

Негосударственное образовательное частное учреждение «Средняя общеобразовательная школа «Феникс»		
«Рассмотрено» Руководитель МО: _____/ _____/ Протокол № ____ от «__» _____ 20__ г.	«Согласовано» Заместитель директора по ВР НОЧУ «СОШ «Феникс»: _____/ _____/ «__» _____ 20__ г.	«Утверждаю» Директор НОЧУ «СОШ «Феникс»: Есина Т. И. / _____/ Приказ № ____ от «__» _____ 20__ г.

**Дополнительная
 общеобразовательная общеразвивающая программа
 «Игра Го» (для начинающих)**

Возраст обучающихся: 7 – 12 лет (2 – 5 классы)

Срок реализации программы: 1 год

Автор: Лазарев А.С.

Москва, 2023

1. Пояснительная записка

Го. Краткие сведения:

Го – дальневосточная настольная стратегическая игра (го – яп., вейчи – кит., бадук – корейск.). Старейшая из известных стратегических игр в мире (известна ок. 4000 лет; первая сохранившаяся запись партии – 150 г. н.э.). Старое русское название – «облавные шашки».

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

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

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

2. Основные характеристики программы

Направленность программы: Образовательная программа дополнительного образования детей «Игра Го» имеет двойную направленность - **физкультурно-спортивную и социально-гуманитарную**. Уровень освоения - ознакомительный.

3. Актуальность и педагогическая целесообразность Программы

Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Приоритетной задачей в обучении по программе «Игра Го» является развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности ребёнка и наиболее полному раскрытию его мыслительных способностей.

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

В настоящее время Го является официально признанным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит

через игру Го в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке.

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

Говоря об актуальности Го, важно также упомянуть и еще об одном моменте: исследования всемирно известного нейрохирурга Канэко Митсуо показали, что Го стимулирует как левое, так и правое полушария головного мозга, укрепляет и наращивает связи между ними, т.к. поддерживает баланс между конкретными тактическими расчётами и глобальными стратегическими решениями. И люди, начинающие играть в Го в детстве, в старости не подвержены таким разрушительным заболеваниям, как старческое слабоумие или болезнь Альцгеймера.

4. Отличительные особенности Программы

Программа составлена на основе знакомства и переработки опыта ведущих тренеров по игре Го в РФ: заслуженного тренера Д.В. Шикшина (Казань), педагога дополнительного образования высшей категории Вл.Е. Санкина (Москва. Центр ДО «Лидер»), руководителя Крымской Федерации Го, автора оригинальной методики обучения в Школе Го «Стожар» К.Э. Возникова (Симферополь).

А также на основе методических разработок коллектива, под научным руководством В.К. Зарецкого (МГППУ) «Шахматы для общего развития», реализованного в г. Сатки и собственного опыта ведения занятий с детьми по игре Го с 2009 года.

За базовую программу взята программа педагога дополнительного образования ГБУ ДО ДДТ «На 9-ой линии», ведущего детского тренера Го Клуба «Звезда» Э.Л. Кальсберг (Санкт-Петербург).

5. Нормативно-правовое обеспечение программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игра Го» разработана в соответствии с:

– Федеральным законом "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ, – Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г «О порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам,

- Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

- Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по

дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р г. Москва «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

- Паспортом приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11 президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам).

- Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467).

- Указом Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года».

- Федеральным национальным проектом «Успех каждого ребёнка».

- Профессиональным стандартом «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. № 298н).

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

– Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172-14),

Данная программа является модифицированной и разработана с учетом возрастных особенностей детей и особенностями условий реализации образовательных программы в частных школах .

Программа рассчитана на обучающихся 7-12 лет и не предусматривает никаких специальных требований к детям при обучении по данной программе.

6. Объем и сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения: 68 часов (занятия 2 раза в неделю по 1 часу).

В соответствии с нормативами СанПин количество обучающихся в группе 1 года обучения составляет 15 человек.

7. Цель и задачи Программы

Основной целью Программы является формирование и развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, создание условий для содержательного досуга и развития личности занимающихся.

Задачи программы:

Обучающие:

- Обучить игре в Го. (Дать представление о терминологии, правилах и техниках игры Го).
- Научить просчету позиций во время игры на глубину от трех до пяти ходов, с последующей оценкой предполагаемого результата.
- Сформировать умения планировать игру и стратегически мыслить.
- Научить играть партии в турнирах с ограничением по времени с использованием шахматных часов.

Развивающие:

- Сформировать умения планировать игру и стратегически мыслить.
- Формировать у учащихся способность самостоятельно ориентироваться не только в игровых (искусственных), но и в реальных (жизненных) ситуациях.
- Развивать творческую и познавательную активность.
- Развивать элементы образного и абстрактного, логического и вариативного мышления.
- Развивать умение владеть собой, умение строить и воплощать свои замыслы.
- Развивать внимание, зрительную память, воображение, наблюдательность.

Воспитательные:

- Прививать учащимся навыки коммуникативной культуры и навыки сотрудничества.
- Воспитывать умения не отступать перед трудностями.
- Выработать умение предвидеть последствия предполагаемых действий и способность перенимать опыт, учиться на ошибках.

8. Условия реализации программы

На обучение принимаются все поступающие в возрасте от 7 до 12 лет. Специальный отбор не проводится. Обучение обще-групповое, парное, индивидуальное. В процессе обучения дети осваивают элементарные технические приёмы игры Го, поэтапно пройдут путь от малого поля 9*9 до игры на основной игровой доске 19*19, примут участие в своих первых турнирах.

9. Формы организации деятельности учащихся

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

- сообщения и беседы,
- мини-лекционные занятия,
- анализ сыгранных партий;

- решение задач и тестов,
- игровая практика,
- участие в турнирах и соревнованиях,
- сеансы одновременной игры.

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

Работа с младшими школьниками в начале обучения направлена на развитие базовых интеллектуальных функций - памяти и внимания. Для поддержания интереса к занятиям новый материал подается в игровой форме. Коллективная работа на занятии (коллективные ответы на вопросы, решение задач) чередуется с индивидуальной. В течение занятия необходимо делать не менее двух динамических пауз. В процессе обучения необходимо стимулировать как индивидуальный оригинальный подход учащегося к игре, его собственное «видение», так и типовые технические навыки, для чего необходимо добиваться от него собственных, обоснованных ответов на вопросы и задачи, поощрять «выдумывание» ходов, доводя «правильные» ходы до автоматизма. Также необходимо развивать в учащемся «чувство выбора» и осознание ответственности за произведенный выбор и принятое решение.

10. Материально-техническое и методическое оснащение Программы

Оборудование:

- магнитная демонстрационная доска с набором магнитов – 1 штука;
- комплекты камней для игры Го: - доски 9*9 – 8 шт.; - доски 13*13 – 8 шт.; - доски 19*19 – 8 шт.
- ноутбук – 1 шт .
- проектор или демонстрационный монитор – 1 шт .
- столы – 6 - 8 шт. - стулья – 16 - 18 шт.
- шахматные часы – 4 шт.

Расходные материалы:

- бланки для записи партий, канцелярские принадлежности.

Методические материалы: – тестовые задачи – сборники партий – сборники задач – специальная литература.

11. Планируемые результаты

По окончании прохождения Программы учащиеся будут иметь следующие **результаты обучения:**

учащиеся будут знать:

- термины и понятия игры Го;

- основные стандарты разыгрывания угловых позиций (основные дзёсеки);
- основные формы «жизни» и «смерти» групп, оценивая их по форме камней и форме территории.

Они будут уметь:

- просчитывать позицию на глубину не трех- менее пяти ходов;
- подсчитывать самостоятельно очки по итогам партии и определять победителя;
- обучать других начинающих правилам игры Го;
- вспоминать не менее 10 ходов из только что сыгранной партии;
- принимать участие в турнирах без сопровождения педагога.

Будут обладать:

- уровнем игры не менее 25-го кю (В Российской разрядной системе 30-й кю минимальный).

По итогам занятий по Программе в течение года у обучающихся будут следующие **результаты воспитывающей деятельности:**

Личностные результаты:

- учащиеся будут обладать навыками самостоятельной работы при выполнении домашних и тестовых заданий;
- они будут готовы и способны к саморазвитию, на основе сформированности мотивации к учению и познанию;
- учащиеся смогут управлять своими эмоциями, проявлять культуру общения и взаимодействия в процессе занятий;
- у них возникнет умение предупреждать конфликтные ситуации во время совместных занятий, разрешать спорные проблемы на основе уважительного отношения к окружающим.

Метапредметные результаты:

- учащиеся будут обладать умением находить в различных источниках, анализировать и оценивать информацию;
- они смогут самостоятельно ставить цели, планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить наиболее эффективные способы достижения результата;
- учащиеся будут способны вести диалог, проявлять уважительное отношение к окружающим;
- у них появится культура взаимодействия, терпимости в достижении общих целей в процессе совместной деятельности.

12. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Основные правила игры го. Игра атари-го.	0,5	0,5	1	Беседа
2	Первоначальные понятия и термины.	1	4	5	
2.1	Термины дамэ и атари. Игра атари-го.	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
2.2	Понятия «территории» и «два глаза».	0,5	1,5	2	Тестовые задачи, наблюдение за игрой.
3	Правила игры го, история го, этика го.	1	2	3	
3.1	Правила: подсчёт результата игры; правило «ко-борьбы».	0,5	2	2,5	Опрос. Тестовые задачи.
3.2	История го, этика го. Задачи по правилам подсчёта и ко-борьбы.	0,5	-	0,5	Беседа. Тестовые задачи.
4	Элементарные технические приемы схватки.	3	7	10	
4.1.	Технические приёмы: прижать к стороне, двойное атари, лесенка, гэта, защёлка.	3	6	9	Опрос. Наблюдение за игрой.
4.2	Контрольное занятие по разделу «Элементарные технические приемы схватки»	-	1	1	Тестовые задачи.
5	Жизнь и смерть групп.	2,5	7,5	10	
5.1	Выживание группы путём разделения территории на две части.	0,5	1,5	2	Опрос. Наблюдение за игрой.
5.2	Выживание группы путём пристраивания дополнительной территории	0,5	1,5	2	Опрос. Наблюдение за игрой.
5.3	Захват группы путём уменьшения территории	0,5	1,5	2	Опрос. Наблюдение за игрой.
5.4	Захват группы путём жертвы камня в критическом пункте.	0,5	1,5	2	Опрос. Наблюдение за игрой.
5.5	Контрольное занятие по разделу жизнь и смерть групп.	0,5	1,5	2	Тестовые задачи.
6	Элементарные сведения о начальной стадии игры.	3	3	6	
6.1	Особенности игры на доске 13*13.	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
6.2	Свойства угловых пунктов.	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
6.3	Линия территории и линия влияния	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
6.4	Атака угла	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
6.5	Защита угла	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
6.6	Контрольные задачи на начальную стадию игры.				Тестовые задачи.
7	Понятия и термины игры го.	3,5	3,5	7	

7.1	«Ложный глаз»	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
7.2	Вынуждающий ход (кикаси).	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
7.3	Разрезание (кири)	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
7.4	Соединение камней (цуги) и виды соединения камней (прямое и висячее соединение, соединение “бамбук”, соединение формой “косуми”, прыжковые формы соединения “кейма” и “тоби”).	2	2	4	Опрос. Наблюдение за игрой.
8	Элементарные сведения о конечной стадии игры	1,5	2,5	4	
8.1	Разыгрывание первой линии	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
8.2	Понятия сэнгэ и готэ	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
8.3	Разыгрывание второй линии	0,5	0,5	1	Опрос. Наблюдение за игрой.
8.4	Задачи на конечную стадию игры.	-	1	1	
9	Квалификационные соревнования	-	3	3	Наблюдение за игрой.
10	Игровая практика	-	14	14	Наблюдение за игрой.
11	Итоговое занятие		1	1	Беседа.
	ИТОГО			68	

13. Содержание программы:

1. Вводное занятие.

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

Практика: Игра атари-го.

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Основные технические приёмы.

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

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

5. Жизнь и смерть групп.

Теория:

1. Построение “глаз”. Выживание путём пристраивания второго глаза. Разделение территории на две части - два глаза

2. Захват групп путём лишения “глаз”. Уменьшение глазного пространства путём сжатия группы. Критическая точка группы
Практика: для усвоения материала этого раздела необходимо решение как можно большего числа задач.

Практика: решение задач «цуме-го».

6. Конечная стадия игры – ёсэ. Понятия и термины игры го.

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

Практика: каждая тема раздела закрепляется подборкой задач.

7. Элементарные сведения о начальной стадии игры:

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

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

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

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

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

9. Квалификационные соревнования:

Теория: правила поведения во время соревнования, правила турнира.

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

10. Игровая практика. Включает в себя игры на равных, игры на форе, игру через интернет, игры в сеансах, обучающие игры с преподавателем.

11. Итоговое занятие. Мотивация к занятиям летом. Конкурсы. Подведение итогов. Награждение.

13. Оценочные и методические материалы

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

Цель – проследить динамику развития и рост мастерства учащихся.

1. Текущий контроль (в течение всего учебного года на занятиях после прохождения разделов программы) проводится для отслеживания уровня освоения учебного материала программы. Формы контроля: педагогическое наблюдение, выполнение контрольных заданий по разделам программы, конкурсы решения задач по разделам программы, турниры, клубный рейтинг лист.
2. Промежуточный контроль проводится в конце первого полугодия в виде турнира на доске 9x9.
3. Итоговый контроль проводится в конце учебного года с целью выявления уровня освоения учащимися наиболее важных, для дальнейшего роста мастерства, разделов программы и корректировки процесса обучения. Формы: Итоговый турнир на доске 13x13 с записью начала партий, конкурс решения задач, тестовые задания.

Формы контроля: рейтинг, тестовые задания, контрольная партия.

Направления диагностики:

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

Формы и виды проверки знаний и умений учащихся.

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

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

Критерии оценки

Тестовые задания на уровень освоения программы 1 года

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

Оценка уровня игры - клубный рейтинг лист.

Дата присвоения уровня.

	Фамилия Имя учащегося	30 кю	29кю	28кю	26кю	25кю	24кю	23кю	22кю	21кю	20 кю	
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10												
11												
12												
13												
14												
15												

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

Мониторинг личностного развития ребёнка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы

	Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностики
1	Организационно-волевые качества:				
11.	Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определённого времени, преодолевать трудности	терпения хватает < чем на ½ занятия	3	наблюдение
	терпения хватает > чем на ½ занятия		4		
	терпения хватает на все занятие		5		
12.	Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	волевые усилия ребёнка побуждаются извне	3	наблюдение
	иногда – самим ребёнком		4		
	всегда – самим ребёнком		5		
13.	Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	ребёнок постоянно действует под воздействием контроля извне	3	наблюдение
	периодически контролирует себя сам		4		
	постоянно контролирует себя сам		5		
2	Ориентационные качества:				
21.	Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	завышенная	3	анкетирование
	заниженная		4		
	нормальная		5		
2.2	Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребёнка в освоении образовательной программы	интерес к занятиям продиктован ребёнку извне	3	тестирование
	интерес периодически поддерживается самим ребёнком		4		
	интерес постоянно поддерживается ребёнком самостоятельно		5		
3	Поведенческие качества:				
31.	Конфликтность (отношение ребёнка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определённую позицию в конфликтной ситуации	периодически провоцирует конфликты	0	тестирование, метод незаконченного предложения
			сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	4	
			пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	5	
32.	Тип сотрудничества (отношение ребёнка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	избегает участия в общих делах	0	наблюдение
			участвует при побуждении извне	4	
			инициативен в общих делах	5	

14. Информационные источники

Список литературы

Для педагога:

1. Тасиро Кагэяма. Лекции по основам го. Челябинск. 2003
2. Панюков Е.Л. «Го шаг за шагом». Челябинск 2003
3. Фролов А. Го, вей-чи, бадук: учебное пособие. СПб 2000.
4. Харуяма и Нагахара. Основы техники Го. Челябинск 1997
5. Справочник дзёсэки.
6. Сборники партий.
7. Кано Ёсинори Игра го от простого к сложному том1-2..

Для учащихся:

1. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачи для начинающих» Челябинск 2005. Интернет-источники
2. Сайт Российской федерации го: <https://gofederation.ru/>
3. Сайт Европейской федерации го: <https://www.eurogofed.org/>
4. Сервера для игры в го: Сервер OGS: <https://online-go.com/> Сервер KGS: <https://www.gokgs.com/> Сервер IGS: <https://pandanet-igs.com>
5. Задачники: <https://gochild2009.appspot.com/> <http://goproblems.ru/> <http://goproblems.com/>
6. Интерактивное введение в Го <http://playgo.to/iwtg/russian/>
7. Сборник статей по го: <http://gostart.ru>