

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ  
ВОЛИНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ  
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ «ЛУЦЬКИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ КОЛЕДЖ»  
ВОЛИНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

Факультет початкової освіти та фізичної культури

Кафедра фізичної культури

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Проректор з навчальної роботи



Наталія БОРБИЧ

«01» вересня 2023 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА**

**ОК20. ІГРИ ТА ЗАБАВИ ДЛЯ АКТИВНОГО ВІДПОЧИНКУ  
(вступний курс)**

**Освітньо-професійна програма** Середня освіта (Фізична культура)

**освітній ступінь** бакалавр

**галузь знань** 01 Освіта /Педагогіка

**спеціальність** 014 Середня освіта

**предметна спеціальність** 014.11 Середня освіта (Фізична культура)

Робоча програма з освітнього компонента «Ігри та забави для активного відпочинку (вступний курс)», для студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю 014 Середня освіта, галузі знань 01 Освіта/Педагогіка

«01» вересня 2023 року 11 с.

РОЗРОБНИК: канд. наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри фізичної культури Мудрик С. Б.

ПОГОДЖЕНО

Гарант / курівник освітньо-професійної програми «Середня освіта (Фізична культура)»



(Н. Г. Денисенко)  
«01» вересня 2023 рік

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри фізичної культури

07 вересня 2023 року, протокол № 1

Завідувач кафедри



(О.П.Митчик)

Схвалено вченою радою факультету «14» вересня 2023 року, протокол №

«\_\_\_» вересня 2023 року, протокол №

Голова (Н. Г. Денисенко)



Комунальний заклад вищої освіти  
Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради, 2023 рік

## 1. ПИС ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Таблиця 1

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Спеціальність 014 Середня освіта (Фізична культура)	<b>Статус освітнього компонента</b>
Змістових модулів – 2	<b>Освітній ступінь бакалавр</b>	<b>Рік підготовки:</b>
Загальна кількість годин – 90		1-ий
		<b>Семестр:</b>
		2-ий
		<b>Лекції:</b>
		15 год.
		<b>Практичні, семінарські:</b>
		25 год
		<b>Самостійна робота:</b>
		45 год
		<b>Консультації</b>
		5 год
<b>Вид контролю:</b>		
залік		

### Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної роботи становить: для денної форми навчання – 40/45год.

## 2. МЕТА, ПРОГРАМНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

## **2.1. Мета та завдання освітнього компонента**

Мета освітнього компонента «Ігри та забави для активного відпочинку (вступний курс)» – підготовка фахівця, здатного проектувати та реалізовувати ігрові моделі для активного відпочинку, використовуючи ігри як інструмент соціалізації, фізичного розвитку та психологічного розвантаження.

Завдання.

Професійно-методичні:

- Оволодіти алгоритмом моделювання гри: від задуму та підбору реквізиту до підбиття підсумків;
- Навчитися керувати динамікою групи (вміння «запалити» аудиторію та вчасно завершити активність);
- Вивчити методи модифікації ігор (як змінити одну й ту саму гру для дітей, підлітків чи дорослих).

Організаційні:

- Навчитися проводити експрес-аналіз локації для гарантування безпеки учасників;
- Освоїти навички роботи з мінімальним обладнанням (ігри «з нічого» або з підручних засобів);
  - Розвинути здатність до імпровізації у разі зміни обставин (дощ, зміна кількості гравців).

Особистісно-розвивальні:

- Розвинути командний голос, виразну міміку та жестикуляцію для ефективної комунікації; – Сформувати власний «портфель ігромайстра» (базу перевірених ігор для різних ситуацій).

## **2.2. Програмні компетентності**

### **2.2.1. Інтегральна компетентність (ІК)**

**ІК–1.** Здатність розв'язувати складні спеціалізовані практичні завдання в галузі середньої освіти, що передбачає застосування концептуальних методів освітніх наук, предметних знань, психології, теорії та методики навчання і характеризується комплексністю та невизначеністю умов організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти **2.2.2. Загальні компетентності (ЗК)**

**ЗК-2.** Здатність до міжособистісної взаємодії, роботи в команді, спілкування з представниками інших професійних груп різного рівня, здійснювати пошук з різних джерел і критично оцінювати інформацію, оперувати нею у професійній діяльності (соціальна компетентність). **ЗК-7.** Здатність інтегрувати теоретичні знання й практичні навички у процес організації навчальної діяльності та ефективно діяти в умовах типових і нетипових педагогічних ситуацій. **ЗК-8.**

Здатність налагоджувати результативну міжособистісну взаємодію в освітньому та професійному середовищі, працювати в команді та підтримувати конструктивну комунікацію з учнями, батьками, колегами і представниками суміжних галузей.

**ЗК-9.** Здатність гнучко адаптуватися до змін у педагогічній та спортивній діяльності, проявляти ініціативність і креативність, генерувати нові ідеї та ефективно вирішувати професійні завдання.

### **2.2.3. Спеціальні ( фахові) компетентності (СК).**

**СК3.** Здатність до добору й застосування доцільних форм, методів, технологій та засобів навчання, включаючи традиційні та новітні форми рухової активності (ігрові, оздоровчі, тренувальні, інноваційні, інтегровані), для забезпечення ефективності освітнього процесу з фізичної культури.

**СК 5.** Здатність враховувати вікові та індивідуальні особливості учнів під час добору змісту, методів, засобів і форм навчання з фізичної культури, забезпечуючи доступність, безпечність і поступовість розвитку рухових умінь та фізичних якостей.

**СК 6.** Здатність формувати стійку мотивацію учнів до занять фізичною культурою та організувати їхню пізнавальну діяльність у процесі опанування рухових умінь і засвоєння основ здорового способу життя.

**СК 13.** Здатність застосовувати індивідуальну, групову, парну й колективну форми організації навчання з урахуванням анатомофізіологічних особливостей учнів, добираючи відповідні навантаження й рухові завдання та використовуючи інформаційно-комунікаційні й цифрові технології для підсилення ефективності освітнього процесу з фізичної культури.

**СК 18.** Організувати та проводити навчальні заняття різних типів, а також позаурочні й позашкільні заходи з фізичної культури, творчо застосовуючи досвід, набутий під час різних видів педагогічних практик, забезпечуючи їх методичну цілісність, безпечність і високу результативність.

### **2.3. Передумови для вивчення освітнього компонента**

Передумовами вивчення є вивчення у школі предмету «Фізична культура».

### **2.4. Результати навчання**

#### **2.4.1. Програмні результати навчання за ОПШ.**

**ПРН 3.** Враховувати закономірності розвитку, вікові та індивідуальні особливості учнів для забезпечення безпечного, інклюзивного й мотивувального освітнього середовища.

**ПРН 4.** Планувати, моделювати і реалізовувати уроки фізичної культури та позакласну роботу відповідно до Державного стандарту, навчальних програм і потреб учнів.

**ПРН 5.** Навчати руховим діям, формувати й удосконалювати рухові уміння й навички учнів з різних видів фізкультурної діяльності, здійснювати їх корекцію й індивідуалізацію.

**ПРН 7.** Організувати та проводити фізкультурно-оздоровчі, спортивномасові заходи й нові види активності відповідно до принципів Нової української школи, забезпечуючи інклюзивність, доступність для всіх категорій учнів, з урахуванням їхніх вікових, фізичних та психоемоційних особливостей, а також дотриманням безпекових і санітарно-гігієнічних вимог.

**ПРН 8.** Аналізувати рухову діяльність учнів, здійснювати комплексний контроль і оцінювання навчальних досягнень з урахуванням критеріїв, індикаторів та вікових норм.

**ПРН 18.** Підтримувати власну фізичну форму, рухову підготовленість і культуру здорового способу життя як елемент професійної етики вчителя фізичної культури.

## **3. ПРОГРАМА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА**

### **Змістовий модуль I. «Загальні відомості про рухливі ігри та забави»**

**Тема 1. Ігри та забави в історії суспільства.** Феномен гри. Ігри та забави в історії суспільства. Міфологія української народної гри. Педагогічні погляди на ігри та забави. Значення ігор та забав для розвитку і формування особистості.

**Тема 2. Ігри та забави як засіб розвитку особистості.** Основні поняття гри та забави. Оздоровче, освітнє та виховне значення ігор та забав. Педагогічні класифікації ігор та забав. Значення ігор та забав для розвитку і формування особистості.

**Тема 3. Організація та методика застосування ігор та забав.** Вибір гри. Місце проведення гри. Підготовка до гри. Вибір ведучих і помічників. Вимоги до керівництва грою. Помилкові дії керівника.

### **Змістовий модуль II. «Рухливі ігри та забави в процесі навчання і виховання»**

**Тема 4. Ігри та забави у загальноосвітніх закладах.** Ігри та забави на уроках фізичної культури. Ігри та забави на предметних уроках. Ігри та забави на перервах. Ігри та забави вдома.

**Тема 5. Ігри та забави на свіжому повітрі.** Ігри та забави на майданчиках дошкільних і загальноосвітніх закладах освіти. Ігри та забави у дворі. Ігри та забави на воді.

**Тема 6. Ігри та забави на фізкультурно-оздоровчих заходах.** Планування ігор та забав. Організація фізкультурно-оздоровчих заходів. Методика проведення фізкультурно-оздоровчих заходів.

**Тема 7. Особливості використання ігор та забав в спеціальних медичних групах.** Ігри та забави для дітей з порушенням постави. Ігри та забави для дітей з порушенням серцево-судинної системи. Ігри та забави для дітей з порушенням зору. Ігри та забави для дітей з порушенням обміну речовин.

#### 4. СТРУКТУРА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Назви модулів, змістових модулів і тем	Кількість годин					
	Денна форма					
	Усього	л	прак/ сем	лаб.	інд. конс.	сам. роб.
1	2	3	4	5	6	7
<b>Змістовий модуль I. «Загальні відомості про рухливі ігри та забави»</b>						
<b>Тема 1.</b> Ігри та забави в історії суспільства.	12	2	4			6
<b>Тема 2.</b> Ігри та забави як засіб розвитку особистості.	12	2	4			6
<b>Тема 3.</b> Організація та методика застосування ігор та забав.	10	2	2		1	5
Здача змістового модуля 1	2					2
<b>Разом за змістовим модулем I:</b>	36	6	10		1	19
<b>Змістовий модуль II. «Рухливі ігри та забави в процесі навчання і виховання»</b>						
<b>Тема 4.</b> Ігри та забави у загальноосвітніх закладах.	13	2	4		1	6
<b>Тема 5.</b> Ігри та забави на свіжому повітрі.	13	2	4		1	6
<b>Тема 6.</b> Ігри та забави на фізкультурно-оздоровчих заходах.	12	2	3		1	6
<b>Тема 7.</b> Особливості використання ігор та забав в спеціальних медичних групах.	14	3	4		1	6
Здача змістового модуля 2	2					2
<b>Разом за змістовим модулем II:</b>	54	9	15		4	26
<b>Усього годин:</b>	90	15	25		5	45

#### 5. ТЕМИ ЛЕКЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	№ теми / змістового модуля	Назва теми	К-ть годин
1	1/1	Ігри та забави в історії суспільства.	2
2	2/1	Ігри та забави як засіб розвитку особистості.	2
3	3/1	Організація та методика застосування ігор та забав.	2
4	4/1	Ігри та забави у загальноосвітніх закладах.	2
5	5/1	Ігри та забави на свіжому повітрі.	2
6	6/1	Ігри та забави на фізкультурно-оздоровчих заходах.	2

7	7/1	Особливості використання ігор та забав в спеціальних медичних групах.	3
Разом			15

## 6. ТЕМИ СЕМІНАРСЬКИХ (ПРАКТИЧНИХ) ЗАНЯТЬ

№ з/п	№ теми / змістового модуля	Назва теми	К-ть годин
1	1/1	<b>Тема 1. Феномен гри.</b> 1. Природна, діяльнісна, соціальна, культурна, морально-етична складові гри. 2. Етапи формування гри. 3. Ігри та забави в історії суспільства.	2
2	2/1	<b>Тема 2. Народні ігри та забави.</b> 1. Педагогічні погляди на ігри та забави. 2. Міфологія української народної гри.	2
		3. Ігри та забави за народним календарем. 4. Традиційні ігри та їх характер.	
3	3/1	<b>Тема 3. Поняття гри та забави</b> 1. Інтерпретація гри та забави в різних науках. 2. Основні ознаки рухливої гри. 3. Формальні ознаки рухливої гри. 4. Функції рухливих ігор.	2
4	4/1	<b>Тема 4. Педагогічне значення класифікацій ігор і забав для розвитку і формування особистості.</b> 1. Педагогічні класифікації ігор та забав. 2. Значення ігор та забав для розвитку і формування особистості. 2.1. Фізичний розвиток. 2.2. Психічний розвиток. 2.3. Розумовий розвиток.	2
5	5/1	<b>Тема 5. Організація проведення ігор і забав.</b> 1. Вибір гри. 2. Місце проведення гри. 3. Підготовка до гри. 4. Вибір ведучих і помічників.	2
6	6/2	<b>Тема 6. Методика проведення ігор і забав.</b> 1. Вимоги до керівництва грою. 2. Помилкові дії керівника.	2
7	7/2	<b>Тема 7. Ігри та забави на уроках фізичної культури.</b> 1. Ігри та забави для активного відпочинку між виконаннями фізичних завдань. 2. Ігри та забави для активного відпочинку після кожної частини уроку.	2

		3. Ігри та забави для активного відпочинку в останній частині уроку.	
8	8/2	<b>Тема 8. Ігри та забави на уроках і перервах.</b> 1. Ігри та забави на уроках. 2. Ігри та забави на перервах. 3. Ігри та забави у святкові дні.	2
9	9/2	<b>Тема 9. Ігри та забави на вулиці.</b> 1. Ігри та забави на майданчиках дошкільних закладів освіти. 2. Ігри та забави на пришкольніх майданчиках 3. Ігри та забави на воді.	2
10	10/2	<b>Тема 10. Ігри та забави у дворі.</b> 1. Ігри та забави під наглядом дорослих. 2. Ігри та забави за домовленістю між дітьми. 3. Ігри та забави, що використовуються на сучасному етапі.	2
11	11/2	<b>Тема 11. Ігри та забави на фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходах.</b> 1. Планування ігор та забав. 2. Організація фізкультурно-оздоровчих заходів. 3. Методика проведення фізкультурно-оздоровчих заходів.	1
12	12/2	<b>Тема 12. Особливості використання ігор та забав з порушенням постави та серцево-судинної системи.</b> 1. Ігри та забави з порушенням постави. 2. Ігри та забави з порушенням серцево-судинної системи.	2
13	13/2	<b>Тема 13. Особливості використання ігор та забав з порушенням зору та обміну речовин.</b> 1. Ігри та забави з порушенням зору. 2. Ігри та забави з порушенням обміну речовин.	2
<b>Раз'єм</b>			<b>25</b>

## 7. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	№ теми / змістовий модуль	Назва теми	К-ть годин
1	1/1	<b>Тема 1.</b> Феномен гри.	2
2	1/1	<b>Тема 2.</b> Народні ігри та забави.	2
3	2/1	<b>Тема 3.</b> Поняття гри та забави	2
4	2/1	<b>Тема 4.</b> Педагогічне значення класифікацій ігор і забав для розвитку і формування особистості.	8
5	3/1	<b>Тема 5.</b> Організація проведення ігор і забав.	3
6	3/2	<b>Тема 6.</b> Методика проведення ігор і забав.	2
7	4/2	<b>Тема 7.</b> Ігри та забави на уроках фізичної культури.	4
8	4/2	<b>Тема 8.</b> Ігри та забави на уроках і перервах.	2
9	5/2	<b>Тема 9.</b> Ігри та забави на вулиці.	2
10	5/2	<b>Тема 10.</b> Ігри та забави у дворі.	2

11	6/2	<b>Тема 11.</b> Ігри та забави на фізкультурно-оздоровчих та спортивно-масових заходах.	8
12	7/2	<b>Тема 12.</b> Використання ігор та забав з порушенням постави та серцево-судинної системи.	4
13	7/2	<b>Тема 13.</b> Використання ігор та забав з порушенням зору та обміну речовин.	4
<b>Разом</b>			<b>45</b>

Форма подачі СРС – конспект, реферат (презентація), тези.

Структура конспекту: План. Висвітлення пунктів плану. Короткі висновки. Використана література (не менше трьох джерел).

Питання з 1-ої по 7-у теми СРС включаються до програми заліку.

## **8. ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ**

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання є залік, стандартизовані тести; презентації результатів виконаних завдань та досліджень; студентські презентації та виступи на наукових заходах.

### **ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДЛЯ МОДУЛЬНОГО/СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ**

1. Природна складова ігор та забав.
2. Діяльнісна складова ігор та забав.
3. Соціальна складова ігор та забав.
4. Культурна складова ігор та забав.
5. Морально-етична складова ігор та забав.
6. Духовна складова ігор та забав.
7. Етапи розвитку і формування ігор та забав.
8. Поява перших рис соціалізації і свідомого виховання грою.
9. Міфологія народної гри в українській обрядовості.
10. Традиційні ігри та забави та їх характер.
11. Поняття гри. Основні та формальні ознаки.
12. Інтерпретація гри в різних науках.
13. Визначити основні відмінності рухливих ігор від забав.
14. Оздоровче значення ігор та забав.
15. Освітнє значення ігор та забав.
16. Виховне значення ігор та забав.
17. Фізичні і психічні цінності у грі.
18. Вплив ігор та забав на фізичний розвиток.
19. Вплив ігор та забав на психічний розвиток.
20. Вплив ігор та забав на розумовий розвиток.
21. Вибір ігор та забав дітьми з різним типом центральної нервової системи.
22. Вибір ігор та забав дітьми відповідно до фізичного розвитку.
23. Педагогічні класифікації рухливих ігор.
24. Характеристика рухливих ігор для розвитку фізичних якостей.
25. Характеристика ігор за характером рухової дії.
26. Характеристика сюжетно-рольових ігор та забав.

27. Вибір гри.
28. Вибір ведучих і помічників.
29. Вимоги до керівництва грою.
30. Помилкові дії керівника грою.
31. Ігри та забави на перервах.
32. Відмінність ігор та забав
33. Ігри та забави на уроках фізичної культури.
34. Ігри та забави на пришкольньому майданчику.
35. Ігри та забави на спортивному майданчику.
36. Ігри та забави на прогулянках.
37. Дворові ігри та забави.
38. Ігри та забави взимку.
39. Ігри та забави на воді.
40. Техніка безпеки ігор та забав на воді.

## 9. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Оцінювання знань студентів здійснюється за 100-бальною шкалою, яка переводиться відповідно у національну шкалу («відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно») та шкалу європейської кредитно-трансферної системи (ECTS – A, B, C, D, E, FX, F).

**Форми контролю знань студентів:**

- поточний – 40 балів;
- модульний – за ЗМ1 15 балів  
За ЗМ2 15 балів; -
- підсумковий – 30 балів (залік).

*Поточний контроль* знань студентів протягом одного семестру включає оцінку за роботу на семінарських заняттях, практичну та самостійну роботу.

*Модульний контроль* знань студентів здійснюється через проведення аудиторних письмових модульних контрольних робіт.

*Підсумковий контроль* знань проводиться у формі **заліку** (усно).

Залік є обов'язковою підсумковою формою контролю, яка дає змогу оцінити системне засвоєння навчального матеріалу

### Критерії оцінки знань з дисципліни на заліку

Відповідь на кожне запитання білету потребує повної аналітичної і змістовної відповіді (оцінюється від 0 до 10 балів).

Оцінка	Критерії оцінювання
9-10 балів	Ставиться за повні та міцні знання матеріалу в заданому обсязі, вміння вільно виконувати практичні завдання, передбачені навчальною
<b>«відмінно»</b>	програмою; за знання основної та додаткової літератури; за вияв креативності в розумінні і творчому використанні набутих знань та умінь.
6-8 балів <b>«добре»</b>	Ставиться за вияв студентом повних, систематичних знань із дисципліни, успішне виконання практичних завдань, засвоєння основної та додаткової

	літератури, здатність до самостійного поповнення та оновлення знань. Але у відповіді студента наявні незначні помилки.
3-5 балів <i>«задовільно»</i>	Ставиться за вияв знання основного навчального матеріалу в обсязі, достатньому для подальшого навчання і майбутньої фахової діяльності, поверхову обізнаність із основною і додатковою літературою, передбаченою навчальною програмою. Можливі суттєві помилки у виконанні практичних завдань, але студент спроможний усунути їх із допомогою викладача.
0-2 балів <i>«незадовільно»</i>	Виставляється студентові, відповідь якого під час відтворення основного програмового матеріалу поверхова, фрагментарна, що зумовлюється початковими уявленнями про предмет вивчення. Таким чином, оцінка «незадовільно» ставиться студентові, який неспроможний до навчання чи виконання фахової діяльності після закінчення закладу вищої освіти без повторного навчання за програмою відповідної дисципліни.

### Розподіл балів, які отримують здобувачі освіти

#### II семестр

Поточне тестування та самостійна робота																	Залік	
Змістовий модуль I. Загальні відомості про рухливі ігри та забави							Змістовий модуль II Рухливі ігри та забави в процесі навчання і виховання											
T 1		T 2		T 3	МК	СР	T 4			T 5		T 6	T 7			МК		СР
C1	C2	C3	C4	C5			C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13				
2	2	2	2	2	15	8	1	1	2	2	2	2	2	2	2	15	8	30
Всього балів: 100																		

Умовні позначення: Т.1. – тема 1; С – семінарське заняття; П – практичне заняття; СР – самостійна робота здобувачів; ЗМ – задача модуля, З – залік. Примітка.

Студент, який за час вивчення курсу набрав відповідну кількість балів і його задовольняє набрана сума, за бажанням, може не складати залік.

#### Шкала оцінювання

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ЄКТС	Оцінка за національною шкалою	
		для заліку	
90–100	A	відмінно	зараховано
82–89	B	добре	
74–81	C		
64–73	D	задовільно	
60–63	E		

35–59	FX	незадовільно	незараховано з можливістю повторного складання
0–34	F		незараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## 9. Рекомендована література

### 9.1. Базова

1. Гуска М.Б. Теорія і методика викладання рухливих ігор і забав: навчально-методичний посібник / М.Б. Гуска, М.В. Зубаль, М.В. Гуска, В.Й. Мазур. Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2011. 360 с
2. Жула Л.В. Рухливі ігри і забави та методика їх викладання: Навчально-методичний посібник для студентів педагогічних ВНЗ спеціальності 7.010201 – фізичне виховання. – Чернігів: Чернігівський національний педагогічний університет, 2012. – 83 с.
3. Здоров'язберігаючі технології в навчальному закладі / упоряд. О. Колонькова, О. Литовченко Київ: Шк. Світ, 2009. 128 с.
4. Кругляк О. Рухливі ігри та естафети в школі: посібник для вчителя.-Тернопіль: Підручники і посібники, 2004. 80 с.
5. Леськів А. Д., Дзюбановський А. Б. Рухливі ігри та естафети на місцевості для учнів молодшого шкільного віку. Тернопіль, СМП «Астон», 2000. 107 с.
6. Мудрик С. Б., Кліш І. С., Кирилук В. В. Рухливі ігри : навчально-методичний посібник. Луцьк, 2020. 253 с.
7. Неретін В.О. Організація дозвілля у літніх дитячих таборах: методичнорепертуарний збірник / В.О. Неретін, Д.Л. Неретіна, В.В. Рутецький, І. . Суботницький. ЖДУ ім. Івана Франка, 2019. 58 с.
8. Онопрієнко О. Рухливі ігри, естафети і спортивні свята у ВНЗ: навч.-метод. посіб. Черкаси : ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2014. 104 с.
9. Рухливі ігри з методикою викладання : навч. посібник / уклад.: Безверхня Г. В., Семенов А. А., Килимистий М. М., Маслюк Р. В.– Умань: ВПЦ «Візаві», 2014. – 104с.
10. Рухливі ігри: найкращі ідеї для активного відпочинку та ефективного закріплення вивченого матеріалу в позаурочний час. 1-4 класи./Н.О. Косовцева.-Харків: Вид. «Ранок», 2019.-80 с.
11. Шутько В. В. Методика застосування рухливих ігор в початковій школі: [методичні рекомендації]. Кривий Ріг : ДВНЗ «КНУ» КП, 2014. 146 с.
12. Яловська О. Українські народні дитячі рухливі ігри, забави та розваги. Методичний посібник. Вид-во Мандрівець, 2018. 264 с.

### 9.2. Допоміжна

1. Гавриш Н. В., Васильєва С. А., Рагозіна В. В. Виховуємо і розвиваємо дитину раннього віку: навчально-методичний посібник. Імекс-ЛДТ, 2021. 158 с.
2. Гавриш Н. В., Васильєва С. А., Рагозіна В. В. Методика викладання рухливих ігор і забав : методичні вказівки до виконання індивідуальних навчально-дослідних завдань для студентів спеціальності 017 «Фізична культура і спорт». Краматорськ : ДДМА, 2021. 52 с
3. Давискиба Д.В., Якубенко А.О. Рухливі ігри та естафети у фізичному вихованні учнів. Методичний посібник. Вінниця: ММК, 2021 47с.

4. Корнієнко С.М. Весела перерва. 1–4 класи : навч.-метод. посібн. / Вид. 2-ге, переробл. і доп. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2013. 96 с.
5. Кулаков Ю. Є. Вертелецький О. І. Богатир В. Г. Рухливі ігри з елементами спортивних ігор для учнів 1-8 класів: навчально-методичний посібник. Миколаїв: МНУ, 2016. – 92 с.
6. Онопрієнко О. М. Рухливі ігри, естафети і спортивні свята у ВНЗ: навч.-метод. посіб. Черкаси : ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2014. 104 с.

Викладач Мудрик С. Б.



