Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Факультет фізичної культури, спорту і реабілітації
Кафедра спорту і спортивних ігор

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри спорту і спортивних ігор

_____ Микола ПРОЗАР
підпис
27 серпня 2026 р.
Зі змінами
02 листопада 2026 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ РУХЛИВИХ ІГОР І ЗАБАВ

підготовки здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

за освітньо-професійною програмою Середня освіта (Фізична культура)

спеціальності А4 Середня освіта (Фізична культура)

галузі знань А Освіта

мова навчання українська

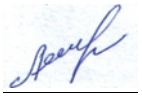
2026-2027 навчальний рік

Розробники програми: Михайло ГУСКА, кандидат наук з фізичного виховання та спорту, доцент кафедри спорту і спортивних ігор, заслужений тренер України
Василь МАЗУР, викладач кафедри спорту і спортивних ігор

Ухвалено на засіданні кафедри спорту і спортивних ігор
Протокол №16 від 27 серпня 2026 року

Зі змінами
Протокол №21 від 02 листопада 2026 року

ПОГОДЖЕНО

Гарант освітньо-професійної програми  Аліна БОДНАР

підпис

Зміст робочої програми навчальної дисципліни

1. Мета вивчення обов'язкового освітнього компоненту професійної підготовки «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» полягає у формуванні інтегральної, загальних та спеціальних (фахових) компетентностей, програмних результатів навчання у майбутніх учителів фізичної культури, які спрямовані на підготовку висококваліфікованого фахівця, оволодіння ним руховими вміннями, навичками та методикою навчання рухових дій у рухливих іграх і забавах.

2. Обсяг дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	денна форма здобуття вищої освіти	заочна форма здобуття вищої освіти
Рік навчання	1-й	1-й, 2-й
Семестр вивчення	II семестр	II, III семестри
Кількість кредитів ЄКТС	4 кредити	4 кредит
Загальний обсяг годин	120 годин	120 годин
Кількість годин навчальних занять	60 годин	16 годин
Лекційні заняття	10 годин	6 годин
Практичні заняття	50 годин	10 годин
Семінарські заняття	-	-
Лабораторні заняття	-	-
Самостійна та індивідуальна робота	60 години	104 години
Форма підсумкового контролю	екзамен	екзамен

3. Статус дисципліни: обов'язковий освітній компонент професійної підготовки.

4. Передумови для вивчення освітнього компоненту: завдяки вивченню обов'язкових освітніх компонентів професійної підготовки, а саме: «Анатомія людини з основами спортивної морфології», «Вступ до спеціальності», «Історія фізичної культури», у здобувачів вищої освіти мають сформуватися теоретичні знання щодо анатомічних особливостей будови тіла людини, нормативно-правових документів закладу вищої освіти, історичних етапів зародження рухливих ігор і забав у світі та в Україні.

5. Програмні компетентності навчання:

За результатами вивчення обов'язкового освітнього компоненту професійної підготовки «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» у здобувачів вищої освіти мають сформуватися інтегральна компетентність (ІК), загальні компетентності (ЗК) та спеціальні (фахові) компетентності.

Інтегральна компетентність:

- здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в галузі середньої освіти, що передбачає застосування теорій та методів фізичного виховання, медико-біологічних, практичних та психолого-педагогічних основ фізичного виховання і характеризується комплексністю та невизначеністю педагогічних умов організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти.

Загальні компетентності:

- ЗК 02 здатність до міжособистісної взаємодії, роботи в команді, спілкування з представниками інших професійних груп різного рівня (соціальна компетентність);

- ЗК 03 здатність виявляти повагу та цінувати українську національну культуру, багатоманітність і мультикультурність у суспільстві; здатність до вияву національної культурної ідентичності, творчого самовираження (культурна компетентність).

Спеціальні (фахові) компетентності:

- СК 02 здатність моделювати зміст уроків, інших форм фізичної культури відповідно до обов'язкових результатів навчання дітей в закладі загальної середньої освіти, а також здійснювати моніторинг результатів, ураховуючи вікові, статеві й індивідуальні особливості дітей (предметно-методична компетентність);

- СК 03 здатність володіти та практично реалізовувати педагогічні, медико-біологічні, інформаційні технології, спрямовані на формування у дітей вміння застосовувати набуті знання, базові й нові види рухової діяльності, що передбачені змістом фізичної культури в закладі загальної середньої освіти (навчальна компетентність);

- СК 04 здатність володіти та практично реалізовувати педагогічні, медико-біологічні, інформаційні технології, спрямовані на розвиток фізичних (рухових), моральних, вольових якостей дітей під час реалізації різних форм фізичної культури в закладі загальної середньої освіти (розвивальна компетентність);

- СК 06 здатність володіти і практично реалізовувати психолого-педагогічні технології, методики, що під час реалізації різних форм фізичної культури в закладі загальної середньої освіти сприяють формуванню в дітей позитивної самооцінки, я-ідентичності, мотивації до фізичної активності, критичного мислення у пов'язаних із нею питаннях та вміння організовувати відповідну пізнавальну діяльність (психологічна компетентність);

- СК 07 здатність усвідомлювати особисті відчуття, почуття, емоції, керувати власними емоційними станами за допомогою засобів і методів фізичної культури, а також тактовно і конструктивно взаємодіяти з дітьми, іншими учасниками освітнього процесу у напрямі усвідомлення та поціновування кожного як особистості під час реалізації різних форм фізичної культури в закладі загальної середньої освіти (емоційно-етична компетентність);

- СК 08 здатність до рівноправної й особистісно орієнтованої взаємодії з дітьми під час реалізації різних форм фізичної культури в закладі загальної середньої освіти, у тому числі із залученням батьків на засадах партнерства для

надання додаткової допомоги дітям і підтримки тих, хто має особливі освітні потреби (компетентність педагогічного партнерства);

- СК 09 здатність організовувати безпечне освітнє середовище з навчального предмету в закладі загальної середньої освіти, використовуючи у різних формах фізичної культури сучасні здоров'язбережувальні технології, що передбачають профілактично-просвітницьку роботу з учнями, іншими учасниками освітнього процесу щодо культури здорового і безпечного життя, санітарії і гігієни, а також надання (у випадку необхідності) їм домедичної допомоги та збереження особистого здоров'я під час професійної діяльності (здоров'язбережувальна компетентність);

- СК 10 здатність створювати умови для функціонування інклюзивного освітнього середовища під час реалізації в закладі загальної середньої освіти різних форм фізичної культури, яке передбачає педагогічну підтримку дітей із особливими освітніми потребами шляхом забезпечення сприятливих умов для реалізації їх фізичної активності (інклюзивна компетентність);

- СК 11 здатність організовувати кожну визначену форму фізичної культури дітей в закладі загальної середньої освіти (урочну, позаурочні малі й масові спортивно-оздоровчі), а також організовувати діяльність дітей під час реалізації кожної такої форми та вести документацію, передбачену освітнім процесом із фізичної культури (організаційна компетентність);

- СК 12 здатність прогнозувати результати фізичної культури дітей в закладі загальної середньої освіти протягом певного року навчання, враховуючи їхні вихідні дані, індивідуальні особливості, а протягом навчального семестру й чверті з урахуванням поставлених завдань і можливостей дітей (прогностична компетентність);

- СК 13 здатність проєктувати зміст уроків, позаурочних форм фізичної культури, виконуючи вимоги державного стандарту освіти та враховуючи освітні потреби і попередні результати розвитку та навчання дітей (проєктувальна компетентність);

- СК 14 здатність оцінювати результати фізичної культури за напрямом, що стосується розвитку фізичних якостей, навчання рухових дій, оволодіння теоретико-методичними знаннями; аналізувати одержані оцінки й забезпечувати самооцінювання за такими напрямами: розвиток фізичних (рухових) якостей, навчання рухових дій, формування теоретико-методичних знань, умінь (оцінювально-аналітична компетентність).

6. Очікувані результати навчання з дисципліни

За результатами вивчення обов'язкового освітнього компоненту професійної підготовки «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» у здобувачів вищої освіти мають сформуватися такі програмні результати навчання:

- ПРН 04 вміє застосовувати теоретичне моделювання при формуванні змісту уроків та інших форм фізичної культури дітей з урахуванням вікових особливостей, персональних здібностей, інтересів, потреб і мотивів;

- ПРН 06 володіє та практично реалізує педагогічні, медико-біологічні, інформаційні технології для формування освіченості дітей у здійсненні розвитку

фізичних (рухових), моральних, вольових якостей за допомогою засобів і методів фізичної культури;

- ПРН 07 вміє орієнтуватись в інформаційному просторі фізичної культури, здійснювати пошук і критичний аналіз одержаної інформації, а також адекватно оперувати нею під час професійної діяльності; добирати електронні освітні ресурси, оцінювати їх ефективність для досягнення освітніх цілей відповідно до умов навчання, вікових особливостей, рівня підготовленості й потреб дітей;

- ПРН 08 спроможний визначати завищену (занижену) самооцінку дітей для її подальшої корекції, створювати умови для формування позитивної мотивації під час визначених форм фізичної культури; застосовувати завдання, засоби, методи і навчальний матеріал, що забезпечують розвиток пізнавальної діяльності дітей щодо фізичної культури; використовувати технології розвитку в дітей критичного мислення та формування навичок рефлексії у питаннях із фізичної культури для розуміння себе, своїх цінностей, потреб, можливостей;

- ПРН 09 Вміє тактовно і конструктивно взаємодіяти з дітьми, іншими учасниками освітнього процесу у напрямі усвідомлення та поціновування кожного як особистості, на засадах усвідомлення особистих відчуттів, почуттів, емоцій, а також керувати власними емоційними станами за допомогою засобів і методів фізичної культури.

- ПРН 10 застосовує механізми суб'єкт-суб'єктного підходу в практичній діяльності, вміння координувати і стимулювати навчально-пізнавальну діяльність дітей, підтримання їх прагнень до розкриття індивідуальних здібностей, можливостей і саморозвитку, в тому числі із залученням батьків на засадах партнерства для надання додаткової допомоги дітям та підтримки тих, хто має особливі освітні потреби;

- ПРН 13 вміє використовувати набуті знання і рекомендації, інновації фахівців щодо організації різних форм фізичної культури та діяльності дітей під час їх реалізації в закладі загальної середньої освіти;

- ПРН 15 вміє враховувати вихідні дані й індивідуальні особливості дітей при прогнозуванні результатів фізичної культури на кожний рік навчання, а поставлені завдання і можливості дітей при прогнозуванні результатів на певний навчальний семестр і чверть;

ПРН 16 проєктує зміст уроків фізичної культури для учнів початкової, основної школи та позаурочних форм із урахуванням вимог державного стандарту освіти, освітніх потреб і попередніх результатів розвитку та навчання дітей;

- ПРН 17 використовує сучасну аналітику та психолого-педагогічні умови оцінювання результатів дітей та забезпечення самооцінювання ними, що стосуються розвитку фізичних якостей, навчання рухових дій, формування теоретико-методичних знань;

- ПРН 19 Здійснює особистий професійний розвиток, ураховуючи індивідуальні професійні потреби, чинні вимоги та моніторинг результатів, а також взаємодіє з іншими вчителями закладу загальної середньої освіти як рівноправний партнер.

За результатами вивчення обов'язкового освітнього компоненту професійної підготовки «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» здобувачі вищої освіти повинні **знати**:

- визначення базових понять предмету «Теорії і методики викладання рухливих ігор і забав»: історію рухливих ігор, основні поняття про гру, в чому схожість та відмінність між рухливими і спортивними іграми, за якими ознаками можна класифікувати ігри і забави та їх характеристику у зв'язку з віковими особливостями фізичного розвитку дітей різного віку;
- організацію та проведення змагань з рухливих ігор, як провести рухливі ігри та забави в процесі різних форм організації занять з школярами, які традиції українських народних ігор;
- планування навчального матеріалу з рухливих ігор у спортивних школах і секціях зі спорту в школах.

вміти:

- методично правильно провести декілька рухливих ігор на тренуванні з обраного виду спорту, перерві, місцевості, позаурочний час, на заняттях спортом;
- як застосовувати національні ігри за народним календарем;
- навчитись правильно обирати місце під час пояснення, показу та проведення гри;
- як організувати та підготовити документацію (положення, сценарій, заявку на участь у змаганнях, протоколи змагань) та провести змагання типу «Веселі старти»;
- опанувати різноманітні навички ефективно перешиковувати гравців під час ігор та змагань;
- навчитись коротко, логічно, доступно, послідовно пояснювати гру та правильно дозувати в ній навантаження.

7. Методи навчання:

У процесі викладання освітнього компоненту використовуються наступні методи навчання:

- словесні, наочні та практичні методи фізичного виховання та спортивної підготовки, розповідь, діалогічний метод, бесіда;
- програмовий метод, презентація, демонстрація;
- методи навчання рухових дій загалом та по частинах, змагальний та ігровий методи, метод суворо регламентованої вправи, метод стандартно-повторної вправи, метод перемінної вправи, комбіновані методи, метод моделювання, рольовий метод;
- вирішення проблемних завдань;
- інтерактивні методи, технології дистанційного навчання;
- технології організації та проведення фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів.

8. Засоби діагностики результатів навчання: практичне виконання рухових дій, проведення фрагментів навчально-тренувальних занять з теорії і методики викладання рухливих ігор і забав, завдання вхідного і поточного контролю, самостійної роботи, модульна контрольна робота, екзамен, пакет ректорської контрольної роботи.

9. Програма навчальної дисципліни

Денна форма здобуття вищої освіти

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин						
	разом	у тому числі					
		лекційні заняття	практичні заняття	семінарські заняття	лабораторні заняття	самостійна робота	індивідуальна робота
Змістовий модуль 1. Основні поняття про гру і вікові особливості дітей (ігри для I - IV-го класу)							
Тема 1. Рухливі ігри як засіб фізичного виховання школярів: зміст, форма, методичні особливості гри; схожість і відмінність спортивних та рухливих ігор; педагогічна класифікація рухливих ігор та забав.	3	1				2	
Тема 1. ПЗ 1. Ознайомлення з сюжетними та імітаційними іграми і забавами для дітей від народження до школи у1 місяць, 2-3 місяці, 4-5 місяців, від 6-12 місяців, 1-2 роки, 2-3 роки.	5		2			3	
Тема 1. ПЗ 2. Ознайомлення з сюжетними та імітаційними іграми і забавами для дітей від народження до школи із 3-5 років, 5-7 років.	5		2			3	
Тема 2. Педагогічне значення рухливих ігор і забав у зв'язку з віком дітей: освітнє, виховне, оздоровче значення рухливих ігор і забав. Педагогічна характеристика ігор для дітей в зв'язку з віковими особливостями їх фізичного розвитку.	4	1				3	
Тема 2. ПЗ 3,4. Загальна характеристика рухливих ігор і забав для дітей 1-го класу.	7		4			3	
Тема 2. ПЗ 5, 6. Загальна характеристика рухливих ігор і забав для дітей 2-го класу.	7		4			3	
Тема 3. Загальні основи організації і методики проведення занять у школі: вибір гри, підготовка майданчика та інвентаря; організація, шикування гравців та пояснення гри; визначення ведучих,	5	2				3	

розподіл на команди; керівництво грою, визначення її результатів.							
Тема 3. ПЗ 7, 8. Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 3-го класу	7		4			3	
Тема 3. ПЗ 9, 10. Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 4-го класу.	7		4			3	
Тема 3. ПЗ 11. Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 5-9-го класів.	4		2			2	
Тема 3. ПЗ 12. Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів старших класів.	4		2			2	
Разом	58	4	24			30	
Методика проведення рухливих ігор та забав в процесі різних форм їх організації							
Тема 4. Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях: легкої атлетики, гімнастики, спортивних ігор, спеціальних медичних групах, в режимі продовженого дня, продовженій перерві; в оздоровчому таборі, воді, місцевості; у шкільних секціях, заняттях спортом	5	2				3	
Тема 4. ПЗ 13. Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях спортивними іграми, легкою атлетикою, гімнастикою	5		2			3	
Тема 4. ПЗ 14. Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях з учнями віднесеними до спеціальної медичної групи, у режимі продовженого дня, продовженій перерві.	5		2			3	
Тема 4. ПЗ 15. Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях в оздоровчому таборі, воді, місцевості, шкільних секціях, заняттях спортом	5		2			3	
Тема 5. Організація та проведення змагань з рухливих ігор: формування організаційного комітету і його обов'язки (агітація, документація); підготовка команд та місця проведення змагань; початок та послідовність проведення змагань; обов'язки журі, суддів та ведучого програми; заходи після завершення змагань.	5	2				3	
Тема 5. ПЗ 16, 17. Особливості навчання організації проведення змагань у молодших класах.	6		4			2	
Тема 5. ПЗ 18, 19. Особливості навчання організації проведення змагань у середніх класах.	6		4			2	
Тема 5. ПЗ 20, 21. Вміти організувати і повести змагання з рухливих ігор та забав (на прикладі групи за заданим сценарієм).	6		4			2	
Тема 6. Застосування українських ігор та забав: традиції українських народних ігор, забав, розваг; класифікація та застосування їх за народним календарем	5	2				3	

Тема 6. ПЗ 22, 23. Особливості навчання і використання національних ігор за народним календарем весняного і осіннього циклу.	7		4			3	
Тема 6. ПЗ 24, 25. Особливості навчання і використання національних ігор за народним календарем зимового циклу та провести змагання з національних рухливих ігор за народним календарем (на прикладі групи за заданим сценарієм).	7		4			3	
Разом	62	6	26			30	
Разом годин	**120**	**10**	**50**			**60**	

Заочна форма здобуття вищої освіти

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин						
	разом	у тому числі					
		лекційні заняття	практичні заняття	семінарські заняття	лабораторні заняття	самостійна робота	індивідуальна робота
Змістовий модуль 1. Основні поняття про гру і вікові особливості дітей (ігри для I - IV-го класу)							
Тема 1. Рухливі ігри як засіб фізичного виховання школярів: зміст, форма, методичні особливості гри; схожість і відмінність спортивних та рухливих ігор; педагогічна класифікація рухливих ігор та забав.	5	1				4	
Тема 1. ПЗ 1. Ознайомлення з сюжетними та імітаційними іграми і забавами для дітей від народження до школи у1 місяць, 2-3 місяці, 4-5 місяців, від 6-12 місяців, 1-2 роки, 2-3 роки.	4					4	
Тема 1. ПЗ 2. Ознайомлення з сюжетними та імітаційними іграми і забавами для дітей від народження до школи із 3-5 років, 5-7 років.	5		1			4	
Тема 2. Педагогічне значення рухливих ігор і забав у зв'язку з віком дітей: освітнє, виховне, оздоровче значення рухливих ігор і забав. Педагогічна характеристика ігор для дітей в зв'язку з віковими особливостями їх фізичного розвитку.	6	1				5	
Тема 2. ПЗ 3, 4. Загальна характеристика рухливих ігор і забав для дітей 1-го класу.	6		1			5	
Тема 2. ПЗ 5, 6. Загальна характеристика рухливих ігор і забав для дітей 2-го класу.	6		1			5	

Тема 3. Загальні основи організації і методики проведення занять у школі: вибір гри, підготовка майданчика та інвентаря; організація, шикування гравців та пояснення гри; визначення ведучих, розподіл на команди; керівництво грою, визначення її результатів.	6	1				5	
Тема 3. ПЗ 7, 8. Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 3-го класу	6		1			5	
Тема 3. ПЗ 9, 10. Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 4-го класу.	6		1			5	
Тема 3. ПЗ 11. Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 5-9-го класів.	5					5	
Тема 3. ПЗ 12. Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів старших класів.	5					5	
Разом	60	3	5			52	
Методика проведення рухливих ігор та забав в процесі різних форм їх організації							
Тема 4. Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях: легкої атлетики, гімнастики, спортивних ігор, спеціальних медичних групах, в режимі продовженого дня, продовженій перерві; в оздоровчому таборі, воді, місцевості; у шкільних секціях, заняттях спортом	5	1				4	
Тема 4. ПЗ 13. Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях спортивними іграми, легкою атлетикою, гімнастикою	5		1			4	
Тема 4. ПЗ 14. Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях з учнями віднесеними до спеціальної медичної групи, у режимі продовженого дня, продовженій перерві.	5		1			4	
Тема 4. ПЗ 15. Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях в оздоровчому таборі, воді, місцевості, шкільних секціях, заняттях спортом	6		1			5	
Тема 5. Організація та проведення змагань з рухливих ігор: формування організаційного комітету і його обов'язки (агітація, документація); підготовка команд та місця проведення змагань; початок та послідовність проведення змагань; обов'язки журі, суддів та ведучого програми; заходи після завершення змагань.	6	1				5	
Тема 5. ПЗ 16, 17. Особливості навчання організації проведення змагань у молодших класах.	6		1			5	
Тема 5. ПЗ 18, 19. Особливості навчання організації проведення змагань у середніх класах.	5					5	
Тема 5. ПЗ 20, 21. Вміти організувати і повести змагання з рухливих ігор та забав (на прикладі групи за заданим сценарієм).	5					5	

Тема 6. Застосування українських ігор та забав: традиції українських народних ігор, забав, розваг; класифікація та застосування їх за народним календарем	6	1				5	
Тема 6. ПЗ 22, 23. Особливості навчання і використання національних ігор за народним календарем весняного і осіннього циклу.	6		1			5	
Тема 6. ПЗ 24, 25. Особливості навчання і використання національних ігор за народним календарем зимового циклу та провести змагання з національних рухливих ігор за народним календарем (на прикладі групи за заданим сценарієм).	5					5	
Разом	60	3	5			52	
Разом годин	**120**	**6**	**10**			**104**	

10. Форми та методи поточного семестрового та підсумкового контролю

Максимальний бал оцінки поточної успішності студентів на навчальних заняттях рівний 12-ти.

Поточне та контрольне оцінювання здобувачів вищої освіти спеціальності А4 Середня освіта (Фізична культура) ОС «бакалавр» у процесі вивчення освітнього компоненту «Теорії і методики викладання рухливих ігор і забав» здійснюється із використанням таких форм та методів: усне опитування, тестування із використанням технологій дистанційного навчання, а саме: модульного об'єктно-орієнтованого динамічного середовищ MOODLE, вирішення проблемних ситуацій, аналіз виконаної роботи, модульна контрольна робота, екзамен.

11. Критерії оцінювання результатів навчання

Денна форма навчання			
Поточний і модульний контроль (60 балів)		**Екзамен**	**Загальна сума балів**
Змістовий модуль 1			
Поточний контроль	МКР		
40	20	40	100

ТАБЛИЦЯ ВІДПОВІДНОСТІ РЕЗУЛЬТАТІВ КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ ЗА РІЗНИМИ ШКАЛАМИ І КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Сума балів за 100-бальною шкалою	Оцінка в ECTS	Значення оцінки ECTS	Критерії оцінювання теоретичної підготовки	Критерії оцінювання практичної підготовки	Рівень компетентності	Оцінка за національною шкалою Диференційований залік
90-100	A	відмінно	Студент виявляє особливі творчі здібності, вміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить та опрацьовує необхідну інформацію, вміє використовувати набуті знання і вміння для прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, переконливо аргументує свої відповіді, самостійно розкриває власні обдарування і нахили	Технічний елемент виконано правильно, точно, впевнено і вільно	Високий (творчий)	відмінно
82-89	B	дуже добре	Студент вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, застосовує його на практиці, вільно розв'язує вправи і задачі у стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна	Технічний елемент виконано правильно, точно, впевнено і вільно, але допущена одна не суттєва помилка	Достатній (конструктивно-варіативний)	добре
75-81	C	добре	Студент вміє зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача; в цілому самостійно застосовує її на практиці; контролювати власну діяльність; виправляти помилки, серед яких є суттєві, добирати аргументи для підтвердження своїх думок	Технічний елемент виконаний правильно, але допущено не більше двох незначних помилок, які ведуть до неточного виконання деталей техніки		
67-74	D	задовільно	Студент відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень; з допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, виправляти помилки, серед яких є значна кількість суттєвих	Технічний елемент виконано в основному правильно, але з однією помилкою, яка призводить до невиконання деталі техніки або трьом помилкам, які спричинять неточне виконання рухової дії	Середній (репродуктивний)	задовільно
60-66	E	достатньо	Студент володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні	Технічний елемент виконано в основному правильно, але з однією грубою помилкою		
35-59	FX	задовільно, з можливістю повторного складання семестрового контролю	Студент володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу	Технічний елемент виконаний неправильно, допущено спотворення основи техніки або допущено більше чотирьох інших помилок	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовільно
1-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням залікового кредиту	Студент володіє матеріалом на рівні елементарного розпізнання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів	Технічний елемент не виконано зовсім		

Рейтингова система оцінювання навчальної діяльності здобувачів вищої освіти під час навчальних занять

З урахуванням того, що навчальні досягнення учнів закладів загальної середньої освіти оцінюються за 12-бальною шкалою та з метою полегшення процесу адаптації випускників цих закладів до умов навчання у закладі вищої освіти, максимальний бал оцінки поточної успішності здобувачів вищої освіти на навчальних заняттях дорівнює 12-ти балам (http://surl.li/hwbc).

Примітка: здобувачу вищої освіти, який не виконав поточних домашніх завдань, не підготувався до практичних, семінарських, лабораторних занять, в журналі академічної групи ставиться 0 балів.

Рейтингова оцінка у балах знань, умінь і навичок здобувача вищої освіти на навчальних заняттях зі змістового модуля обчислюється після проведення цих занять та ліквідації ним поточної заборгованості, пов'язаної з пропусками занять, непідготовленістю або недостатньою підготовленістю до них за такою формулою

$$R = ((0,05 \times СО) + 0,4) \times ВБ$$

де R – рейтингова оцінка у балах за змістовий модуль;

СО – середнє арифметичне усіх отриманих оцінок за результатами поточного контролю;

ВБ – ваговий бал, максимально можливий бал оцінювання результатів навчальної діяльності здобувачів вищої освіти.

Наприклад:

Відповідно до робочої програми освітнього компоненту «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» здобувач вищої освіти за результатами поточного контролю зі Змістового модуля 1 отримав 10 оцінок, а саме: 10, 11, 9, 9, 10, 8, 9, 8, 7, 9. Ваговий бал ЗМ1 складає 40 балів.

Дії НПП, або здобувача:

- визначити середнє арифметичне отриманих оцінок, яке відповідно складе – 9,00 бала;
- отримані значення підставити у формулу:

$$R = ((0,05 \times 9,00) + 0,4) \times 40 = 34$$

Отже, за результатами поточного контролю здобувач вищої освіти за змістовий модуль 1 ОК «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» отримав – 34 бала.

Шкала оцінювання навчальної діяльності здобувачів вищої освіти

Об'єм пройденого матеріалу	**Бали що нарах. за 12-бальною системою оцінювання**

1. Усне опитування або тестування із використанням технологій дистанційного навчання, а саме: модульного об'єктно-орієнтованого динамічного середовища MOODLE – лекційне заняття №1 «Рухливі ігри як засіб фізичного виховання школярів».	4-12
2. Усне опитування або тестування із використанням технологій дистанційного навчання, а саме: модульного об'єктно-орієнтованого динамічного середовища MOODLE – лекційне заняття №2 «Педагогічне значення рухливих ігор і забав у зв'язку з віком дітей». Усне опитування або тестування із використанням технологій дистанційного навчання, а саме: модульного об'єктно-орієнтованого динамічного середовища MOODLE – лекційне заняття №3 «Загальні основи організації і методики проведення занять у школі».	4-12
3. Усне опитування або тестування із використанням технологій дистанційного навчання, а саме: модульного об'єктно-орієнтованого динамічного середовища MOODLE – лекційне заняття №4 «Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях: легкої атлетики, гімнастики, спортивних ігор, спеціальних медичних групах, в режимі продовженого дня, продовженій перерві; в оздоровчому таборі, воді, місцевості; у шкільних секціях, заняттях спортом». Усне опитування або тестування із використанням технологій дистанційного навчання, а саме: модульного об'єктно-орієнтованого динамічного середовища MOODLE – лекційне заняття №5 «Організація та проведення змагань з рухливих ігор».	4-12
4. Усне опитування або тестування із використанням технологій дистанційного навчання, а саме: у модульному об'єктно-орієнтованому динамічному середовищі MOODLE – лекційне заняття №6 «Застосування українських ігор та забав».	4-12
5. Вирішення проблемних ситуацій, аналіз виконаної роботи, виконання індивідуальних завдань під час практичних занять: № 1 «Ознайомлення з сюжетними та імітаційними іграми і забавами для дітей від народження до школи у 1 місяць, 2-3 місяці, 4-5 місяців, від 6-12 місяців, 1-2 роки, 2-3 роки», №2 «Ознайомлення з сюжетними та імітаційними іграми і забавами для дітей від народження до школи із 3-5 років, 5-7 років».	4-12
6. Вирішення проблемних ситуацій, аналіз виконаної роботи, виконання індивідуальних завдань під час практичних занять: № 3, 4 «Загальна характеристика рухливих ігор і забав для дітей 1-го класу. №5, 6 «Загальна характеристика рухливих ігор і забав для дітей 2-го класу»,	4-12
7. Вирішення проблемних ситуацій, аналіз виконаної роботи, виконання індивідуальних завдань під час практичних занять: № 7, 8 «Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 3-го класу», №9, 10 «Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 4-го класу», № 11 «Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів 5-9-го класів», № 12 «Загальні основи організації і методики проведення занять для учнів старших класів».	4-12

8. Вирішення проблемних ситуацій, аналіз виконаної роботи, виконання індивідуальних завдань під час практичних занять: № 13 «Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях спортивними іграми, легкою атлетикою, гімнастикою», № 14 «Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях з учнями віднесеними до спеціальної медичної групи, у режимі продовженого дня, продовженій перерві», № 15 «Методика проведення рухливих ігор і забав на заняттях в оздоровчому таборі, воді, місцевості, шкільних секціях, заняттях спортом».	4-12
9. Вирішення проблемних ситуацій, аналіз виконаної роботи, виконання індивідуальних завдань під час практичних занять: № 16, 17 «Особливості навчання організації проведення змагань у молодших класах», №18, 19 «Особливості навчання організації проведення змагань у середніх класах», № 20, 21 «Вміти організувати і повести змагання з рухливих ігор та забав (на прикладі групи за заданим сценарієм)».	4-12
10. Вирішення проблемних ситуацій, аналіз виконаної роботи, виконання індивідуальних завдань під час практичних занять: № 22, 23 «Особливості навчання і використання національних ігор за народним календарем весняного і осіннього циклу», №24, 25 «Особливості навчання і використання національних ігор за народним календарем зимового циклу та провести змагання з національних рухливих ігор за народним календарем (на прикладі групи за заданим сценарієм)».	4-12

Самостійна робота

Контроль за самостійною роботою відбувається на практичних заняттях, за 12-ю системою оцінювання.

Здобувачі вищої освіти готують наступні завдання самостійної роботи:

Змістовий модуль 1 – у конспектах робочих зошитах конспектують рухливі ігри і забави за шкільною програмою для 1-4-х класів, також по 2-3 гри для кожного заняття за визначеною тематикою та сценарій проведення змагань типу «Веселі старти» за вибраною темою;

- у робочих зошитах конспектують та проводять рухливі ігри для учнів 5-9 класів;
- у робочих зошитах конспектують та проводять рухливі ігри для учнів старших класів;
- у робочих зошитах конспектують та проводять рухливі ігри, з елементами спортивних ігор, легкої атлетики, гімнастики;
- у робочих зошитах конспектують та проводять рухливі ігри на заняттях з учнями віднесеними до спеціальної медичної групи, у режимі продовженого дня, продовженій перерві;
- у робочих зошитах конспектують та проводять рухливі ігри, які використовують на заняттях в оздоровчому таборі, на воді, місцевості, шкільних секціях, заняттях спортом;
- у робочих зошитах конспектують особливості навчання і використання національних ігор за народним календарем літнього та зимового, весняного і осіннього циклу.

Модульна контрольна робота (20 балів)

Змістовий модуль 1 завершується написанням модульної контрольної роботи.

Мета її написання – виявити рівень теоретичних знань та практичних умінь і навичок здобувачів вищої освіти з дисципліни «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав».

Виконується у письмовій формі. До її написання допускаються усі здобувачі вищої освіти. Позитивну оцінку за МКР не рекомендується покращувати. Невиконання МКР оцінюється 0 балів.

Здобувачі вищої освіти, які за результатами виконання модульних контрольних робіт отримали рейтинговий бал менший 60 %від максимальної кількості балів, виділених на цей вид роботи, а також ті, що не з'явилися для виконання або не виконали завдань, вважаються такими, що мають академічну заборгованість за результатами поточного контролю, ліквідація якої є обов'язковою.

З дисципліни «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» студенти пишуть модульну контрольну роботу, яка виконується у тестовій формі, складається з 20-ти варіантів у кожному варіанті по двадцять запитань (оцінюється в 20 балів). За вірну відповідь на кожне тестове запитання можна отримати 1 бал.

Визнання результатів неформальної та (або) інформальної освіти.

У випадку, якщо здобувач освіти отримав знання у неформальній та інформальній освіті, зарахування результатів навчання здійснюється згідно з Порядком визнання в Кам'янець-Подільському національному університеті імені Івана Огієнка результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти (нова редакції) (https://drive.google.com/file/d/19GCSMby-K496gs8RQJp0mO9FjUJumB4T/view?pli=1) зокрема, якщо їх тематика відповідає змісту освітнього компоненту (окремій темі або змістовому модулю):

- закінчення професійних курсів, семінарів або тренінгів, тематика яких відповідає змісту освітнього компоненту (окремій темі або змістовому модулю);
- підготовка конкурсної наукової роботи;
- призове місце на Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт;
- призове місце на Всеукраїнській студентській олімпіаді.

Критерії оцінювання результатів навчання, здобутих у неформальній / інформальній освіті

1. Наявність документа про завершення: сертифікат, диплом, грамота або інший документ, що підтверджує успішне проходження.
2. Відповідність змісту отриманих знань та здобутих результатів навчання тематиці курсу: у випадку якщо це курси, вебінари, семінари, круглі столи

тощо, їх тематика має відповідати одній або кільком темам, які визначені даною робочою програмою

3. Система оцінювання. Здобувач отримує:

- відмінно (12-10 балів), якщо курс має значний обсяг, містить практичну складову, зміст курсу повністю відповідає програмним результатам навчання; якщо посів І місце у Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт (в тому випадку, якщо тема роботи відповідає тематиці освітнього компонента); якщо посів І місце у Всеукраїнській студентській олімпіаді зі спеціальності А4 Середня освіта (Фізична культура). Здобувач, який отримує оцінку «відмінно», демонструє глибокі, системні знання та високий рівень практичних навичок, здобутих у неформальній освіті. Він не просто засвоїв матеріал, а й здатен застосовувати його в реальних умовах, аналізувати та створювати власні рішення;

- **добре (9-7 балів)**: якщо зміст збігається з основними положеннями певної теми; якщо посів ІІ або ІІІ місце у Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт (в тому випадку, якщо тема роботи відповідає тематиці освітнього компонента); якщо посів ІІ або ІІІ місце у Всеукраїнській студентській олімпіаді зі спеціальності А4 Середня освіта (Фізична культура). Здобувач на цьому рівні володіє основними знаннями та вміннями, які відповідають ключовим положенням певної теми. Уміє застосовувати отримані знання в типових, стандартних ситуаціях. Здатний виконати практичні завдання, що були частиною курсу. Може виконувати аналітичну роботу, але потребує додаткових роз'яснень для вирішення нестандартних проблем;

- **задовільно (6-4 балів)**: короткостроковий семінар або тренінг, що дає базове розуміння теми. Здобувач володіє базовим розумінням теми, але його знання є фрагментарними, а навички – обмеженими. Його знання є поверхневими, і він може мати значні труднощі з поясненням взаємозв'язків між різними аспектами теми.

Дозволені випадки використання ІШ.

У межах навчальної дисципліни використання інструментів штучного інтелекту дозволяється як допоміжного засобу навчання, підготовки та творчої діяльності здобувачів освіти, зокрема для:

1. Пошуку та систематизації інформації про рухливі ігри та забави, їх класифікацію, педагогічне значення, правила й методику проведення.

2. Розроблення та адаптації рухливих ігор відповідно до віку, рівня фізичної підготовленості, кількості учасників, місця проведення та освітніх завдань.

3. Підготовки планів-конспектів занять із рухливих ігор, сценаріїв ігрових занять, естафет та комплексів ігрових вправ.

4. Створення дидактичних матеріалів – карток із правилами ігор, інструкцій, тестових завдань, вікторин, кросвордів, ситуаційних завдань та матеріалів для самоконтролю

5. Підготовки презентацій та інших навчальних матеріалів щодо історії, класифікації, педагогічних можливостей і методики проведення рухливих ігор та забав.

6. Адаптації ігор для різних освітніх умов, зокрема для приміщень різного розміру, обмеженої кількості інвентарю або дистанційного/змішаного навчання.

7. Формування методичних рекомендацій щодо організації, пояснення правил, дозування фізичного навантаження, підбиття підсумків та оцінювання активності учасників.

8. Генерування ідей для творчих завдань та ігрових ситуацій, спрямованих на розвиток фізичних якостей, координації, спритності, швидкості, командної взаємодії та комунікативних навичок.

9. Мовного та стилістичного редагування власних навчальних і наукових текстів.

10. Підготовки до практичних занять і контролю знань – створення запитань для самоперевірки, тестів та пояснення складних теоретичних положень.

11. Індивідуалізації навчання – отримання додаткових пояснень, прикладів та варіантів завдань відповідно до освітньої ситуації.

12. Перевірки та вдосконалення власних методичних розробок, якщо остаточне рішення щодо доцільності, безпечності та педагогічної цінності запропонованих ШІ матеріалів приймає здобувач освіти або викладач.

Важливо: використання ШІ не замінює самостійну роботу здобувача освіти. Усі запропоновані ШІ правила ігор, методичні рекомендації та твердження мають бути критично оцінені й перевірені з урахуванням вікових особливостей учасників, вимог безпеки та педагогічної доцільності.

Обмеження та заборони.

1. Забороняється подавати повністю згенеровані ШІ навчальні роботи як власний результат без самостійного опрацювання, перевірки та зазначення факту використання ШІ.

2. Не допускається використання ШІ для виконання контрольних, модульних, залікових та екзаменаційних завдань, якщо це прямо не дозволено викладачем.

3. Забороняється фальсифікувати результати педагогічних спостережень, експериментів, опитувань, тестувань та інших досліджень за допомогою ШІ.

4. Не допускається некритичне використання згенерованої інформації, зокрема вигаданих джерел, авторів, цитат, історичних фактів або педагогічних рекомендацій.

5. Забороняється без перевірки використовувати рекомендації ШІ щодо проведення рухливих ігор, особливо ті, що стосуються безпеки, фізичного навантаження, вікових особливостей та можливих ризиків травмування.

6. Не дозволяється використовувати ШІ для приховування плагіату, маскування запозичень або створення неправдивих посилань на джерела.

7. Забороняється завантажувати до ШІ-сервісів персональні дані здобувачів освіти, дітей, учасників занять, результати медичних обстежень та іншу конфіденційну інформацію.

8. Не допускається передача ШІ права на остаточне педагогічне рішення щодо доцільності, безпечності та методичної цінності рухливої гри.

9. Здобувач освіти несе особисту відповідальність за достовірність, зміст і якість роботи, навіть якщо під час її підготовки використовувався ШІ.

10. Уразі порушення встановлених вимог використання ШІ робота може бути повернена на доопрацювання або оцінена відповідно до вимог академічної доброчесності.

Зазначення використання ШІ (Декларація ШІ). Під час підготовки навчальної роботи з дисципліни «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» здобувач освіти може використовувати інструменти штучного інтелекту як допоміжний засіб для пошуку ідей, структурування матеріалу, розроблення та адаптації рухливих ігор, підготовки навчально-методичних матеріалів, а також мовного та стилістичного редагування власного тексту.

У разі використання ШІ здобувач освіти зазначає назву використаного інструменту, мету та характер його застосування. Здобувач самостійно перевіряє достовірність отриманої інформації, відповідність запропонованих матеріалів віковим особливостям учасників, вимогам безпеки та методичним принципам викладання.

Приклад декларації. Під час підготовки цієї роботи використано інструмент ChatGPT для генерування ідей щодо рухливих ігор, структурування матеріалу та мовного редагування. Запропоновані матеріали були самостійно опрацьовані та перевірені автором з урахуванням педагогічної доцільності й вимог безпеки. Відповідальність за зміст, достовірність інформації та результати роботи несе здобувач освіти.

Якщо ШІ не використовувався. Під час підготовки цієї роботи інструменти штучного інтелекту не використовувалися.

Академічна доброчесність. У навчальній дисципліні «Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав» використання штучного інтелекту має здійснюватися відповідно до принципів академічної доброчесності.

Здобувач освіти: використовує ШІ лише як допоміжний інструмент, а не як заміну власної навчальної та творчої діяльності; самостійно опрацьовує, перевіряє та оцінює інформацію, отриману за допомогою ШІ; не подає згенеровані ШІ матеріали як повністю власну роботу без відповідного зазначення; не допускає плагіату, фальсифікації та фабрикації результатів навчальної або дослідницької діяльності; перевіряє достовірність наукових джерел, авторів, цитат, правил рухливих ігор та методичних рекомендацій, запропонованих ШІ; не використовує ШІ для вигадування результатів педагогічних спостережень, тестувань, опитувань чи експериментів; обов'язково перевіряє рекомендації ШІ щодо безпеки проведення рухливих ігор, фізичного навантаження та вікових особливостей; зазначає факт

використання ШІ відповідно до вимог Декларації ШІ; несе особисту відповідальність за зміст, достовірність і самостійність виконаної роботи.

Використання ШІ саме по собі не є порушенням академічної доброчесності. Порушенням є приховування суттєвого використання ШІ, подання чужого або згенерованого матеріалу як власного, а також використання ШІ для фальсифікації чи обходу встановлених вимог до навчальної роботи.

Семестровий екзамен (40 балів)

Білет іспиту складається з двох теоретичних питань та розрахункового завдання

Питання екзаменаційного білета оцінюються відповідно до таких критеріїв:

Оцінка	Вимоги
«Відмінно»	Здобувач вищої освіти виявляє глибокі фундаментальні теоретичні знання, повно викладає вивчений матеріал, виявляє розуміння предмета висловлювання, розуміє можливість різних тлумачень однієї і тієї ж проблеми, вміє оцінювати аргументи для її доведення, формулює своє бачення проблеми, виявляє розуміння матеріалу, може обґрунтовувати свої судження, застосовувати знання на практиці у нестандартних ситуаціях, наводити необхідні приклади, викладає матеріал логічно, послідовно, вживає мовні засоби відповідно до норм української мови.
«Добре»	Якщо відповідь здобувача вищої освіти відповідає тим самим вимогам, що і для оцінки «відмінно», але при цьому він допускає 1-2 помилки, які й сам виправляє або 1-2 недоліки в послідовності викладу матеріалу та мовному оформлення висловлювання. Здобувач вищої освіти вміє наводити власні приклади на підтвердження нових думок, може застосовувати вивчений матеріал у стандартних та дещо змінених ситуаціях.
«Задовільно»	Якщо здобувач вищої освіти виявляє знання і розуміння основних положень предмета, але викладає матеріал неповно і допускає неточності у визначенні понять; не вміє досить глибоко і доказово обґрунтовувати свої судження і наводити приклади; не в змозі захистити проєкт побудови системи роботи з певних тем дисципліни; викладає матеріал непослідовно і допускає помилки в мовному оформленні викладу.
«Незадовільно»	Якщо здобувач вищої освіти виявляє незнання більшої частини вивченого матеріалу, не володіє методичним апаратом, допускає помилки у формулюванні понять, які спотворюють їх зміст, не вміє самостійно побудувати систему вивчення певних тем, хаотично і невпевнено викладає матеріал. Студент неспроможний виконати стандартні завдання навіть після навідних питань викладача.

Оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти з навчальної

дисципліни здійснюється відповідно до Таблиці відповідності шкал оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти:

Таблиця відповідності шкал оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти

Рейтингова оцінка з кредитного модуля (навчальної дисципліни)	Підсумкова оцінка за шкалою ЄКТС	Рекомендовані системою ЄКТС статистичні значення (у %)	Підсумкова оцінка за національною шкалою	
			екзаменаційна	залікова
90-100 і більше	A (відмінно)/ Excellent	10	відмінно	Зараховано/ Passed
82-89	B (добре)	25	добре	
75-81	C (добре)/ Good	30		
67-74	D (задовільно)/ Satisfactory	25	задовільно	
60-66	E (достатньо)/ Enough	10		
35-59	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)/ Fail		незадовільно	не зараховано /Fail
34 і менше	F (незадовільно з обов'язковим проведенням додаткової роботи щодо вивчення навчального матеріалу кредитного модуля)/ Fail			

12. Умови визначення успішного засвоєння освітнього компоненту «Теорія і методика викладання рухливих ігор та забав»:

- кредити присвоюються здобувачам вищої освіти після завершення навчальної дисципліни та успішного оцінювання досягнутих ними результатів навчання;

- критерієм успішного проходження здобувачем вищої освіти оцінювання результатів навчання є досягнення ним мінімального порогового рівня оцінок за кожним запланованим результатом навчання освітнього компоненту та мінімального порогового рівня оцінки за освітнім компонентом загалом, яких складає 60 % від максимально можливої кількості балів, визначеної відповідними нормативними документами Університету;

- здобувач вищої освіти вважається таким, що має академічну заборгованість за результатами поточного контролю, якщо він не відпрацював пропущені навчальні заняття, не перескладав оцінки 0, 1, 2, 3 отримані на навчальних заняттях, не виконав або виконав модульну контрольну роботу, завдання самостійної та індивідуальної робіт з оцінкою, що становить менше 60 %від максимальної кількості балів, виділених на ці види робіт;

- здобувач вищої освіти, який має академічну заборгованість з освітнього компоненту за результатами поточного контролю, не допускається до екзамену. Рішення про недопущення за поданням викладача приймає декан факультету, його оприлюднюють до початку екзамену. У відомості обліку успішності роблять запис «не допущено»;

- здобувач вищої освіти допускається до складання екзамену після ліквідації академічної заборгованості за результатами поточного контролю,

- здобувач вищої освіти підготувався до екзамену з освітнього компонента, якщо його рейтингова оцінка за результатами екзамену є більшою або рівною 24 балам (60 % від максимально можливої для даної форми контролю кількості балів). Рейтингову оцінку такого здобувача вищої освіти з освітнього компонента визначають як суму рейтингової оцінки за результатами поточної успішності та рейтингової оцінки за результатами екзамену;

- якщо допущений до екзамену здобувач вищої освіти не підготувався (його рейтингова оцінка за результатами екзамену є меншою 24 балів), то бали за екзамен до рейтингової оцінки поточної успішності не додаються, виставляють підсумкову оцінку з освітнього компоненту FX за шкалою ЄКТС та «незадовільно» за національною шкалою;

- здобувачам вищої освіти, які за результатами підсумкового контролю у формі екзамену отримали незадовільну оцінку, дозволяють ліквідувати академічну заборгованість після належної підготовки;

- ліквідацію академічної заборгованості за результатами семестрового контролю дозволяють до початку наступного семестру в час, визначений графіком ліквідації академічної заборгованості, та допускають не більше двох разів: перший раз – викладачеві, другий – комісії яку створюють за розпорядженням декана факультету;

- відповідь здобувача вищої освіти, який ліквідовує академічну заборгованість на засіданні комісії, оцінюють за 100-бальною шкалою без урахування рейтингової оцінки поточної успішності;

- за неуспішного проходження оцінювання результатів навчання за освітнім компонентом кредити здобувачі вищої освіти не присвоюють;

- якщо здобувач вищої освіти, допущений до семестрового контролю не з'явився на семестровий екзамен, у відомості обліку успішності викладач записує «не з'явився». Про незалежні від здобувача вищої освіти причини (у тому числі непрацездатність у зв'язку із хворобою), які підтверджують неможливість його присутності на екзамені, він має негайно повідомити декана факультету.

13. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна.

Мультимедійна лекційна аудиторія (105), мультимедійний проєктор VIEWSONIC PJD5253 DLP (2017 р.), екран для проєктора; навчальна аудиторія обчислювальної техніки № 17, ноутбук або персональний комп'ютер, мережа Інтернет, модульне об'єктно-орієнтоване динамічне середовище MOODLE, конференції у Google Meet.

Для проведення практичних занять використовується Спортивний зал (зал одноборств) №4, аудиторія 120, спортивний майданчик (Спортивна база університету).

Під час вивчення освітнього компоненту використовується таке обладнання:

- спортивний зал;
- очищений майданчик з нанесеними постійними лініями;
- набивні м'ячі;
- волейбольні м'ячі;
- баскетбольні м'ячі;
- футбольні м'ячі;
- скакалки;
- обручі;
- стрічки;
- великі кольорові м'ячі (резинові, шкіряні, фітбол);
- малі м'ячі (резинові, теніcні);
- кеглі;
- скакалки.

14. Рекомендована література.

Основна

1. Гуска М. Б., Гуска М. В., Мазур В. Й. Ігри та забави від народження до школи: методичний посібник. Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2016. 196 с. URI: https://tinyurl.com/yhu9hutd (дата звернення: 20.07.2026).

2. Гуска М. Б., Дорош В. У., Козак Є. П., Стасюк І. І. Рухливі та рекреаційні ігри і спеціальні вправи у навчально-тренувальному процесі юних волейболістів. навчальний посібник. Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2018. 216 с. URI: https://surl.li/rqmzkc (дата звернення: 21.07.2026).

3. Гуска М., Мазур В., Квасневська А., Щегельський В., Бабич Т., Зубаль М. Українські народні рухливі ігри та забави в системі спортивного тренування : навч.-метод. посіб. Кам'янець-Подільський : ФОП Панькова А. С., 2025. 248 с. URI: https://surl.li/beljus (дата звернення: 21.07.2026).

4. Карасєвич С. А., Карасєвич М. П. Рухливі ігри та ігрові вправи: навчальний посібник. Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини. Умань: Видавець «Сочінський М. М.», 2019. 146 с.

5. Ковальчук Н. М., Санюк В. І. Рухливі ігри на заняттях із гімнастики: методична розробка. Луцьк: Вежа-Друк, 2018. 92 с. URI: https://tinyurl.com/t46m43jf (дата звернення: 23.07.2026).

Допоміжна

1. Бочкарев С. В., Ковальов О. В. Методичні вказівки до практичних занять з фізичного виховання за спеціалізацією «Спортивна боротьба», розділ «Рухливі ігри» для студентів усіх спеціальностей денної форми навчання. Харків: НТУ «ХПІ», 2020. 16 с. URI: https://surl.li/kfexot (дата звернення: 20.07.2026).

2. Гуска М., Мазур В., Щегельський В., Бабич Т., Зубаль М. Українські народні рухливі ігри та забави у технiко-тактичній підготовці юних

спортсменів: навч.-метод. посіб. [Електронне видання] / М. Гуска [та ін.]. Кам'янець-Подільський : ФОП Панькова А. С., 2026. 256 с. URI: https://surli.cc/flulai (дата звернення: 22.07.2026).

3. Гуска М. Б., Гуска М. В. Спортивні і рухливі ігри у навчальному процесі студентів спеціальних медичних груп. Наукові праці Кам`янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка : збірник за підсумками звітної наукової конференції викладачів, докторантів і аспірантів. Кам`янець-Подільський : Кам`янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2017. Вип. 16. Т.2. С. 99-100. URI: https://tinyurl.com/4ydfwtyk (дата звернення: 22.07.2026).

4. Гуска М. Б., Мазур В. Й. Використання спеціальних вправ та ігор-єдиноборств з юними борцями ДЮСШ. Наукові праці Кам`янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка : збірник за підсумками звітної наукової конференції викладачів, докторантів і аспірантів. Кам`янець-Подільський : Кам`янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2017. Вип. 16. Т.2. С. 97-98. URI: https://tinyurl.com/4ydfwtyk (дата звернення: 22.07.2026).

5. Гуска М. Б., Мазур В. Й. Застосування тімбілдингу як інструменту методів лідерства та командоутворення студентів для ефективності командного управління. Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка: збірник за підсумками звітної наукової конференції викладачів, докторантів і аспірантів. [Електронний ресурс]. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2022. Вип. 21. 368 с. С. 331-332. (дата звернення: 14.08.2024). URI: http://surl.li/bbiplz (дата звернення: 21.07.2026).

6. Гуска М. Б., Мазур В. Й., Білянський Д. Ю. Оздоровчий вплив рекреаційних ігор на організм учнів з недоліками у стані здоров'я. Формування здорового способу життя студентської та учнівської молоді засобами освіти: збірник наукових праць. [Електронний ресурс] / [редкол.: І. І. Стасюк (відп. ред.) та ін.]. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2022. Випуск 11. 118 с. С. 14-17. URI: http://surl.li/zmfngg (дата звернення: 21.07.2026).

7. Гуска М. Б., Мазур В. Й., Гуска М. В. Рухливі ігри під час рекреаційно-оздоровчих походів зі студентами. Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету : зб. за підсумками звітної наукової конференції викладачів, докторантів і аспірантів : вип. 17, у 3-х т. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2018. Т. 2. С. 106-108. URI: http://surl.li/jlmpkd (дата звернення: 20.07.2026).

8. Гуска М. Б., Мазур В. Й. Вплив спеціальних вправ на розвиток координаційних здібностей дошкільнят 3-6 років. Формування здорового способу життя студентської та учнівської молоді засобами освіти : збірник наукових праць [редкол. : І.І. Стасюк (відп. ред.) та ін.]. Кам'янець-Подільський : Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана

Огієнка, 2019. Вип. 8. С. 101-106. URL: http://surl.li/bphcxr (дата звернення: 21.07.2026).

9. Мазур В. Й., Гуска М. Б. Рухливі ігри як засіб підвищення ефективності початкового відбору школярів для занять спортивними видами боротьби в ДЮСШ. Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка : збірник за підсумками звітної наукової конференції викладачів, докторантів і аспірантів. Кам'янець-Подільський : Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2017. Вип. 16. Т. 2. С. 111-113. URL: https://tinyurl.com/4ydfwtyk (дата звернення: 22.07.2026).

10. Мазур В. Й. Ефективність застосування ігор-єдиноборств з метою гармонійного фізичного розвитку юних борців. Формування здорового способу життя студентської та учнівської молоді засобами освіти : збірник наукових праць [редкол. : М.С. Солопчук (відп. ред.) та ін.]. Кам'янець-Подільський : Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2015. Вип. 5. С. 117-120.

11. Мазур В. Й., Стасюк В. А. Використання українських народних рухливих ігор на заняттях з фізичної культури в ДНЗ. Формування здорового способу життя студентської та учнівської молоді засобами освіти : збірник наукових праць [редкол.: М. С. Солопчук (відп. ред.) та ін.]. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2016. Вип. 6. С. 137-140.

12. Мазур В. Й., Петров А. О. Методичні особливості розвитку рухових здібностей юних борців ДЮСШ в тренувальному процесі. Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини [редкол.: І. І. Стасюк (відп. ред.) та ін.]. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2018. Випуск 11. 424 с. С. 224-233. URL: http://surl.li/iidpe (дата звернення: 23.07.2026).

13. Марчук В. М., Мазур В. Й. Гімнастика з оздоровчою спрямованістю як засіб гармонійного фізичного розвитку на уроках фізичної культури. Сучасні проблеми фізичного виховання, спорту та здоров'я людини: Збірник наукових праць, Придністровський державний університет імені Т.Г. Шевченка; Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, [редкол.: В.Ф. Гуцу (відп. ред.) та ін.] Тирасполь : Вид-во Придністр. ун-ту, 2017. Випуск. 7. С. 117-124.

14. Мищенко О. В., Гученко Г. Б. Рухливі ігри та естафети. Методичні рекомендації до вивчення дисципліни «Спортивні і рухливі ігри та методика викладання» (для студентів навчальних закладів галузі «0102 Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини»). 2-е вид., випр. і доп. Суми : Вид-во Сум ДПУ імені А. С. Макаренка, 2016. 62 с. URL: https://surl.li/hkibng (дата звернення: 23.07.2026).

15. Мудрик С. Б., Кліш І. С., Кирилюк В. В. Рухливі ігри. Навчально-методичний посібник. Луцьк, 2020. 253 с. URL: http://surl.li/rowngl (дата звернення: 23.07.2026).

16. Модельна навчальна програма «Фізична культура. 5-9 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори: Баженков Є. В., Бідний М. В., Ребрина А. А., Данільченко В. О., Коломоєць Г. А., Дутчак М. В.). Рекомендовано Міністерством освіти і науки України від 22.08.2024 року № 1185. URL: https://surl.li/nccbix (дата звернення: 22.07.2026).

17. Нова Українська школа. URL: https://nus.org.ua (дата звернення: 23.07.2026).

18. Фізична культура. Програма для 1-4 класів загальноосвітніх навчальних закладів. URL: https://surl.lt/adzxna (дата звернення: 24.07.2026).

19. Фізична культура (рівень стандарту). Програма для 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів. Наказ №698 Міністерства освіти і науки України від 03.08.2022 року. URL: https://surl.li/fmegpk (дата звернення: 24.07.2026).

20. Шандригось В. І. Рухливі ігри з елементами єдиноборств: Навчально-методичний посібник. 2-ге вид. доповнене і перероблене. Тернопіль: Вектор, 2013. 60 с. URL: https://surl.lu/fdszid (дата звернення: 23.07.2026).

21. Юденко О. В., Мазур В. Й., Гуска М. Б., Бабич Т. М., Андреєв С. А. Роль народних ігор у розвитку фізичної культури та зміцненні національних традицій серед молоді. "Суспільство та національні інтереси": журнал. 2025. № 6 (14) 2025. С. 963. С. 476-490. URL: https://surl.li/vhdnfh (дата звернення: 24.07.2026).

15. Рекомендовані джерела інформації

1. Корисні ресурси інтернету.

https://mms.gov.ua/	Офіційний сайт Міністерства молоді та спорту України
http://tmfvs-journal.uni-sport.edu.ua/	Офіційний сайт журналу «Теорія і методика фізичного виховання та спорту»
https://tinyurl.com/ye4434jw	Офіційний сайт журналу «Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини»
http://sportmon.org/	Офіційний сайт центру фізичного виховання та спорту учнів та студентів
https://tinyurl.com/yc8bc59x	Всеосвіта – база рефератів
https://prometheus.org.ua/	Офіційний сайт українського громадського проєкту масових відкритих онлайн-курсів
https://www.ed-era.com/courses/	Офіційний сайт студії онлайн освіти в Україні
https://tinyurl.com/4bkcywt9	Всеосвіта, Бібліотека методичних матеріалів
https://tinyurl.com/nhfwt28y	Рухливі ігри під час проведення занять в групі продовженого дня
https://tinyurl.com/32rmzset	Рухливі ігри для дітей на вулиці

https://tinyurl.com/44zmra49	Рухливі ігри. Дитячий портал "Пустунчик"
https://tinyurl.com/2bzyjy9u	Рухливі ігри для дітей старшої групи
https://tinyurl.com/3b3s974r	Рухливі ігри на вулиці для дітей ТОП 20
https://tinyurl.com/4myvp7w4	Рухливі ігри для дітей старшої групи. Виховуємо та навчаємо.
https://tinyurl.com/2my6yn9v	Ігри з усього світу.
https://tinyurl.com/2p8es233	Збірник рухливих ігор з фізичної культури для учнів 1-4 класів.
https://tinyurl.com/y5cds8jh	Рухливі ігри молодших школярів на уроках фізичної культури та в позаурочний час (посібник для вчителів).
https://tinyurl.com/4wy57mnn	Рухливі ігри для дітей від 7 до 10 років. Моторні ігри.
https://tinyurl.com/4j8v6xvv	Ігри в приміщенні і на відкритому просторі для дітей 10-14 років.
https://tinyurl.com/25synyzw	Кращі дитячі ігри для приміщень.
http://referat.parta.ua	База даних українських рефератів
http://ua.textreferat.com	
http://ua-referat.com	
http://www.nbuv.gov.ua	Бібліотека ім. В.І. Вернадського