

**Управление образования администрации Гурьевского  
муниципального округа  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ХРАБРОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 25 » \_\_ 05 \_\_ 2023г.  
Протокол № \_6\_

Утверждаю:  
Директор МБОУ «Храбровская СОШ»  
Е.А.Бурсова  
« 25 » \_\_ 05 \_\_ 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности «Игра ГО»**

Возраст обучающихся: 7-11 лет  
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:  
учитель  
Анпилогова Диляра Шукриевна

п.Храброво, 2023 года

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа**

Игра Го – дальневосточная настольная стратегическая игра (япоск. – го, китайск.– вейчи, корейск. – бадук). Старейшая из известных стратегических игр в мире (известна около 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 (181 – черных, 180 – белых), учебный набор состоит из доски 13x13 линий и 149 камней. 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 или «пленников») в конце игры оказывается большей.

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.

### **Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа**

Ведущая идея программы - создание современной практико-ориентированной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать интеллектуальный и творческий потенциал обучающихся. В отличие от любых других интеллектуальных настольных игр, стратегические модели и концепции, усваиваемые игроками Го в процессе обучения, имеют не абстрактное знание, а прямое применение в таких областях как бизнес, экономика и управление.

Идея программы состоит в следующем: с большим увлечением выполняется ребенком только та деятельность, которая выбрана им самим свободно; деятельность строится не в русле отдельного учебного предмета, а в комплексе с игровой деятельностью.

### **Описание ключевых понятий**

Ключевые понятия:

Го - это игра, в которой противники состязаются в захвате территории – чем больше, тем лучше.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Аналитические навыки - как знания и навыки, обеспечивающие эффективное выполнение поставленной задачи. Аналитические умения – это способность выявлять детали и составляющие элементы из общего (ситуации, задачи, проблемы и др.).

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игра ГО» имеет физкультурно-спортивную направленность.

**Уровень освоения программы – базовый.**

## **Актуальность (Го в современном мире)**

Хотя история Го насчитывает около 4000 лет, популярность этой игры в мире за последние 50 лет необычайно возросла. Дело в том, что в отличие, например, от шахмат (с принятой фиксированной расстановкой фигур в начале игры, и конечной целью – захватом короля), в Го нет ни начальной расстановки, ни условной цели, приносящей победу: группы борются между собой, живут и умирают, 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.

Го - это игра, в которой противники состязаются в захвате территории – чем больше, тем лучше. Поскольку невозможно запретить противнику захватить некоторую территорию, то каждый участник должен играть так, чтобы увеличить свою территориальную прибыль и минимизировать ее у соперника. Соревнование за территорию происходит в разных частях доски – в углах, вдоль сторон и в центре. Игрок может потерять в одной части доски, но компенсировать приобретениями в другой. Именно поэтому сегодня специалисты по экономике и управлению часто видят в Го аналитическую модель бизнеса – игру в которой не условные средневековые воины захватывают земли, а современные компании пытаются поделить рынок между собой.

Постепенно Го начинает преподаваться на отдельных кафедрах высших учебных заведений, многие крупные бизнес-компании включают игру Го в бизнес-тренинги, проводимые для обучения персонала.

Бесспорно, роль Го в общественной жизни азиатских стран существенно выше, чем в любых других странах. Это вполне естественно, ведь Го — это не только часть национальной культуры, но и, в какой-то мере, выражение восточного миропонимания. Из 100 миллионов человек, играющих Го в мире, 98% – это жители азиатских стран: Китая, Японии, Кореи, Тайваня. В Южной Корее игра Го объявлена национальным достоянием. 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 расчетами и глобальными стратегическими решениями.

## **Педагогическая целесообразность**

Одна из задач данной программы - привить учащимся культуру общения с одноклассниками, с окружающими. Эта задача успешно решается путем организации игр и соревнований. Ребенок овладевает двигательными

навыками и умениями, приобретает опыт творческого осмысления музыки, ее эмоционально-телесного выражения, развивает внимание, волю, память, подвижность мыслительных процессов, творческое воображение. Практическая значимость программы заключается в изучении сложных и разнообразных движений игровой деятельности вовлекают в работу все мышечные группы, способствуя развитию опорно-двигательного аппарата, нормальному росту, укреплению различных функций и систем организма и формированию здоровой осанки.

### **Практическая значимость образовательной программы**

Обучающиеся научатся играть, планировать ходы, освоят «выгодные» позиции в игре го, получают практические навыки их применения, научатся понимать принципы игры, возможности и ограничений основных правил игры.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут не только научиться играть, следуя правилам, но и, проводя исследования и изобретательство, узнавать новые ходы, которые приводят к победе.

В результате освоения программы, обучающиеся освоят базовое умение играть в го, с преимущественно демонстрационным подходом к интеграции с другими предметами.

### **Принципы отбора содержания образовательной программы**

Принципы отбора содержания (образовательный процесс построен с учетом уникальности и неповторимости каждого ребенка и направлен на максимальное развитие его способностей):

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

### **Отличительные особенности программы**

В России логические игры традиционно представлены шахматами и шашками. Игра Го не уступает обозначенным играм по сложности и глубине игры, но при этом отличается очень низким порогом входа – фактически, в ней есть одно единственное правило – правило захвата камня и естественным образом вытекающие из него следствия.

Занятия можно разделить на два направления: ставящие в основу угла теорию и осмысление стратегии игры (с дальнейшим их приложением к конкретной игровой практике) и 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-ренсей фусеки, китайское фусеки, форова игра и т.п.) и игровая практика (игровые дни). Нарботка технических навыков предоставляется непосредственно учащимся (в процессе игры или при

самостоятельном «домашнем» решении задач), т.к. на занятиях недостаточно времени для большого количества игровых партий.

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 самостоятельно, в свободное время, прочитывает теоретические работы японских или корейских профессионалов, посвященные тем или иным конкретным проблемам и осмысляет их применительно к своему уровню и стилю игры.

Игра 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**

Раскрытие умственного и волевого потенциала личности обучающихся посредством углубленного обучения игре ГО.

### **Задачи образовательной программы**

#### *Обучающие:*

- Обучение основам игры;
- Обучение комбинациям, теории и практике игры ГО.

#### *Воспитательные:*

- Воспитание отношения к шашкам и ГО как к серьезным, полезным и нужным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- Воспитание настойчивости, целеустремленности, находчивости, внимательности, уверенности, воли, трудолюбия, коллективизма;
- Выработка у учащихся умения применять полученные знания на практике.

#### *Развивающие:*

- развитие стремления детей к самостоятельности;
- развитие умственных способностей учащихся: логического мышления, умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образного и аналитического мышления.

### **Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 7 - 11 лет.

Набор детей в объединение – свободный, по заявлению родителей (законных представителей) и при наличии сертификата ПФДО.

### **Особенности организации образовательного процесса.**

Программа реализуется в рамках проекта «Губернаторская программа «УМная ПРОдленка» и является бесплатной для обучающихся.

Группы формируются из числа учащихся 1-4 классов образовательной организации МБОУ «Храбровская СОШ», реализующей программу.

Состав группы – от 20 человек.

Набор детей в объединение — свободный, по заявлению родителей (законных представителей) и при наличии сертификата ПФДО.

Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

**Формы обучения по образовательной программе** очная, с возможным применением дистанционных форм образования.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий** Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

**Объем и срок освоения образовательной программы** срок освоения программы – 9 месяцев. На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации, экскурсоводческие практикумы, тренинги.

**Основные методы обучения** В современных технологических условиях процесс обучения требует методологической адаптации с учетом новых ресурсов и их специфических особенностей. Участие в образовательных событиях позволяет обучающимся попробовать себя в конкурсных режимах и продемонстрировать успехи и достижения. При организации образовательных событий сочетаются индивидуальные и групповые формы деятельности и творчества, разновозрастное сотрудничество, возможность «командного зачета», рефлексивная деятельность, выделяется время для отдыха, неформального общения и релаксации. У обучающихся повышается познавательная активность, раскрывается их потенциал, вырабатывается умение конструктивно взаимодействовать друг с другом.

Каждое занятие содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению этого материала. Благодаря такому подходу у обучающихся вырабатываются такие качества, как решение практических задач, умение ставить цель, планировать достижение этой цели.

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие: 1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого обучающегося на данное занятие; 2 часть – практическая работа обучающихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы; формируются успешные способы профессиональной деятельности; 3 часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности

каждого обучающегося, педагога и всех вместе. Широко используется форма творческих занятий, которая придает смысл обучению, мотивирует обучающихся на дальнейшее развитие. Это позволяет в увлекательной и доступной форме пробудить интерес обучающихся к изучению материала.

### **Планируемые результаты**

В работе над проектом обучающиеся получают не только новые знания, но также надпредметные компетенции: умение работать в команде, способность анализировать информацию и принимать решения.

#### *Образовательные*

Результатом занятий будет способность обучающихся к самостоятельному решению ряда задач с использованием образовательных конструкций. Конкретный результат каждого занятия — это робот или механизм, выполняющий поставленную задачу. Проверка проводится визуально — путем совместного тестирования. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

#### *Развивающие*

Изменения в развитии мелкой моторики, внимательности, аккуратности и особенностей мышления. Дети будут знать термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Научатся правильно расставлять фигуры перед игрой. Сравнить, находить общее и различие. Будут уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», захват пространства.

#### *Воспитательные*

Воспитательный результат занятий можно считать достигнутым, если обучающиеся проявляют стремление к самостоятельной работе, овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

Для выявления уровня усвоения содержания программы и своевременного внесения коррекции в образовательный процесс, проводится текущий контроль в виде контрольного среза знаний освоения программы в конце освоения модуля. Итоговый контроль проводится в виде промежуточной (по окончании каждого года обучения) или итоговой аттестации (по окончании освоения программы). Обучающиеся участвуют в различных выставках и соревнованиях муниципального, регионального и всероссийского уровня. По окончании модуля обучающиеся участвуют в турнире, который требует проявить знания и навыки по ключевым темам.

### **Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы**

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий. В качестве

нормативно-правовых оснований проектирования данной программы выступает Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам". Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления. Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

#### **Материально-технические условия (обеспечение).**

Базовый набор игры го 12 шт.,

Магнитный набор для доски 1 шт.,

Ноутбук 1 шт.,

Планшет 1 шт.,

Зарядное устройство 2 шт.

Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

Кадровые. Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

#### **Оценочные и методические материалы.**

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может объяснить ходы игры (на выбор).
2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно предугадать и объяснить ход действия и особенности любой из предложенных партий игры.



3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно сделать ход и объяснить хода и особенности любой из предложенных ему партий игры. Проявляет интерес к теме. Проявил инициативу во время участия в турнире или онлайн-игре. Вносил предложения, имеющие смысл. Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются так же и по разделам:

- теория;
- практика;

Методическое обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебники;
- экранные видео лекции, Screencast (экранное видео – записываются скриншоты (статические кадры экрана) в динамике);
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе;
- мультимедийные интерактивные домашние работы, выдаваемые обучающимся на каждом занятии.

По результатам работ всей группы будет создаваться мультимедийное интерактивное издание, которое можно будет использовать не только в качестве отчетности о проделанной работе, но и как учебный материал для следующих групп обучающихся.

**Уровневая дифференциация образовательной программы** относятся дополнительные общеразвивающие программы, которые предоставляются обучающимся в возрасте от 8 до 18 лет, осваивающим программы начального общего, основного общего, среднего общего образования, программы среднего профессионального образования, основные программы профессионального обучения. При этом срок освоения программы составляет не менее 1 года, время обучения – от 2 до 6 часов в неделю для программ, формирующих современные умения и навыки для учебы, жизни и труда; от 3 до 5 часов в неделю для иных программ. Результатом обучения является участие в конкурсных мероприятиях, включенных в рекомендуемый Министерством образования Калининградской области перечень, а также региональных, муниципальных и всероссийских олимпиадах не менее 50% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам; включение в число победителей и призёров перечня конкурсных мероприятий, рекомендуемых Министерством образования Калининградской области, а также региональных, муниципальных и всероссийских олимпиад не менее 10% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам; переход на углублённый уровень не менее 25% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игра ГО» предназначена для детей в возрасте 7-11 лет.

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

(72 часа, 2 раза в неделю)

## 1. История развития шашек и игры ГО.

Ознакомление с планом работы кружка, техникой безопасности, историей развития шашек, шашечным кодексом и игры ГО.

### Теоретический компонент:

Различные шашечные системы. Древность русских шашек. История ГО. Распространение шашечной игры и ГО в России.

## 2. Первоначальные понятия

### Теоретический компонент:

Правила игры ГО. Основы игры и её общие вопросы. Понятие о позиции, позиционное преимущество - важный путь к достижению победы.

### Практический компонент:

Сила камня, значение связок, разменов, понятие об оппозиции, темпах, маневренных возможностях. Упражнения на усвоение правил игры, разбор и решение тематических примеров. Игры с записью партий.

## 3. Тактика.

### Теоретический компонент:

Различные способы выигрыша. Разнообразие тактических приемов и умение ими пользоваться в процессе игры. Простейшие комбинации и тренировка в их отыскании, расчет ходов в партии.

### Практический компонент:

Жертва камня ГО. Комбинационные эпизоды игры. Комбинационные ловушки. Контрудары.

## 4. Стратегия

### Теоретический компонент:

Значение центральных полей игры. Сила и слабость центра.

### Практический компонент:

Тактика – важная часть стратегии, ей подчиненная. Значение общего плана игры в партии.

## 5. Эндшпиль

### Теоретический компонент:

Расчет ходов, ценность времени и пространства, игровое качество камня. Правило оппозиции – противостояние.

### Практический компонент:

Три дамки против одной, «треугольник». Разбор специальных тематических примеров. Решение упражнений.

## 6. Дебют

### Теоретический компонент:

Определение дебюта, его основные цели. Наиболее распространенные дебютные ловушки в «Игре Петрова», «Перекрестке», «Отыгрыше». Нахождение дебютных ловушек и комбинаций. Тематические игры с разбором сыгранных партий.

## 7. Композиция

### Теоретический компонент:

Концовки, задачи и этюды – произведения композиции (особой области творчества). Связь композиции с практикой.

## **8. Международные шашки и игры ГО**

### Теоретический компонент:

Нотация доски, запись ходов и положений. Ловушки в дебютах, комбинации, этюдные маневры. Красота игры. Простор для творчества.

### Практический компонент:

Упражнения в записи отдельных положений и записи партий.

## **9. Спарринг тренировки, конкурсы решений, сеансы одновременной игры**

### Практический компонент:

Систематичность спарринг – тренировок, разнообразие их тематики, подбор партнеров. Тематика конкурсов решений и сеансов одновременной игры, учет тренировочных выступлений занимающихся. Разбор сыгранных партий, проверка выполнения заданий.

## **10. Классификационные турниры**

### Практический компонент:

Участие в соревнованиях, турнирах по шашкам и ГО, запись партий, их последующий разбор.

## Учебный план

№ п/п	Наименование темы	Теория	Практика	Общее кол-во часов
<b>1</b>	<b>История развития шашек и игры ГО</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>8</b>
1.1	Различные шашечные системы. Древность русских шашек. История ГО	2	-	2
1.2	Распространение шашечной игры и ГО в России. Первая книга по шашкам в России, написанная, в 1827 году, А.Д. Петровым	4	-	4
1.3	Итоговое занятие. Текущий контроль	2	-	2
<b>2</b>	<b>Первоначальные понятия</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>24</b>
2.1	Правила игры, нотация ГО	4	-	4
2.2	Основы игры ГО и её общие вопросы	4	-	4
2.3	Сила камня, значение связок, разменов, понятие об оппозиции, темпах, маневренных возможностях	2	4	6
2.4	Упражнения на усвоение правил игры, разбор и решение тематических примеров	-	4	4
2.5	Игры с записью партий	-	4	4
2.6	Итоговое занятие. Текущий контроль.	2	-	2
<b>3</b>	<b>Тактика</b>	<b>14</b>	<b>26</b>	<b>40</b>
3.1	Различные способы выигрыша в ГО	4	4	8
3.2	Разнообразие тактических приемов и умение ими пользоваться, в процессе игры	4	2	6
3.3	Простейшие комбинации и тренировка в их отыскании, расчет ходов в партии	4	4	8
3.4	Жертва камня. Комбинационные эпизоды игры	1	4	5
3.5	Комбинационные ловушки	1	4	5
3.6	Контрудары	-	4	4
3.7	Итоговое занятие. Текущий контроль.	-	2	2
<b>4</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>		2	2
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>38</b>	<b>72</b>

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Игра ГО»
1	Начало учебного года	01 сентября
2	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3	Продолжительность учебной недели	5 дней
4	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5	Количество часов в год	72 занятия (по 2 часа)

6	Количество часов	72 часа
7	Окончание учебного года	31 мая
8	Период реализации программы	01.09.2023-31.05.2024

## КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

**Современный национальный идеал личности** – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающей ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях российского народа.

Исходя из этого воспитательного идеала, а также основываясь на базовых для нашего общества ценностях (таких как семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек) формулируется **общая цель воспитания** в школе – личностное развитие школьников, проявляющееся:

- в приобретении ими соответствующего этим ценностям опыта поведения, опыта применения сформированных знаний и отношений на практике (то есть в приобретении ими опыта осуществления социально значимых дел).

Достижению поставленной цели воспитания школьников будет способствовать решение следующих **основных задач**:

- 1) реализовывать воспитательные возможности общешкольных ключевых дел, поддерживать традиции их коллективного планирования, организации, проведения и анализа в школьном сообществе;
- 2) организовывать для школьников турниры, соревнования; развивать предметно-эстетическую среду школы и реализовывать ее воспитательные возможности.

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1.	День знаний. Открытие учебного года.	Открытые уроки	4-8.09.2023г
2.	День Интернета. Открытие онлайн турниров.	Онлайн турниры в приложении Гоквест	23-27.10.2023г
3.	День народного единства.	Внутришкольные турниры по возрастным группам	1.-3.11.2023г
4.	Благотворительная ярмарка.	Внутришкольные турниры по возрастным группам	18-20.12.2023г
5.	День российского студенчества	Внутришкольный онлайн турнир в приложении Гоквест	25.01.2024г
6.	День защитника Отечества	Внутришкольные турниры по возрастным группам среди мальчиков	22.02.2024г

7.	Международный женский день	Внутришкольные турниры по возрастным группам среди девочек	7.03.2024г
8.	Образование Калининградской области	Внутришкольный онлайн турнир в приложении Гоквест	8.04.2024г
9.	Международный день семьи	Внутришкольный турнир по возрастным группам	15.05.2024г
10	Последний звонок. Последний урок.	Внутришкольный турнир среди мальчиков и девочек	23.05.2024г

## Список литературы

### Нормативно-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:

1. Авраамов П. Стратегия Го. Древняя игра и современный бизнес, или как победить в конкурентной борьбе. – М.: Олимп-Бизнес, 2018.
2. Бозулич Р. Стань сильным в тэсудзи. – Ижевск, 2005.
3. Бозулич Р. Стань сильным в ёсе. – Ижевск, 2005.
4. Гришин И. Клуб любителей Го. – М.: Готовая книга, 2012.
5. Гришин И., Емельянов М. Умные игры Японии. – М.: Феникс, 2013.
6. Емельянов М. Десять законов Го и стратегии. – М.: Готовая Книга, 2012.
7. Илунь Ян. Фундаментальные принципы Го. – М., 2005.
8. Исаму Харуяма, Йосиаки Нагахара. Основы техники Го. – Новосибирск, 2008.
9. Киёси Косути. 38 основных дзёсэки. – М., 2003.
10. Фейрбейк Д. Игра в ГО. Секреты блестящих побед. – Центрполиграф, 2017.
11. Харитонов Н.П. Технология разработки и экспертизы образовательных программ в системе дополнительного образования детей.

Методические рекомендации для педагогов дополнительного образования и методистов.– М., 2012.

12. Шишкин В.Д. Цумэ-го: теория и практика. –Казань, 2003.

13. Шишкин В.Д. Теория и практика сэмэй.– Казань, 2003.

**Список рекомендуемой литературы для обучающихся и родителей:**

1. Гришин И., Емельянов М. Умные игры Японии. – М.: Феникс, 2013.

2. Емельянов М. Десять законов Го и стратегии. – М.: Готовая Книга, 2012.

3. Исаму Харуяма, Йосиаки Нагахара. Основы техники го. – Новосибирск, 2008.

4. Киёси Косуги. 38 основных дзёсэки. – М., 2003.

5. Ясунари Кавабата. Мастер игры в ГО. – М.: Амфора, 2009.