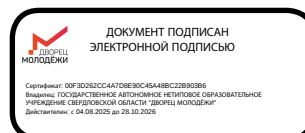


Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Центр цифрового образования детей «IT-куб» «Солнечный»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 4 от 28.05.2026 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
_____ А. Н. Слизько
Приказ № 751-д от 28.05. 2026 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
Вариативный модуль «Го»
Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 11 – 17 лет

Срок реализации: 1 год

Объем программы: 70 часов

СОГЛАСОВАНО:

Начальник центра цифрового
образования детей
«IT-куб» «Солнечный»

_____ Чуенко О. А.
«14» мая 2026 г.

Авторы-составители:

Захаров А. А., педагог
дополнительного образования

Раздел I Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Го» не только прекрасно развивает способности к логическому и стратегическому мышлению, но и благотворно влияет на развитие таких психических процессов и качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением, способствует развитию устойчивых адаптивных качеств личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

При обучении игре в го стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Помимо этого, игра в го служит развитию когнитивных функций, способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Занятия по го положительно влияют на интеллектуальное развитие обучающихся, моделируют их мышление, позволяют составлять логические звенья, выстраивать цепочки умозаключений. Игра помогает формировать характер и является формой усвоения опыта социальных взаимоотношений, способом познания социальной действительности. На занятиях происходит многоплановое по форме общение педагога и детей. Определяющими элементами такого общения являются эмоциональная насыщенность, доброжелательность, высокий профессиональный и культурный уровень педагога, активность самого ребёнка.

Данная программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического опыта педагога, что даёт возможность обучающимся не только получить стартовый уровень знаний игры го в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

Обучаясь по данной программе, обучающиеся познакомятся

с историей игры го, биографией великих игроков в го, освоят теоретические основы игры, приобретут практический опыт игры в го.

1.1.1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Го» имеет **физкультурно-спортивную направленность**.

1.1.2. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Го» разработана в соответствии со **следующими нормативными правовыми актами и государственными программными документами:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 28.02.2025) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2025);
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ (ред. от 28.12.2024) «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
- Федеральный закон от 21.11.2011 №323-ФЗ (ред. от 28.12.2024) «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2025);
- Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 21.02.2025) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» от 31.03 2022г № 678-р (ред. от 15.05.2023);
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступ. в силу с 01.03.2023 г. и действует по 28.02.2029);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» ред. от 21.04.2023г. (с изм. и доп., вступ. в силу с 04.06.2023);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648–20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (с изм. и доп., вступ. в силу с 30.08.2024);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09–3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи», утвержденного приказом ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» от 14.05.2020 г. №269-Д.

1.1.3. Актуальность программы

Программа «Го» представляет собой востребованный инструмент формирования интеллектуальной компетентности подрастающего поколения в условиях динамично развивающегося информационного общества. Ее актуальность обусловлена необходимостью повышения уровня информационной и технологической грамотности молодежи, а также

развитием ключевых когнитивных функций: логики, вычислительных навыков, образного мышления, концентрации внимания и долговременной памяти.

Практическое освоение игры го позволяет эффективно развивать познавательные способности обучающихся, стимулируя их творческий потенциал и раскрывая возможности рационального анализа ситуации. Одновременно игра выступает эффективным средством личностного роста, способствуя воспитанию качеств саморегуляции и волевого контроля над собственным поведением.

Игра го обладает исключительно сложным и занимательным механизмом, предоставляя широкие возможности для реализации логических и творческих способностей играющих.

1.1.4. Отличительная особенность

Отличительной особенностью дополнительной общеразвивающей программы «Го» является её вариативность т.е. возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории обучающегося. Организация учебного процесса осуществляется с учетом индивидуальных особенностей обучающегося, его уровня знаний и умений. Также индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном обучении ребёнка, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого обучающегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса.

1.1.5. Адресат общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Го» предназначена для детей в возрасте с 11 до 17 лет. На обучение по программе принимаются обучающиеся из числа уникального контингента Центра цифрового образования детей «IT-куб» «Солнечный». Количество обучающихся в группе до 12 человек.

Возрастные особенности группы:

11 лет – предподростковый период. Накопление ребёнком физических

и духовных сил. Стремление утвердить себя (как результат приобретённого опыта социальных отношений). Приоритетная ценность – нравственное отношение к себе: доброта, забота, внимание. Возраст, который является самым важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственных отношений к жизни. Благоприятный возраст для развития способностей к рефлексии. Высокая потребность в признании своей личности взрослыми, стремление к получению от них оценки своих возможностей. Задача педагога – регулярно создавать повод для этих проявлений каждому ребёнку. Например, периодическая презентация достижений детей их родителям.

12–14 лет – подростковый период. Характерная особенность – личное самосознание, сознательное проявление индивидуальности. Ведущая потребность – самоутверждение. В подростковый период стабилизируются интересы детей. Основное новообразование – становление взрослости как стремление к жизни в обществе взрослых. К основным ориентирам взросления относятся: социально-моральные – наличие собственных взглядов, оценок, стремление их отстаивать; интеллектуально-деятельностные – освоение элементов самообразования, желание разобраться в интересующих подростка областях; культурологические – потребность отразить взрослость во внешнем облике, манерах поведения. Роль педагога дополнительного образования в работе с подростками заключается в том, чтобы регулярно осуществлять их подготовку к самопрезентации социально значимой группе людей.

15–17 лет – юношеский возраст. Завершение физического и психического созревания. Социальная готовность к общественно полезному производительному труду и гражданской ответственности. В отличие от подросткового возраста, где проявление индивидуальности осуществляется благодаря самоидентификации – «кто я», в юношеском возрасте индивидуальность выражается через самопроявление – «как я влияю». Основная задача педагога дополнительного образования в работе с детьми

в возрасте 15–17 лет сводится к решению противоречия между готовностью их к полноценной социальной жизни и недопущением отставания от жизни содержания и организации их образовательной деятельности.

1.1.6. Режим занятий, объём общеразвивающей программы: продолжительность одного занятия составляет 2 академических часа, длительность одного академического часа – 45 минут. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут. Общее количество часов в неделю – 2 часа.

1.1.7. Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 1 год (70 часов).

1.1.8. Формы обучения и виды занятий

Форма обучения очная.

1.1.9. Объём общеразвивающей программы: 70 часов.

1.1.10. Уровень общеразвивающей программы: стартовый.

1.1.11. Место проведения занятий: Центр цифрового образования детей «ИТ- куб» «Солнечный» г. Екатеринбург, ул. Чемпионов, 11.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому и стратегическому мышлению, через овладение навыками игры «Го».

Задачи

Обучающие:

- овладение обучающимися знаниями теории и практики игры «Го»;
- формирование и развитие у обучающихся на основе теоретических и практических занятий навыков ведения борьбы в игре «Го»;
- формирование у обучающихся умения решать задачи на различные темы, самостоятельно анализировать позицию.

Развивающие:

- способствовать формированию и развитию навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных и повседневных задач информацию;
- воспитание общекультурных компетенций: умение применять на практике полученные знания по игре го, грамотно вести борьбу за доской;
- развивать умения по планированию своих действий с учётом фактора времени, в обстановке с элементами конкуренции;
- развитие личностного потенциала.

Воспитательные:

- способствовать развитию у обучающихся инициативы, логики, памяти, внимания, пространственного мышления, индивидуальности, самообладания, самостоятельности;
- воспитание и развитие интереса учащихся к игре го, к самостоятельной работе и творчеству;
- способствовать развитию коммуникативных навыков и качеств личности;

- способствовать формированию устойчивой мотивации к занятиям по игре го;
- способствовать развитию навыка дисциплины, чувства коллективизма, ответственности и стратегического мышления.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Основы игры Го	12	7	5	
1.1	Вводное занятие. История, философия и безопасность. Инструктаж по ТБ, «Что значит быть честным?».	2	1	1	Беседа, опрос, педагогическое наблюдение
1.2	Базовые правила и понятия. Гобан, камни, жизнь и смерть.	6	4	2	Беседа, опрос, решение задач
1.3	Тактические приемы начального уровня.	4	2	2	Беседа, опрос, решение задач
2.	Стратегия и тактика начала и середины игры	22	8	14	
2.1	Стратегия начала игры (Фусеки)	14	4	10	Опрос, решение задач
2.2	Базовые стандартные положения (Дзёсэки)	4	2	2	Опрос, решение задач, зачёт, практическая работа.
2.3	Средняя игра (Тюбан) и борьба за инициативу.	4	2	2	Опрос, решение задач, педагогическое наблюдение
3.	Завершение партии и тонкости тактики	8	4	4	
3.1	Тактическая борьба: ко-борьба и приемы.	4	2	2	Опрос, решение задач
3.2	Завершение игры (Эндшпиль/Ёсэ) и подсчет очков.	4	2	2	Опрос, решение задач
4.	Турнирная практика, анализ и совершенствование	28	-	28	
4.1	Глубокий анализ и стратегическое мышление.	4	-	4	Опрос, решение задач
4.2	Интенсивная практика и отработка навыков.	8	-	8	Опрос, решение задач
4.3	Турниры и соревновательная практика.	12	-	12	Турнир, решение задач
4.4	Итоговая аттестация.	4	-	4	Тест, решение задач
	Итого	70	19	51	

1.3.2. Содержание учебного плана

Модуль 1. Основы игры Го.

Тема 1.1. Вводное занятие. История, философия и безопасность. Инструктаж по технике безопасности. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?».

Теория: Инструктаж по технике безопасности, правилам поведения в кабинете. Беседа с обучающимися на тему «Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным?»». История и философия Го: происхождение, легенды, великие мастера. Значение игры в культуре Востока и ее развитие в России.

Практика: Решение задач.

Тема 1.2. Базовые правила и понятия. Гобан, камни, жизнь и смерть.

Теория: Игровое оборудование: гобан (доска), линии и точки, камни. Основные правила: понятие хода, пункты свободы (либерти), захват камней. Ключевые термины: "атари", "соединение", "разрезание". Жизнь и смерть группы: понятие глаза, живые и мертвые группы. Базовые принципы формирования территории.

Практика: Решение простейших задач на захват камней (цумэ-го). Отработка навыков соединения и разрезания на практике.

Тема 1.3. Тактические приемы начального уровня.

Теория: Классификация тактических приемов (тэсудзи). Изучение базовых приемов: "сеть" (гэта) и "самопожертвование" (сутэми). Механизм осуществления комбинации.

Практика: Самостоятельное решение и разбор комбинаций на демонстрационной доске. Практика игры на доске 9х9 с акцентом на окружение территории и применение изученных приемов.

Модуль 2. Стратегия и тактика начала и середины игры .

Тема 2.1. Стратегия начала игры (Фусеки).

Теория: Основные принципы фусеки: углы, стороны, центр. Игра в угол: точки 3-4, 4-4 и их стратегический смысл. Понятия "влияние" и "толщина".

Практика: Отработка начальных стадий на доске 19x19. Анализ дебютных стратегий на примере партий мастеров.

Тема 2.2. Базовые стандартные положения (Дзёсэки).

Теория: Логика угловых последовательностей. Технология изучения и запоминания дзёсэки. Важность понимания итогового результата размена, а не механического заучивания.

Практика: Разбор классических дзёсэки. Практика их применения в учебных партиях.

Тема 2.3. Средняя игра (Тюбан) и борьба за инициативу.

Теория: Понятия "сэнтэ" (инициатива) и "готэ" (ответный ход). Принципы атаки и защиты. Атака на слабые группы противника и защита собственных слабых групп. Вторжение в чужую территорию.

Практика: Анализ и планирование в середине партии. Практическая отработка навыков на доске 13x13 и онлайн-ресурсах. Разбор срединных стратегий на примере партий.

Модуль 3. Завершение партии и тонкости тактики.

Тема 3.1. Тактическая борьба: ко-борьба и приемы.

Теория: Понятие "ко" (вечный захват) и правила ко-борьбы (сэмнай). Изучение тактических приемов: "шарин" (зажим), "обход" (хадзики).

Практика: Решение задач, связанных с ко-борьбой. Практика применения тактических приемов в учебных партиях.

Тема 3.2. Завершение игры (Эндшпиль/Ёсэ) и подсчет очков.

Теория: Принципы доигрывания (Ёсэ). Определение величины ходов в эндшпиле. Правила подсчета очков по японской и китайской системам.

Практика: Практика игры с акцентом на грамотное завершение партии. Отработка навыков на онлайн-ресурсах. Разбор эндшпиля на примере партий.

Модуль 4. Турнирная практика, анализ и совершенствование.

Тема 4.1. Глубокий анализ и стратегическое мышление.

Практика: Анализ профессиональных и классических партий. Разбор идей и стратегий мастеров. Стратегия игры против разных стилей соперников. Коллективный разбор партий учащихся с обсуждением ошибок и альтернативных вариантов.

Тема 4.2. Интенсивная практика и отработка навыков.

Практика: Практическая отработка навыков на онлайн-ресурсах по темам: "Дзёсэки", "Тактика и комбинации", "Сэмнай", "Эндшпиль". Повторение и закрепление сложных тактических приемов. Выполнение заданий с использованием компьютерных программ.

Тема 4.3. Турниры и соревновательная практика.

Практика: Проведение внутренних турниров в группе (длинные партии и блиц-турниры с контролем времени 5 минут). Конкурс решения задач (цумэ-го). Сеанс одновременной игры с педагогом или сильным игроком.

Тема 4.4. Итоговая аттестация.

Практика: Проведение промежуточной аттестации обучающихся. Итоговый турнир или зачет, включающий теоретическую и практическую части. Подведение итогов года.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание элементарных понятий и правил игры Го;
- знание базовых принципов начала игры (фусеки) и стандартных положений (дзёсэки);
- умение применять основные тактические приемы (тэсудзи) для захвата камней и спасения групп;
- умение проводить базовый анализ сыгранной партии;
- владение навыками ведения игры на досках 9х9, 13х13 и 19х19;
- умение решать простые задачи на жизнь и смерть группы (цумэ-го);
- овладение электронными и компьютерными технологиями для изучения и совершенствования игры в Го.

Метапредметные результаты:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;
- излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью педагога.

Личностные результаты:

- повышение уровня ответственного отношения к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- развитие памяти, внимательности, стратегического

и пространственного мышления, волевых качеств личности;

- развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной и игровой деятельности;

- умение анализировать результаты своей игры, выделять возникшие затруднения и стремиться к их преодолению.

**Раздел II Комплекс организационно-педагогических условий реализации
общеразвивающей программы**

2.1 Календарный учебный график на 2026–2027 учебный год

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	35
2.	Количество часов в неделю	2
3.	Количество часов	70
4.	Недель в I полугодии	Определяется рабочей программой
5.	Недель во II полугодии	Определяется рабочей программой
6.	Начало занятий	После формирования группы
7.	Выходные дни	31 декабря – 08 января
8.	Окончание учебного года	31 мая

2.2. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение:

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- компьютерное рабочее место обучающегося (стол, стул) – 12 шт.;
- рабочее место преподавателя (стол, стул);
- стеллаж напольный.

Оборудование:

- наборы по игре го (7 шт);
- ноутбуки Lenovo v340-17iwl с зарядными устройствами в комплекте с мышью) – 12 шт.;
- интерактивная панель smart vision DC75-E4, на напольной подставке;
- мыши оптические Logitech B100;
- магнитно-маркерная доска флипчарт;
- Wi-fi модуль D-link(установлен в интерактивную панель).

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры;
- цветные карандаши.

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу могут педагоги дополнительного образования, соответствующие профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н), имеющие высшее образование (бакалавриат), либо среднее профессиональное

образование, обладающие достаточными знаниями в области педагогики, психологии и методологии.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Контроль развития личностных качеств

Оценивая личностные качества воспитанников, педагог проводит наблюдение за обучающимися, отслеживая динамику изменения личностных качеств (Приложение 1, 2), проводя входной мониторинг в начале учебного года, промежуточный в середине учебного года и в конце года итоговый мониторинг.

Контроль результативности обучения

Предусмотрено использование следующих форм выявления, фиксации и предъявления образовательных результатов: устный опрос, тестовые задания, практические задачи, педагогическое наблюдение, практическая работа, результаты турниров.

В конце первого полугодия проводится Промежуточная аттестация (Приложение 3). Цель аттестации: выявление уровня развития способностей и личностных качеств детей и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы.

Итоговая аттестация (Приложение 4) – форма оценки степени и уровня освоения детьми дополнительной общеобразовательной программы.

Сроки проведения аттестации: промежуточная аттестация проводится в январе, итоговая аттестация проводится в мае.

Основная форма подведения итогов – зачет. Критериями оценки результативности обучения являются уровень теоретической и практической подготовки обучающихся.

2.4. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – образовательный процесс осуществляется в очной форме с применением электронного обучения.

В образовательном процессе используются следующие **методы**:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
- проектно-исследовательский;
- наглядный (демонстрация схем, таблиц, диаграмм; использование технических средств; просмотр видеоматериалов);
- практический (практические задания; анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Образовательный процесс строится на следующих **принципах**:

- *принцип научности* - сущность состоит в том, чтобы ребёнок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий;
- *принцип наглядности* - наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности ребёнка. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание;
- *принцип доступности* - учёт возрастных и индивидуальных особенностей детей в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному,

от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности;

– *принцип осознания процесса обучения* - предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Формы организации учебного занятия: тестирование, беседа, практическое занятие.

Используются следующие **педагогические технологии:**

- технология личностно-ориентированного развивающего обучения;
 - технология группового обучения;
 - технология коллективно-взаимного обучения;
 - технология исследовательского (проблемного) обучения;
- технология работы с аудио- и видеоматериалами.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

2.5. Воспитательная работа на 2026 – 2027 учебный год

Воспитательная работа призвана обеспечить гармоничное сочетание образования с развитием личности, поддержать интерес к инновациям, стимулируя социальную активность. С целью содействия всестороннему развитию обучающихся, включая формирование их информационно-технологических компетенций, этического отношения к технологиям, а также укрепление морально-нравственных и гражданских ценностей, патриотического осознания обучающимися вклада российских изобретателей, инженеров в технологическое развитие человечества, ЦЦОД «IT-куб» "Солнечный" осуществляет организацию различных воспитательных мероприятий.

В начале учебного года педагог-организатор проводит серию мероприятий в учебных группах на знакомство и сплочение коллектива. Показателем успешной организации воспитательной деятельности выступает вовлеченность обучающихся в проводимые мероприятия. Вовлеченность обучающихся – это уровень активного участия и эмоциональной включенности в процесс обучения.

Цель воспитания: формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, гражданской идентичности, трудолюбия, ответственности, уважения к культурному наследию России и Свердловской области, а также развитие социально-эмоционального интеллекта и навыков коллективного взаимодействия.

Задачи воспитания:

- содействовать присвоению обучающимися традиционных российских духовно-нравственных ценностей (жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству, созидательный труд, крепкая семья и др.);
- формировать у обучающихся активную жизненную позицию, готовность к участию в общественно значимой деятельности, волонтерстве, добровольчестве;

- развивать коммуникативные навыки, культуру поведения, умение работать в команде, эмпатию и уважение к другим людям;

- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью, безопасному поведению в природной и городской среде.

Формы и методы воспитания:

- беседы, дискуссии, этические диалоги;

- коллективные творческие дела (праздники, акции, фестивали, выставки);

- проектная и исследовательская деятельность социальной направленности;

- экскурсии, походы, экспедиции;

- участие в волонтерских и патриотических акциях, конкурсах, соревнованиях.

Условия воспитания:

- создание воспитывающей среды в учебной группе и структурном подразделении;

- поддержка детских инициатив, самоуправления;

- взаимодействие с семьёй, общественными организациями, учреждениями культуры и спорта;

- использование ресурсов региональной системы дополнительного образования, в том числе навигатора дополнительного образования детей Свердловской области.

Оценивая результаты, педагог – организатор проводит наблюдение за обучающимися, отслеживает динамику развития отношения обучающихся к учебной деятельности, окружающей действительности и взаимодействию между собой.

Календарный план воспитательной работы на 2026 – 2027 учебный год

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Детям о коррупции» - беседа с обучающимися	сентябрь	беседа, презентация	Формирование антикоррупционного мировоззрения у обучающихся. Фото и видеоматериалы.
2.	Игры на знакомство и командообразование в учебных группах.	сентябрь- октябрь	игра, тренинг	Объединение обучающихся в слаженный коллектив, развитие навыков работы в команде. Фото и видеоматериалы. Серия постов в телеграмм и Вконтакте
3.	Мастер-класс «Что такое проект: как найти тему и что может стать результатом»	декабрь	мастер-класс	Воспитание проектного мышления обучающихся, подготовка к проектной деятельности на учебных занятиях. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
4.	Дни науки в IT- куб: интеллектуальная игра об открытиях и изобретениях	февраль	игра	Общеинтеллектуальное и гражданское воспитание, знакомство с достижениями русской науки. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
5.	Комплекс мероприятий к Дню защитника Отечества	февраль	игры, мастер- классы, викторины	Презентация в учебной группе. Участие в объявленных конкурсах.
7.	Комплекс мероприятий к Дню космонавтики	март	игры, мастер- классы, викторины	Презентация в учебной группе. Участие в объявленных конкурсах.
8.	Комплекс мероприятий, приуроченных к Единому дню профориентации	март	экскурсии, мастер- классы	Профориентационное тестирование; профориентационная лекция «Возможности в IT-сфере»; лекция «Актуальные профессии в сфере IT». Выездные экскурсии к партнерам, организация серии лекций, мастер-классов

9.	Комплекс мероприятий ко Дню Победы в IT-куб	май	игры, мастер-классы, викторины	Общеинтеллектуальное и гражданское воспитание, знакомство с главными событиями российской истории. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
10.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в конкурсных мероприятиях разного уровня	в течение года	конкурсы, соревнования, хакатоны, олимпиады	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области IT-знаний. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
11.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в экскурсиях на промышленные предприятия района и города	в течение года	экскурсии	Профориентация, знакомство с IT-предприятиями города, района. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
12.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в мероприятиях IT-куб	в течение года	конкурсы, соревнования, хакатоны, олимпиады	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области IT-знаний. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
13.	Комплекс мероприятий, реализующих потенциал наставничества	в течение года	мастер-классы	Организация и проведение мастер-классов, интенсивов и т.д. по формам наставничества: 1) Педагог-молодой педагог; 2) Педагог-педагог; 3) Студент-ученик; 4) Предприятие-ученик
14.	Месячник безопасности «Осторожные предосторожности»	в течение года	видеоролики, лекции, квиз	Показ видеороликов обучающимся о дорожной, пожарной, антитеррористической безопасности; беседа с родителями «Внимательный пешеход», квиз

2.6. Список литературы

1. Динерштейн А.Г., Марьясова М.С. Юный император учится играть в Го. М.: Russian Chess House, 2019. – 104 с.
2. Думай, играй, побеждай: Стратегии Го для жизни и бизнеса. М.: АНО «ЦГС», 2022. – 368 с.
3. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. Калининград: МОПИ ГО «СЕНТЕ», 1990. – 231с.
4. Кожунков А.В. Научитесь играть в Го! М.: Онлайн принт, 2020. – 264 с.
5. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих». / Челябинск: 2018. – 480 с.
6. Шикшин В.Д. Цумэ-го. Теория и практика. Казань: 2006. – 195 с.
7. Эльконин Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин; ред. сост. Б. Д. Эльконин. – 4-е изд., стер. – М.: Академия, 2007. – 384 с.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Бусько И.В. Учебник по Го или как Илья Муромец и Соловей-Разбойник учились играть в Го. СПб: 2022. – 135 с.
URL:[https://federationgo.by/download/books/%D0%91%D1%83%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%20%D0%98.%D0%92.%20%D0%A3%D1%87%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%BF%D0%BE%20%D0%93%D0%BE%20\(%D0%A7.%201\).pdf](https://federationgo.by/download/books/%D0%91%D1%83%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%20%D0%98.%D0%92.%20%D0%A3%D1%87%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%BF%D0%BE%20%D0%93%D0%BE%20(%D0%A7.%201).pdf) (дата обращения: 21.04.2026).

Бланк наблюдения за динамикой личностного развития обучающихся

Направление / Группа

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ												
		Проявляет ответственное отношение к учению, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию			Проявляет целеустремленность, организованность на занятиях			Проявляет навык коммуникации и работы в команде			Проявляет умение анализировать результаты своей игры, выделять возникшие затруднения и стремиться к их преодолению			Итого
		Диагностика												
		Входная	Промежуточная	Итоговая	Входная	Промежуточная	Итоговая	Входная	Промежуточная	Итоговая	Входная	Промежуточная	Итоговая	

Значение показателя по группе:

- 3 балла – качество проявляется систематически
- 2 балла – качество проявляется ситуативно
- 1 балл – качество не проявляется

- 1–1.7 – низкий уровень развития качества в группе
- 1.8–2.5 – средний уровень развития качества в группе
- 2.6–3 – высокий уровень развития качества в группе

Бланк наблюдения за достижениями обучающимися метапредметных результатов

Направление / Группа _____

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ															Итого
		Проявляет умение работы с различными источниками информации			Умеет работать по предложенным инструкциям самостоятельно			Умение излагать мысли в чёткой логической последовательности, умение отстаивать свою точку зрения			Умение критически оценивать правильность решения учебно- исследовательско й задачи			Умение делать анализ партии индивидуально , либо в присутствии всей группы с обсуждением ошибок			
		Диагностика															
Входная	Промежу- точная	Итоговая	Входная	Промежу- точная	Итоговая	Входная	Промежу- точная	Итоговая	Входная	Промежу- точная	Итоговая	Входная	Промежу- точная	Итоговая			

Значение показателя по группе:

3 балла – качество проявляется систематически

2 балла – качество проявляется ситуативно

1 балл – качество не проявляется

1–1.7 – низкий уровень развития качества в группе

1.8–2.5 – средний уровень развития качества в группе

2.6–3 – высокий уровень развития качества в группе

Промежуточная аттестация обучающихся (Го)

Теоретические задания

1. Знание понятия «атари» (1 балл)

«Атари» – это:

- а) положение камня с одной точкой свободы (даме);
- б) положение камня с двумя точками свободы;
- в) положение, при котором группа камней имеет два глаза.

2. Знание понятия «захват камней» (1 балл)

Захват камней происходит, когда:

- а) у группы камней заканчиваются пункты свободы (даме);
- б) камень противника помещен на точку пересечения линий;
- в) камень окружен с трех сторон.

3. Знание понятия «ко» (1 балл)

«Ко» – это:

- а) положение, при котором повторение позиции запрещено правилами;
- б) особый вид дзёсэки в углу;
- в) тактический прием «сэмнай».

4. Знание понятия «сэмнай» (1 балл)

«Сэмнай» – это:

- а) тактический прием, вынуждающий противника ответить в определенном месте;
- б) положение камней, при котором они не могут быть захвачены;
- в) начало партии.

5. Умение определить результат партии (1 балл)

Партия закончилась победой белых. Какой счет может быть записан?

- а) W+0.5;
- б) B+1.5;
- в) W+5.5.

Практические задания

1. Умение ставить камень в «атари» (1 балл)

Показать ход, который ставит один из черных камней в положение «атари».

Итоговая аттестация обучающихся (Го)

Теоретические задания

1. Знание понятия «два глаза» (1 балл)

Группа камней считается живой, если:

- а) она имеет два отдельных глаза;
- б) она имеет более десяти камней;
- в) она окружена камнями противника.

2. Знание понятия «сэки» (1 балл)

«Сэки» – это:

- а) положение взаимного захвата, при котором ни одна из групп не может быть захвачена без потерь для атакующего;
- б) тактический прием в углу;
- в) быстрая игра в начале партии.

3. Знание базовых принципов фусеки (1 балл)

Начало партии (фусеки) в Го основывается на:

- а) занятии углов, затем сторон, и только потом центра;
- б) немедленной борьбе за центр;
- в) захвате камней противника в первом же ходу.

4. Знание понятия «дзёсэки» (1 балл)

«Дзёсэки» – это:

- а) стандартные, хорошо изученные последовательности ходов в углу;
- б) окончание партии;
- в) середина игры.

5. Знание понятия «кэйма» (1 балл)

Ход «кэйма» – это:

- а) ход на расстояние «коня» от своего камня (через одну точку по горизонтали/вертикали);
- б) ход вплотную к камню противника;
- в) ход по диагонали.

Практические задания

1. Умение применять «ко» (1 балл)

В позиции возникла борьба за «ко». Объясните, какой ход является угрозой «ко», и как на него должен ответить противник.

2. Умение считать территорию (1 балл)

После завершения партии необходимо подсчитать очки. Определите, сколько очков территории у белых и черных на представленной диаграмме (учебный пример).

3. Знание базового дзёсэки (1 балл)

Воспроизведите последовательность ходов одного из простых дзёсэки для угла 3-4.

4. Умение применять тактический прием (1 балл)

Белые ходят. Примените тактический прием «сэмнай» для получения преимущества в локальной борьбе.

5. Умение оценивать жизнеспособность группы (1 балл)

Проанализируйте предложенную позицию. Является ли группа черных камней в центре живой? Обоснуйте свой ответ, указав последовательность ходов.

Результаты итоговой аттестации

№	ФИО	Высокий уровень (8–10 балл.)	Средний уровень (5–7 балл.)	Низкий уровень (0–4 балл.)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Аннотация

Программа «Го» рассчитана на обучающихся системы дополнительного образования в возрасте 11–17 лет. По содержательной направленности является физкультурно-спортивной, по форме организации – групповой, по времени реализации рассчитана на 1 год обучения – 50 часов.

Целью программы «Го» является развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, через овладение навыками игры в Го.

Данная программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического опыта педагога, что даёт возможность обучающимся не только получить стартовый уровень знаний игры го в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

Обучаясь по данной программе, обучающиеся познакомятся с историей игры го, биографией великих игроков в го, освоят теоретические основы игры, приобретут практический опыт игры в го.