

Егоров Ньургун Русланович
Инструктор по физической культуре
МБДОУ «ЦРР д/с «Ромашка»
с. Антоновка, Нюрбинский район

Внеурочная деятельность «Го»

Срок реализации: 3 года
Возраст учащихся: 4-7 лет

Составил: Егоров Ньургун Русланович
Инструктор по физической культуре

с. Антоновка, 2023 г.

Пояснительная записка

Данный проект внеурочной деятельности **реализует** общекультурное направление.

Нормативно-правовая база:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022)
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
- Бюджетный кодекс Российской Федерации от 31.07.1998 № 145-ФЗ (ред. от 01.07.2021, с изм. от 15.07.2021, с изм. и доп., вступ. в силу с 12.07.2021)
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 27.10.2020 № 32 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил и норм СанПиН 2.3/2.4.3590-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации общественного питания населения»
- Постановление Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной Инфекции (COVID-19)»
- Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 N 1642 (ред. от 07.07.2021) "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования" Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.07.2020 № 373 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования"
- Приказ Рособрнадзора от 14.08.2020 N 831 (ред. от 07.05.2021) "Об утверждении Требований к структуре официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и формату представления информации"
- Приказ Министерства здравоохранения Российской Федерации от 10.08.2017 N 514н (ред. от 19.11.2020) "О Порядке проведения профилактических медицинских осмотров несовершеннолетних" (вместе с "Порядком заполнения учетной формы N 030-ПО/у-17 "Карта профилактического медицинского осмотра несовершеннолетнего", "Порядком заполнения и сроки представления формы статистической

отчетности N 030-ПО/о-17 "Сведения о профилактических медицинских осмотрах несовершеннолетних")

- Приказ Министерства труда Российской Федерации от 18.10.2013 N 544н (ред. от 05.08.2016) "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, педагог)"

Актуальность проекта

Проект ориентирован, прежде всего, на развитие мыслительных способностей детей: логического мышления, счетных способностей, воображения, внимания, памяти. В тоже время, проект прививает детям навыки творческого сотрудничества, социального взаимодействия

Основная идея проекта.

Основная идея проекта, ориентированная на ближайший период – обучения дошкольников и овладение технологиями интеллектуальных игр Го.

Цель проекта: совершенствование навыков игры Го как интеллектуального вида спорта, развитие волевых качеств, внимательности, мыслительных способностей, логики и культуры соревновательной деятельности.

Задачи проекта:

- *обучающие:*
 - совершенствовать стратегические и тактические навыки в Го;
 - совершенствовать игровые приемы;
 - дать знания о широком спектре логических действий и операций, включая общие приемы техники игры Го;
- *развивающие:*
 - развивать логическое мышление, воображение, память;
 - развивать тактическое и стратегическое мышление;
 - сформировать личностную мотивацию освоения стратегии и тактики игры Го, ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение;
 - сформировать способность принимать игровую задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
 - развивать способность к моделированию ходов в процессе игры;
- *воспитательные:*
 - сформировать коммуникативные способности, в частности – организацию взаимодействия с педагогом и соперниками по игре, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности;
 - воспитать терпение, волю, самоорганизованность;
 - содействовать формированию чувства коллективизма и взаимопомощи.

Сроки реализации Проекта – 3 года.

Основные методы обучения

Формирование ГО - мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный** методы. Они применяются:

1. При изучении доски (игрового пространства).
2. При обучении правилам игры;
3. При изучении игровых концепций.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах игровой партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом игры Го, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ 10 позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении основ стратегии, особенно при изучении типовых позиций фусеки, тубана.

При изучении тубана основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение тубана осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок выполняет самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная литература, картотека фусек и джосек и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, моделирование собственных фусек, джосек, принципов атаки).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения

1. Практическая игра.
2. Решение игровых задач, комбинаций.
3. Участие в турнирах и соревнованиях.
4. Дебаты - «столкновение» двух противоположных точек зрения.
5. Разбор партии - анализ только что сыгранной партии.

Особенности организации внеурочного занятия

Начальный курс по обучению игре Го максимально прост и доступен дошкольникам. Большое значение при изучении игрового курса имеет

специально организованная деятельность: использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, предлагается также рекомендательный список литературы.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире игры Го. Учащиеся знакомятся с историей возникновения игры, игровой доской, камнями, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством камней, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением камней на доске, сравнивают позиции камней,

выявляют ассоциативные связи, образные ряды, проводят количественную и качественную оценку, на основе чего формируют собственные решения.

Режим занятий

Программа внеурочной деятельности «Игра Го» рассчитана на 34 часов в год для дошкольников. Программа предполагает как равномерное распределение этих часов по неделям и проведение регулярных еженедельных внеурочных занятий с учащимися, так и неравномерное их распределение с возможностью организовывать занятия крупными блоками — «интенсивами» (товарищеские и показательные игры, соревнования).

Принципы педагогической деятельности в работе с детьми:

Обучение осуществляется на основе *общих методических 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 игре Го, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учить принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Планируемые результаты

Ожидаемые результаты соотнесены с задачами и содержанием программы и делятся на три группы:

- предметные результаты, включающие теоретическую подготовку по основным разделам программы, а также практические умения и навыки;
- метапредметные результаты;
- личностные результаты.

Предметные образовательные результаты

По окончании 1-го года обучения по данной программе обучающиеся будут *знать*:

- базовые понятия: дамэ, атари, ко, сэнтэ, готэ, дзесэки;
- технические приемы: ловушка, защелка, двойное атари, лесенка;
- хорошие и плохие формы.

уметь:

- атаковать камни противника и брать их в плен;
- защищать свои камни;
- огораживать территорию, вторгаться в территорию противника.

По окончании 2-го года обучения по данной программе обучающиеся будут *знать*:

- живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;
- от 40 до 50 вариантов розыгрыша угла (дзесэки);
- фусэки Кобаяси и Китайское фусэки.

уметь:

- оценивать баланс сил на доске;
- использовать основные стратегические концепции в партии;
- распознавать цели противника, ставить цели себе, перестраиваться по ходу игры.

По окончании 3-го года обучения по данной программе обучающиеся будут *знать*:

- принципы атаки и защиты групп;
- развитие современных фусеки;
- типы и стоимость ходов в ёсэ.

уметь:

- оценивать баланс на доске;
- запоминать партию от начала и до конца;
- находить собственные ошибки, применять метод Тэвари (находить собственные ошибки, изменяя последовательность ходов)

Метапредметные образовательные результаты

Метапредметные результаты базируются на следующем комплексе надпредметных компетенций:

- логико-когнитивная;
- знаково-символическая;
- информационно-аналитическая.

Формирование метапредметных результатов требует длительного времени и, в силу этого, осуществляется в течение всех трех лет освоения программы.

Каждая из указанных надпредметных компетенций предполагает ряд составляющих. Раскроем их для настоящей программы, ориентированной на обучение игре в Го.

Логико-когнитивная компетенция включает:

- владение способами логического и пространственного мышления;
- умение формулировать и решать задачи;
- умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
- способность к анализу и синтезу;
- способность производить мыслительные операции сопоставления и сравнения;
- способность выстраивать соотношение «человек – информация», «человек – игра».

Знаково-символическая компетенция включает:

- способность схематизации (чтение схем игры и составление их);
- способность представлять информацию в знаковой форме (понимание обозначений основных терминов, ходов в игре);
- умение представлять информацию и продукт собственной деятельности в символической форме (работа на гобане в процессе игры).

Информационно-аналитическая компетенция включает:

- владение ИКТ;

- умение отбирать и анализировать необходимую информацию;
- умение работать с массивами данных;
- владение способами анализа информации, представленной в невербальной форме.

Личностные образовательные результаты

Личностные результаты, так же, как и метапредметные, формируются в процессе всех трех лет обучения. Они основываются на следующих личностных компетенциях:

- коммуникативная компетенция;
- социальная компетенция;
- нравственная компетенция;
- мировоззренческая компетенция.

Раскроем составляющие данных компетенций в контексте программы.

Коммуникативная компетенция предполагает:

- умение вступать в продуктивную коммуникацию в учебных и внеучебных ситуациях;
- умение представлять результаты собственной деятельности;
- владение навыками самопрезентации;
- умение работать в группе, команде.

Социальная компетенция подразумевает:

- знание норм и правил поведения в обществе, их соблюдение;
- умение принимать ответственность за собственные действия, поступки;
- осознание себя органичной частью социума, способной к активным действиям.

Нравственная компетенция включает:

- знание и соблюдение этических норм и законов, регламентирующих взаимоотношения людей в обществе;
- гармоничное сочетание специальной и этической грамотности, предполагающей осознание значимости человеческого существования, развития, общения;
- понимание того, что игра служит человеку, его развитию, а не наоборот.

Мировоззренческая компетенция включает следующие составляющие:

- самоопределение в культуре (осознание роли и места игры Го и того, что она дает, в мировой и отечественной культуре);
- самоопределение в социуме (понимание того, какое место в нем хотелось бы занять, какими качествами необходимо обладать для этого, какие из них развивает игра Го);

– самоопределение в профессии (ориентированность на определенную сферу деятельности, осознание, что для работы в данной сфере может дать игра Го).

Контроль и оценка планируемых результатов

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение дошкольником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие учащихся со своими педагогом как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение дошкольником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие дошкольников между собой на уровне детского сада, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение дошкольником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды детского сада, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля:**

Текущий:

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

□ **Итоговый** контроль в формах:

- практические работы;
- товарищеские матчи и матчи-турниры;
- командные и личные соревнования с другими коллективами.

□ **Самооценка и самоконтроль** определение ребенком границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Результаты проверки фиксируются в зачётном листе педагога. В рамках накопительной системы, создание портфолио учащегося.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

□ внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки

□ внешняя система оценка на основе результативности участия в турнирах, беседы с родителями.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

– степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность детей и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность дошкольников обеспечивают положительные результаты занятий;

– результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно;

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов
1	Общие понятия Го. Как играть в Го. Правила Го. История Го. Принципы принятия решений во время игры.	4
2	Тактические и стратегические приёмы. Игра 9х9.	6
3	Базовые сложные формы. Среднее Го. 13х13 Навыки системной соревновательной игры.	14
4	Подготовка к большому Го. Освоение больших пространств Го.	12
5	Технические приёмы для завоевания превосходства. Атака и защита.	20
6	Связь тактики и стратегии Го.	4
Итого		60

Содержание проекта

Раздел I. Древнейшая игра цивилизации.

Раздел II. Правила игры Го.

Раздел III. Как делается ход.

Раздел IV. Немного воображения.

Раздел V. Дамэ.

Раздел VI. Атари и захват камней.

Раздел VII. Спасение камней.

Раздел VIII. Игра на сорок камней.

Раздел IX. Контратари.

Раздел X. Как повышать силу игры?

Раздел XI. Запрещенные ходы.

Раздел XII. Самоубийственные ходы запрещены!

Раздел XIII. Повторение позиции запрещено!

Раздел XIV. Жизнь и смерть групп

Раздел XV. Территория

Раздел XVI. Начальные ходы

Раздел XVII. Завершение партии

Раздел XVIII. Соединение

Раздел XIX. Разрезание

Раздел XX. Атари в заданном направлении

Раздел XXI. Атари в направлении первой линии

Раздел XXII. Атари в направлении своих камней

Раздел XXIII. Разрезающие атари

Раздел XXIV. Осторожно, самоатари!

Раздел XXV. Двойное атари

Раздел XXVI. Один глаз из двух пунктов
Раздел XXVII. Статус группы
Раздел XXVIII. Угол – сторона – центр
Раздел XXIX. Построение территории в центре
Раздел XXX. Построение территории в углу и на стороне
Раздел XXXI. Защитись!
Раздел XXXII. Вы уже сыграли 100 партий на поле 9х9?
Раздел XXXIII. Помните?
Раздел XXXIV. Ответы

Условия реализации программы

Компьютер, медиа-проектор, видео сопровождение; помещение, где можно быстро организовать учебное пространство - переставить столы и стулья, освободить место для упражнений, связанных с двигательной активностью детей;

Демонстрационная доска;

Набор досок по количеству пар в группе.

Первый год обучения 2023-2024 г.

Дорожная карта реализации проекта	Сроки	Ожидаемый результат	Нормативный документ
<p><i>I блок</i> Общее понятие Го. Ознакомление с историей Го</p>	<p>Сентябрь-октябрь 2023г.</p>	<p>Знание что такое Го. Умение играть на поле 9х9</p>	<p>Разработка рабочей программы</p>
<p>Формы: беседа об истории Го. Изучение значений слов и правил Го. Ознакомление с полем 9х9.</p>			
<p><i>II блок</i> Тактические и стратегические приёмы. Игра 9х9.</p>	<p>Ноябрь 2023 г. Февраль-апрель 2024 г.</p>	<p>Знание основных приемов Го. Умение спасать свои камни, брать в плен камни противника</p>	<p>Разработка картотеки задач по Го.</p>
<p>Формы: тактика Го. Захват камня и группы камней. Приемы защиты и атаки. Решение задач на поле 9х9.</p>			
<p><i>III блок</i> Соревнования между собой</p>	<p>Май 2024 г.</p>	<p>Анализ обучаемых по знаниям правил настольной игры Го. Выявление сильнейшего игрока в Го.</p>	<p>Положение соревнования. Награждения грамотами.</p>
<p>Формы: соревнования по настольной игре Го (поле 9х9).</p>			

Второй год обучения 2024-2025 г.

Дорожная карта реализации проекта	Сроки	Ожидаемый результат	Нормативный документ
<p><i>I блок</i> Общее понятия настольной игры Го. Базовые сложные формы. Среднее Го (поле 13x13). Основные отличия от поля 9x9.</p>	<p>Сентябрь – октябрь 2024 г.</p>	<p>Знание что такое среднее Го. Умение играть на среднем поле 13x13</p>	<p>Рабочая программа</p>
<p>Формы: Изучение значений слов и правил среднего Го. Ознакомление с средним полем 13x13.</p>			
<p><i>II блок</i> Игра на среднем поле 13x13. Захват углов. Понятие устойчивых последовательностей ходов.</p>	<p>Ноябрь 2024 г. Февраль – апрель 2025 г.</p>	<p>Отличить правила среднего поля 13x13 от поля 9x9. Определение готовности детей для игры на среднем поле 13x13</p>	<p>Разработка картотеки задач по Го.</p>
<p>Формы: викторина, тестирование, решение задач на среднем поле 13x13.</p>			
<p><i>III блок</i> Соревнования между собой</p>	<p>Май 2025 г.</p>	<p>Анализ обучаемых по знаниям правил настольной игры Го. Выявление сильнейшего игрока в Го.</p>	<p>Положение соревнования. Награждения грамотами.</p>
<p>Формы: соревнования по Го (поле 13x13).</p>			

Третий год обучения 2025-2026 г.

Дорожная карта реализации проекта	Сроки	Ожидаемый результат	Нормативный документ
<i>I блок</i> Повторение основ Го. Обучение: партия профессионалов 19х19.	Сентябрь – октябрь 2025 г.	Уметь правильно мыслить на больших пространствах 19х19.	Рабочая программа.
Формы: Изучение значений слов и правил профессионального Го. Ознакомление с полем 19х19.			
<i>II блок</i> Обучение стратегий и ходов на доске 19х19. Игра на доске 19х19.	Ноябрь 2025 г. Февраль – апрель 2026 г.	Уметь проводить элементарные комбинации.	Разработка картотеки задач по Го.
Формы: тактика Го. Приемы защиты и атаки. Решение задач на поле 19х19.			
<i>III блок</i> Соревнования между собой	Май 2026 г.	Анализ обучаемых по знаниям правил настольной игры Го. Выявление сильнейшего игрока в Го.	Положение соревнования. Награждения грамотами.
Формы: соревнования по Го (доска 19х19).			

Литература для педагога

1. Ф. Янсен «Начала Го. Шаг за шагом. Книжка для начинающих» (2001 г.)
2. К. Есинор и «Задачи по Го для начинающих, том 3, 20 кю -15 кю»
3. Го самая пленительная игра в мире. В 2-х томах (2001г.)
4. Отаки Хидео «10 заповедей Го» (2000г.)
5. Отаки Хидео «Теория фусеки это просто» (2001г.)
6. К. Есинори «Энциклопедия Го-проблем для начинающих т 1-2»(2004г.)
7. К. Косуги «38 основных дзесэки» (2005г.)
8. Р. Бозулич «Научись играть в Го 1 часть Игра Го для начинающих»
9. В. Шикшин «Теория и практика форм»–Казань2003.
10. В. Шикшин «Теория и практика сэмиай»–Казань2003.
11. Харуяма, Нагахара «Основы техники Го»
12. В. Осташкин, Г. Нилов «Школа Го» (1975 г.)
13. Е. Панюков. «Игра Го. Первый задачник для начинающих».

Интернет-ресурсы:

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