

T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü

**GELENEKSEL OYUN VE ZEKÂ OYUNLARI  
ALANI**

**GO OYUNU  
KURS PROGRAMI**

Ankara, 2018

## İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI .....	1
PROGRAMIN DAYANAĞI .....	1
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI .....	1
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ .....	1
PROGRAMIN AMAÇLARI .....	1
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR .....	2
PROGRAMIN KREDİSİ .....	3
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ .....	3
İÇERİK .....	4
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR .....	7
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ GEREÇLERİ .....	7
BELGELENDİRME .....	7



Hayat Boyu Öğrenme  
Lifelong Learning

## **PROGRAMIN ADI**

Go Oyunu

## **PROGRAMIN DAYANAĞI**

1. 24.06.1973 tarihli ve 14574 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu,
2. Talim ve Terbiye Kurulunun 20.04.2016 tarih ve 19 sayılı kararı ile Kabul edilen, Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı,
3. Talim Terbiye Kurulu'nun 05.09.2013 tarih ve 118 sayılı "Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programında Değişiklik Yapılması" konulu kararı.

## **PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI**

- 5 yaşını doldurmuş olmak,
- Okur yazar olmak.

## **EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ**

Kurs programının uygulanmasında öncelik sırasına göre;

1. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelgeye" göre, atanan tüm öğretmenlerden Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü bünyesinde verilen Zekâ oyunları öğreticiliği kurs programını tamamlamış olanlar, öğretmen bulunamaması durumunda öğretmen olarak atanabilecek nitelikte olanlardan Zekâ oyunları öğreticiliği kurs programını tamamlamış olanlar,
2. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelge" ile tüm alanlara kaynak teşkil eden yükseköğretim programları / fakülte mezunlarından Zekâ oyunları öğreticiliği kurs programını tamamlamış olanlar
3. Yükseköğretim kurumlarında görevli öğretim üyesi, öğretim görevlilerinden Zekâ oyunları öğreticiliği kurs programını tamamlamış olanlar eğitimci olarak görevlendirilir.

## **PROGRAMIN AMAÇLARI**

1. Go Oyunu Kurs Programını tamamlayan bireyin;
2. Go oyununun tarihsel gelişimi hakkında bilgi edinmesi,
3. Go oyunun dünyadaki ve Türkiye'deki yeri hakkında bilgi edinmesi,
4. Zekâ ve strateji oyunları ile ilgili bakış açısını

- geniřletmesi,
5. Go oyunu kltr ve ritelleri hakkında bilgi sahibi olması,
  6. Go oyunu kurallarını ve temel kavramlarını đrenmesi,
  7. Go oyunu turnuvalarında grev almaya hazır hale gelmesi amalanmaktadır.

## PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AIKLAMALAR

1. Go, Uzak Dođu'da ortaya ıkmıř klasik bir strateji oyunudur. zellikle in, Japonya ve Kore'de yaygın olarak oynanır. řans đesi iermez ve aık bilgili bir oyundur. Tek tip siyah beyaz tařlarla zerinde dikey ve yatay izgiler olan bir oyun tahtası zerinde oynanır. Oyun kuralları basittir ancak olasılık olarak satran dahil bilinen tm klasik oyunlardan daha karmařıktır. Oyun zerine geniř bir kllyat ve geniř bir kltrel-tarihi arka planı vardır. Go aynı zamanda Uzak Dođu dřnme biimini anlamak iin de kuvvetli bir metafordur.
2. Kurs Programı, Mill Eđitim Bakanlıđında grevli uzman, alan đretmenleri, alan uzmanları ile iřbirliđi iinde hazırlanmıřtır.
3. Programın uygulanmasında ađırlıklı olarak bireyle đretimi destekleyici ynem ve teknikler uygulanır.
4. Go kurs programının amaları ve ieriđi yoluyla kursa katılan bireylere ařađdaki tabloda verilen deđerlerin kazandırılması ve bu yolla bireylerin geliřtirilmesi hedeflenmiřtir.

Deđerler
Dođruluk ve Drstlk
Sorumluluk
Saygı
Sabır
Disiplin
Empati Kurma
Birlikte đrenme ve takım olma

5. Program sresince kursiyerlere program ieriđinin đretilmesi iin ihtiya duyduđu ara, gere ve malzemeler temin edilmeli, donanımlar sađlanmalı ve gerektiđinde bilgisayar destekli đretim faaliyetlerinden (slaytlar, akıllı tahtalar, aplikasyonlar) faydalanılmalıdır.
6. Problem zme becerilerinin geliřtirilmesine ynelik oyunların uygulanmasında ařađdaki amaların dikkate alınması gerekmektedir:
  - Problemleri tam olarak anlamak iin problemin dođasına iliřkin sorgulama becerisinin geliřtirilmesi,

- Farklı zekâ oyunları kullanılarak çeşitli problem çözme yöntem ve stratejilerinin geliştirilmesi,
  - Problem çözmeye edinilen deneyimlerle öğrencilerin öz güveninin geliştirilmesi,
  - Hızlı ve etkin karar verme becerisinin geliştirilmesi,
  - Problemlerin çözümünde sorgulayıcı ve şüpheli bir yaklaşımın geliştirilmesi,
  - Kendilerinin bireysel olarak güçlü ve zayıf yönlerini tanımlarının sağlanması,
7. Zekâ oyunları entelektüel bilgi ve birikimin evrensel bir göstergesi olarak görülür. Bu sayede zekâ oyunları bağlamında dünyanın her yerinden insanlarla iletişim kurma fırsatı olacaktır. İletişim becerilerinin geliştirilmesine yönelik oyunlarda aşağıdaki amaçların dikkate alınması gerekir:
- Problem çözme ve fikir geliştirmede takım çalışması becerilerinin geliştirilmesi,
  - Öğrencilerin düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edebilme becerilerinin geliştirilmesi,
  - Bir problemin çözümü ile ilgili farklı ve karşıt görüşleri ifade etme becerilerinin geliştirilmesi,
  - Centilmenlik anlayışı içinde rakiplerine ve takım arkadaşlarına saygılı olma becerisinin geliştirilmesi amaçlanmalıdır

### PROGRAMIN KREDİSİ

Genel kurs programlarında kredilendirme yapılmamaktadır.

### PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla **8 ders saati** uygulanacak şekilde toplam **40 ders saati** olarak planlanmıştır. Sürelerin konulara göre dağılımı aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Konular	Süre (Ders Saati)
GO OYUNU TARİHİ, DÜNYADAKİ YERİ VE FAYDALARI	4
GO OYUNU ADABI VE KÜLTÜRÜ	4
GO OYUNU KURALLARI VE KAVRAMLARI	22
TURNUVALAR VE TEKNİK ŞARTNAMESLER	10
<b>TOPLAM:</b>	<b>40</b>

## **İÇERİK**

### **1. Go oyunu tarihi, dünyadaki yeri ve faydaları**

- 1.1. “Go” kelimesinin kökeni ve farklı dillerde “Go”
- 1.2. Go Oyunun Tarihçesi
- 1.3. Go oyununun Uzak Doğu kültüründeki ve hayatındaki yeri
- 1.4. Go oyunun çocuklara ve bireylere faydaları
  - 1.4.1. Üstün zekalılar için Go’nun özel faydaları
  - 1.4.2. Yaşlılar için Go’nun özel faydaları
- 1.5. Go Oyunu’nun Dünyadaki Yeri
  - 1.5.1. Go oyunu ile ilgili önemli ulusal ve uluslararası kurumlar
- 1.6. Go oyunun Türkiye’deki Yeri ve Geçmişi
- 1.7. Go oyunu ve yapay zeka ilişkisi

### **2. Go oyunu adabı ve kültürü**

- 2.1. Go oyunu nezaket kuralları
- 2.2. Go’da geleneksel kura çekme yöntemi: Nigiri
- 2.3. Go’da geleneksel seviye sistemi
  - 2.3.1. Go’da avans sistemi
  - 2.3.2. Hoshi(yıldız) ve tengen noktaları
- 2.4. Go’da geleneksel unvanlar
- 2.5. Oyundan çekilme adabı

### **3. Go oyunu kuralları ve kavramları**

- 3.1. Go oyunu kurallarına genel bakış
  - 3.1.1. Üç tahta boyutu: 9x9, 13x13, 19x19
  - 3.1.2. Taşların tahtaya konma yöntemi, sırası ve açılış düzeni
  - 3.1.3. Puan hesabı:
    - 3.1.3.1. Taş esir etme
    - 3.1.3.2. Alan elde etme
    - 3.1.3.3. Komi
      - 3.1.3.3.1. Komi kavramının tarihsel evrimi
- 3.2. Nefes ve taş esir etme
  - 3.2.1. Taşların nefeslerini sayma
  - 3.2.2. Taşların birbirine bağlanması ve grup kavramı
  - 3.2.3. “Atari” pozisyonu
    - 3.2.3.1. Atari Go Oyunu
  - 3.2.4. Taş bağlama yöntemleri

- 3.2.4.1. apraz
  - 3.2.4.2. Bambu
  - 3.2.4.3. Kaplan ađı
  - 3.2.5. Taş esir etme teknikleri
    - 3.2.5.1. Kenara sıkıştırma
    - 3.2.5.2. Seri atari
    - 3.2.5.3. ifte atari
    - 3.2.5.4. Merdiven
    - 3.2.5.5. Ađ
    - 3.2.5.6. Snap-back
  - 3.2.6. Taş esir etme yarışı
- 3.3. Yasak hamle ve iki göz
- 3.3.1. Yasak hamle kuralı
    - 3.3.1.1. Yasak hamle kuralı istisnası
  - 3.3.2. Tek göz ve iki göz
  - 3.3.3. İki göz kavramının detaylı incelemesi
    - 3.3.3.1. Temel iki göz şekilleri
    - 3.3.3.2. İki göz örnekleri ve egzersizleri
    - 3.3.3.3. Yalancı göz
    - 3.3.3.4. “Seki” kavramı ve birlikte yaşam
    - 3.3.3.5. Köşede “bent four”
- 3.4. Alan kavramı oyun sonu
- 3.4.1. Alan nedir?
    - 3.4.1.1. Alanların kapatılması
    - 3.4.1.2. Alanların işgali
    - 3.4.1.3. Alanların azaltılması
  - 3.4.2. Oyun sonu evresi
    - 3.4.2.1. Oyun bitirme koşulları
    - 3.4.2.2. Oyun bitirme usulü
    - 3.4.2.3. Oyun sonu örnekleri
    - 3.4.2.4. Farklı oyun sonu sayma sistemleri
  - 3.4.3. Etki ve alan kavramlarına genel bakış,
  - 3.4.4. Go’da “verimlilik” teması
- 3.5. Açılış evresi
- 3.5.1. Köşe kenar orta
  - 3.5.2. Oyun tahtasına yayılma

3.5.3. 1. 2. 3. ve 4. Çizgi deęerlendirmesi

3.5.4. Kare ve dikdörtgen alanlar

3.5.5. Joseki kavramı

3.5.5.1. Basit joseki örnekleri

3.6. Temel go oyunu terimleri

3.6.1. Sente ve Gote

3.6.2. Tesuji

3.6.3. Miai

3.6.4. Tenuki

3.6.5. Aji

3.6.6. Moyo

3.6.7. Ponnuki

3.6.8. Overplay

#### 4. Turnuvalar ve teknik şartnameler

4.1. Turnuvalar

4.1.1. Süre sistemleri

4.1.2. Turnuva kural sistemleri

4.1.3. Turnuva ritüelleri

4.1.3.1. Saat kullanımı

4.1.3.2. Sonuç bildirimini

4.1.3.3. Siyah ve beyaza karar verilmesi

4.1.4. Eşleştirme Sistemi

4.1.4.1. Puanlama

4.1.4.2. Eşitlik Bozma Sistemi

4.1.4.3. Bilgisayar eşleştirme programları

4.1.5. Go oyun kayıtları için notasyon/kifu sistemi

4.1.6. Hakem görevleri ve sorumlulukları

4.1.7. Turnuva organizatörlerinin dikkat etmesi gereken hususlar

4.2. Alternatif kural setlerinin incelenmesi ve karşılaştırması

4.2.1. Japon kural seti

4.2.2. Çin kural seti

4.2.3. İng kural seti

4.2.4. Aga kural seti

4.2.5. Diğer kural setleri



## **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR**

1. Değerlendirme, Yaygın Eğitim Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre belirlenmelidir.
  - Kursiyerin kendi kendine yaptığı tüm öğrenim faaliyetleri,
  - Kursiyerin performansına dayalı olarak gerçekleştirilecek sınavlar,
  - Kursiyere kurs sonunda yapılan uygulamalı sınavlar, 100 puan üzerinden değerlendirilir.
2. Değerlendirme; ders öğretmeni tarafından yazılı, sözlü, uygulamalı sınavlar veya varsa ödev ya da projelere göre yapılır. Birden fazla sınav şekli ile sınavı yapılan dersin puanı veya notu, bu sınavların aritmetik ortalaması ile belirlenir. Bu puan veya not, kursun başarı puanı ya da notu olarak değerlendirilir.
3. Kursiyerlerin sağlık durumları veya bedensel engelleri nedeniyle bazı derslerdeki sınavlar, durumlarına uygun sınav yöntemiyle yapılır.

## **PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ GEREÇLERİ**

1. Ders kitabı olarak, Millî Eğitim Bakanlığının yayımlamış olduğu materyaller kullanılmalıdır.
2. Programın uygulama sürecinde; kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri ve kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/egitici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.
3. Yararlanılacak araç ve gereçlerden bazıları Go oyun seti ve bilgisayarlar olarak sayılabilir.

## **BELGELENDİRME**

Kursu başarı ile tamamlayanlara, kurs bitirme belgesi düzenlenir.