

Департамент образования администрации Города Томска
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи г. Томска

ПРИНЯТА
на заседании Методического совета
протокол № 3
от «21» августа 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ ДО ДТДИМ
_____ А.В. Гайфулин
приказ от «21» августа 2026 г. № 462

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат 6D6E4106F0FFBD6238FDD5059A79C524
Действителен с 06.08.2026 по 30.10.2027
Владелец МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И
МОЛОДЕЖИ Г. ТОМСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«ИГРА ГО: ПОГРУЖЕНИЕ»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст: 8–11 лет

Объём: 95 ч.

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: стартовый

Разработчик:

Абрамова Лидия Валерьевна,
педагог дополнительного образования

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Название разделов	Номера страниц
1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план	5
3.	Календарный учебный график	10
4.	Содержание программы	10
5.	Воспитание	16
6.	Планируемые результаты	17
7.	Ресурсное обеспечение	18
8.	Нормативные документы и список литературы	19

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее – дополнительная общеразвивающая программа/ДОП/программа) «Игра го: погружение» ориентирована на работу с детьми в области интеллектуального развития и стратегического мышления через обучение игре го и участие в турнирах.

В результате освоения программы дети будут знать правила игры, базовую терминологию и основы этикета го, уметь применять изученные стратегии в партиях на досках разных размеров, научатся анализировать свои партии, записывать их и участвовать в турнирах с соблюдением регламента.

Краткая характеристика видов деятельности и состава программы

Направленность программы – физкультурно-спортивная, так как го является официальным видом спорта, включённым во Всероссийский реестр видов спорта, и предполагает систематическую тренировочную и соревновательную деятельность, развитие психофизиологических качеств, эмоционально-волевой сферы и социализацию детей через спортивную подготовку и участие в турнирах.

Программа разработана в соответствии с Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, утверждённым приказом МАОУ ДО ДТДиМ от «29» июля 2026 г. № 424

Цель программы: формирование у обучающихся базовых знаний, умений и навыков игры в го как официального вида спорта, развитие стратегического мышления, психофизических качеств и социализация через тренировочную и соревновательную деятельность.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с правилами игры го, базовой терминологией и спортивным этикетом;
- обучить основам стратегии на всех стадиях партии (фусэки, тьюбан, йосэ);
- сформировать навыки записи и анализа партий (ведение кифу);
- подготовить к участию в соревнованиях с соблюдением регламента и контроля времени.

Развивающие:

- развивать логическое, стратегическое и пространственное мышление;
- развивать внимание, память, усидчивость и способность к самоанализу;
- развивать психофизиологические качества (концентрацию внимания, стрессоустойчивость, скорость принятия решений);
- развивать коммуникативные навыки через игру в парах и командных форматах;
- развивать эмоционально-волевую сферу: умение достойно принимать победу и поражение, контролировать эмоции в соревновательной обстановке.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к сопернику, соблюдение спортивного этикета и принципов честной игры;
- воспитывать дисциплинированность, ответственность за свои решения и самоконтроль;
- формировать навыки сотрудничества и взаимопомощи в командных форматах;
- воспитывать бережное отношение к спортивному инвентарю и оборудованию.

Адресат программы: дети 8-10 лет (3-4 класс), проявляющие интерес к интеллектуальным видам спорта и стратегическому мышлению. Базовых знаний по го не требуется – программа рассчитана на обучение с нуля. Важны познавательная мотивация, усидчивость, готовность к анализу собственных ошибок и умение работать в коллективе. Учитываются возрастные особенности: формирование произвольного внимания, развитие логического мышления, потребность в общении и признании среди сверстников.

Особенности набора детей в группу: набор свободный, без предварительного тестирования и специального отбора. Дополнительный набор на второй год обучения (базовый уровень) допускается по итогам собеседования, демонстрирующего освоение программы стартового уровня.

Количество обучающихся в группе 8-12 человек.

Актуальность программы обусловлена необходимостью выполнения положений Концепции развития детско-юношеского спорта в Российской Федерации до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 28 декабря 2021 г. № 3894-р), требующей обновления содержания образовательных программ по физической культуре и спорту с учётом интересов детей, семьи, общества и государства. Го как интеллектуальный вид спорта (включён во Всероссийский реестр видов спорта) является эффективным средством развития стратегического мышления, аналитических способностей и психологической устойчивости, соответствует запросу родителей и государственной политике в сфере дополнительного образования (Федеральный закон от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»).

Отличительные особенности ДОП – программа построена по модульному принципу, что позволяет гибко адаптировать содержание под уровень освоения обучающимися. Предусмотрено использование игровых серверов и приложений для анализа партий как элемента тренировочного процесса. Программа включает адвент-календарь «Термины го» – игровую форму изучения терминологии в декабре, что повышает мотивацию и позволяет детям осваивать материал самостоятельно в игровом формате.

Педагогическая целесообразность программы обоснована сочетанием теоретических занятий с регулярной игровой и соревновательной практикой, что обеспечивает максимальную эффективность обучения и спортивной подготовки. Использование игровых, личностно-ориентированных и спортивно-тренировочных технологий позволяет учитывать возрастные особенности детей, поддерживать их мотивацию и создавать комфортную спортивно-образовательную среду. Поэтапное усложнение материала обеспечивает постепенное формирование навыков без перегрузки, соответствует принципам спортивной подготовки. Разбор собственных партий и работа над ошибками развивает рефлексию, аналитическое мышление и самостоятельность – качества, необходимые для успешной соревновательной деятельности.

Объём и срок освоения программы – общее количество учебных часов на весь период обучения – 95 часов. Программа рассчитана на 1 учебный год (стартовый уровень).

Форма обучения – очная.

Форма организации образовательного процесса

Основная форма организации обучения – учебно-тренировочное занятие, по группам. Другие формы проведения занятий: спортивная игра, соревнование, разбор партий, командная игра (в т.ч. рэнго), сеанс одновременной игры, викторина, творческое занятие.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Занятия проходят 2 раза в неделю: одно занятие продолжительностью 1 академический час, другое – 2 академических часа с перерывом 10 минут.

Продолжительность академического часа составляет 40 минут.

Между занятиями предусматривается обязательный перерыв 10 минут.

Основные ожидаемые результаты по итогам освоения программы обучающиеся освоят правила игры го как официального вида спорта, базовую терминологию и спортивный этикет; научатся играть на досках 9×9, 13×13 и 19×19, записывать и анализировать партии; получат навыки стратегического планирования в фусэки, тактической борьбы в тюбане и завершения игры в йосэ; научатся работать с игровыми часами и участвовать в соревнованиях с соблюдением полного регламента; разовьют усидчивость, концентрацию внимания, логическое и стратегическое мышление, психологическую устойчивость, умение достойно принимать победу и поражение, уважительное отношение к сопернику.

Формами определения итогов реализации программы являются спортивные

соревнования, внутренние турниры, дневники достижений, портфолио партий (записанные кифу с комментариями).

Формами (методами) определения результативности программы является педагогическое наблюдение, анализ результатов соревновательной деятельности (качество партий, динамика спортивных результатов), опросы и беседы с детьми, отзывы родителей, участие в соревнованиях различного уровня, анализ записанных партий с оценкой прогресса, рейтинг детей согласно их уровню (полученный на официальных соревнованиях).

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения						Краткое содержание раздела/ Форма контроля
№ п/п	Название раздела/модуля/темы	Количество часов			Планируем ая дата	
		теор ия	практ ика	всего		
1.	Раздел 1. «Введение в образовательную программу»	1	2	3		Знакомство с программой, правилами ТБ, организацией рабочего места, правилами и этикетом го, практика игры на маленькой доске.
1.1.	Тема «Знакомство с атари-го»	0,5	0,5	1	16.09.2026	Беседа, игровая практика
1.2.	Тема «Правила и этикет го»	0,5	1,5	2	19.09.2026	Беседа, игровая практика
2.	Раздел 2. «Виды досок. Игра на средней и большой досках. Фусэки»	2	4	6		Разбор разницы размеров досок в рамках начальной стадии игры.
2.1.	Тема «Виды досок»	0,5	0,5	1	23.09.2026	Опрос, игровая практика
2.2	Тема «Фусэки – начальная стадия игры»	0,5	1,5	2	26.09.2026	Опрос, игровая практика
2.3	Тема «Ключевые отличия фусэки на досках разных размеров»	0,5	0,5	1	30.09.2026	Опрос, игровая практика
2.4	Тема «Игра на большой доске»	0,5	1,5	2	03.10.2026	Опрос, игровая практика
3.	Раздел 3. «Формы»	3	6	9		Простые и сложные формы, их расположение на доске. Формы, которые считаются хорошими и плохими. Переконцентрация.
3.1.	Тема «Простые формы»	0,5	0,5	1	07.10.2026	Опрос, игровая практика
3.2.	Тема «Сложные формы как совокупности простых»	0,5	1,5	2	10.10.2026	Тест, игровая практика

3.3.	Тема «Линии на большой доске»	0,5	0,5	1	14.10.2026	Тест, игровая практика
3.4.	Тема «Где лучше располагать формы на доске?»	0,5	1,5	2	17.10.2026	Опрос, игровая практика
3.5.	Тема «Как испортить форму? Переконцентрация»	0,5	0,5	1	21.10.2026	Фронтальный опрос
3.6.	Тема «Формы, которые используются в фусэки»	0,5	1,5	2	24.10.2026	Опрос, игровая практика
4.	Раздел 4. «Джосэки»	3,5	7,5	11		Стандартные варианты игры в углах, обеспечивающие примерно равную позицию игрокам
4.1.	Тема «Что такое джосэки? Понятие баланса при розыгрыше угла»	0,5	1,5	2	07.11.2026	Опрос, игровая практика
4.2.	Тема «Вторжение в сан-сан»	0,5	0,5	1	11.11.2026	Фронтальный опрос
4.3.	Тема «Защита хоси»	0,5	1,5	2	14.11.2026	Опрос, игровая практика
4.4.	Тема «Классический ход комоку. Высокий и низкий вариант атаки»	0,5	0,5	1	18.11.2026	Фронтальный опрос
4.5.	Тема «Хасами. Базовое джосэки с зажиманием камня соперника»	0,5	1,5	2	24.11.2026	Опрос, игровая практика
4.6.	Тема «Ошибки в джосэки. Что будет, если не соблюдать правила джосэки?»	0,5	0,5	1	25.11.2026	Фронтальный опрос
4.7.	Тема «Закрепление и проверка знаний изученных джосэки»	0,5	1,5	2	29.11.2026	Контрольная работа, игровая практика
5.	Раздел 5. «Терминологический интенсив “Календарь го”»	3	6	9		Интерактивный адвент-практикум. Направлен на систематизацию теоретических знаний и расширение понятийного аппарата учащихся через ежедневные микро-задания.
5.1.	Тема «Статусы групп. Решение и разбор задач на жизнь и смерть группы»	0,5	0,5	1	02.12.2026	Фронтальный опрос

5.2.	Тема «Принцип инициативы: сентэ и готэ. Искусство тэнуки»	0,5	1,5	2	05.12.2026	Опрос, игровая практика
5.3.	Тема «Особые ситуации на доске: сэки и правило ко-борьбы»	0,5	0,5	1	09.12.2026	Фронтальный опрос
5.4.	Тема «Рэнго»	0,5	1,5	2	12.12.2026	Опрос, игровая практика
5.5.	Тема «Тройное ко и вечная жизнь»	0,5	0,5	1	16.12.2026	Фронтальный опрос
5.6.	Тема «Терминология, связанная с этикетом го»	0,5	1,5	2	19.12.2026	Визуальный диктант, игровая практика
6.	Раздел 6. «Серверы для игры го»	1,5	2,5	4		Знакомство с электронными ресурсами для игры в го дома, в том числе на каникулах.
6.1.	Тема «Серверы: OGS, KGS, Fox Go Server, Спутник Го»	0,5	0,5	1	23.12.2026	Фронтальный опрос
6.2.	Тема «Разбор партий, сыгранных на сервере. Приложения для анализа партий»	0,5	1,5	2	26.12.2026	Опрос, игровая практика
6.3.	Тема «Праздник “День го” 5 января и его происхождение. Подведение итогов календарного года и задания на каникулы»	0,5	0,5	1	30.12.2026	Творческая встреча
7.	Раздел 7. «Тюбан. Способы записи партий. Сэки»	4	8	12		Разбор средней стадии игры, важные моменты. Кифу как способ записи партий и электронные приложения. Сэки при подсчёте очков по японским правилам.
7.1.	Тема «Тюбан»	0,5	0,5	1	13.01.2027	Фронтальный опрос
7.2.	Тема «Когда заканчивается фусэки и начинается тюбан?»	0,5	1,5	2	16.01.2027	Опрос, игровая практика
7.3.	Тема «Какие инструменты для записи партий существуют?»	0,5	0,5	1	20.01.2027	Фронтальный опрос
7.4.	Тема «Печатные кифу для записи партий»	1	3	4	23.01.2027; 30.01.2027	Опрос, игровая практика
7.5.	Тема «Разбор партий учеников»	1	1	2	27.01.2027; 03.02.2027	Фронтальный опрос

7.6.	Тема «Сэки при подсчёте очков»	0,5	1,5	2	06.02.2027	Опрос, игровая практика
8.	Раздел 8. «Йосэ – завершающая стадия игры»	3	6	9		Разбираем, как правильно завершить игру и извлечь максимальную выгоду из своих ходов.
8.1.	Тема «Когда заканчивается тубан начинается йосэ?»	0,5	0,5	1	10.02.2027	Фронтальный опрос
8.2.	Тема «Сэнтэ и готэ в йосэ»	0,5	1,5	2	13.02.2027	Опрос, игровая практика
8.3.	Тема «Стоимость хода»	0,5	0,5	1	17.02.2027	Фронтальный опрос
8.4.	Тема «Прыжок обезьяны»	0,5	1,5	2	20.02.2027	Опрос, игровая практика
8.5.	Тема «Когда стоит пасовать?»	0,5	0,5	1	24.02.2027	Фронтальный опрос
8.6.	Тема «Завершение партии и подсчёт очков»	0,5	1,5	2	27.02.2027	Контрольная работа, игровая практика
9.	Раздел 9. «Вариации игры го»	3,5	6,5	10		Разбираем более игровые варианты, основанные на игре го, но имеющие элемент случайности, или иные варианты для разнообразия в тренировках и развития конкретных качеств, например, память и фокусировку внимания.
9.1.	Тема «Вэйци или китайские правила подсчёта очков»	0,5	0,5	1	03.03.2027	Фронтальный опрос
9.2.	Тема «Игра одним цветом»	0,5	1,5	2	06.03.2027	Опрос, игровая практика
9.3.	Тема «40 камней»	0,5	0,5	1	10.03.2027	Фронтальный опрос
9.4.	Тема «Слепое го»	0,5	1,5	2	13.03.2027	Опрос, игровая практика
9.5.	Тема «Данго»	0,5	0,5	1	17.03.2027	Фронтальный опрос
9.6.	Тема «Гэмпэй: путь территории»	0,5	1,5	2	20.03.2027	Опрос, игровая практика
9.7.	Тема «Йосэ-карточки»	0,5	0,5	1	24.03.2027	Опрос, групповая работа
10.	Раздел 10. «Соревнования по го. Подготовка, участие»	4	8	12		Изучение важных нюансов турнирной игры: работа с часами, правила поведения. Непосредственный опыт участия в соревнованиях.
10.1.	Тема «Контроль времени»	0,5	0,5	1	07.04.2027	Фронтальный опрос

10.2.	Тема «Нигири и правила поведения за игровой доской»	0,5	1,5	2	10.04.2027	Опрос, игровая практика
10.3.	Тема «Регламент соревнований»	0,5	0,5	1	14.04.2027	Фронтальный опрос
10.4.	Тема «Правила поведения в игровом зале»	0,5	1,5	2	17.04.2027	Опрос, игровая практика
10.5.	Тема «Поведение в спорных ситуациях»	0,5	0,5	1	21.04.2027	Фронтальный опрос
10.6.	Тема «Внутренний турнир»	0,5	1,5	2	24.04.2027	Проведение турнира внутри группы
10.7.	Тема «Присуждение рейтинга ФГР»	0,5	0,5	1	28.04.2027	Опрос, решение задач
10.8.	Тема «Участие в официальных соревнованиях ФГР»	0,5	1,5	2	02.05.2027	Участие в выездных соревнованиях
11.	Раздел 11. «Подведение итогов программы»	3,5	6,5	10		Рефлексия после турниров, общение посредством более игровых и командных форм го, награждение обучающихся грамотами о завершении обучения.
11.1.	Тема «Турнирная рефлексия»	0,5	0,5	1	04.05.2027	Беседа
11.2.	Тема «Работа над ошибками»	0,5	1,5	2	08.05.2027	Опрос, разбор реальных ситуаций
11.3.	Тема «Командное го»	0,5	0,5	1	11.05.2027	Опрос, игровая практика
11.4.	Тема «Игры с заданиями»	0,5	1,5	2	15.05.2027	Опрос, игровая практика
11.5.	Тема «Викторина по пройденному материалу»	0,5	0,5	1	18.05.2027	Викторина
11.6.	Тема «Сеанс одновременной игры»	0,5	1,5	2	22.05.2027	Игровая практика
11.7.	Тема «Оценка результатов»	0,5	0,5	1	25.05.2027	Итоговая беседа
	ИТОГО	32	63	95		

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Всего учебных часов	Всего занятий в неделю
1 г.о.	14.09.2026	23.05.2027	32	63	95	1 раз в неделю по 40 мин и 1 раз в неделю 2 занятия по 40 минут. Всего 2 раза в неделю

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

Раздел 1. Введение в образовательную программу (3 часа):

Знакомство с атари-го (1 час)

Теория (0,5ч.) История возникновения атари-го как упрощённой версии го для обучения детей. Базовые правила: ходы по очереди, захват камней, цель игры.

Практика (0,5ч.) Первая игровая сессия на доске 9×9 с минимальными правилами, освоение механики взятия камней.

Правила и этикет го (2 часа)

Теория (0,5ч.) Полные правила игры: очередность хода, запрет на повторение позиции (ко), способы завершения партии. Основы поведения за доской: приветствие, тишина, уважение к сопернику.

Практика (1,5ч.) Отработка правил в мини-партиях с акцентом на корректное объявление «атари» и соблюдение этикетных норм.

Раздел 2. Виды досок. Игра на средней и большой досках. Фусэки (6 часов):

Виды досок (1 час)

Теория (0,5ч.) Размеры досок: 9×9, 13×13, 19×19. Особенности каждой: скорость игры, сложность стратегии.

Практика (0,5ч.) Сравнительная игра: дети играют одну партию на 9×9 и одну на 13×13, фиксируя ощущения от разницы плотности камней.

Фусэки – начальная стадия игры (2 часа)

Теория (0,5ч.) Понятие фусэки как стадии расстановки камней в углах и на сторонах. Ключевые точки: хоси (звёздные пункты), комоку, сан-сан.

Практика (1,5ч) Игровое упражнение: каждый делает первые 10 ходов на пустой доске, затем групповое обсуждение, чья расстановка эффективнее.

Ключевые отличия фусэки на досках разных размеров (1 час)

Теория (0,5ч.) Как меняется стратегия на 9×9 (борьба за центр) и на 19×19 (важность углов и сторон).

Практика (0,5ч) Две короткие партии: одна с акцентом на углы, другая — на центр, сравнение результатов.

Игра на большой доске (2 часа)

Теория (0,5ч.) Адаптация навыков с малых досок на 19×19: больше пространства, больше возможностей для манёвра.

Практика (1,5ч) Полноценная партия на 19×19 в парах с упором на применение изученных фусэки-ходов.

Раздел 3. Формы (9 часов):

Простые формы (1 час)

Теория (0,5ч.) Определение формы как эффективного расположения группы камней. Примеры: «икентоби», «никентоби», «косуми» и др.

Практика (0,5ч.) Построение заданных форм на доске по образцу, проверка устойчивости каждой.

Сложные формы как совокупности простых (2 часа)

Теория (0,5ч.) Как комбинируются несколько простых форм в одной группе. Примеры: «пасть тигра», «голова лошади», «голова собаки», «голова кошки» и др.

Практика (1,5ч) Игра, где каждый ход должен улучшать форму своей группы; разбор после партии.

Линии на большой доске (1 час)

Теория(0,5ч.) Первая, вторая, третья линии и их значение: линии территории (низ) и линии влияния (верх).

Практика (0,5ч) Упражнение: определить по готовой позиции, какая линия даёт больше очков.

Где лучше располагать формы на доске? (2 часа)

Теория (0,5ч.) Связь формы с позицией на доске: угловые формы против центральных, их сильные и слабые стороны.

Практика (1,5ч) Задание: в каждой партии играть с разной стратегией размещения форм (только углы / только сторона).

Как испортить форму? (1 час)

Теория(0,5ч.) Типичные ошибки: слабые связи, переконцентрация.

Практика (0,5ч) Анализ «плохих» позиций и поиск лучшего хода для исправления ситуации.

Формы, которые используются в фусэки (2 часа)

Теория (0,5ч.) Стандартные угловые формы, стандартные формы на сторонах. Учёт возможных ответов противника.

Практика (1,5ч) Повторение фусэки с обязательным использованием изученных форм, фиксация результата.

Раздел 4. Джосэки (11 часов)

Что такое джосэки? Понятие баланса при розыгрыше угла (2 часа)

Теория (0,5ч.) Джосэки как стандартная последовательность ходов в углу, дающая равный результат для обеих сторон.

Практика (1,5ч) Розыгрыш 2-3 базовых джосэки с разбором: кто получил территорию, кто – влияние.

Вторжение в сан-сан (1 час)

Теория(0,5ч.) Когда и зачем вторгаться в угол противника на пункт 3-3. Последствия для обеих сторон.

Практика (0,5ч) Разбор конкретной позиции: вторжение в сан-сан при хоси соперника.

Защита хоси (2 часа)

Теория (0,5ч.) Варианты усиления своего хоси-камня: примыкание, ход в сторону, комбинации с соседними ходами.

Практика (1,5ч) Игра с акцентом: каждый игрок должен защитить свой хоси в течение первых 20 ходов.

Классический ход комоку. Высокий и низкий вариант атаки (1 час)

Теория(0,5ч.) Особенности комоку: баланс между территорией и влиянием. Высокий ход (на 4-й линии) и низкий (на 3-й).

Практика (0,5ч) Сравнительный разбор двух партий с разными вариантам.

Хасами. Базовое джосэки с зажиманием камня соперника (2 часа)

Теория (0,5ч.) Хасами как атакующий ход, зажимающий камень противника между двух своих. Базовый розыгрыш.

Практика (1,5ч) Партии с обязательным применением хасами в углах.

Ошибки в джосэки. Что будет, если не соблюдать правила джосэки? (1 час)

Теория(0,5ч.) Типичные отклонения от стандарта и как они наказываются (потеря территории или инициативы).

Практика (0,5ч) Игра с намеренными ошибками: учитель показывает неверный ход, дети ищут наказание.

Закрепление и проверка знаний изученных джосэки (2 часа)

Теория (0,5ч.) Обобщающая таблица: какие джосэки изучены, их названия и назначение.

Практика (1,5ч) Тест-игра: учитель называет джосэки, дети воспроизводят последовательность на доске.

Раздел 5. Терминологический интенсив “Календарь го” (9 часов):

Статусы групп. Решение и разбор задач на жизнь и смерть группы (1 час)

Теория (0,5ч.) Понятия «живая» и «мёртвая» группы. Критерии: наличие двух глаз.

Практика (0,5ч.) Решение 3-4 задач на доске: определить, выживет ли группа при ходе соперника.

Принцип инициативы: сентэ и готэ. Искусство тэнуки (2 часа)

Теория (0,5ч.) Сэнтэ (ход, требующий обязательного ответа) и готэ (ответ необязателен). Тэнуки – игнорирование хода соперника.

Практика (1,5ч) Игра с подсчётом сэнтэ-ходов: побеждает тот, кто сделал больше инициативных ходов.

Особые ситуации на доске: сэки и правило ко-борьбы (1 час)

Теория(0,5ч.) Сэки – ситуация взаимного выживания без захвата. Правило ко – запрет на немедленный повтор.

Практика (0,5ч) Разбор примеров сэки и ко из реальных партий.

Рэнго (2 часа)

Теория (0,5ч.) Рэнго как командная игра: два игрока за одну сторону, ходят по очереди. Стратегия согласования.

Практика (1,5ч) Сессия рэнго: команды из 2-3 человек играют друг против друга.

Тройное ко и вечная жизнь (1 час)

Теория(0,5ч.) Определение тройного ко как ничейной ситуации. Вечная жизнь – повторение без возможности захвата.

Практика (0,5ч) Построение на доске позиции с вечной жизнью и поиск выхода.

Терминология, связанная с этикетом го (2 часа)

Теория (0,5ч.) Список ключевых японских терминов, связанных с этикетом го (пожелание хорошей игры, как это делают в Японии).

Практика (1,5ч) Проведение партий с использованием терминологии, учитель фиксирует корректность.

Раздел 6. Серверы для игры го (4 часа):

Серверы: OGS, KGS, Fox Go Server, Спутник Го (1 час)

Теория (0,5ч.) Обзор популярных платформ для игры онлайн: особенности интерфейса, рейтинговая система.

Практика (0,5ч.) Регистрация (демонстрация учителем) и навигация по OGS.

Разбор партий, сыгранных на сервере. Приложения для анализа партий (2 часа)

Теория (0,5ч.) Как использовать ИИ-ассистенты для проверки ошибок.

Практика (1,5ч) Разбор партий учеников, сыгранных онлайн на сервере (с использованием ИИ-ассистента).

Праздник “День го” 5 января и его происхождение. Подведение итогов календарного года и задания на каникулы (1 час)

Теория(0,5ч.) История праздника, традиции го в Азии.

Практика (0,5ч) Подведение итогов адвент-календарей. Создание открыток на предстоящий праздник.

Раздел 7. Тюбан. Способы записи партий. Сэки (12 часов):

Тюбан (1 час)

Теория (0,5ч.) Тюбан как срединная стадия игры, где происходит основная борьба за группы.

Практика (0,5ч.) Опознавание тюбана в готовых партиях (указать момент перехода).

Когда заканчивается фусэки и начинается тюбан? (2 часа)

Теория (0,5ч.) Критерии перехода: активные столкновения групп, отсутствие свободных углов.

Практика (1,5ч) Сыграть партию с фиксацией хода, после которого «начался тюбан».

Какие инструменты для записи партий существуют? (1 час)

Теория(0,5ч.) Бумажные кифу, приложения и серверы, формирующие файлы формата SGF, видеофиксация.

Практика (0,5ч) Создание простой SGF-записи своей партии.

Печатные кифу для записи партий (4 часа)

Теория (1ч.) Структура печатной кифу: номера ходов, координаты, комментарии.

Практика (3ч) Дети записывают по 2 свои партии в печатные бланки с комментариями к ошибкам.

Разбор партий учеников (2 часа)

Теория(1ч.) Принципы анализа: выделить 3 сильных и 3 слабых хода в партии.

Практика (1ч) Групповой разбор двух партий учеников с обратной связью от учителя.

Сэки при подсчёте очков (2 часа)

Теория (0,5ч.) Как считается сэки в японских и китайских правилах.

Практика (1,5ч) Решение задач на подсчёт очков в сэки-позициях.

Раздел 8. Йосэ – завершающая стадия игры (9 часов):

Когда заканчивается тюбан начинается йосэ? (1 час)

Теория (0,5ч.) Признаки йосэ: границы групп определены, ходы приносят небольшой прирост территории.

Практика (0,5ч.) В готовой партии отметить ход, с которого началось йосэ.

Сэнтэ и готэ в йосэ (2 часа)

Теория (0,5ч.) В конце игры сэнтэ-ходы особенно ценны, так как каждый сэнтэ даёт дополнительную территорию.

Практика (1,5ч) Игра с фокусом на йосэ: выигрывает тот, кто совершит больше сэнтэ-ходов в завершающей стадии партии.

Стоимость хода (1 час)

Теория(0,5ч.) Очки, которые приносит каждый ход в йосэ (большие, средние, маленькие ходы).

Практика (0,5ч) Упражнение на оценку стоимости 3-4 предложенных ходов.

Прыжок обезьяны (2 часа)

Теория (0,5ч.) Йосэ-приём «прыжок обезьяны» – вторжение на линию соперника для уменьшения его территории.

Практика (1,5ч) Партии с заданием, где каждый должен применить «прыжок обезьяны» хотя бы один раз.

Когда стоит пасовать? (1 час)

Теория(0,5ч.) Пас как признак завершения игры: когда все выгодные ходы сделаны.

Практика (0,5ч) Анализ позиции: нужно определить, есть ли ещё ход, приносящий очки, или можно пасовать.

Завершение партии и подсчёт очков (2 часа)

Теория (0,5ч.) Процедура подсчёта очков по японским правилам.

Практика (1,5ч) 1-2 партии с обязательным подсчётом очков и записью результата.

Раздел 9. Вариации игры го (10 часов):

Вэйци или китайские правила подсчёта очков (1 час)

Теория (0,5ч.) Отличие китайских правил от японских.

Практика (0,5ч.) Одна партия, подсчитанная по китайским правилам для сравнения.

Игра одним цветом (2 часа)

Теория (0,5ч.) Вариант игры, где оба игрока используют камни одного (белого) цвета и должны запоминать свои ходы.

Практика (1,5ч) Партия в один цвет с ведением видеофиксации для отслеживания.

40 камней (1 час)

Теория(0,5ч.) Игра, где каждый игрок имеет запас из 40 камней. Цель – выставить камни на доску 9 на 9.

Практика (0,5ч) Практика игры в 40 камней. Получится несколько партий.

Слепое го (2 часа)

Теория (0,5ч.) Игра без доски, с использованием координат.

Практика (1,5ч.) Проба сыграть партию на пустой доске, на которой только видны координаты. Записывать ходы можно, ставить камни на доску – нет.

Данго (1 час)

Теория(0,5ч.) Использование карточек данго для партии на большой доске.

Практика (0,5ч) Пробная партия по правилам данго. Практика расположения форм на доске.

Гэмпэй: путь территории (2 часа)

Теория (0,5ч.) Знакомство с правилами и легендой настольной игры, с концепцией форы.

Практика (1,5ч) Игровая практика по командам.

Йосэ-карточки (1 час)

Теория (0,5ч.) Объяснение правил. Во всех позициях ход чёрных. Нужно сказать, какой ход (готэ, сэнтэ, обратное сэнтэ, двойное сэнтэ) и оценить его стоимость.

Практика (0,5ч) Групповая работа с обсуждением вариантов.

Раздел 10. Соревнования по го. Подготовка, участие (12 часов):

Контроль времени (1 час)

Теория (0,5ч.) Типы контроля: абсолют, основное время с бьеёми, часы Фишера.

Практика (0,5ч.) Тренировочная партия с часами (контроль 3+3 периода бьеёми по 30 секунд).

Нигири и правила поведения за игровой доской (2 часа)

Теория (0,5ч.) Нигири – процедура определения цвета при помощи горсти камней. Правила нахождения за игровой доской.

Практика (1,5ч) Отработка нигири и полного ритуала начала партии.

Регламент соревнований (1 час)

Теория(0,5ч.) Расписание. Регистрация участников. Объявление туров. Система проведения турнира.

Практика (0,5ч) Написание расписания идеального турнира.

Правила поведения в игровом зале (2 часа)

Теория (0,5ч.) Нормы поведения: тишина, установка часов, разрешение оппонента на запись партии, запись результата.

Практика (1,5ч) Имитация тура с соблюдением всех правил поведения.

Поведение в спорных ситуациях (1 час)

Теория(0,5ч.) Спортивный судья: кто он и зачем нужен?

Практика (0,5ч) Решение проблемных ситуаций (кто-то придумывает спорную ситуацию, кто-то в качестве спортивного судьи её решает).

Внутренний турнир (2 часа)

Теория (0,5ч.) Постановка целей турнира: не победа, а применение изученного.

Практика (1,5ч) Проведение 4 туров внутреннего турнира на досках 13 на 13 с судейством. Награждение.

Присуждение рейтинга ФГР (1 час)

Теория (0,5ч.) Что такое рейтинг ФГР, как он считается, какие турниры учитываются.

Практика (0,5ч.) Каждый рассчитывает свой примерный рейтинг по таблице.

Участие в официальных соревнованиях ФГР (2 часа)

Теория (0,5ч.) Техника безопасности на соревнованиях.

Практика (1,5ч.) Участие в соревнованиях.

Раздел 11. Подведение итогов программы (10 часов):

Турнирная рефлексия (1 час)

Теория (0,5ч.) Что такое рефлексия, почему важно анализировать свои эмоции после игры / соревнований.

Практика (0,5ч.) Каждый рассказывает 1 момент, который ему запомнился на турнире.

Работа над ошибками (2 часа)

Теория (0,5ч.) Классификация типовых ошибок: тактические, стратегические, психологические.

Практика (1,5ч) Разбор собственных партий и составление «карты ошибок».

Командное го (1 час)

Теория(0,5ч.) Формат командной игры: каждая команда обсуждает ходы, капитаны принимают решение.

Практика (0,5ч) Одна партия в командном формате.

Игры с заданиями (2 часа)

Теория (0,5ч.) Какие игры с заданиями бывают (первый ход в тен-ген, не ставить камни в фусэки на 1-2 линии, использовать агрессивную тактику).

Практика (1,5ч) Вытягивание листочков с индивидуальными заданиями на партию.

Викторина по пройденному материалу (1 час)

Теория(0,5ч.) Обзор ключевых тем программы в виде вопросов.

Практика (0,5ч) Командная викторина с очками за правильные ответы.

Сеанс одновременной игры (2 часа)

Теория (0,5ч.) Что такое сеанс одновременной игры.

Практика (1,5ч) Учитель играет против всех учеников одновременно на отдельных досках.

Оценка результатов (1 час)

Теория (0,5ч.) Критерии прогресса: количество сыгранных партий, улучшение уровня игры, получение официального рейтинга, освоение терминологии.

Практика (0,5ч.) Заполнение индивидуальных карточек достижений за год.

5. ВОСПИТАНИЕ

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Программой определены следующие воспитательные задачи:

1. Воспитывать усидчивость, терпение и умение анализировать свои ошибки через регулярную игровую практику и разбор партий.
2. Формировать уважительное отношение к сопернику, умение достойно принимать поражение и радоваться успехам других.
3. Развивать навыки сотрудничества и взаимопомощи при игре в парах и в команде.
4. Воспитывать бережное отношение к игровому инвентарю, уважение к правилам и традициям игры го как части мировой интеллектуальной культуры.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- Проявляет усидчивость и терпение при анализе сложных позиций, доводит партию до конца, умеет признавать и разбирать свои ошибки.
- Проявляет уважение к сопернику, соблюдает этикет го, радуется успехам товарищей, не проявляет агрессии при проигрыше.
- Умеет сотрудничать в парах и группах, обсуждать ходы, договариваться, соблюдать правила общения и поведения во время игры.
- Проявляет интерес к истории и традициям го, бережно относится к оборудованию, соблюдает дисциплину на занятиях и соревнованиях.

2. Формы и методы воспитания

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является учебное занятие, интегрированное с игровой деятельностью.

В воспитательной деятельности осуществляется педагогическое сопровождение личностного развития детей, создающее условия для реализации их субъектной позиции,

формирования гражданских, патриотических и нравственных качеств, развития их способностей и одарённости через реализацию воспитательного потенциала программы. Во взаимодействии с детьми отдаётся предпочтение использованию *бинарных методов воспитания*, когда действия педагога, призваны вызвать соответствующие действия ребенка, стимулирующие его самовоспитание. Бинарные методы воспитания воздействуют на сферы человека: интеллектуальную (убеждение – самоубеждение); предметно-практическую (воспитывающие ситуации – социальные пробы); мотивационную (стимулирование – мотивация); эмоциональную (внушение – самовнушение); волевую (требование – упражнение); саморегуляции (коррекция – самокоррекция); экзистенциальную (метод дилемм – рефлексия).

3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы в МАОУ ДО ДТДиМ, а также с учётом возрастных особенностей детей 8-10 лет (3-4 класс).

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению заданий по программе, а также за соблюдением этикета во время игры.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём:

- опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей) и после её завершения – для получения обратной связи об изменениях в поведении, мотивации и отношении ребёнка к интеллектуальным занятиям;

- опросов и бесед с детьми (итоговые исследования результатов реализации программы за полугодие, учебный год) – для выявления уровня заинтересованности, удовлетворённости и осознания значимости своих достижений;

- анализа игровой деятельности – наблюдение за динамикой прогресса в партиях, умением анализировать ошибки, проявлением инициативы и самостоятельности в разборах.

Анализ результатов воспитательной работы по программе не предусматривает определение уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, а направлен на получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания.

6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам освоения *стартового уровня* программы обеспечивается достижение обучающимися следующих результатов:

В области обучения

Знания:

- основные правила игры го: очередность хода, захват камней, правило ко, способы завершения партии;
- базовую терминологию: атари, фусэки, тубан, йосэ, джосэки, сэнтэ, готэ, сэки, хоси, комоку, сан-сан;
- виды досок (9×9, 13×13, 19×19) и их особенности;
- основы этикета го: приветствие, поведение за доской, нигири, фиксация результата;
- правила контроля времени в турнирных партиях.

Умения:

- делать ходы, соблюдая правила и этикет;
- распознавать и строить базовые формы (простые и сложные);
- разыгрывать изученные джосэки в углах;

- записывать партии с помощью печатных кифу;
- анализировать свои партии, находить ошибки;
- работать с игровыми часами;
- играть в различных форматах: индивидуально, в рэнго, с гандикапом.

Навыки:

- устойчивой игры на доске 9×9 и 13×13;
- базового стратегического планирования в фусэки;
- применения сэнтэ и готэ в тюбане;
- базовых приёмов йосэ (включая «прыжок обезьяны»);
- подсчёта очков по японским правилам;
- самостоятельного разбора сыгранной партии (выделение 3 сильных и 3 слабых ходов);
- работы на игровых серверах (OGS) в режиме тренировочных партий.

В области воспитания:

- проявляет усидчивость, терпение и способность анализировать свои ошибки;
- соблюдает этикет го, уважительно относится к сопернику, достойно принимает поражение;
- умеет сотрудничать при обсуждении ходов и в командных форматах (рэнго);
- бережно относится к игровому инвентарю и соблюдает дисциплину на занятиях.

7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Материально-техническое оснащение программы

Для реализации программы необходимо светлое помещение с удобными столами – не менее 5 шт. и стульями не менее 10 шт.

Оборудование:

- Шкафы для хранения досок, камней, учебной литературы, методических разработок – не менее 1 шт.;
- доска магнитная для демонстрации партий – не менее 1 шт.;
- наборы для игры го (доска + камни) – не менее 10 шт. (из них: доски 9×9 – 5 шт., 13×13 / 19×19 (двусторонние) – 5 шт.);
- чаши для камней – не менее 5 пар.

Инструменты:

- Карандаши простые не менее 10 шт.;
- ластик не менее 2 шт.

Материалы:

- бумага с кифу для записи партий не менее 100 шт.

Технические средства обучения:

- Проектор или экран – 1 шт.;
- компьютер или ноутбук – 1 шт.;
- колонка – 1 шт.;
- доступ к сети Интернет для работы на игровых серверах.

Учебно-методическое обеспечение программы:

- Электронные презентации по темам программы;
- видео-разборы партий профессионалов и учеников;
- сборники задач по го (базовый уровень);
- методические разработки для адвент-календаря «Термины го».

Педагогические технологии:

- Игровые технологии. Обеспечение заинтересованного восприятия детьми изучаемого материала через игровые форматы (партии, турниры, рэнго). Мобилизация мыслительных, эмоциональных и волевых сил детей.

- Личностно-ориентированные технологии. Создание атмосферы сотрудничества, взаимопомощи и уважения к сопернику. Создание условий для становления и развития личности ребенка через анализ собственных ошибок и достижений.
- Технология сотрудничества. Организация совместной деятельности детей в парах и микрогруппах при разборе партий, игре в рэнго и командных игр. Формирование навыков взаимопомощи и умения договариваться.
- Информационно-коммуникационные технологии. Использование электронных презентаций, видео-разборов, игровых серверов и приложений для анализа партий.

8. НОРМАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ И СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. от 31.07.2025).
2. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
3. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
4. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в ред. распоряжений Правительства Российской Федерации от 15.05.2023 № 1230-р, от 21.10.2024 № 2963-р, от 01.07.2025 № 1745-р).
6. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей утв. приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 г. №467 (с изм. на 21 апреля 2023 года).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.08.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 1 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
11. Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 №АБ-3935/06 «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны».

Локальные нормативные акты МАОУ ДО ДТДиМ:

1. Устав МАОУ ДО ДТДиМ (утвержден начальником департамента образования администрации Города Томска 10 февраля 2015 г., с изм. от 10.12.2019, от 03.03.2021).
2. Методические рекомендации МАОУ ДО ДТДиМ по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ дополнительного образования.
3. Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся МАОУ ДО ДТДиМ (утв. приказом МАОУ ДО ДТДиМ от 23.09.2021 №311).
4. Положение о режиме занятий МАОУ ДО ДТДиМ (утв. приказом МАОУ ДО ДТДиМ от 23.09.2021 №311).
5. Положение о порядке выдачи документа об обучении лицам, освоившим образовательную программу МАОУ ДО ДТДиМ (утв. приказом МАОУ ДО ДТДиМ от 23.09.2021 №311).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Барахсанов, В. П. Использование технологии онлайн-обучения в организации занятий по игре го (бадук) / В. П. Барахсанов // Кочневские чтения : Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции. – Якутск : Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, 2021. – С. 159-164.
2. Бобырев, Н. Д. История развития интеллектуальных видов спорта в Татарстане: шахматы, шашки, го / Н. Д. Бобырев, Р. Ш. Максutow // Развитие современной науки и технологий в условиях трансформационных процессов : Сборник материалов IX Международной научно-практической конференции. – Москва : Печатный цех, 2023. – С. 40-47.
3. Грязнов, С. А. Игра Го как симбиоз логики и стратегического мышления / С. А. Грязнов, И. В. Николаева // Спортивные игры в физическом воспитании, рекреации и спорте : Материалы XIX Международной научно-практической конференции. – Смоленск : Смоленский государственный университет спорта, 2025. – С. 105-108.
4. Дизер, Г. О. Отражение различных аспектов интеллектуальной игры го в исследованиях отечественных ученых / Г. О. Дизер // Ratio et Natura. – 2025. – № 2(14).
5. Захарова, Н. Г. О реализации проекта «Круглогодичная школа интеллектуальной игры го в Чурапчинском улусе (районе) рс(Якутия)»: достигнутые результаты и качественные изменения целевой группы / Н. Г. Захарова // Физическая культура, спорт, наука и образование : Сборник материалов IX Всероссийской научно-практической конференции. – Чурапча : Чурапчинский государственный институт физической культуры и спорта, 2025. – С. 102-105.
6. Колпаков, П. А. Мастер-класс по игре Го как новая форма использования интеллектуальных игр для достижения личностных результатов, обеспечивающих адаптацию учащегося к изменяющимся условиям социальной среды / П. А. Колпаков, Я. А. Ким // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2022. – № 12-2(75). – С. 197-201.
7. Назаров, А. И. Применение настольной игры го для развития стратегического мышления / А. И. Назаров // Психологические и педагогические исследования в контексте междисциплинарных исследований : сборник научных статей. – Ульяновск : ИП Кеньшенская Виктория Валерьевна (издательство "Зебра"), 2024. – С. 116-120.
8. Назаров, А. И. Создание тренажера по развитию стратегического мышления на основе игры го / А. И. Назаров // Современные технологии и инновационные решения в области технических наук : сборник научных статей. – Москва : СИГМА, 2024. – С. 47-51.
9. Никитин, Б. П. Интеллектуальные игры. – Обнинск : Световид, 2009. – 216 с.
10. Олесов, Н. П. Интеллектуальная игра го (бадук) в Якутии / Н. П. Олесов // Народное

- образование Якутии. – 2024. – № 2(131). – С. 31-32.
11. Парадиев, И. А. Разработка редактора задач для игры го / И. А. Парадиев // Пространство современного региона: вызовы, трансформации, барьеры : Материалы II Всероссийской научно-практической конференции. – Москва : ООО АКТУАЛЬНОСТЬ.РФ, 2024. – С. 127-130.
 12. Рего, Е. В. Применение технологий искусственного интеллекта в тренировочном процессе в интеллектуальных видах спорта на примере игры го / Е. В. Рего, Д. С. Евтропова // Научное обозрение. Педагогические науки. – 2024. – № 4. – С. 16-20.
 13. Степанова, Т. А. Медико-биологические особенности и подготовка спортсменов в интеллектуальных видах спорта / Т. А. Степанова, А. В. Потатueva // Теория и практика физической культуры. – 2025. – № 6. – С. 101-103.
 14. Фейрбейрн, Д. Игра в Го : секреты блестящих побед / Д. Фейрбейрн, Джон Фейрбейрн ; пер. с англ. Т. М. Шуликовой. – Москва : Центрполиграф, 2010. – ISBN 978-5-227-02129-8.
 15. Филиппов, В. В. Цифровые технологии в системе обучения го / В. В. Филиппов, Т. В. Зборовская, Д. С. Донской // Цифровая трансформация физкультурного образования и сферы физической культуры и спорта : Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Ижевск : Удмуртский государственный университет, 2023. – С. 319-337.
 16. Чжао, Ц. Традиционные китайские настольные игры / Ц. Чжао // Диалог культур - диалог о мире и во имя мира : материалы X Международной студенческой научно-практической конференции. – Комсомольск-на-Амуре : Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет, 2019. – С. 327-330.
 17. Школа и производство : научно-методический журнал. – М. : Школа-Пресс, 1993. – № 2.
 18. Щербак, А. П. Опыт реализации Концепции развития шахматного образования в Ярославской области / А. П. Щербак // Физическая культура в школе. – 2024. – № 1. – С. 35-39.
 19. Щербак, А. П. Шахматы на занятиях внеурочной деятельности в школах Ярославской области / А. П. Щербак, Г. А. Уланова // Образовательная панорама. – 2024. – № 1(21). – С. 6-10.