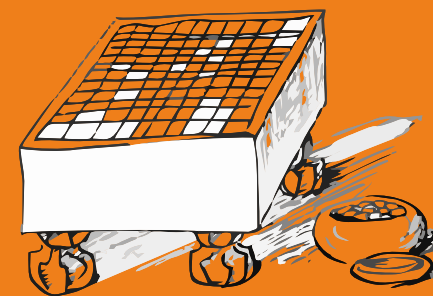


# Игра Го



# Что такое Го

## Го

(碁-японское)

## Бадук

(바둑-китайское)

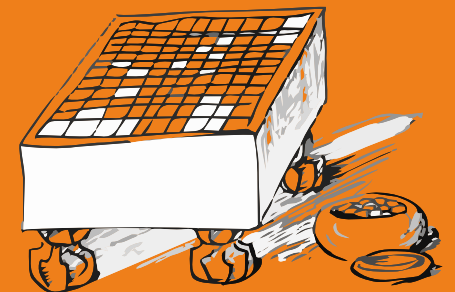
## Вэйци

(圍棋-корейское)



Го — одна из старейших и популярнейших стратегических настольных игр в мире, история которой насчитывает несколько тысячелетий. Входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр. В нашей стране признана официальным видом спорта в 1984 году.

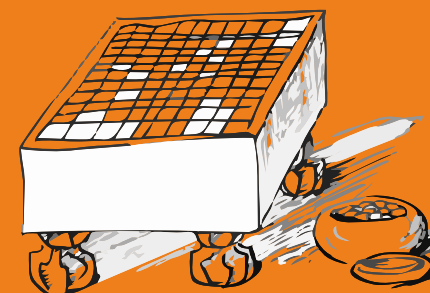
«В то время как причудливые правила шахмат могли быть созданы только людьми, правила Го настолько элегантны, органичны и строго логичны, что если где-то во вселенной существуют иные разумные формы жизни, они несомненно играют в Го.»  
(Эдуард Ласкер, гроссмейстер по шахматам)



# Инвентарь



Традиционные доски го изготавливаются из редчайшей древесины 700-летней кайи, линии наносятся японским мечом - катаной, черные камни — из базальта, белые — из редких морских раковин Хамагури, чаши для камней — из тутового дерева. При обучении используется более простой вариант инвентаря из дерева и пластика.



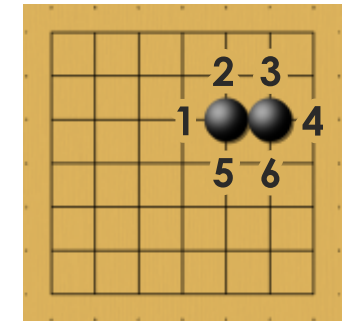
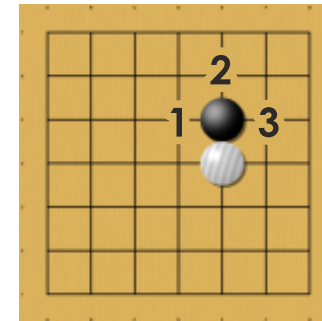
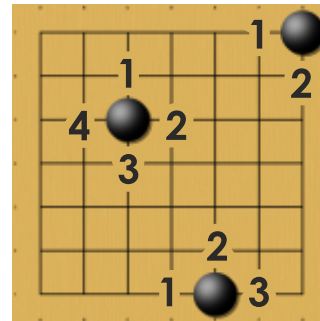
# Правила игры

Вот три основных правила игры:

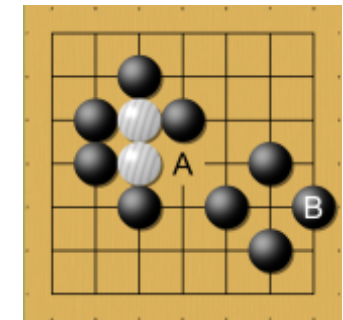
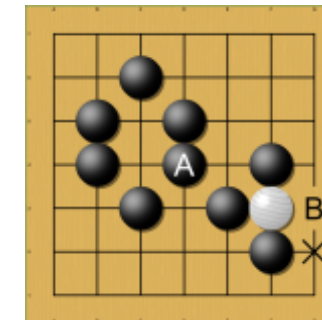
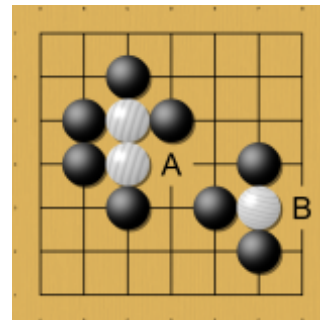
- Два игрока (белые и черные) ходят по очереди. На каждом ходе на доску выставляется один камень.

- Камень может быть поставлен только на пересечение горизонтальной и вертикальной линий.

- После того, как камень поставлен, он больше не передвигается, но может быть снят с доски, если у него закрыты все дыхания ("дамэ")

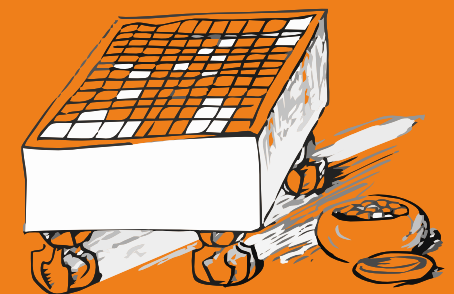


Количество дыханий (дамэ) у камня и группы камней



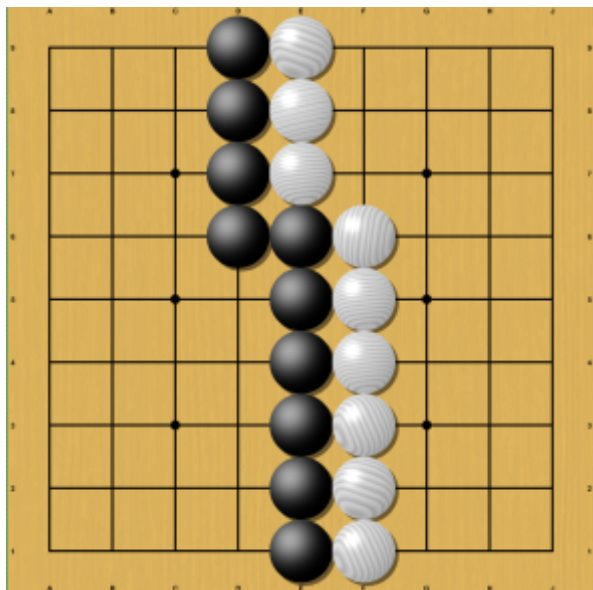
Положение «Атари» - одно дыхание.  
Следующий ход черных А или В - убирает белые камни с доски

Научиться играть в Го очень просто. Можно изучить правила за несколько минут, но потратить всю жизнь на изучение её глубины и утонченности.

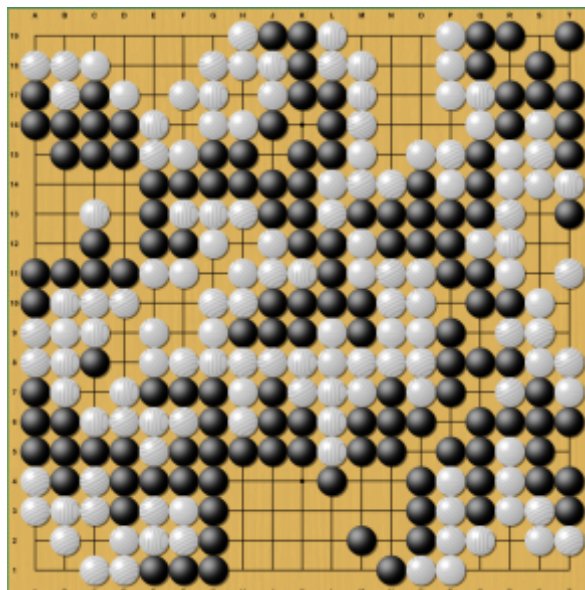




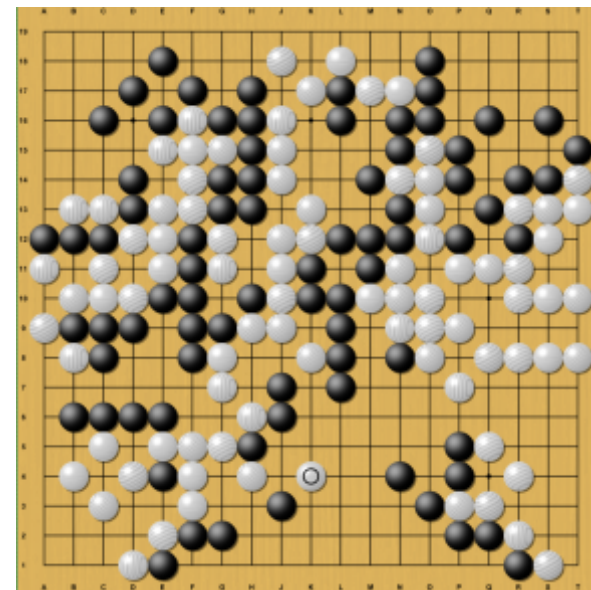
# Цель игры



Пример партии на доске 9\*9.  
У белых (без учета коми) -  
30 очков, у черных - 32

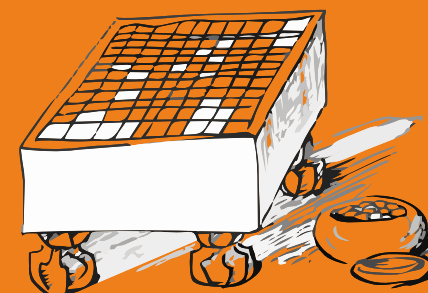


Пример партии на доске 19\*19.  
(чемпионат России, 2018 г.)  
Белые победили с перевесом 11,5 очков



Пример партии на доске 19\*19.  
(Ли Седоль - AlphaGo)  
На 80-м ходу AlphaGo сдалась.

Цель игры Го – это не смерть противника, а достижение перевеса в строительстве территорий. Этот перевес может быть ничтожным, демонстрируя равенство силы игры и силы духа соперников.



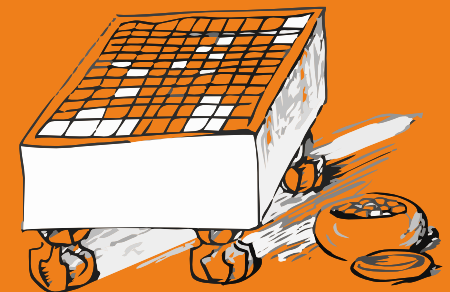
# Стратегия игры

Игра го, в отличие от тех же шахмат, требует помимо логики применение интуиции, творческого и стратегического мышления. Это обусловлено невероятно большим множеством возможных игровых комбинаций, которое оценивается как десять в сто семидесятой степени ( $10^{170}$ ).

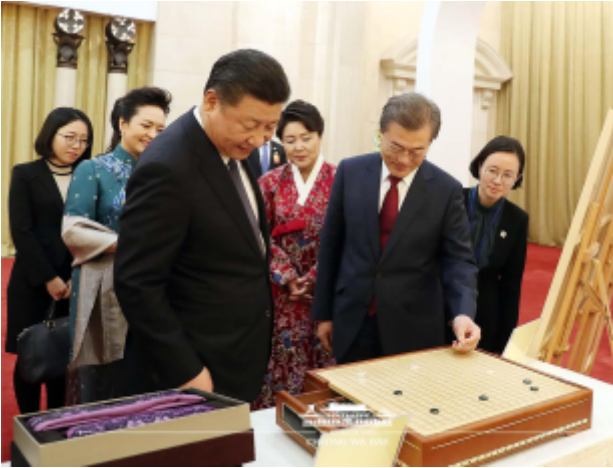
Эта игра столь глубока, что азиатские руководители используют её как парадигму для принятия решений в своей работе, генералы строят свои военные планы на основе стратегии этой игры, политики придерживаются принципов Го во взаимоотношениях с другими странами. В наши дни го преподают в бизнес-школах Японии, Китая и Кореи. Азиатские корпорации (например LG, Acer) оплачивают своим ведущим сотрудникам регулярные занятия по го.



**С древнейших времен го являлось не только обязательным искусством самурая, но и считалось привилегией правителей и полководцев.**



# Стратегия игры



Председатель КНР Си Цзиньпин дарит игру Го президенту Кореи



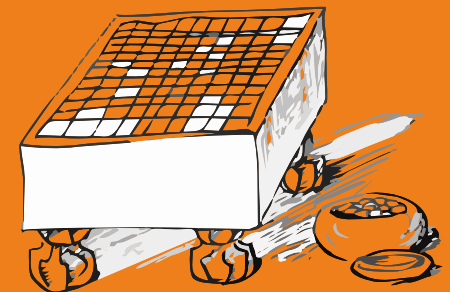
Александр Брин, основатель корпорации Google



Международный турнир бизнесменов Кубок Минэкономразвития России

К поклонникам игры относятся выдающиеся ученые Альберт Эйнштейн , Джон Форбс Нэш, Алан Тьюринг; политики - Генри Киссинджер, Мао Цзэдун, Мун Чжэ Ин; бизнесмены - Бил Гейтс, Александр Брин, Нолан Бушнелл и даже один из астронавтов Даниэль Барри, ставший первым человеком, сыгравшим в Го в космосе.

**Вэйци (Го) – это единственная игра, в которой каждый начинает с пустой доски и без дополнительных условий, и все что затем происходит, зависит только от качества твоего ума... Война похожа на вэйци... Когда враг укрепился, нам нужно найти такие ходы, чтобы доминировать на всем пространстве доски.  
(Мао Цзэдун, создатель современного китайского государства)**

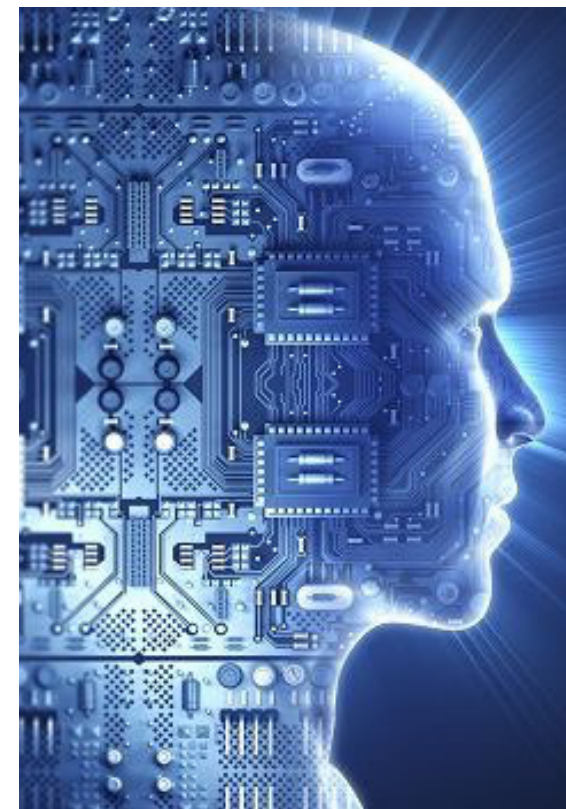




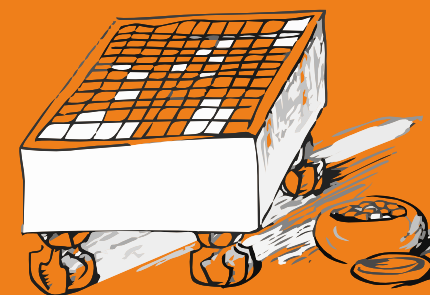
# Научные исследования

Математики, социологи, антропологи, историки, специалисты по информационным технологиям и, конечно, нейробиологи с психологами изучают Го с позиций своих научных дисциплин. Если говорить о нейробиологических и нейропсихологических исследованиях, они делятся на две основные группы. Первая старается ответить на вопрос «что происходит»: как работает мозг игрока во время партии и изменяется ли сам мозг в процессе занятий. Вторая группа исследований старается ответить на вопрос «как применять»: можно ли использовать игру Го не только для развлечения, но и для достижения какого-то полезного результата.

Здесь есть два основных направления: развитие мышления у детей и помощь пожилым людям, например, пациентам с болезнью Альцгеймера. Нас интересуют исследования о влиянии занятий го на детей младшего школьного возраста.



**Играя в игру Го, ребенок полностью использует возможности своего мозга. Дети, которые изучают Го, тренируют оба полушария своего мозга, что ведёт к развитию как творческих, так и логических способностей.**





# Научные исследования

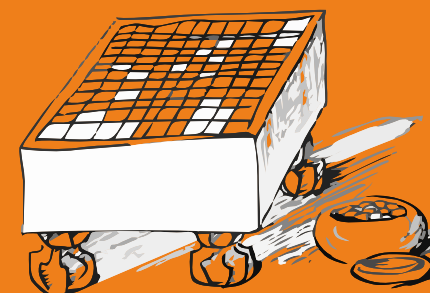
Страна, года исследования	Количество и возраст детей	Продолжительность	Цель исследования	Метод оценки результатов	Выводы
Япония, 2006-2007	130 детей, 1-5 класс, группы по 40-50 человек	Курсы по 3 месяца по 1 часу в неделю	Влияние на интеллект, кратковременную память и общий уровень когнитивных функций.	Тестирование. K-WPPSI, корейская версия теста Векслера, CPS – Creative Problem Solving	Результаты тестов значительно улучшились
Южная Корея, 2008	68 детей, 5 лет, 36 в основной группе и 32 – в контрольной	7 месяцев, 3 раза в неделю	Влияние на уровень интеллектуального развития, способности творчески решать сложные задачи, выдержки и терпения	Тесты, опросники и изучение электроэнцефалограмм участников (ЭЭГ)	Результаты тестов значительно улучшились
Южная Корея, 2010	40 школьников, 20 в основной группе и 20 – в контрольной	1 год	Влияние на активность мозга и эмоциональные реакции	Электроэнцефалография	Активность мозга и контроль эмоций значительно улучшились
Южная Корея, 2014	34 ребенка две группы детей в возрасте от 7 до 12 лет, одна с ADHD, вторая – контрольная	16 недель, по 2 часа в день, 5 дней в неделю	Влияние го на детей с синдромом дефицита внимания и гиперактивности	Тесты, опросники и изучение электроэнцефалограмм участников (ЭЭГ)	а) значительно улучшили ситуацию с дефицитом внимания, б) практически никак не повлияли на гиперактивность, в) значительно улучшили исполнительные функции мозга, г) изменили картину на ЭЭГ у детей с ADHD в лучшую сторону
Украина, 2018	30 детей, 6 лет, три группы по 10 человек, 2 группы А и Б – основные, В - контрольная	2 раза в неделю по 50 минут на протяжении пяти недель	Оценка прогресса в развитии мышления детей	Тест Шульте и специальная компьютерная программа, которая исследовала скорость реакции	Показатели детей из групп «А» и «Б» после занятий Го стали значительно лучше, чем у детей из контрольной группы

**Вывод всех представленных исследований – занятия го имеют положительный эффект.**

# Инновационная площадка в Магадане



Кто-то учится, чтобы играть в Го,  
а кто-то играет в Го, чтобы учиться.



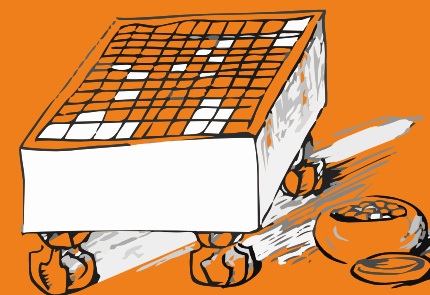
# Инновационная площадка в Магадане

В Магадане в период с 2015 по 2018 год на базе Гимназии № 30 была проведена исследовательская работа «Формирование универсальных учебных действий с помощью программы для начальной школы по обучению настольной игре Го».

Под наблюдение психологов и педагогов первыми попали 50 школьников – два класса: 2А и 2Б. Для чистоты проекта остальные дети этого же потока осваивали общую программу без знаний правил го. Занятия проходили два раза в неделю, эксперты наблюдали за развитием школьников на протяжении 3-х лет. Каждый год к программе обучения присоединялись новые поколения школьников.



**Играя, нам нужно видеть не только камни, но и пустоту игровой доски, включая её в игру. Го учит видеть сложные, косвенные вещи и соединять их в умозрении с простыми.**





# Результаты исследований

## Цель эксперимента:

обосновать и доказать эффективность программы по игре Го в деле формирования и развития УУД учащихся

## Гипотеза эксперимента:

освоение учащимися игры Го должно способствовать формированию УДД, привести к развитию их творческих способностей, интеллектуальных и волевых качеств, более успешному ФГОС ООО, повышению качества знаний и общего уровня воспитанности учащихся начальных классов.

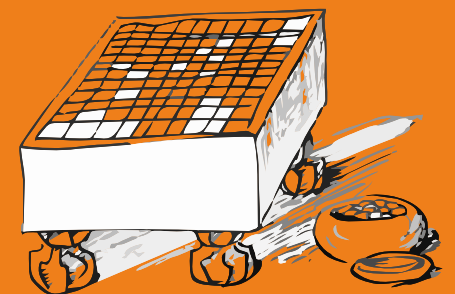
## Методы исследования:

диагностика мышления детей А. Зак (1999г), Тест «Лабиринт-2009. Форма А», сбор статистических данных (качество выполнения контрольных работ по математике, качество выполнения комплексных контрольных работ, качество обучения и т.д.)

## Вывод:

полученные данные позволяют говорить о том, что гипотеза эксперимента подтверждается.

**Доска — это зеркало ума игроков, прошедших мгновений. Когда мастер изучает запись партии, он может сказать в какой момент учеником овладела жадность, когда он устал, когда сделал глупость, когда горничная принесла чай.  
(Автор неизвестен)**

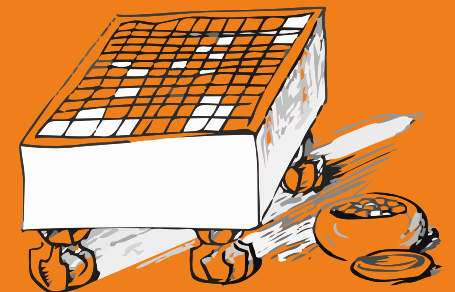




# Формат занятий



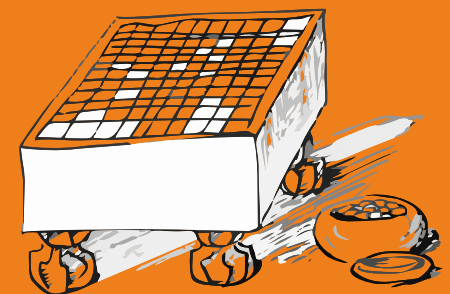
Помимо теоретических занятий немаловажной частью обучения является соревновательная деятельность, в которой участвуют все учащиеся вне зависимости от уровня обучения и возраста. Ежегодно Федерация проводит более 20 официальных турниров.



# Формат занятий

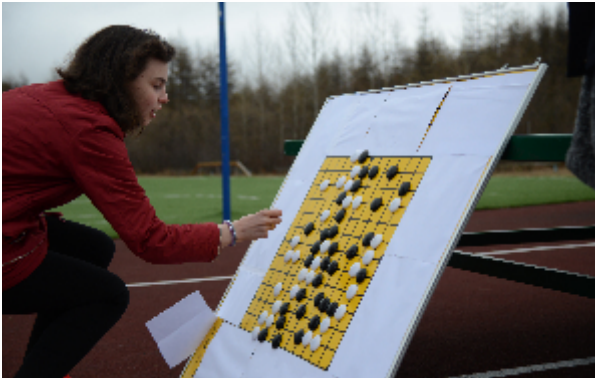


Кроме традиционных соревнований мы проводим парные семейные турниры, где пара состоит из родителя и ребенка. Нашей задачей было увлечь родителя игрой Го, чтобы он давал ребенку практику игры не только на занятиях, но и дома. Это самые эмоциональные и захватывающие соревнования. А в 2019 г. впервые был проведен Турнир мам, посвященный Международному женскому дню.

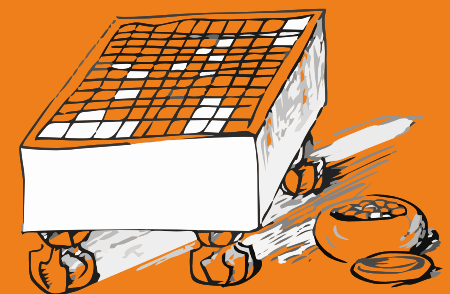




# Формат занятий



Уникальное состязание, разработанное для Фестиваля 2017 года - Эстафета Го. Оно позволяет участвовать в одной партии неограниченному числу игроков, вне зависимости от уровня и возраста. Нашим опытом уже воспользовались на русском вечере Европейского Го-конгресса в Оберхофе, Германия (2017г.), на Кубке России в Туле (2018г.) и Первенстве Европы в Москве (2019г.)



# Спортивные достижения

Сегодня в Магадане около 500 человек знакомы с го, из них более 100 выполнили норму спортивного разряда. Магаданские спортсмены за последние пять лет вошли в число сильнейших на Дальнем Востоке, заняв первые места среди юношей до 20 лет (2019г.), юношей до 16 лет (2015-2018гг.), девушек до 16 лет (2016-2019гг), мальчиков до 12 лет (2019г.), девочек до 12 лет (2016-2017гг.), мальчиков до 9 лет (2017-2018гг.) на Первенстве ДФО. На Чемпионате ДФО магаданские девушки никому не уступают в женском зачете с 2015 года, а в абсолютном зачете магаданцы планомерно поднимаются по турнирной таблице - если при первом участии в 2015 году это была 11 строчка, то в 2019 мы поднялись до 2 места.



КОСТИ – ИГРА СОЛДАТ,  
ШАХМАТЫ – ГЕНЕРАЛОВ.  
ГО – ИГРА БОГОВ.  
Японская пословица

