



МАОУ «СОШ №32 им. Г. А. Сборщикова» г. Перми
МБУ СШ «Киокушинкай» г. Перми

極真流



**ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Го»
(3 года обучения)**

Составитель: Катаев Г. В.,
преподаватель игры го

Модифицированная программа « игра Го - школе» предназначена для обучающихся 1-4 годов обучения, составлена на основе программы « Панюкова Е.Л.» под редакцией Катаева Г.В. в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Программа «играГо - школе» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, нахождение общих моментов с жизненными ситуациями.

Обучение игре Го с самого раннего возраста помогает многим детям принимать правильные ситуационные решения , подтягивает в развитии отстающих, открывает дорогу к творчеству. Расширяет круг общения, дает возможность полноценного самовыражения,

Игра Го имеет глубокие исторические и философские корни. И каждый ребенок сможет найти в ней свой интерес. В начале обучения ребенок воспринимает ее именно как игру. Сейчас игра Го стала профессиональным видом спорта, а все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через игру Го в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке. Игра Го сочетает в себе элементы науки и искусства ,сама суть игры направлена на созидание и способна выработать у обучающихся положительные черты характера .

О социальной значимости игры Го, ее возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как наличие международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой игры Го, проведение мировых чемпионатов , многочисленных международных соревнований. Игра Го становится инструментом общения бизнесменов и топ-менеджеров крупных корпораций , все чаще серьезные компании используют базовые идеи и стратегии игры Го в бизнесе и политике.

Игра Го это не только игра, доставляющая детям много радости и удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности просчитывать комбинации в уме.

Игра в игра Го развивает наглядно-образное мышление, способствует формированию логического мышления, воспитывает усидчивость. вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально было подтверждено, что дети, занимающиеся логическими играми , лучше успевают в школе. Игра Го положительно влияет на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление. В школе происходят радикальные изменения личности: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению человека и наиболее полному

раскрытию его творческих способностей. Конфуций говорил о игре Го так: «Го учит человека жить».

Игра Го развивает комплекс наиважнейших качеств, что люди владеющие искусством игры имели особый социальный статус в Японии приближенные сёгуна, в Китае личный советник императора, и только в наше время игра Го стала обще доступна и одной из самых увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому данная программа направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре Го.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию, умение созидать и учитывать интересы других, при этом точно понимая границы своего жизненного пространства. Все эти качества формируются у игрока Го. Игра Го многогранна, она обладает огромным эмоциональным потенциалом, дарит «упоение борьбы», но и одновременно требует умения мобилизовать и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Игра Го сочетает в себе философию, искусство, науку и спорт. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, Го является большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре Го.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих *методических принципов:*

- *Принцип развивающей* деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- *Принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- *Принцип доступности*, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система *дидактических принципов:*

- *принцип психологической комфортности* - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса.
- *принцип минимакса* - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим

темпом:

- *принцип целостного представления о мире* - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- *принцип вариативности* - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- *принцип творчества* - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям Го, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Основные методы обучения:

Формирование логического мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- На начальном этапе преобладают *игровой, наглядный и репродуктивный методы*. Они применяются, при обучении правилам игры и знакомстве с базовыми формами.
- большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах партии, где основным методом становится *продуктивный*. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическими приемами ,вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении базовых форм (дзесеки, тесудзи) и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций в начале партии (фусеки) и середине (тюбане).
- При изучении теории и решении задач основным методом является *частично- поисковый*. Наиболее эффективно изучение теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок продельвает самостоятельно.
- На более поздних этапах в обучении применяется *творческий метод*, для совершенствования тактического мастерства учащихся .решение игровых задач ,или выживание на большой форе.
- *Метод проблемного обучения*. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный стиль игры .

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение задач, комбинаций ,изучение форм взаимодействия камней.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, дидактические материалы и игры способствующие запоминанию базовых форм и пониманию их эффективности .
- Участие в турнирах и соревнованиях.

игре Го максимально прост и доступен школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на *первом* году обучения ребенок делает первые шаги в мире Го. Учащиеся знакомятся с историей возникновения игры Го, с доской и камнями, учатся выполнять различные дидактические задания, изучают эффективные и неэффективные формы взаимодействия камней, изучают понятие жизни и смерти и условия необходимые для локального выживания группы, большое внимание уделяется ситуации ко - сильно обостряющей борьбу тактического плана. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес пословицы и поговорки о Го и высказывания философов Китая и Японии на тему Го. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, наблюдения, выводы, выявления закономерностей взаимодействия камней, они делают свои первые открытия на доске Го.

Содержание *второго* года обучения включает непосредственно обучение игре Го, освоение правил уже в игровом моменте, изучение терминологии Го, разбор партий мастеров Го уровня гроссмейстера и профессионала.

Третий - четвертый год обучения предполагают обучение с более индивидуальным подбором задач и игровой практики. В зависимости от индивидуальных особенностей обучающихся.

На занятиях используются, диаграммы задачи для самостоятельного решения, головоломки по темам, дидактические карты, ребусы, упрощенные формы развивающие тактические навыки, викторины и др., занятие которыми дает не только развитие в Го, но и навык переноса игровых стратегий в другие сферы жизни.

Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в игре Го.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Содержание практического раздела программы

Первый год обучения (36 часов из расчета 1 час в неделю)

1. Доска Го, камни, жизнь камня, степени свободы (дамэ)

Дидактические игры и задания

- Три вида досок 9, 13, 19 пересечений форовые точки, ход черных, фора.

- Жизнь и смерть камня и группы камней, подсчет степеней свободы.
 - Атака на камень ,соединение камней.
2. Группы камней , условия жизни и смерти групп. Выживание в углу доски, у края доски, в центре доски. *Дидактические игры и задания*
- Определение локальной территории , понятие глаза, жизнь и смерть группы
 - Необходимые условия для построения живой группы в углу доски, запоминаем формы, придумываем ассоциации
 - Необходимые условия для построения живой группы у края доски, запоминаем формы, придумываем ассоциации, находим аналогии с угловыми формами.
 - Необходимые условия для построения живой группы в центре доски, запоминаем формы, придумываем ассоциации, находим аналогии с изученными формами.
 - Плохие формы, точки атаки, условия возникновения плохих форм.
3. Необходимые условия выживания , понятие темпа, срочный ход, решение задач в один ход .
Дидактические игры и задания
- Сколько камней в ряд живут в углу, последовательность ходов, срочный ход
 - Сколько камней в ряд живут на стороне последовательность ходов, понятие темпа (сентэ)
 - Понятие не эффективных форм групп (плохие формы) условия выживания неэффективной группы.
4. Формы взаимодействия камней , формы распространения , атакующие формы, защитные формы, неэффективные формы, тяжелые формы (формы переконцентрации)
Дидактические игры и задания
- В процессе рассмотрения форм групп мы видим и различные формы взаимодействия камней , которые имеют свои назначения и классификацию.
 - Формы распространения камней закономерности , основные задачи
 - Атакующие формы - особенности применения, вторжение переход к защите, или построению.
 - Защитные формы – особенности применения , выбегание , не разрезаемые соединения , наращивание степеней свободы (дамэ)
 - Не эффективные формы – неправильное взаимодействие камней пустое (косуми) , пустой треугольник, использование как слабости противника .
 - Тяжелые формы – что является тяжелой формой , изъяны, какие преимущества вам дает тяжелая форма противника , как помочь создать тяжелую форму противнику .
 - Эффективное взаимодействие форм ,переход из одной формы в другую.
 - Построение групп на основе поставленных форм
 - .Удар по форме ,создание не эффективной группы противника .
 - "Ценность хода- четыре основных смысла.
 - " Цель партии – умение взять преимущество и эффективно удержать
 - Разбор ведется на средней доске, игра происходит на малой
- Дидактические игры и задания*
- Игра «точки » наработка тактических навыков , подсчет степеней свободы
 - Дидактические карты - противники по очереди вытягивают карты с формами и устанавливают их на доске по своему усмотрению, с максимальной эффективностью до момента розыгрыша партии. Данная игра развивает навык использования форм.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- Базовые термины игры Го: даме,сентэ, ко, атари, дамедзумари, фусеки, тюбан, ёсэ.

- Названия форм и взаимодействие камней: кэйма ,огэйма, бамба, боси, икентоби,миаи,моё, тесудзи,утикоми.
- правила хода и съедения камней.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на средней доске;
- играть и заканчивать партию без нарушений правил кодекса игры Го;
- решать элементарные задачи на жизнь и смерть в два хода.

Второй год обучения (36 часов иг расчета 1 час в неделю)

1. История игры Го . Зарождение ,первые упоминания в Китае развитие в Японии. От философии дао и трактатов Лао Дзы – до суперкомпьютера Альфаго. Чемпионы мира по Го и профессиональная лига.
2. Запись партии.
 - Знакомство с большой турнирной доской
 - ‘Форовые точки, игра на форе ,уравнивание сил соперников, практика выживания.
 - Определение фаз игры фусеки (начало), тюбан (середина), ёсэ (окончание). Их основные признаки и отличия.
3. Понятие (дзёсеки)-равный розыгрыш угла, начало партии(фусеки), камни влияния
 - Основные понятия (фусеки)-начало партии, камни влияния, направление розыгрыша партии.
 - Стратегия удержания преимущества, стратегия догоняющего.Черные удерживают и наращивают, белые догоняют и удерживают.
 - Переход от дзесеки к партии , сенте (темповое преимущество) как ход влияния .
4. (тюбан) - середина партии, переход от стратегических камней влияния к тактическим комбинациям - тесудзи, утикоми, сэмиай
 - Основные тесудзи Сите, гета , сан-сан, прыжок обезьяны., розыгрыш типовых ситуаций, партии с задачей применения максимального количества тесудзи.
 - Утикоми (прорыв)- задача используя адзи (слабости) противника вторгнуться в территорию, учебные партии с задачей максимально эффективно создать прорыв.
 - Сэмиай(борьба двух групп за выживание при дефиците дамэ. Розыгрыш учебных партий с созданием подобных ситуаций
5. (Ёсэ) –окончание партии, переход от тактической борьбы к фиксации территории, и использование адзи соперника , как рычаг построения своей территории и максимального ужатия территории соперника, ко борьба, сентэ-готэ ходы.
 - "Очень важный момент перейти от тактической борьбы сразу к максимальной фиксации очков, при этом сохраняя темп(сенте) и только после перейти к готэ ходам (ход с потерей темпа). Разбор партий с разными вариантами розыгрыша, оценкой стоимости ёсэ ходов.
 - Ко борьба(запрет повторения позиции следующим ходом), использование правила ко для обострения игры и максимального использования адзи противника. Рассмотрение игровых ситуаций , розыгрыш партий с задачей нанести максимальное количество ко ударов .

К концу второго года обучения дети должны знать:

- Три базовых дзесеки.
- четыре основных тесудзи.
- Ко борьбу

К концу второго года обучения дети должны уметь:

- записывать партию.
- Решать задачи в три хода
- применять изученные дзезеки и тесудзи в партии.
- оценить стоимость есэ хода.

- посчитать территорию по Японским правилам.

Третий год обучения (36 часов из расчета 1 час в неделю)

1. Изучение базовых дзесеки до десятого хода с вариантами дальнейшего розыгрыша. Построение моё (внутренней территории). Игра на максимальное стратегическое преимущество. Связка фусеки и тюбана (начала и середины игры) разбор партий игровых высокого уровня.

- Решение задач в четыре хода
- Изучение тесудзи профессионалов.
- Разбор партий высоких данов.
- Выиграть партию у игрока копирующего ваши ходы.

А' концу третьего года обучения дети должны знать:

- принципы взаимодействия фусеки и тюбана .
- правильно применять тесудзи.

А' концу третьего года обучения дети должны уметь:

- грамотно связывать все три фазы
- точно разыгрывать простейшие есэ

Четвертый год обучения (36 часов из расчета 1 час в неделю)

1 Изучение стилей игры атакующий, территориальный, последнее время машинный (счетный) .Выработка собственного стиля игры. Получение преимущества в есэ умение максимально эффективно проводить окончание партии. Блиц – закрепление навыков без потери качества .

- Разбор партий игроков разного стиля.
- Выявление характерных особенностей у каждого стиля.
- Выбор предпочитаемого стиля игры.
- Применение на практике выявленных характерных особенностей .

А' концу четвертого года обучения дети должны знать:

- Основные стили игры ;

А' концу четвертого года обучения дети должны уметь:

- Играть быстро без потери качества
- Двумя стилями с применением характерных особенностей

Примерное учебно-календарное планирование

Примерное учебно-календарное планирование
1 год обучения (36 часов)

№	Дата	Тема урока	Кол-во
Го доска и камни			
1		Го доска три вида досок 9,13,19 история создания	1
2		Форовые точки , жизнь и смерть камня	1
3		Жизнь и смерть группы камней	1
жизнь группы			
4		Построение по правилу запрещенного хода живой	1
5		Построение живой группы в углу , 6 камней	1
6		Построение живой группы на стороне 8 камней	1
7		Построение живой группы в центре 10 камней	1
8		Пять камней в ряд в углу, условия выживания	1
9		Семь камней в ряд у края доски , условия выживания	1
10		Последовательность ходов , срочный ход	1
		Формы взаимодействия камней, виды предназначение	1
12		Атакующие формы , основные принципы	1
		Кейма , назначение ,слабости	1
14		Огейма . назначение ,слабости	1
15		Косуми, назначение ,слабости	1
16		Икентоби. назначение ,слабости	1
17		Переход от атаки к построению или защите	1
18		Защитные формы, основные принципы	1
19		Бамба , назначение ,слабости	1
20		Ноби, назначение ,слабости	1
21		САГАРИ, назначение ,слабости	1
22		Пануки, назначение ,слабости	1
23		Переход от защитных форм к построению	1
Плохие формы			
24		Пустое косуми, слабости	1
25		Почтой треугольник, слабости	1
Тяжелые формы			
26		Определение тяжелой формы, количество даме меньше количества камней	1
27		Переконцентрация камней , не эффективное постановка камней	1
Переход от форм к группам			
28		Эффективное взаимодействие камней, быстрый переход к живой группе.	1
29		Удар по форме (накадэ) , выбивание глаз	1
30		Переход из одной формы в другую	1
31		Ценность хода , умение посчитать в партии	1
32		Три базовых принципа каждого хода – атака защита построение	1
33		Цель партии – не в разрушении ,а в удержании преимущества	1
34		Повторение пройденного материала	1
35		Турнир	
36		Разбор турнирных ашибок	

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов
Повторение			
1		Доски 9,13,19, условие жизни	1
2		Живые группы, в углу, на стороне, в центре,	1
3		Не эффективные группы	1
История			
4		История Го в России и СССР	1
5		Зарождение в Китае, развитие в Японии и Корее.	1
6		Новейшая история Альфаго, машина и человек	1
Знакомство с большей турнирной доской 19 на 19 пересечений			
7		Большая турнирная доска, форовые точки	1
8		Игра на форе, уравнивание сил соперников	1
9		Игра на форе, как тренировка выживания	1
10		Игра на форе как тренажер для отработки полученных навыков	1
Фазы игры			
11		На большей доске легко определяется три фазы игры	1
12		Начало (фусеки) – комбинации, цели	1
13		Роль черных в фусеки- удержать, нарастить	1
14		Роль белых в фусеки- догнать, отнять	1
Равная игра			
15		Равноценный розыгрыш угла (дзесеки),	1
16		Камни влияния, стратегические пункты доски	1
17		Стратегическое (сенте)- возможность большего хода	1
18		Умение правильно перейти от дзесеки к партии	1
Середина игры			
19		Тюбан середина игры, основные характеристики.	1
20		Тесудзи – локально выигрышный ход	1
21		Сите (лестница) - определение в чью пользу	1
22		Прыжок обезьяны- разновидности	1
23		Сан-сан(ход в угол три три)- варианты розыгрыша	1
24		Гета-ловушка для разрезающих камней, в каких случаях работает	1
25		Семияй- борьба двух групп за выживание, при дефиците степеней свободы (ламэ)	1
26		Утикоми – прорыв применяется, в тюбане и есэ варианты проывов	1
Окончание игры			
27		Ёсэ - окончание партии основные характеристики	1
28		Фиксация территории с угрозой вторжения дает	1
29		Сенте ходы – обязательная последовательность	1
30		Ко борьба – основные принципы	1
31		Готе ходы – обязательная последовательность	1
32		Подсчет стоимости ёсэ хода	1
33		Закрытие нейтральных пунктов	1
турнир			
34		Повторение материала, подготовка к турниру	1
35		Турнир	1
36		Разбор турнирных партий	1

3 год обучения (36 часов)

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов
ПОВТОРЕНИЕ и закрепление			
1		Доски 9,13, 19	1
Л		Съедение группы камней	1
3		Живые формы угол, сторона, центр	1
4		Плохие формы- автомобиль пирамид крест, жук	1
5		Основные атакующие формы	1
6		Основные формы защиты	1
7		Стадии игры , их характеристики	1
8		Фусеки	1
9		Тюбан	1
10		Ёсэ	
11		Дзесеки	1
12		Тесудзи	1
13		Ко борьба	1
14		Подсчет очков в партии	1
15		Сенте и готе ходы	1
16		Утикоми – прорыв территории соперника	1
17		Квалификационный турнир	1
18		Решение задач на жизнь и смерть в 4 хода	1
19		Разбор партии профессионалов	1
20		Игра на форе на выживание	1
21		.Решение задач на вторжение	1
22		Разбор партии профессионалов.	1
23		Парная игра	1
24		Наказание любителей повторять ходы.	1
25		Командная игра против сильного дана с последующим разбором	1
26		Решение задач на выявленные недоработки.	1
27		Разбор партий профессионалов	1
28		Изучение дзеск	1
29		Игра команда на команду с возможностью обсуждения хода.и последующим разбором партии	1
30		Решение задач на выявленные недостатки	1
31		Разбор тесудзи профессионалов	1
32		Игра па форе с применением пройденного материала	1
33		Разбор партий альфаго	1
34		Повторение материала	
35		Турнир	
36		Разбор	

4-й семестр (26 часов)			
№	Дата	Тема урока	Кол-во
Формирование собственного стиля игры			
1		Разбор партий профессионалов на предмет выявления стиля игры	1
2		Подбор партий атакующего стиля	1
3		Выявление характерных особенностей	1
4		Применение в игровой практике выявленных закономерностей	1
5		Оценка результативности выявленных особенностей -фиксация	1
6		Подбор партии территориального стиля	1
7		Применение в игровой практике	1
8		Оценка результативности выявленных особенностей -фиксация	1
9		Подбор партий механического стиля (альфа го).	1
10		Выявление характерных особенностей	1
11		Применение в игровой практике выявленных	1
12		Оценка результативности выявленных особенностей -фиксация	1
13		Промежуточный турнир	1
14		Подбор партий более подходящего стиля, разбор	1
15		Анализ игроков данного стиля	1
16		Выявление сильнейшего	1
17		Подбор его максимально эффективных партий	
18		Изучение до мельчайших деталей техники игры, если нет елиного брать нескольких и разбирать по	1
19		Игровая практика, проверка всех выявленных	1
20		Наигрывание стиля	1
21		Решение заданий	1
22		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило "квалдрата"	1
23		Решение заданий. Игровая практика.	1
24		Просмотр игроков другого стиля	1
25		Выявление компонентов присущих данному стилю	1
26		Анализ игроков данного стиля	1
27		Выявление сильнейшего	
28		Подбор его наилучших партий.	1
29		Игровая практика, проверка всех выявленных	1
30		Наигрывание стиля	1
31		Сравнение обоих стилей ,	1
32		Игровая практика	1

33		Турнир	1
34		Разбор турнирных партий	1
35		Анализ изменения собственного стиля	1
36		Подведение итогов	

Материально техническое обеспечение

- Доски Го и набором камней
- Демонстрационная доска с набором магнитных камней
- Часы для соревнований
- дидактические карты

Учебно - методическое обеспечение

1. Кагаямо Тасиро «Лекции по основам Го» редактор Панюков Е.Л 2012
2. Ли Дже Хван « Компас Дзёсэки» 2013
3. Чё Хи Ёон « Бвдук Классик» 2014
4. Панюков Е.Л. «900 задач для начинающих» 2013
5. Ричард Бозулич « Стань сильным в ути-коми»
6. Рин Кайхо «Техника форм и тесудзи» 2013