

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа «Школа будущего»

238311, Калининградская область, Гурьевский район, п. Большое Исаково,
улица Анны Бариновой, д.1

«Рассмотрено»
Протокол заседания педагогического совета
МБОУ СОШ «Школы будущего» (протокол от
31.08.2023г. № __)

«Утверждено»
Директор
_____/Голубицкий А.В./
приказ № __ от 01 сентября 2023г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Физкультурно-спортивная направленность
«Игра Го»

Возраст учащихся: 7 -18 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Тычко Игорь Александрович,
Педагог дополнительного образования.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Программа посвящена игре Го - официальный вид спорта на территории РФ, древнейшая из известных интеллектуальных игр в мире.

Партия разыгрывается на расчерченной в клетку доске (19x19 линий) комплектом из 361 камня (180 – белых, 181 – черный). Двое игроков по очереди выставляют камни на доску, огораживая камнями «территорию». В процессе игры можно «съесть» камни противника («съеденные» камни в дальнейшем участвуют в подсчете). Выигрывает игрок, чья территория (с учетом «съеденных» камней – так наз. «пленников») в конце игры оказывается большей.

Изначально игра символизировала борьбу двух воюющих государств. В процессе своего развития символическое значение значительно расширилось благодаря истолкованию ситуаций и положений игры в контексте даосской натурфилософии (достижение мировой гармонии через борьбу двух конфликтующих начал «темного» - инь и «светлого» - ян). Так же огромное значение на символику игры оказало включение го в практику ряда японских буддийских монастырей.

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

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Сегодня ментальное и психологическое здоровье российского населения, и, прежде всего подрастающего поколения, оставляет желать лучшего.

Насыщенность и сложность школьной программы, технический прогресс и нарастающий информационный поток более чем реальная угроза здоровью обучающихся. Поэтому умения считывать, анализировать, фильтровать информацию и принимать решения на ее основе - важнейший фактор для сохранения психологической устойчивости личности.

Не менее важным фактором актуальности данной программы является развитие у учащихся чувства патриотизма, любви к родине, знанию истории своей родины, уважению к старшему поколению.

Повышению мотивации обучающихся к занятиям по программе будет способствовать участие в соревнованиях и выездных тренировках по Го.

Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы

Го, бадук, вейци - интеллектуальная игра, официальный вид спорта в РФ
Гобан - игровая доска

Камни - фигуры используемые в игре

Кю - ученический ранг согласно классических систем ранжирования

Го-сервер - сервис дающий возможность играть друг с другом в режиме онлайн

Направленность программы

Направленность программы физкультурно-спортивная

Уровень освоения программы.

Программа дополнительного образования “Игра Го” является разноуровневой.

Программа реализуется для обучающихся разных уровней подготовки:

- базового(до 3 юношеского разряда)
- среднего(до 2 юношеского разряда)
- продвинутого (от 2 юношеского разряда)

Актуальность образовательной программы

Хотя, как было уже сказано выше, история Го насчитывает около 4000 лет, популярность этой игры в мире за последние 30 лет необычайно возросла. Дело в том, что в отличие от любых других интеллектуальных настольных игр, стратегические модели и концепции усваиваемые игроками го в процессе обучения имеют не абстрактное, а прямое применение в таких областях как бизнес, экономика и управление. Действительно, в отличие , например, от шахмат (с их фиксированной расстановкой фигур в начале игры, и условной конечной целью – захватом короля) в го нет ни начальной расстановки, ни условной цели, приносящей победу: группы борются между собой, живут и умираю, распространяют свое влияние, захватывают новые территории, и все это может быть напрямую экстраполировано на современные экономические процессы. Победа в игре зависит от постоянного анализа ситуации в терминах слабости и силы, свободы и ограниченности, неопределенности и узконаправленности. Стратегические модели и концепции предлагаемые Го для решения той или иной ситуации, возникающей на доске вполне приложимы к жизни, а в особенности – к бизнесу: к жизни и развитию компаний в условиях современной экономической системы.

Го это игра, в которой противники состязаются в захвате территории – чем больше, тем лучше. Раз уж нельзя запретить противнику захватить некоторую территорию, то вы должны играть так, чтобы увеличивать свою территориальную прибыль и минимизировать её у соперника. Соревнование за территорию происходит в разных частях доски – в углах, вдоль сторон и в центре. Игрок может потерять нечто в одной части доски, но компенсировать приобретениями в другой. Именно по этому, сегодня специалисты по экономике и управлению видят в Го нечто вроде аналитической модели бизнеса – игру в которой не условные средневековые воины захватывают земли, а современные компании пытаются поделить рынок между собой.

Начиная с 1995 года, когда МиураЯсуюки (бывший исполнительный директор компании ДжапанЭарлайнс) опубликовал книгу «Го: Азиатская парадигма бизнес стратегии» (Go: AnAsianParadigmforBusinessStrategy), в которой рассказал, как он использовал стратегию Го в многомиллиардном бизнесе и привёл много примеров того, как японские фирмы применяют её в своём стратегическом планировании, терминология Го начинает проникать в экономические курсы университетов и бизнес-колледжей. С другой стороны, в настоящее время практически ни один учебник по Го не обходится без того,

чтобы не упомянуть о «практическом» приложении той или иной описываемой модели. Ярчайшим примером подобного рода деятельности могут явиться книги, статьи и лекции американского пропагандиста и энтузиаста игры Ричарда Бозулича. Но и Россия так же в этом процессе не составляет исключения: вышедшие в последние годы книги российских авторов уделяют значительное внимание соотношению стратегий Го и стратегий управления и бизнеса. Так, например, книга И.Гришина «Боевое искусство стратегии» носит подзаголовок «книга для владельцев бизнеса и го», а в недавно вышедшем учебнике по го для начинающих «Мыслить и побеждать» И.Гришина, М.Емельянова и А.Степанова имеется глава «Го в управлении и предпринимательстве». И хотя в России Го пока еще, к сожалению, не преподается на экономических факультетах высших учебных заведений, однако многие крупные бизнес-компании уже включают преподавание азов игры в бизнес-тренинги, проводимые для обучения персонала.

И наконец, говоря об актуальности Го, важно также упомянуть и еще об одном моменте, так же значимом в смысле повышения внимания к игре Го в современном мире – недавно открытый и в настоящее время активно изучаемый терапевтический эффект Го. Люди в детстве начинающие играть в Го в старости оказываются не подвержены таким разрушительным заболеваниям как старческое слабоумие или болезнь Альцгеймера. Исследования всемирно известного нейрохирурга Канэко Митсуо показали, что го стимулирует как левое, так и правое полушария головного мозга, укрепляет и наращивает связи между ними, т.к. поддерживает баланс между конкретными тактическими расчётами и глобальными стратегическими решениями.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

Существующие на настоящий момент в нашей стране программы обучения игре го в течение многих лет условно можно было разделить на два направления: ставящие в основу угла теорию и осмысление стратегии игры (с дальнейшим их приложением к конкретной игровой практике) и делающие ставку на техническое развитие игрока (с дальнейшим развитием его понимания стратегии игры).

В первом случае, занятия обычно делятся на два типа: лекции по теории игры (законченные «блоки»: сан-ренсейфусеки, китайское фусеки, форовая игра и т.п.) + игровая практика (игровые дни). Нарботка технических навыков здесь обычно отдается на откуп самим учащимся (в процессе игры или при самостоятельном «домашнем» решении задач), т.к. на занятиях на нее просто не хватает времени.

Во втором случае занятия наоборот строятся вокруг наработки технических навыков: отбор наиболее способных к «счету» учеников, развитие у них т.н. «комбинаторного зрения» (видение отдельного технического варианта как единого блока), разбор партий профессионалов, через анализ смены различных тактических ситуаций на доске. Изучение

различных «теорий» здесь становится «самостоятельной работой». Учащийся разбирает работы японских или корейских авторов посвященные тем или иным конкретным проблемам и осмысляет их применительно к своему уровню и стилю игры.

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

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

Практическая значимость образовательной программы

Занятия построены таким образом, что теоретические и практические задания чередуются и дополняют друг друга. Это позволяет сделать работу учащихся оптимальной, творческой, интересной.

В процессе занятий так же формируются важные качества личности учащихся: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, развиваются терпение и стремление преодолевать трудности.

Принципы отбора содержания образовательной программы.

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

- тактическими и стратегическими составляющими игры (решение технических задач, разборы концепций)
- различными видами технических задач (параллельное изучение техник тесудзи, синоги, сикацу)
- развитием навыков всех стадий игры (фусеки, тюбан, йосе)
- устойчивыми и импровизационными моделями тактических розыгрышей (выбор джосеки, выход из джосеки с перспективами на тюбан; джосеки середины игры и сабаки)
- классическими и новаторскими идеями и решениями (разработанные стратегические концепции, такие как санренсей-фусеки, китайское фусеки, тигаи-камоку и т.д. и их современные трактовки в партиях профессионалов).

При этом материал распределяется по возможности равным образом на все задействуемые формы обучения: лекции, разборы партий (собственных и профи), решения задач, коллективные обсуждения, домашние работы. К каждому уроку составляется план и подготавливается домашнее задание,

учитывающие *текущий* темп освоения материала, необходимость закрепления тех или иных навыков.

Отличительные особенности программы

Сбалансированность всех элементов означает отсутствие «давления» на ребенка, позволяет выявлять и развивать сильные стороны каждого ученика (и в дальнейшем, через 2-3 года обучения переходить с ним, при необходимости, к занятиям по индивидуальной программе как к *естественному* продолжению обучения). И, что не менее важно, растить в одной секции, в одной среде, как будущих чемпионов, так и просто любителей и ценителей игры, без ущерба психологическому здоровью детей, без навязчивого разделения на «сильных» и «слабых», «быстрых» и «медленных», «способных» и «не способных». В этом смысле стоит напомнить, что го – единственная в мире игра, в которой в равной мере оказываются важны тактические и стратегические способности, навыки точного расчета и интуитивного конструктивного решения, окончательная просчитываемость (на глубину до 130-140 ходов) технического варианта и принципиальная непросчитываемость (до 60 000 вариантов на последовательность) выбора стратегического варианта развития камней.

Цель образовательной программы

Целью программы является создание условий развития личности ребёнка посредством изучения го; повышение уровня игры в го; достижение спортивных результатов; создание условий для формирования личности спортсмена.

Задачи образовательной программы

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

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей с 1-го по 11-ый класс. Набор детей в объединение – свободный

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение-свободный, группа формируется из числа обучающихся в МБОУ СОШ «Школы будущего». Принцип формирования групп-свободный. Программа объединения предусматривает групповые и индивидуальные формы работы с детьми.

Формы обучения по образовательной программе

Форма обучения – очная или дистанционная. Занятия проводятся в форме групповых тренировок, лекций, просмотра видеоматериала, соревнований, товарищеских встреч, контрольного тестирования, самостоятельной работы с материалом, индивидуальных занятий.

Объем и срок освоения образовательной программы

Срок освоения программы – 1 год. Имеет физкультурно-спортивную направленность, реализуется в форме учебных, учебно-тренировочных и тренировочных занятий. Проводится групповым и индивидуально-групповым способом 2 раза в неделю по 1 часу для обучающихся базового уровня (объем - 72 часа), 2 раза в неделю по 1,5 часа для обучающихся среднего уровня (объем - 108 часов) и 4 раза в неделю по 1,5 часа для обучающихся продвинутого уровня (объем - 216 часов). Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут. Программа реализуется для учащихся МБОУ СОШ “Школа будущего”

Основные методы обучения

В программе используются следующие методы обучения:

- метод создания ситуации успеха;
- метод моделирования и анализа типовых ситуаций;
- метод создания творческого поиска;
- метод организации взаимодействия обучающихся друг с другом;
- метод взаимодействия обучающегося и педагога;
- метод формирования обязательности и ответственности.

Планируемые результаты

Освоив программу базового уровня обучения учащиеся могут самостоятельно сыграть партию на доске 13*13, подсчитать результат, достигнуть уровня 25 кю (всего для обозначения уровня игры используются 30 кю).

Освоив программу среднего уровня обучения учащиеся могут самостоятельно сыграть партию на доске 19*19. Уровень игры обучающихся - 20 кю.

Освоив программу продвинутого уровня обучения учащиеся могут принимать участие в городских и Российских турнирах в сопровождении тренера. Уровень игры обучающихся - 10 кю.

Механизм оценивания образовательных результатов

Механизмы оценивания образовательных результатов обучающихся:

- тестовые
- соревновательные
- рейтинговые
- нормативные

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

1. Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующие корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.
- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений.

- Низкий уровень. При выполнении упражнений требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.
- Средний уровень. При выполнении упражнений требуется периодическая корректировка деятельности обучающегося.
- Высокий уровень. Способен самостоятельно выполнять то или иное задание.

У обучающихся в объединении развивается зрительная память и восприятие, логическое и вариативное мышление (способности к мысленному просчитыванию вариантов дальнейшего развития игры), умение строить и воплощать стратегические замыслы. Все это находит свое отражение в повышении качества игры учащихся и их рейтинга.

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

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

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

Школьники, желающие обучаться по программе продвинутого уровня посещают занятия регулярно.

Программа строится с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка.

Работа объединения в течение года включает в себя четыре основные формы занятий:

- 1) лекционные занятия;
- 2) сообщения и беседы;
- 3) практические занятия;
- 4) культурно-досуговые мероприятия.

Занятия ведутся в группах от 10 до 20 человек.

Группа базового и среднего уровня обучения: занятия 1 раз в неделю (2 ч/нед). 10-20 чел.

Группа продвинутого уровня обучения: занятия 2 раза в неделю. (4 ч/нед) 10-20чел.

Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется индивидуально и группами.

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

- словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
- наглядные методы (демонстрация мультимедийных презентаций, фильмов);
- практические методы (упражнения);
- С точки зрения творческой активности учащихся используются следующие методы:
- репродуктивные методы (выполнения заданий по образцу);
- исследовательские методы (учащиеся сами открывают необходимую информацию);
- эвристические методы (частично-поисковые, с возможностью выбора нескольких вариантов);
- проблемные методы (методы проблемного изложения, когда дается лишь часть готового знания).

Материально-технические условия. (обеспечение)

Для организации занятий необходимо:

- комплекты игры Го;
- шахматные часы;
- ноутбук;
- принтер;
- флешкарта;
- раздаточный материал;
- флипчарт/ маркеры;
- канцелярские принадлежности.
- интернет
- проектор или демонстрационный экран
- в случае удаленных занятий приложение Zoom meetings, GoQuest, BadukPop, KGS с подключенными учетными записями для каждого обучающегося

Занятия проводятся в МБОУ СОШ «Школа будущего».

Оценочные и методические материалы

1. Младшие школьники.

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

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

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

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

2. Старшие школьники.

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

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

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

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

Базовый уровень (2 ч/нед., 78 ч)

№	Темы занятий	Основное содержание	Основные формы работы		Средство обучения и воспитания	Ожидаемые результаты
			Характеристика деятельности педагога	Характеристика деятельности ученика		
1	Вводное занятие.	Теория: Инструктаж по технике безопасности. Правило съедения. Практика: Игровая практика.	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Планшет или смартфон на базе Android, приложение Nactar Go Lite. Повысь уровень игры, том 1-2. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Самостоятельная игра
2	История Го, этика Го.	Теория: История развития Го. Этика Го. Практика: Игровая практика.	Методы: словесный	Приёмы: беседа, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Планшет или смартфон на базе Android, приложение Nactar Go Lite. Повысь уровень игры, том 1-2. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Отзыв
3	Первоначальные понятия и термины.	Теория: Атари, хоси, тенген, фусеки, тубан,	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, ,	Комплект игры. Планшет или смартфон на базе	Опрос

		йосе, разрезание, соединение. Практика: Игровая практика. Решение задач.		игра с соперником, игра с программой	Android, приложение Nactar Go Lite. Повысь уровень игры, том 1-2. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	
4	Базовые формы развития	Теория: Косуми, тоби, ноби, кейма, кориката. Практика: Игровая практика. Решение задач.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, , игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Теория и практика форм. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение Nactar Go Lite. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
5	Го в пословицах и поговорках	Теория: Не строй пустые треугольники; не строй плотные группы; против двух камней играй хане; и против трёх камней играй хане; шесть умрут, восемь живут; четыре	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Го в пословицах и поговорках. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение Nactar Go Lite. В случае удаленного занятия - приложение	Опрос

		умрут, шесть живут; не пытайся разрезать бамбу. Задачи по темам. Практика: Игровая практика. Решение задач.			для конференц-связи Zoom Meetings.	
6	Дидактические игры и задания	Теория: Формы из 3-х, 4-х, 5-ти камней. Формы из 3-х, 4-х, 5-ти пунктов. Атари-го. Практика: Игровая практика. Выполнение заданий.	Методы: наглядный, практический, репродуктивный Приёмы: игра	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Теория и практика форм. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение Nactar Go Lite. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Игра-испытание
7	Знакомство с культурой искусства востока:	Теория: оригами, икебана, каллиграфия, японское искусство стихосложения. Сказки Японии, Китая, Кореи. Практика: выполнение фигуры из бумаги. Написание иероглифа го кистью и тушью.	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Наглядные пособия, Цветная бумага, Кисти, тушь В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Опрос Игра -испытание

8	Запись партий. Диаграммы и нотации Го	Теория: Обучение обращению с го-литературой, просмотр партии по записи Практика: Игровая практика, самостоятельная запись и восстановление начала партии.	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Запись и восстановление партии
9	Базовые приемы схватки	Теория: гэта, защелка, сичо, оиотоси, перекрестное разрезание, сэмиай. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Повысь уровень игры, тома 2-4. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
10	Жизнь и смерть групп.	Теория: Глаза и ложные глаза. Критические точки. Условия жизни и смерти угловых групп по второй линии на стороне. Сэки. Формы накадэ. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Повысь уровень игры, тома 2-4. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест

11	Виды соединения камней	Теория: Прямое, висячее (пасть льва), прыжковое соединение, соединение через съедение. Практика: Задачи по темам. Игровая практика.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Повысь уровень игры, тома 5-7. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
15	Квалификационные соревнования. Блицтурниры	Практика: Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры	Методы: репродуктивный.	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Повысь уровень игры, тома 2-4. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Соревнования
16	Сеансы одновременной игры	Практика: Сеансы одновременной игры	Методы: репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Повысь уровень игры, тома 5-7. Лекции по основам го. Планшет или смартфон с подключенным интернетом,	Оценка педагогом

					приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	
17	консультационные партии	Теория: отвечаю на накопившиеся вопросы Практика: в процессе учебной совещательной партии	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Лекции по основам го Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Опрос
18	Анализ сыгранных партий	Теория: Анализ сыгранных партий. Практика: Игра партии с записью.	Методы: словесный, наглядный	Приём: соревнования, тренировочные упражнения	Комплекты игры. Шахматные часы. В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Самоанализ

Средний уровень (2 ч/нед., 54 ч)

№	Темы занятий	Основное содержание	Основные формы работы		Средство обучения и воспитания	Ожидаемые результаты
			Характеристика деятельности педагога	Характеристик а деятельности ученика		
1	Вводное занятие.	Теория: Инструктаж по технике безопасности. Правило съедения. Практика: Игровая практика.	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Планшет или смартфон на базе Android, приложение GoQuest. Повысь уровень игры, том 3-4. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Самостоятельная игра
2	Начальная стадии игры.	Теория: Угловые точки. Симари, какари, хираки, 3 и 4 линия. Стандартные фусэки-формы. Практика: Задачи по темам. Игровая практика.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Повысь уровень игры, тома 2-4. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukprop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
3	Угловые розыгрыши (дзёсэки)	Теория: цукэ-ноби, вторжение на сан-сан. Практика: Игровая практика.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником,	Комплект игры. Повысь уровень игры, тома 5-7. Лекции по основам го. Планшет или смартфон с подключенным интернетом,	Опрос

				игра с программой	приложение GoQuest, приложение badukprop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	
4	Конечная стадия игры.	Теория: Сентэ и готэ. Ёсэпо 1-й линии. Ёсэ по 2-й линии. Практика: Задачи по темам. Игровая практика.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Лекции по основам го Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukprop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
5	Плохие и хорошие формы	Теория: Косуми, тоби, ноби, кейма, кориката. Практика: Игровая практика. Решение задач.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, , игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Теория и практика форм. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение Nactar Go Lite. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
6	Го в пословицах и поговорках	Теория: Не строй пустые треугольники; не	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом,	Комплект игры. Го в пословицах и поговорках.	Опрос

		<p>строй плотные группы; против двух камней играй хане; и против трёх камней играй хане; шесть умрут, восемь живут; четыре умрут, шесть живут; не пытайся разрезать бамбу. Задачи по темам.</p> <p>Практика: Игровая практика. Решение задач.</p>		<p>решение задач, игра с соперником, игра с программой</p>	<p>Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение Nactar Go Lite.</p> <p>В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.</p>	
5	<p>Квалификационные соревнования. Блицтурниры</p>	<p>Практика: Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры</p>	<p>Методы: репродуктивный.</p>	<p>Приём: соревнования, тренировочные упражнения</p>	<p>Комплекты игры. Шахматные часы.</p> <p>В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.</p>	<p>Соревнования</p>
6	<p>Сеансы одновременной игры</p>	<p>Практика: Сеансы одновременной игры</p>	<p>Методы: репродуктивный</p>	<p>Приёмы: игра</p>	<p>Комплекты игры.</p> <p>В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.</p>	<p>Оценка педагогом</p>

7	консультационные партии	<p>Теория: отвечаю на накопившиеся вопросы</p> <p>Практика: в процессе учебной совещательной партии</p>	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом	Комплекты игры. В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Опрос
8	Анализ сыгранных партий	<p>Теория: Анализ сыгранных партий.</p> <p>Практика: Игра партии с записью.</p>	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Самоанализ

Продвинутый уровень (4 ч/нед., 144 ч)

№	Темы занятий	Основное содержание	Основные формы работы		Средство обучения и воспитания	Ожидаемые результаты
			Характеристика деятельности педагога	Характеристика деятельности педагога		
1	Вводное занятие	Теория: инструктаж по ТБ, информация о турнирах Го, Практика: Игровая практика. Тест-задачи по материалам прошлого года	Методы: словесный, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплекты игры. Повысь уровень игры, том 4. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpro. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Самостоятельная игра.
2	История развития Го	Теория: Го в России.	Методы: словесный	Приёмы: беседа	Комплект игры. Методичка «Го шаг за шагом» В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Отзыв
3	«Го в контексте»	Теория: Просмотр мультсериала «Хикару но го». Посещение выставок, фестивалей.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом	Мультипликационный фильм В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Опрос
4	Цумэ-го.	Теория: Критические точки	Методы: наглядный,	Приёмы: беседа, показ педагогом,	Комплект игры.	Тест

		<p>угловых групп. Правила «смерть в ханэ». Жизнь и смерть групп на стороне и в центре. Формы накадэ. Форма «пчелиные соты». Сэки в углах. Тэсудзицумэ-го: вбрасывание, косуми-цукэ, осицибуси, дамэдзумари, сибори, защелка, сагари</p> <p>Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.</p>	<p>практический, репродуктивный Приёмы: игра</p>	<p>решение задач, игра с соперником, игра с программой</p>	<p>Го в пословицах и поговорках. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.</p>	
5	Го в пословицах и поговорках.	<p>Теория: На 3-ей линии четыре умрут шесть живут; в углу 5 камней на 3 линии живы; Форма пчелиные соты жива; в углу форме пчелиные соты нужны даме; лучший ход противника – мой лучший ход. Бей по талии кейма, прыжок обезьяны стоит 8 очков,</p>	<p>Методы: словесный, наглядный</p>	<p>Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой</p>	<p>Комплект игры. Го в пословицах и поговорках. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.</p>	Опрос

		<p>чтобы выжить внутри территории противника, играй вплотную к его камням; Если имеешь камень на третьей линии, добавь другой и отдай оба.</p> <p>Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.</p>				
6	Ко борьба.	<p>Теория: Понятие о двойном ко. Ко в углах и на стороне. Понятие об иррациональных позициях.</p> <p>Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.</p>	<p>Методы: наглядный, практический, репродуктивный</p>	<p>Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой</p>	<p>Комплект игры. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.</p>	Тест
7	Теория сэмзай.	<p>Теория: Борьба групп без глаз. Полуглаза, Физическое увеличение степеней свободы и увеличение степеней за счет полуглаз и дамэдзумари.</p> <p>Практика: Игровая практика.</p>	<p>Методы: наглядный, практический, репродуктивный</p>	<p>Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой</p>	<p>Комплект игры. Теория и практика сэмзай. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. Ресурс Tsumego-hero.com, коллекция Rules of Capturing races.</p>	Тест

		Решение задач по темам.			В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	
8	Тренировка техники расчета.	Теория: Ходы – кандидаты. Практика: Игровая практика. Решение большого количества задач. Задачи на дом	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплекты игры. Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpor. Ресурс Tsumego-hero.com В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
9	Ловкие ходы (Тэсудзи)	Теория: Тэсудзи вбрасывания, дамэцзумари, соединение разъединение групп, использование дефектов форм, защелка, оиотоси, ситё-тесудзи, тэсудзи в углах на краю доски, двойное атари, тэсудзи-вилка, сибори-тэсудзи, цукэ-коси, гэта. Кикаси-тэхника, тэсудзи с жертвой камней, тэсудзи с двойным	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpor. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест

		ханэ, тэсудзи блокирования и вторжения. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.				
10	Общие понятия середины игры (тюбан)	Теория: Понятие о плотности, распространение вокруг плотности. Сильные и слабые группы, Разъединение двух групп противника. Техника боси, какэ - техника. Атака слабых групп, понятие о территориальном образовании. Принцип двойной кеймы. Атака двух камней на стороне. Защита своих позиций. Практика: Игровая практика. Решение задач .	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
11	Угловые розыгрыши (дзёсэки)	Теория: вторжение на сан-сан с какари и хираки. Выбор направления блокирования. Дзёсэкицукэ-ноби с двойным какари.	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия 38 основных дзёсэки Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение	Тест

		Дзёсэкицукэ-коси. Выбор направления хираки. Дзёсэки на сан-сан, комоку, мокухадзуси, такамоки, хоси.			GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	
12	Начало игры (фусэки)	Теория: Высокая и низкая игра в фусэки, стандартные формы фусэки Практика: Игровая практика	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Раздаточный материал Наглядные пособия Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест
13	.Конец партии (йосе)	Теория: Защита угла. Ёсэ по 1 и 2-ой линии. Гэта по 1 линии. Прыжок обезьяны. Оценка ёсэ-хода. Метод территорий и метод потерянных очков. Типовые ёсэ-позиции. Элементарные ёсэ-тэсудзи. Практика: Игровая практика. Решение задач по темам.	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, решение задач, игра с соперником, игра с программой	Комплект игры. Лекции по основам го Планшет или смартфон с подключенным интернетом, приложение GoQuest, приложение badukpop. В случае удаленного занятия - приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Тест

14	Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры	Практика: Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры	Методы: репродуктивный.	Приём: соревнования, игра с соперником	Комплекты игры. Шахматные часы. В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Соревнования
15	консультационные партии	Теория: отвечаю на накопившиеся вопросы Практика : в процессе учебной совещательной партии	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, игра с соперником, игра с программой	Комплекты игры. В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Опрос
16	Сеансы одновременной игры	Сеансы одновременной игры	Методы: репродуктивный	Приёмы: игра с соперником	Комплекты игры. В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Оценка педагогом
17	Анализ сыгранных партий	Теория: Анализ сыгранных партий	Методы: словесный, наглядный	Приёмы: беседа, показ педагогом, игра с соперником,	Комплект игры. В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или	Самоанализ

		Практика : Игра партий с записью.		игра с программой	смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	
18	Партии профессионалов	Теория: Разбор партий профессионалов Практика: игровая практика.	Методы: словесный, наглядный, практический, репродуктивный	Приёмы: беседа, показ педагогом	Комплекты игры. Сборник партий. В случае удаленного занятия - интернет, компьютер, планшет или смартфон, учетная запись на сервере KGS и приложение для конференц-связи Zoom Meetings.	Восстановление по памяти

УЧЕБНЫЙ ПЛАН.

Базовый уровень (2 ч/нед.,72 ч)

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие	1	1	2
2	История Го, этика Го	1	1	2
3	Первоначальные понятия и термины	2	2	4
4	Базовые формы развития	1	1	2
5	Го в пословицах и поговорках	1	1	2
	Дидактические игры и задания	2	2	4
	Знакомство с культурой искусства востока	1	1	2
	Запись партий. Диаграммы и нотации Го	1	1	2
	Базовые приемы схватки	8	8	16
	Жизнь и смерть групп	6	6	12
6	Виды соединения камней	2	2	4
7	Квалификационные соревнования		8	8
8	Сеансы одновременной игры		4	4
9	Консультационные партии		8	8
10	Анализ сыгранных партий		6	6
	ИТОГО	26	52	78

Средний уровень (3 ч/нед.,108 ч)

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие	1	1	2
2	Начальная стадии игры	2	2	4
3	Угловые розыгрыши (дзёсэки)	2	2	4
4	Конечная стадия игры	4	4	8
5	Плохие и хорошие формы	1	1	2
6	Го в пословицах и поговорках	4	4	8
7	Квалификационные соревнования. Блицтурниры		8	8
8	Сеансы одновременной игры		4	4
9	Консультационные партии		8	8
10	Анализ сыгранных партий		6	6
	ИТОГО	14	40	54

Продвинутый уровень (6 ч/нед., 216ч)

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие	1	1	2
2	История Го, этика Го	1	1	2
3	«Го в контексте»	2	2	4
4	Цумэ-го.	1	1	2
5	Го в пословицах и поговорках	4	4	8
6	Ко борьба.	1	1	2
7	Теория сэмэй.	2	2	4
8	Тренировка техники расчета.	1	1	2
9	Ловкие ходы (Тэсудзи)	12	12	24
10	Общие понятия середины игры (тюбан)	12	12	24
11	Угловые розыгрыши (дзёсэки)	2	2	4
12	Начало игры (фусэки)	6	6	12

13	Конец партии (йосе)	2	2	4
14	Квалификационные соревнования. Блицтурниры. Турниры	4	4	8
15	консультационные партии		8	8
16	Сеансы одновременной игры		8	8
17	Анализ сыгранных партий		6	6
18	Партии профессионалов	10	10	20
	ИТОГО	61	83	144

КАЛЕДАРНО УЧЕБНЫЙ ГРАФИК на 2023/2024 учебный год

№ п/п	Режим деятельности	Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «Игра Го»
1.	Начало учебного периода	01.09.2023г.
2.	Продолжительность учебного периода Возраст детей (класс)	36 учебных недель 7-18 лет
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5.	Продолжительность учебных занятий	Продолжительность учебного часа – 40 минут
6.	Время проведения учебных занятий	9.00-17.00
7.	Продолжительность перемен	10-20минут
8.	Окончание учебного года	30 мая 2023г.
9.	Каникулярное время: осенние, зимние, весенние	Работа по расписанию
10.	Летнее время	-
11.	Аттестация обучающихся	Промежуточная – в конце каждой четверти Итоговая – май 2024г.
12.	Комплектование групп	31.05.2023г. – 31.08.2023г.
13.	Дополнительный прием обучающихся	В течении учебного года согласно заявлениям (при наличии свободных мест)

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

1. гражданско-патриотическое
2. нравственное и духовное воспитание;
3. воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
4. интеллектуальное воспитание;
5. здоровьесберегающее воспитание;
6. правовое воспитание и культура безопасности;
7. воспитание семейных ценностей;
8. формирование коммуникативной культуры;
9. экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к изобретательству и созданию собственных конструкций; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерами робототехническим конструктором, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май

4.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
5.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май
6.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
7.	Беседа о празднике «8 марта»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Март
8.	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь, май

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
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 организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области" Для педагога дополнительного образования:

Базовый уровень

Для педагога

1. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. Калининград 1990.
2. Тосиро Кагэяма. Лекции по основам го. Челябинск. 2003
3. Фролов А. Го, вей-чи, бадук: учебное пособие. СПб 2000.
4. Японские народные сказки. М. 1994.
5. Китайские народные сказки. М. 1988.
6. Голованова М. Сказки народов мира. М. 1996.
7. Панюков Е.Л. «Го шаг за шагом». Челябинск 2003

Для учащихся:

8. Ли Джа Ван. «Повысь уровень игры» Т.1-4
9. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» Челябинск 2005

Средний уровень

Для педагога

1. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. Калининград 1990.
2. Тосиро Кагэяма. Лекции по основам го. Челябинск. 2003
3. Шикшин В. Теория и практика форм. Казань
4. Каёши Касуги, Джеймс Дэвис 38 основных дзёсэки.

Для учащихся:

5. Ли Джа Ван. «Повысь уровень игры» Т.5-8
6. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» Челябинск 2005

Продвинутый уровень

Для педагога

1. Блестящие проблемы для начинающих 3-4 том
2. Игра Го в России. 2008
3. Шикшин В. Теория и практика сэмиай.
4. Каёши Касуги, Джеймс Дэвис 38 основных дзёсэки.

5. Харуяма Нагахара Основы техники го
6. Тосиро Кагэяма Уроки по основам го
7. Харуяма Исаму. Фусэки; тест-задачи.
8. Хидео Отакэ. Теория фусэки - это просто.
9. ЁсинориКано. Graded Go problems for beginners. 4 Т.

Для учащихся:

10. Ли Джа Ван. «Повысь уровень игры» Т.9-10
11. Тесудзи (задачи).
12. Блестящие проблемы для начинающих 3-4 том

Общая для всех уровней литература для педагога:

1. Абушкин, Д.Б. Педагогический STEM-парк МГПУ / Д.Б. Абушкин // Информатика и образование. ИНФО. - 2017. - № 10. - С. 8-10.
2. Алексеевский, П.И. Робототехническая реализация модельной практико-ориентированной задачи об оптимальной беспилотной транспортировке грузов / П.И. Алексеевский, О.В.
3. Аксенова, В.Ю. Бодряков // Информатика и образование. ИНФО. - 2018. - № 8. - С. 51-60.
4. Бельков, Д.М. Задания областного открытого сказочного турнира по робототехнике / Д.М. Бельков, М.Е. Козловских, И.Н. Слинкина // Информатика в школе. - 2019. - № 3. - С. 32-39.
5. Бельков, Д.М. Задания турнира по робототехнике "Автошкола" / Д.М. Бельков, М.Е. Козловских, И.Н. Слинкина // Информатика в школе. - 2019. - № 8. - С. 25-35.
6. Жигулина, М.П. Опыт применения робототехнического набора "Роббо" в проектной деятельности учащихся / М.П. Жигулина // Информатика в школе. - 2019. - № 6. - С. 59-61.
7. Тарапата, В.В. Робототехнические проекты в школьном курсе информатики / В.В. Тарапата // Информатика в школе. - 2019. - № 5. - С. 52-56
8. Хапаева, С.С. Организация квеста для знакомства учащихся с инновационным оборудованием / С.С. Хапаева, Р.А. Ганин, О.А. Пышкина // Информатика в школе. - 2019. - № 2. - С. 13-17.

Нормативные акты

9. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
10. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
11. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и

осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

13. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
14. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
15. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области"
16. Положение об общеразвивающей программе по дополнительному образованию обучающихся в МБОУ СОШ «Школа будущего»;
17. Устав МБОУ СОШ «Школа будущего»