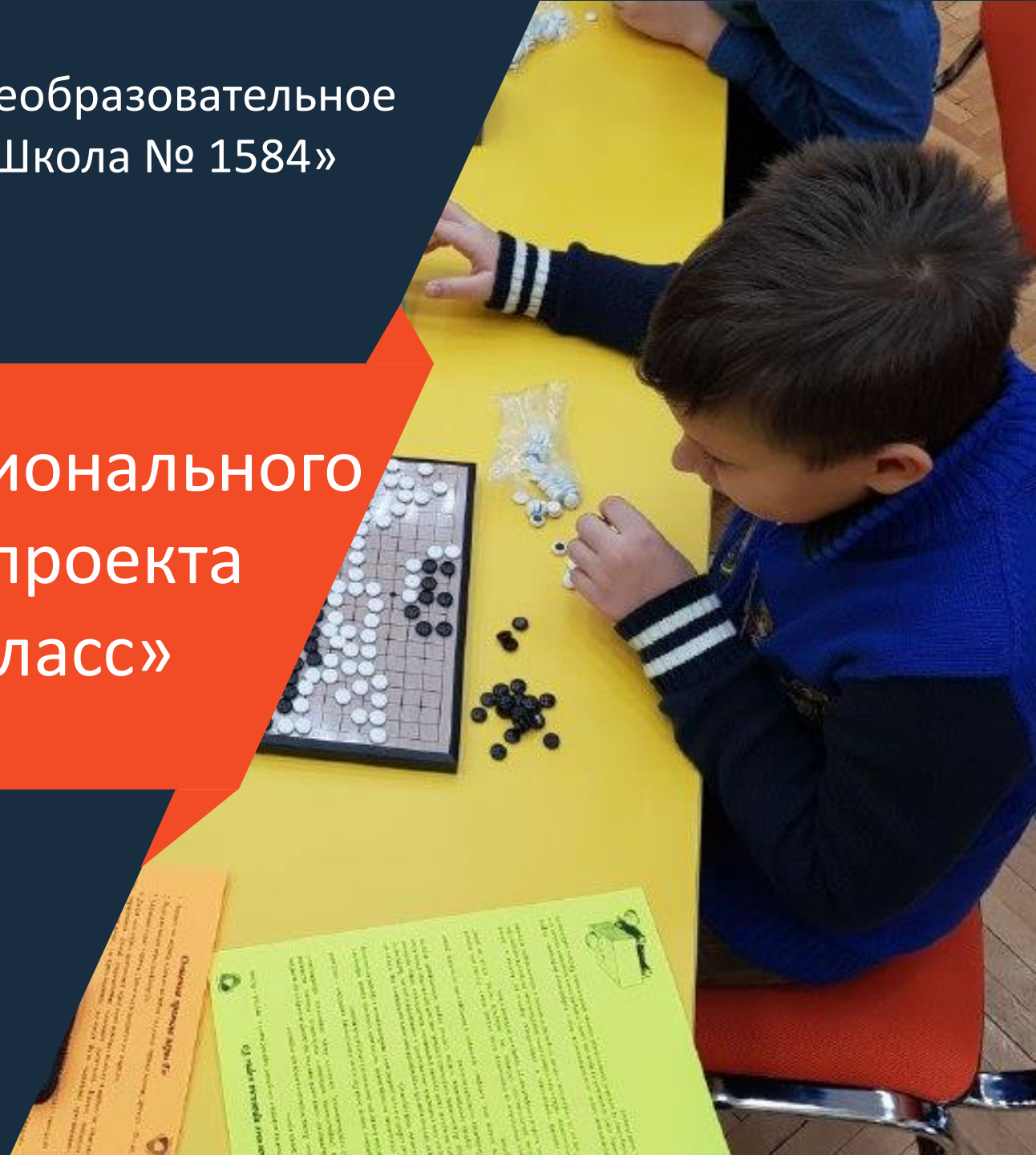


Государственное бюджетное общеобразовательное  
Учреждение города Москвы «Школа № 1584»

Реализация предпрофессионального  
курса «Игра Го» в рамках проекта  
«Предпринимательский класс»

*Колпаков Петр Александрович, учитель*



# Практическое значение



01

формирование основ личности обучающихся в соответствии с Портретом выпускника Проекта «Предпринимательский класс в московской школе»;

02

формирование навыков позитивного коммуникативного общения;

03

включение учащихся в освоение китайской культуры;

04

развитие навыков организации и осуществления сотрудничества со сверстниками и педагогами.

# Трансляция опыта реализации педагогической практики



Публикация в рецензируемом научном издании:

*Колпаков П.А., Ким Я.А. Мастер-класс по игре Го как новая форма использования интеллектуальных игр для достижения личностных результатов, обеспечивающих адаптацию учащегося к изменяющимся условиям социальной среды // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2022. № 12-2(75). С. 197-200*

Публикации присвоен индивидуальный цифровой идентификатор:

**DOI: 10.24412/2500-1000-2022-12-2-197-201**

197

- Педагогические науки -

**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, канд. ист. наук, учитель

Я.А. Ким, учитель

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы «Школа № 1584»

(Россия, г. Москва)

DOI:10.24412/2500-1000-2022-12-2-197-201

*Аннотация.* Статья посвящена обобщению опыта организации в общеобразовательном учреждении мастер-класса по игре Го. Раскрыто позитивное значение использования интеллектуальных игр в рамках внеурочной деятельности учащихся. Авторами дано краткое описание истории, правил и целей китайской игры Го. Представлено краткое описание программы мастер-класса, разработанной и реализованной в школе № 1584 г. Москвы для ознакомления учащихся 5-ых классов с основами игры Го. Сделан вывод о перспективности проведения в общеобразовательном учреждении мероприятий, связанных с изучением правил и привитием практических навыков игры Го, для развития логического мышления школьников.

*Ключевые слова:* игра Го, бадук, интеллектуальная игра, мастер-класс, логическое мышление.

# Статья в издании проиндексирована в научных базах



01

Научная электронная библиотека



02

Российский индекс научного цитирования



03

Google Scholar



04

Global Impact Factor



05

Open Academic Journals Index




Ссылка на статью в научном  
издании в сети Интернет

<http://intjournal.ru/wp-content/uploads/2023/01/Mezhdunarodnyj-Zhurnal-12-2.pdf>





 Организация учебной площадки «Игра Го» в ходе организации в ГБОУ города Москвы «Школа № 1584» мероприятий в рамках «Фестиваля финансовой грамотности и предпринимательской культуры в Москве» 24 сентября 2022 г.

✓ Проведение  
мастер-класса по  
«Игре Го»  
17 декабря 2022 г.



01

**Теоретическая часть**  
Проведение лекции по  
правилам и основам  
тактики игры Го

02

**Практическая часть**  
Проведение пробных  
партий участниками  
мероприятия



# ■ ■ ■ ■ ■ | Теоретическая часть | ■ ■ ■ ■ ■

## Структура лекции:

1. «Есть одна легенда», «Играл ли Конфуций?», «Каждый камень – воин» - краткое введение в историю и традиции «Игры Го».
2. «Цель игры» - раскрытие цели игры.
3. Начало партии.
4. «Дамэ – дыхание война» - объяснение принципа выживания фигуры-камня – сохранения свободных позиций вокруг групп фигур, возможностей для устранения камня (группы камней) оппонента.
5. Группы камней и их выживаемость.
6. Ограничения на осуществление ходов.
7. «Строим крепости и побеждаем» - объяснение подходов к игре в обороне, введение понятия «крепость» - неуязвимой комбинации фигур на доске.
8. «Ко» - запрет повторения позиции.
9. Завершение партии.
10. Подсчет очков.





# Теоретическая часть

## Основные правила игры Го



1. Играют два игрока, один из которых получает черные камни, другой – белые.
2. Перед началом игры доска пуста.
3. Первыми ходят черные. Далее ходы делаются по очереди.
4. Делая ход, игрок выставляет один свой камень на доску в любую не занятую точку пересечения линий (пересечения называют пунктами). Камни, однажды размещенные на доске, не перемещаются, но могут быть захвачены противником и сняты с нее.
5. Каждый камень должен иметь хотя бы одно дам (точку свободы) – соседний по вертикали или горизонтали (но не по диагонали) незанятый пункт.
6. Соседние либо связанные непрерывной цепочкой соседней камни образуют группу и делят дам между собой (то есть любое дам любого камня в группе относится одновременно ко всем камням этой группы).
7. Когда камень или группа камней окружается камнями соперника так, что у нее не остается точек свободы, она считается захваченной и снимается с доски. Запрещено делать ход, в результате которого своя группа утрачивает последнюю точку свободы (самоубийственный ход). Исключение составляет случай, когда в результате этого хода лишается всех дам группа противника; в этом случае игрок захватывает группу противника, а его собственная остается на доске.
8. Запрещается делать ход, который приводит к повторению позиции, ранее встречавшейся в партии.
9. Игрок может отказаться от очередного хода, сказав «пас». Когда оба игрока пасуют подряд, игра заканчивается. Обычно это делается тогда, когда на доске не остается пунктов, ходы в которые могут привести игрокам очки.
10. Группа камней противника, к завершению партии не снятая с доски, но заведомо обреченная на гибель при правильном доигрывании, считается «пленной». Она снимается с доски по окончании партии и присоединяется к захваченным игроком камням.
11. По завершении игры подсчитываются очки, набранные игроками. Игрок получает по одному очку за каждый из пунктов доски, окруженных камнями только его цвета, и по одному очку за каждый захваченный камень противника. Игрок, набравший больше очков, выигрывает.







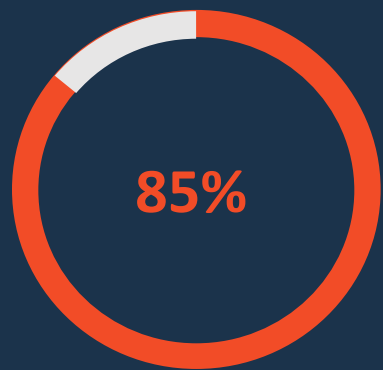


# Практическая часть



Ссылка на информацию о мероприятии в социальной сети «ВКонтакте»:

[https://vk.com/wall-146376231\\_2289](https://vk.com/wall-146376231_2289)



Охарактеризовали игровой процесс как вызывающий значительный интерес



Отметили необходимость добавить соревновательности в процесс изучения «Игры Го» – организовать турнир

 Результаты опроса

учащихся,

проведенного в

декабре 2022 г. после

мастер-класса по

«Игре Го»