	<p><b>Личностные результаты</b></p> <p>Личностные результаты освоения программы курса</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;</li> <li>– наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;</li> <li>– бережному отношению к материальным и духовным ценностям;</li> <li>– развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.</li> <li>– развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.</li> <li>– формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;</li> <li>– развитие самостоятельности и личной</li> </ul>

ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

### **Метапредметные результаты**

#### *Регулятивные универсальные учебные действия:*

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла, соотнесение целей с возможностями
- определение временных рамок
- определение шагов решения задачи
- видение итогового результата
- распределение функций между участниками группы
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

#### *Познавательные универсальные учебные действия:*

- умение задавать вопросы
- умение получать помощь
- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами
- умение читать диаграммы, составлять задачи по Го
- синтез - составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- построение логической цепи рассуждений.

#### *Коммуникативные универсальные учебные действия:*

- умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании)
- способность принять другую точку зрения, отличную от своей;
- способность работать в команде;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

#### *Предметные результаты освоения программы курса*

	<p>-Познакомить с терминами Го и кодексом Го.  -Сформировать умение получать тактическое преимущество с разных позиций.  -Сформировать умение решать задачи на захват камней в несколько ходов.  -Сформировать умение записывать партию Го.  -Сформировать умение проводить комбинации.  -Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.</p> <p><b>Предметные результаты</b>  <i>Учащиеся будут знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Правила игры Го</li> <li>– Тактические и стратегические приёмы</li> <li>– Получат базовые знания по специальностям: тренер и судья Го</li> </ul> <p><i>Учащиеся будут уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Играть в Го на начальном уровне</li> <li>– Проводить мастер-классы по игре</li> <li>– Смогут выступать в качестве судей на соревнованиях</li> </ul>
Социальный эффект	Дети смогут повысить свои аналитические и творческие способности, обучиться основам актуальных и перспективных специальностей. Всё это поможет им в их дальнейшей реализации в обществе.
Год разработки	2019 год.
Год последней редакции	2024 год.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Раздел №1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»</b>	
1.1. Пояснительная записка	6
1.2. Планируемые результаты	10
1.3. Содержание программы	11
<b>Раздел №2 «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»</b>	
2.1. Условия реализации программы	13
2.2. Методическое обеспечение программы	13
<b>Раздел № 3 ПРИЛОЖЕНИЕ</b>	18
План-конспекты занятий	

## Раздел №1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Стратегическая игра Го» относится к социально-педагогической направленности, так как ориентирована на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

#### Нормативная база

Программа разработана в соответствии с:

- ▶ Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ▶ Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014г. №1726-р);
- ▶ Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018г. №196);
- ▶ Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, включая разноуровневые программы (письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242);
- ▶ Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей (Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844);
- ▶ СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденного постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. №41;
- ▶ Программой развития ФГБОУ «ВДЦ Океан» на 2014-2020 г.г., утвержденной распоряжением Правительства РФ от 16.12.2014г. № 2539-р;
- ▶ Уставом ФГБОУ ВДЦ «Океан»;
- ▶ Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе ФГБОУ ВДЦ «Океан», утвержденное Приказом директора от 01.03.2018г.№147-у.

#### Теоретико-методологическое обоснование Программы

**Актуальность.** В настоящее время смена концепции воспитания вызывает изменения в его содержании. Основной ценностью образования является личностное развитие человека. Перед обществом стоит цель не только научить основным знаниям и умениям, сформировать ключевые компетенции, но и воспитать учащегося как активную самостоятельную, образованную личность, способную принимать ответственные решения в ситуациях выбора, готовую взять на себя ответственность за последствия своей деятельности. Развивающемуся обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые люди, самостоятельно принимающие решения в ситуации выбора, способные к сотрудничеству, отличающиеся мобильностью, динамизмом, конструктивностью, готовые к межкультурному взаимодействию, обладающие чувством ответственности за судьбу страны, за ее социально-экономическое процветание.

Вместе с тем социальные институты, прежде всего, школа, семья, средства массовой информации, не всегда способствуют формированию у подростков четких жизненных ориентиров, готовности к использованию своих гражданских прав, выполнению общественных обязанностей. У подростков слабо формируются умения-быть ответственным, принимать самостоятельные решения, отстаивать социальные и

нравственные убеждения, обладать высокой психологической лабильностью, стремиться к духовному обогащению личности.

Дополнительная общеобразовательная программа «Стратегическая игра Го», направлена на решение данного противоречия. Го – это модель жизни. Основные принципы, закладываемые в основу почти каждой игры: «Не клади все яйца в одну корзину», «Не сжигай за собой мосты», «Не ломись в открытую дверь», позволяют игрокам использовать стратегические концепции игры, как образец для принятия решения в повседневной жизни. Го – это прекрасный способ развить интеллект и способность к творчеству. Го отлично развивает память, военно-стратегическое мышление, наглядно-образное, счетное, логическое, абстрактное, интуитивное мышление, а также воспитывает характер, трудолюбие и волю к победе. По этим свойствам Го, пожалуй, превосходит все известные игры. Каждый игрок в Го при соответствующей подготовке может приобрести спортивные качества, которые позволят ему добиться высших для его индивидуальных возможностей достижений. Практика Го даёт видение и стратегический расчёт. С их помощью у игроков есть возможность предвидеть пусть и не всё, но многое. Игровые камни и доска позволяют взглянуть на события и свои решения со стороны до того, как они станут необратимыми. Не каждому от природы дана хорошая интуиция, но стратегическому моделированию можно научиться. И Го учит этому уже пять тысяч лет.

**Цель программы:** развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся в игровом формате Го.

**Задачи программы:**

- обучить основам стратегии, тактики, философии игры Го, заинтересовать учащихся в дальнейшем саморазвитии и самосовершенствовании в данной области;
- развивать логическое, наглядно-образное, абстрактное мышление, стратегические, математические и аналитические способности;
- развивать интуицию, фантазию и воображение, внимание, память, коммуникативные способности;
- воспитывать у учащихся волю, выдержку, самодисциплину самоконтроль, готовность отвечать за принимаемые решения, целеустремленность к достижению спортивных результатов.

**Теоретико-методологическую основу программы** составляет методология индивидуализации развития личности участника программы, которая в условиях ВДЦ «Океан» в системе дополнительного образования имеет свою логику и структуру. Методология рассматривается как учение об организации деятельности, направленной на «преобразование себя и окружающего мира». Основу методологии программ, в нашем случае, составляет компетентностный подход.

Ведущими методологическими подходами в проектировании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы выступают: футурологический, проектный, компетентностный.

В центре **футурологического подхода** идея ориентации образования на вызовы будущего. В «Океане» подросток погружается в новую образовательную среду, черпает те знания и опыт, которые формируют в нем новые образования (сущностное понимание). У обучающегося рождаются идеи (замысел), которые он реализовывает (воплощает), видит продукт своей деятельности (в проектах, в выборе) - происходит рефлексия.

Работа с индивидуальностью ребенка как с его будущим, нацелена на то, что будет обеспечивать ему социальную успешность, опыт (проектировочная + коммуникативная + рефлексивная компетенции), его благосостояние (смыслы + ценности + деятельности) в проектированном будущем.

**Проектный подход** в образовании представлен в виде педагогического проектирования (сознание → процесс → проект → практика → управление).

**Компетентностный подход** – это ответ на вызовы времени, преобразование (философская сущность практики), требует конкретного осмысленного инструментария. Именно практика в конкретных культурно-социальных, экономических аспектах определяет набор компетенций, представленных в программе.

Концептуальной идеей программы нового поколения выступают: пробуждение новообразований и личностных свойств подростков в процессе включения их в разнообразные виды деятельности, на основе их социально обусловленных интересов, через *преодоление трудностей* (как преодоление себя);

▶ предоставление спектра возможностей (*экзистенциальных и деятельностных «проб»*) каждому подростку для проявления творческих способностей, инициативы, возможности достижения результатов (как его индивидуальный прогресс) и получение «радости» от достигнутого успеха «здесь и сейчас»;

▶ **включение рефлексии** как базового механизма проектирования своего будущего.

В качестве базовых знаний важным для нас становится не просто понимание того, в какой образовательной среде будет развиваться ребенок, но и что именно он будет развивать.

Содержание программы, опирается на современные *педагогические практики*, отвечающие на запросы из будущего. (А.М. Новиков Д.А. Новиков, М.Н. Невзоров, Ю.Громько, В. Давыдов, И.А. Колесникова, В. Е. Лепский), в них разворачиваются процессы социализации, персонализации, индивидуализации, последствия.

**Методология практики** понимается нами как системная целостность, последовательно осуществляемой преобразовательной деятельности субъектами образовательного процесса, ориентированного на будущее.

Компетенции на формирование которых направлена программа нового поколения:

▶ компетенции, относящиеся к самому человеку как личности, субъекту деятельности, общения (рефлексивные компетенции) – это компетенции самосовершенствования, саморегулирования, саморазвития, личностной и предметной рефлексии, смысл жизни, профессиональное развитие;

▶ компетенции, относящиеся к социальному взаимодействию человека и социальной сферы (коммуникативные компетенции) – это компетенции социального взаимодействия: с обществом, общностью, коллективом, семьей, друзьями, партнерами, конфликты и их погашение, сотрудничество, толерантность, уважение и принятие Другого (раса, национальность, религия, статус, роль, пол), социальная мобильность, компетенции в общении, коммуникативные задачи;

▶ компетенции, относящиеся к деятельности человека (проектировочные компетенции) - это компетенции познавательной деятельности: постановка и решение познавательных задач, нестандартные решения, проблемные ситуации, их создание и разрешение, продуктивное и репродуктивное познание, исследование, интеллектуальная деятельность;

▶ компетенции деятельности: игра, учение, труд;  
средства и способы деятельности: планирование, проектирование, моделирование, прогнозирование, исследовательская деятельность, ориентация в разных видах деятельности.

Программа основывается на следующих **педагогических принципах**:

- индивидуализации и дифференциации;
- природосообразности;
- доступности;
- систематичности и последовательности.

**Методы организации занятий.**

- наглядные методы – показ тактических, обучающих упражнений педагогом, демонстрация фотографий, рисунков, просмотр видеофильмов;
- словесные методы – объяснение, рассказ, описание, беседа, указание, команды, анализ действий;
- практические методы – упражнения, специальные упражнения, соревнования
- игровой – создание различных рисунков камнями на доске, решающих определённые задачи обучения.

**Общие сведения об условиях реализации Программы**

Программа разработана для учащихся 12-17 лет. Принцип набора – свобода выбора. Количество учащихся в группе: от 10 до 20 человек, состав может быть разновозрастной и разнополый. Уровень программы: стартовый, объём – 12 часов, срок реализации – 1 смена. Продолжительность занятия – 2 академических часа, периодичность – 2-3 раза в неделю.

**Основные формы обучения:** фронтальная, индивидуальная, работа в парах.

**Виды занятий:** комбинированные (теория, практика), учебная игра.

## 1.2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### **Личностные:**

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах обучающихся, которые приобретаются в процессе. Эти качественные свойства проявляются, прежде всего, в положительном отношении обучающихся к занятиям интеллектуальной деятельностью, накоплению необходимых знаний, а также в умении использовать занятия по игре Го для удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей, достижения личностно значимых результатов в спортивном совершенстве. При занятиях Го стимулируется работа головного мозга, развивается интеллектуальная выносливость, совершенствуется память, развивается аналитическое мышление. Го развивают такие жизненно важные качества как умение анализировать различные ситуации, реакция антиципации (предугадывания), быстрота мышления и принятия решений в неожиданно меняющихся игровых условиях, концентрация внимания и распределение внимания, что существенно сказывается на умственной деятельности и процессе обучения. Происходит закалка характера и волевых качеств. Соревновательный элемент в Го способствует развитию личности ребенка, воспитывает целеустремленность и бойцовские качества. Го позволяют выразить себя как индивидуально, так и как игрока команды. Способствуют развитию уверенности в себе, умению ставить и решать поставленные задачи. Усвоение кодекса игры в Го служит прекрасным средством коммуникативного общения, развивает навыки сотрудничества и взаимопонимания.

### **Метапредметные:**

развитие активной, самостоятельной, образованной личности, способной принимать решения в ситуациях выбора и нести ответственность за последствия своей деятельности.

### **Предметные:**

Учащиеся будут знать:

- историю возникновения и развития Го как игры;
- правила игры в Го;
- принципы здорового образа жизни;
- принципы составления правильного тренировочного плана;
- назначение специальных упражнений и задач;
- различные виды спортивного оборудования для Го, их назначение, правила пользования.

Учащиеся будут уметь:

- решать различные игровые задачи;
- анализировать тактические и стратегические позиции;
- играть в Го на начальном уровне.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	Теория	практика	
1	Вводное занятие. Общие сведения о Го	2	0,5	1,5	Тестирование
2	Правила игры	2	0.3	1.7	Беседа
3	Тактика игры	2	0.3	1.7	Беседа
4	Стратегия игры	2	0.3	1.7	Беседа
5	Тактика и стратегия игры. Основы тренерства и судейства Го	2	0.3	1.7	Беседа
6	Соревнования	2	0.3	1.7	Тестирование
7	ИТОГО	12	2	10	

#### СОДЕРЖАНИЕ

##### Занятие 1

**Тема:** Вводное занятие. Общие сведения о Го.

**Цель:** Введение в программу. Мотивация учащихся.

**Теория:** история возникновения и развития Го как вида спорта. Четыре основных правила Го, цель игры. Как играть в Го, доска и камни.

**Практика:** учебная игра.

##### Занятие 2

**Тема занятия:** Правила игры Го.

**Цель:** усвоение правил игры.

**Теория:** Правила взятия, степени свободы камней. Захват территории.

**Практика:** учебная игра.

##### Занятие 3

**Тема:** Тактика игры.

**Цель:** усвоение элементарных тактических приёмов и идей.

**Теория:** Захват двух и большего количества камней. Защита территории.

**Практика:** учебная игра.

##### Занятие 4

**Тема:** Стратегия игры.

**Цель:** усвоение простейших стратегических принципов и идей.

**Теория:** Запрещённые ходы. Стратегия в начале партии. Ложные глаза

**Практика:** учебная игра.

### **Занятие 5**

**Тема:** Тактика и стратегия игры. Основы тренерства и судейства Го.

**Цель:** углубленное изучение тактики и стратегии Го и совершенствование личного мастерства.

**Теория:** Инициатива в игре и наилучшая расстановка камней и защитно-боевых построений. Основы тренерства и судейства Го.

**Практика:** учебная игра.

### **Занятие 6**

**Тема:** Соревнования.

**Цель:** Игровая и судейская практика.

## Раздел №2 «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

### 2.1. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы "Го" необходимо:  
спортивный зал, в котором установлено следующее оборудование:

- столы для занятия Го – не менее 6 штук;
- доски для каждого стола – не менее 6 штук;
- наборы игровых камней – не менее 6 парных комплектов;
- часы для шахмат – не менее 12 штук.

### 2.2. Механизм оценивания результативности реализации программы

В процессе обучения по программе проводятся разные виды контроля за результативностью усвоения программного материала.

**Текущий** контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого учащегося, его умением принимать правильные решения в игровых ситуациях, его умением решать специальные тактические задачи.

**Итоговый** контроль проводится в конце курса на турнире по Го.

О достижении результатов следует судить:

- по оценке результатов учащегося, проявленных на занятиях и на соревнованиях;
- по повышению его уровня освоения знаний: знания правильной первоначальной расстановки камней, знание основных тактических приёмов, умение решать задачи на «смерть и выживание» групп.

Подведение итогов мониторинга достижения обучающимися ожидаемых результатов в процессе освоения программы проводится в конце учебного курса и позволяет определить: уровень теоретической подготовки обучающихся, уровень практической подготовки обучающихся, а также организационно-волевые качества учеников.

### 2.3. Методическое обеспечение программы

Для усиления интереса детей к занятиям в объединении "Го" наиболее эффективным является построение учебного процесса следующим образом:

1. В начале освоения каждого нового приёма игры учащиеся знакомятся с правильным его выполнением и применением в игре.
2. Учащиеся просматривают предлагаемые **фотоматериалы** и показ приёма педагогом.
3. Каждый учащийся осваивает и отрабатывает новый приём игры с педагогом и другими учащимися в паре.

Для освоения учащимися приемов игры используются следующие материалы:

1. Демонстрационная доска со специальной разметкой и магнитными камнями.
2. **Фотоматериалы** (игровые задачи, тактические построения, примеры партий и т.д.)
3. **Видеоматериалы** (примеры разбора партий профессионалов, разбор игровых ситуаций и т.д.)

## Глоссарий

**Атари-Го** — Играют на маленькой доске (9х9), выигрывает тот, кто первым возьмёт хотя бы один камень противника.

Так же может быть иронически названа игра новичков, которые вместо борьбы за территорию занимаются «захватом» камней (постоянно ставя камни противника в позицию атари).

### Ко-борьба

Отдельный тактический элемент — техника *ко-борьбы*. Ко-борьба — это достижение локального преимущества путём использования игроком в своих интересах правила ко — запрета на повторение позиции. В определённых позициях оно позволяет захватывать камни противника и пункты территории, не давая возможности противнику дать адекватный ответ. Ко-борьба — весьма сложная область тактики, при неправильном расчёте игрок рискует не приобрести, а потерять в её результате.

### Сэнтэ и готэ

Большое значение в тактике го имеют понятия *сэнтэ* и *готэ*. В наиболее общем смысле сэнтэ — это положение, когда тактическая инициатива на стороне игрока, готэ — когда она на стороне противника. Сэнтэ предполагает, что игрок может выбирать, какой ход сделать в данный момент, исходя из своих тактических и стратегических соображений, то есть положение на доске не вынуждает его делать какой-то определённый ход под угрозой потери камней или серьёзного ухудшения позиции. Готэ — это положение, когда игрок вынужден отвечать на предыдущий ход противника вполне определённым образом (или совершенно конкретным ходом, или, в более общем случае, ходом в определённом месте доски). Сохраняя сэнтэ, игрок держит контроль над партией в своих руках.

Если игрок делает ход, в результате которого он (сразу после ответа противника или после цепочки вынужденных ходов с обеих сторон) оказывается в положении сэнтэ, такой ход также называется сэнтэ. Если же в результате хода игрока возникает цепочка ходов, после которой сэнтэ перейдёт к противнику, такой ход называют готэ. Когда игрок, находившийся в сэнтэ, сделал ход готэ, хотя мог этого избежать, говорят, что он «потерял сэнтэ».

Особое значение сэнтэ и готэ приобретают на заключительной стадии партии (Ёсэ), когда производится окончательное оформление территорий и устанавливаются последние камни. На этом этапе каждый сделанный ход имеет вполне определённую ценность в очках, которую можно рассчитать. В теории ёсэ считается, что ход сэнтэ на данной стадии в два раза ценнее, чем такой же по количеству приносимых пунктов территории ход готэ.

Подобно теории многих других настольных игр, теория го выделяет в партии три этапа: начальный, середину игры и завершение. В го они называются, соответственно, фусэки, тюбан и ёсэ.

**Фусэки** — начальная стадия партии. На этой стадии игроки ставят самые первые камни, намечающие сферы влияния. Огромное количество вариантов делает невозможным детальный анализ положения на доске даже на протяжении первого десятка ходов. Согласно общим принципам, игрок должен сначала закрепиться в углах, затем распространять своё влияние на стороны, и только потом выходить в центр. В фусэки почти всегда есть много хороших ходов, так что у игрока огромный выбор. Большое

значение здесь имеет интуиция и хорошее «чувство позиции» — способность видеть расположение камней на доске в целом, и «чувство направления» — интуитивное понимание того, в каком направлении следует играть и как тот или иной ход повлияет на соотношение сил в следующих этапах партии. По этой причине точного аналога шахматной теории дебютов в го нет, есть лишь относительно небольшой набор известных вариантов фусэки, по четыре—шесть ходов каждый. Причём эти варианты вовсе не являются единственно верными; даже совершенно неожиданное и нестандартное начало партии, если оно выбирается сознательно, может быть прекрасным выбором. Взгляды на правильность тех или иных ходов в фусэки изменяются со временем. Например, вплоть до начала XX века в японском го считалось более правильным делать первые ходы в комоку (точки пересечения третьей и четвёртой линий от края доски), но в 1930-х годах трудами Го Сэйгэна и Китани Минору вошли в практику «новые фусэки» — начала с первыми ходами в хоси (пересечения четвёртых линий), сан-сан (пересечения третьих линий), пункты 5-5 (пересечения пятых линий) и даже в тэнгэн (центральный пункт доски). Оказалось, что при правильной последующей игре эти «неправильные» фусэки вполне жизнеспособны и эффективны.

**Тюбан** — середина игры. Он начинается, когда разделение доски в целом уже произведено, и стороны переходят к непосредственному столкновению. В тюбане игроки защищают свои зоны влияния и превращают их в территорию, одновременно пытаясь разрушить построения противника и отнять территорию у него. Идёт активная борьба за построение жизнеспособных форм и превращение форм противника в мёртвые, группы противников борются за жизнь и охват наибольшей территории. На этом этапе огромную роль всё ещё играет интуиция и чувство позиции, но ход игры уже значительно более предсказуем, чем в фусэки. На многих этапах ближайшие оптимальные ходы уже можно достаточно точно просчитать. Тюбан является естественным продолжением фусэки и во многом определяется тем, как было разыграно начало партии.

**Ёсэ** — заключительная стадия партии. Задача игроков в ёсэ — закончить оформление территории. В ёсэ остаётся уже мало возможностей для творчества, здесь требуется точный расчёт. Игрок должен определить порядок ходов, при котором он сможет получить максимум очков. Для этого требуется рассчитать ценность каждого возможного хода в очках и делать ходы, начиная с самых выгодных. Особое значение приобретает учёт сэнтэ и готэ — вариант, заканчивающийся в сэнтэ, имеет вдвое большую ценность, чем вариант с той же разницей очков, но заканчивающийся в готэ. Считается, что наибольшая разница в силе игры сильных и слабых игроков (в особенности — профессионалов и любителей) проявляется как раз в том, насколько сильно они играют в ёсэ. При небольшой разнице очков после тюбана проигрывающий, если он значительно сильнее соперника в ёсэ, имеет реальные шансы отыграть эту разницу и выиграть уже, казалось бы, проигранную партию.

**Коми** -компенсация белому игроку за то, что он ходит вторым.

Право первого хода даёт чёрным преимущество, для компенсации которого в конце игры белым добавляется некоторое количество очков. В настоящее время, как правило, используется нецелая величина **коми** (5,5; 6,5; 7,5 очков), чтобы исключить возможность ничейного результата в партии. В настоящее время в официальных турнирах партии (за исключением форовых, где коми 0,5 очка) без коми не практикуются.

**Фора**

При существенной разнице в силах игроков возможна игра с форой (гандикапом). В этом случае слабейший игрок играет чёрными без коми или с «обратным коми» (несколько

дополнительных очков даётся не белым, а чёрным). Если разница в силах велика, фора даётся в виде *форовых камней* — несколько чёрных камней выставляются на доску до первого хода белых. Форовые камни дают чёрным *серьёзное* преимущество: один камень форы можно оценить приблизительно в 10—15 дополнительных очков.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гик Е. Я., Носовский А. М., Попов А. П. Го. Рэндзю. — М.: Советский спорт, 1991.
2. Шикшин В. Д. Теория и практика форм. — 2003.
3. Шикшин В. Д. Теория и практика сэмэй. — 2003.
4. Шикшин В. Д. Анализ сыгранных партий. — 2003.
5. Шикшин В. Д. Игровой анализ. — 2003.
6. Шикшин В. Д. Теория и практика цумэ-го. — 2006.
7. Гришин И., Емельянов И.. Русский Учитель японского Го. — Готовая книга, 2009. — Т. Нижний. — 270 с.
8. Гришин И., М. Емельянов, А. Степанов. Мыслить и побеждать. Игра Го для начинающих. — Астрель, АСТ, Олимп, 2006. — 320 с.
9. Гришин И. Мастер Го. — Готовая книга, 2009. — 178 с.
10. РобванЗайст. Руководство по обучению игры в Го. — 2016.-128 с.
11. Бозулич Р.- Игра Го для начинающих—2015—93с.
12. Панюков Е.-ИграГо.Первыйзадачникдляначинающих-2013-86с.

## Раздел № 3 ПРИЛОЖЕНИЕ

### План-конспекты

#### Первое занятие

**Тема занятия:**

Общие сведения о Го, история возникновения и развития Го как вида спорта. Четыре основных правила Го, цель игры.  
Как играть в Го, доска и камни.

**Задачи урока**

*Обучающие:*

Знать историю возникновения игры, основные правила, цель игры.

*Развивающие:*

Развивать умение играть в Го

*Воспитательные:*

Воспитывать интерес к Го через игру

Место проведения: Ледовый дворец

*Оборудование:* доски для занятия Го; демонстрационная доска;

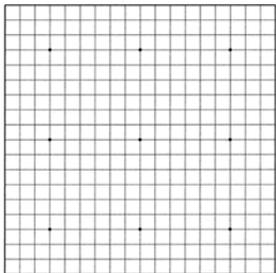
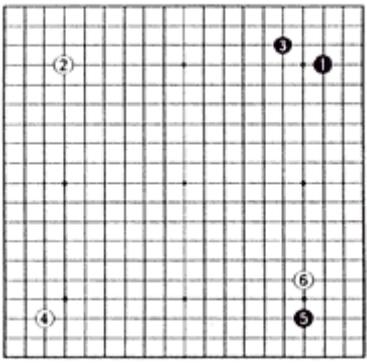
наборы игровых камней; шахматные часы.

Педагог дополнительного образования: А.А. Олейник

<i>№ п/п</i>	<i>Этапы занятий</i>	<i>Содержание</i>	<i>Время (минуты)</i>
1	Организационный момент	Построение, приветствие	1

2	<p>Организация творческой среды для восприятия новой информации</p>	<p><b>История возникновения Го</b></p> <p>Считается, что Го возникло в Китае в те времена, от которых не сохранилось достоверных исторических документов. Существуют запутанные, пользующиеся переменным успехом схоластические анекдоты, связанные с вымышленными китайскими императорами, императорскими вассалами и дворцовыми астрологами. Одна из историй говорит о том, что Го придумал легендарный император Yao, который правил в 2357-2256 годах до нашей эры. И придумал он её как забаву для своего сына-идиота. Вторая утверждает, что император Shun (2255-2205 до н.э.) придумал игру, в надежде усилить умственные способности своего слабоумного сына. Третья рассказывает о человеке по имени Wu, вассале императора Jie (1818-1766 г. до нашей эры), который придумал и Го, и карточные игры. И, наконец, четвёртая теория предполагает, что Го было разработано дворцовыми астрологами во время правления династии Zhou (1045-255 до н.э.).</p> <p>В любом случае, все соглашаются, что возраст го по крайней мере 3000 лет, а может быть 4000, что делает игру старейшей в мире настольной стратегической игрой.</p> <p>Может быть, что Го развивалось как метод практического гадания для императоров и шаманов-астрологов в ранней культуре Zhou. Видимо, один из методов состоял в бросании белых и чёрных камешков на квадратную доску с отмеченными на ней астрологическими символами и символами стихий Земли. Некоторые фундаментальные термины Го, используемые до настоящего времени, имеют астрологическое значение. Например, центральная точка доски называется тэнген (tengen), что означает «ось вселенной», а восемь отмеченных точек, расположенных ближе к краю доски, называются хоси (hoshi) – звезда. Существует мнение, что они связаны с семью звёздами Большой Медведицы (центральный объект китайской астрологической системы), Солнцем и Луной.</p> <p>Четверти доски Го названы в честь четырех направлений, связанных с базовыми</p>	3
---	---	---	---

		<p>триграммами системы I-Ching. Начиная с верхней правой и двигаясь по часовой стрелке это <b>юго-запад</b> (женщина, земля), <b>северо-запад</b> (мужчина, небо), <b>северо-восток</b> (твёрдость, предел) и <b>юго-восток</b> (благородство, податливость).</p> <p>Самые ранние упоминания о Го обнаружены в произведениях Конфуция, которые, видимо, написаны в 5ом веке до нашей эры. Но в то время доска имела размеры 17x17. Самая старая доска таких размеров обнаружена в захоронениях династии Хань (Han, 206 г. до н.э – 9 г. н.э).</p>	
3	Новая информация	<p><b>Как играть в Го</b></p> <p><i>Доска и камни</i></p> <p>В го обычно играют на доске размером 19 на 19. На Д.1 показана пустая доска. Обратите внимание на девять отмеченных точек пересечения линий. Они называются «хоси». (латинская транскрипция hoshi, дословный перевод с японского на русский – звезда). Эти отметки на доске используются для удобства и для расположения форовых камней.</p> <p>Для игры используются фишки белого и чёрного цветов, которые выполнены в виде двояковыпуклой линзы. Называются они «камни». Обычно эти камни изготавливаются из пластмассы или стекла. В дорогих комплектах белые камни делают из морских раковин, а чёрные из сланца. Вне зависимости от того, из чего сделаны фишки, их называют просто камнями. В начале партии у игрока, играющего чёрными – 181 чёрный камень, а у играющего белыми 180 белых камней. Общее количество камней (361) соответствует общему количеству пересечений линий на стандартной доске 19x19. Принято держать камни в деревянных или пластиковых чашах рядом с доской.</p> <p>В начале партии доска пустая. Один игрок берёт чёрные камни, второй белые. Чёрные делают первый ход. Ход – это выставление камня в точку пересечения линий доски. Можно ходить на любое незанятое пересечение, но в начале</p>	10

		<p>партии первые ходы обычно делают ближе к точкам хоси в углах доски. Ходят по очереди. Камень, выставленный на доску, не перемещается. Он может быть снят с доски в случае взятия. На Д.2 показано типичное начало партии. Чёрные сделали первый ход в правом верхнем углу. Белые поставили камень 2 в левом верхнем. Далее, в соответствии с правилами, ходы делались по очереди. Обратите внимание – ни одна сторона в начале не ходила далеко от углов.</p>	
		 <p style="text-align: center;">Diagram 1</p>  <p style="text-align: center;">Dia. 2</p>	
4	Первичная проверка понимания	<p>Четыре основных правила игры Го</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ход делается в пересечение линий доски.</li> <li>2. Камни, выставленные на доску, не передвигаются.</li> <li>3. Чёрные ходят первыми.</li> <li>4. Ходы совершаются по очереди.</li> </ol>	5
5	Организация усвоения нового материала путем индивидуальной и совместной внутри команды работы	<p>Просмотр тактических позиций на демонстрационной доске.</p>	10
6	Творческое применение приобретенных знаний	<p>Игра в Го на досках 9x9</p>	5
7	Обобщение изученного на занятии	<p>Подвести итоги исторического экскурса, объяснить пользу игры в Го для аналитического и творческого мышления</p>	4

8	Завершение занятия	Повторить основные правила игры	2
---	--------------------	---------------------------------	---

## Второе занятие

### *Тема занятия:*

Правила взятия, степени свободы камней. Захват территории.

### **Задачи урока**

#### *Обучающие:*

Знать о правилах взятия, степенях свободы камней, захвате территории

#### *Развивающие:*

Развивать умение играть в Го

#### *Воспитательные:*

Воспитывать интерес к Го через игру

Место проведения: Ледовый дворец

*Оборудование:* доски для занятия Го; демонстрационная доска;

наборы игровых камней; шахматные часы.

Педагог дополнительного образования: А.А. Олейник

<i>№ п/п</i>	<i>Этапы занятий</i>	<i>Содержание</i>	<i>Время (минуты)</i>
1	Организационный момент	Построение, приветствие	1
2	Проверка и закрепление знаний и умений, изученных ранее	Повторение: - История возникновения Го - Как играть в Го, доска и камни	5
3	Постановка целей занятия	-Цель игры – захват территории -Правила взятия, степени свободы камней	1
4	Организация творческой среды для восприятия новой информации	-Как вы понимаете степени свободы? -Какими словами можно заменить «степени свободы»?	3
5	Новая информация	Объяснение нового материала с использованием демонстрационной доски  - Правила взятия - Степени свободы - Захват территории	10

6	Первичная проверка понимания	Практические упражнения: - Атари-Го – захватить как можно большего количества камней противника - Захватить как можно большее количество территории на доске	5
7	Организация усвоения нового материала путем индивидуальной и совместной внутри команды работы	Игра в Го в парах.	10
8	Творческое применение приобретенных знаний	Решение задач Го.	5
9	Обобщение изученного на занятии	-Что запомнили с нашего занятия? -В чём возникли трудности?	4
10	Завершение занятия	Владеть тактикой игры.	1

### Третье занятие

**Тема занятия:**

Захват двух и большего количества камней.  
Защита территории.

**Задачи урока**

*Обучающие:*

Знать о захвате двух и большего количества камней, защите территории.

*Развивающие:*

Развивать умение играть в Го.

*Воспитательные:*

Воспитывать интерес к Го через игру

*Место проведения:* Ледовый дворец

*Оборудование:* доски для занятия Го; демонстрационная доска;

наборы игровых камней; шахматные часы.

Педагог дополнительного образования: А.А. Олейник

<i>№ п/п</i>	<i>Этапы занятий</i>	<i>Содержание</i>	<i>Время (минуты)</i>
1	Организационный момент	Построение, приветствие	1
2	Проверка и закрепление знаний и умений, изученных ранее	Повторение: - Правила взятия камней - степени свободы - захват территории	5
3	Постановка целей занятия	Захват двух и большего количества камней. Защита территории	1
4	Организация творческой среды для восприятия новой информации	Что бы вы хотели построить на огороженной вами территории?	3
5	Новая информация	Объяснение нового материала с использованием демонстрационной доски. - Захват двух и большего количества камней. - Защита территории	10
6	Первичная проверка понимания	Практические упражнения: - Что обозначают «линии жизни»? - Для чего нужна защита территории?	5
7	Организация усвоения нового материала путем индивидуальной и совместной внутри команды работы	Игра в Го с использованием магнитной доски.	10
8	Творческое применение приобретенных знаний	Практические упражнения.	5
9	Обобщение изученного на занятии	Работа в группах  - Атари-Го (кто больше поймает «заложников»)  - Защита собственной территории	4
10	Завершение занятия	Повторить основные понятия игры	1

## Четвертое занятие

### **Тема занятия:**

Запрещённые ходы.

Стратегия в начале партии. Ложные глаза

### **Задачи урока**

#### *Обучающие:*

знать о запрещённых ходах.

стратегии в начале партии, ложных глазах.

#### *Развивающие:*

Развивать умение играть в Го

#### *Воспитательные:*

Воспитывать интерес к Го через игру

*Место проведения:* Ледовый дворец

*Оборудование:* доски для занятия Го; демонстрационная доска;

наборы игровых камней; шахматные часы.

Педагог дополнительного образования: А.А. Олейник

№ п/п	Этапы занятий	Содержание	Время (минуты)
1	Организационный момент	Построение, приветствие	1
2	Проверка и закрепление знаний и умений, изученных ранее	Повторение: -Защита территории -Захват двух и большего количества камней	5
3	Постановка целей занятия	- Запрещённые ходы -Стратегия в начале партии -Ложные глаза	1
4	Организация творческой среды для восприятия	С чем можно сравнить «глаза»? Какую функцию они выполняют?	3

	новой информации		
5	Новая информация	- Запрещённые ходы -Стратегия в начале партии -Ложные глаза	10
6	Первичная проверка понимания	Практические упражнения: -Для чего нужны запреты в Го? -Почему «глаз» может называться ложным?	5
7	Организация усвоения нового материала путем индивидуальной и совместной внутри команды работы	Игра в Го с использованием магнитной доски и досок 13 на 13.	10
8	Творческое применение приобретенных знаний	Практические упражнения.	5
9	Обобщение изученного на занятии	Работа в группах -построение глаз-башен -разрезание построения «ложный глаз»	4
10	Завершение занятия	Повторить понятия Го	1

## Пятое занятие

**Тема занятия:** Инициатива в игре и наилучшая расстановка камней и защитно-боевых построений.

### Задачи урока

*Обучающие:*

знать о инициативе в игре и наилучшей расстановке камней и защитно-боевых построений.

*Развивающие:*

Развивать умение играть в Го

*Воспитательные:*

Воспитывать интерес к Го через игру

*Место проведения:* Ледовый дворец

*Оборудование:* доски для занятия Го; демонстрационная доска;

наборы игровых камней; шахматные часы.

Педагог дополнительного образования: А.А. Олейник

№ п/п	Этапы занятий	Содержание	Время (минуты)
1	Организационный момент	Построение, приветствие	1
2	Проверка и закрепление знаний и умений, изученных ранее	Повторение: <ul style="list-style-type: none"><li>▸ Центр</li><li>▸ Борьба за центр</li></ul>	5
3	Постановка целей занятия	Инициатива и наилучшая расстановка камней.	1
4	Организация творческой среды для восприятия новой информации	Беседа «В мире Го»	3
5	Новая информация	Объяснение нового материала с использованием доски 19x19 <ul style="list-style-type: none"><li>▸ Инициатива</li></ul>	10

		▶ Наилучшая расстановка камней	
6	Первичная проверка понимания	Практические упражнения: Тактическая расстановка камней	5
7	Организация усвоения нового материала путем индивидуальной и совместной внутри команды работы	Игра в Го	10
8	Творческое применение приобретенных знаний	Решение задач по Го	5
9	Обобщение изученного на занятии	Расскажите всё, что вам запомнилось и понравилось на наших занятиях?	4
10	Завершение занятия	Играть в Го.	1

## Шестое занятие

### ПОЛОЖЕНИЕ

#### о проведении соревнований по Го среди учащихся ВДЦ «Океан».

#### **1. Цели и задачи**

Соревнования по Го проводятся с целью выявления сильнейших спортсменов среди учащихся и пропаганды этого вида спорта.

#### **2. Время и место проведения**

Соревнования проводятся на территории ВДЦ «Океан», Ледовый дворец.

#### **3. Руководство проведением соревнований**

Общее руководство по организации и проведению соревнований по Го осуществляет педагог дополнительного образования – Александр Александрович Олейник.

#### **4. Участники соревнований**

К участию в соревнованиях допускаются юноши и девушки, прошедшие предварительную подготовку и допущенные врачом

#### **5. Программа соревнований**

Соревнования проводятся по правилам игры в Го с контролем времени формата блиц (10 минут на игру каждому игроку)

Каждая личная встреча состоит из 3 партий.

#### **6. Определение победителей.**

Победитель в личном зачете определяется по наибольшей сумме набранных очков (победитель – 2 очка, ничья – 1 очко, проигрыш/неявка – 0 очков). При равенстве очков у трех и более команд победитель определяется по лучшей разнице выигранных и проигранных встреч. Соревнования проводятся по олимпийской системе.

### **7. Подача заявок**

Заявки на участие в соревнованиях заверенные врачом, подаются к началу соревнования. Затем проводится жеребьевка.

### **8. Награждение**

Команды, занявшие призовые места, награждаются дипломами.

## Правила игры в Го

### Основные правила го

1. В го играют два человека, хотя в последнее время популярным стало и парное го, где участники команды состоящей из мужчины и женщины ходят по очереди.
2. Первыми ходят черные, им отвечают белые. Далее играют по очереди, делая по одному ходу.
3. Ход это выставление камня на пересечение линий доски, и, возможно, снятие с доски захваченных камней. Камни можно ставить и на крайней линии, и в углу.
4. Камень, поставленный на пересечение, не передвигается в процессе партии. Если камень захвачен, то его снимают с доски.
5. Черные ходят первыми.
6. Камень или группа камней не могут существовать на доске без степеней свободы.

## Краткая история развития игры Го

Легенды, отражённые в древних китайских летописях, относят появление го к третьему или началу второго тысячелетия до нашей эры, приписывая её создание одному из легендарных китайских императоров или их ближайшим придворным. Объективные исторические свидетельства позволяют утверждать, что игра определённо существовала и была достаточно распространена 2500 лет назад — именно к этим временам относятся первые упоминания о Го в документах. Первые материальные свидетельства (найденные археологами доски и камни для Го) и достоверные записи сыгранных партий относятся к первым векам нашей эры. В VII веке Го попало в Японию, где, начиная с XV века, пережило сильнейший подъём. В XX веке Го, ранее культивировавшийся лишь в Азии, стало известно и постепенно распространилось в Европе и Америке. К настоящему времени большинство европейских стран, в том числе и Россия, имеют собственные федерации го, хотя количество игроков и уровень игры на Западе пока не достигли показателей Кореи, Японии и Китая.

## Основные характеристики оборудования и инвентаря

- ▶ В Го играют на прямоугольном поле, называемом доска или гобан, расчерченном вертикальными и горизонтальными линиями. Стандартная доска имеет разлиновку 19 на 19 линий, для обучения и коротких неофициальных игр могут применяться доски меньших размеров: обычно 13 на 13 или 9 на 9 линий, намного реже — 11 на 11, 15 на 15, 17 на 17 линий, но, теоретически, ничто не мешает использовать произвольную прямоугольную доску. Обычно доска изготавливается из дерева. Физически доска для Го имеет не квадратную форму; стороны соотносятся в пропорции 15:14, поскольку в такой пропорции под углом зрения игрока доска находится в идеальной перспективе. Удлиненная сторона компенсирует неизбежное искривление перспективы, мешающее игрокам отчётливо видеть позицию.
- ▶ Также для игры необходимы камни — специальные фишки двух контрастных цветов, чаще всего — чёрные и белые. В японской традиции камни имеют линзообразную (двояковыпуклую, чечевичную) форму (наиболее распространённый вариант), в китайской — плоско-выпуклую. Полный комплект для игры должен содержать 361 камень — 180 белых и 181 чёрный (реальные наборы чаще содержат по 180 камней каждого цвета, в продаже есть также наборы по 160 камней — для большинства партий этого достаточно). Камни могут быть изготовлены из пластмассы (в том числе с металлическим сердечником), стекла, керамики, раковин, обычных, полудрагоценных или драгоценных камней. Также существуют дорожные наборы с «камнями» на магнитах.
- ▶ Традиционно в комплект для игры входят чаши — сосуды с крышками, чаще всего изготовленные из дерева. Они служат для хранения камней, а в крышки, снятые с чаш, во время партии игроки складывают захваченные камни противник.
- ▶ В официальных соревнованиях используются игровые часы, аналогичные или подобные шахматным, для контроля времени.