

Як видно з таблиці 1, реалізація валеологічних цілей вимагає поряд із практичною діяльністю, спрямованою на вдосконалення функціональних резервів фізіологічних систем організму, також і формування спеціальних знань на практичних заняттях.

Одна з провідних ролей валеологізації медичної освіти повинна належати реалізації навчальної програми „**Основи реабілітації, фізіотерапії, лікувальної фізичної культури і масажу**”, втілення якої можливе шляхом такої корекції: превентивна медицина; професійна діяльність та її вплив на здоров'я людини; професійна реабілітація.

Таким чином, запропонована корекція змісту навчальних програм дозволить суттєво змінити як валеологічну свідомість і культуру, так і підвищити рівень професійної підготовки в напрямку превентивної медицини.

#### Література:

1. Амосов М.М. Роздуми про здоров'я. – К.: Здоров'я, 1990. – 168 с.
2. Апанасенко Г.Л., Попова Л.А. Медицинская валеология. – К.: Здоров'я, 1998. – 248 с.
3. Петленко В.П. Основы валеологии. – К.: Олімпійська література, 1998. – 446 с.

### **МОДУЛЬНО-РЕЙТИНГОВА СИСТЕМА КОМПЛЕКСНОГО КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ І УМІНЬ СТУДЕНТІВ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «ФІЗИЧНЕ ВИХОВАННЯ» З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «РУХЛИВІ ІГРИ»**

Питомець О.П.

Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова

Формою контролю успішності студентів дисципліни «Рухливі ігри» є залік. Об'єктом контролю знань студентів у формі заліку є результати поточного контролю знань і умінь [1,2,3].

Поточний контроль знань студентів з дисципліни «Рухливі ігри» складається з:

- контролю за виконанням трьох модульних завдань, які в сумі дають максимальну кількість балів – 60;
- контролю за систематичністю та активністю роботи студентів протягом кожного семестру щодо вивчення програмного матеріалу дисципліни, яка оцінюється в 40 балів.

При виконанні модульних завдань оцінці підлягають теоретичні знання та навички виконання практичних завдань з теорії і методики проведення рухливих ігор.

До першого модульного завдання відносяться тестові завдання, які складаються з 30 питань.

#### Питання з тестових завдань:

Наприклад: 1. Рухлива гра – це: суспільне явище, яке склалося історично, як самостійний вид діяльності, притаманний людині; гра, у змісті якої є яскраво відображена роль рухів (біг, метання, передача та ловля м'яча і інше); свідомо ініціативна діяльність, направлена на досягнення умовної мети, добровільно встановленої самими гравцями.

#### Критерії оцінки

30 балів — за 90 - 100 % правильних відповідей, оцінка - "5" (відмінно).

20 балів — за 70 - 89 % правильних відповідей, оцінка - "4" (добре).

10 балів — за 60 - 69 % правильних відповідей, оцінка - "3" (задовільно).

0 балів – за 1 - 59 % правильних відповідей, оцінка - "2" (незадовільно).

Друге модульне завдання полягає у визначенні умінь і навичок, які студент демонструє під час проходження навчальної практики, коли він у ролі вчителя самостійно проводить заняття з рухливих ігор відповідно до завдань викладача.

Самостійне проведення заняття доповнює і поглиблює теоретичні знання та поєднує їх з практичним змістом програмного матеріалу, що дає змогу формувати у студентів професійно-педагогічні уміння та навички.

#### Критерії оцінки

Кожне з умінь і навичок при проведенні практичного заняття з рухливих ігор оцінюється при його правильному виконанні 2 балами. Максимальна кількість балів за друге модульне завдання становить 20 балів - оцінка 5, 15 – 4, 10 — 3, 0 – 2.

Третє модульне завдання передбачає виявлення знань, умінь та навичок у складанні конспекту уроку з проведення рухливих ігор. Критерії оцінки від 10 до 2 балів.

Контроль систематичності та активності роботи студента щодо вивчення програмного матеріалу протягом періоду викладання дисципліни оцінюється наступним чином:

відвідування практичних занять проводиться за формулою:

$$x = \frac{30}{n}, \text{ де } x - \text{вартість одного заняття, } 30 - \text{кількість балів, } n - \text{кількість занять.}$$

Таким чином, якщо курс дисципліни «Рухливі ігри» складає 15 занять, то для отримання 20 балів необхідно відвідати не менше 11 занять.

З огляду на вищесказане можна зробити висновок, що чим на більшу кількість практичних занять розраховано дисципліну, тим нижча вартість одного заняття, тобто існує обернено пропорційна залежність між кількістю занять і вартістю одного заняття.

Пропонується підготовку та зайняття призового місця у змаганнях з різних видів спорту зараховувати, як відпрацювання пропущених занять, якщо студент відвідав не менше 50% практичних занять.

#### *Критерії оцінки*

28 - 30 балів — оцінка 5 ; 22 - 28 — оцінка 4; 18 - 22 — 3; 0 - 17 — 2.

Активність участі студента в рухливих іграх та розучуванні нових ігор оцінюється: 10 балів — оцінка – 5 (дуже активний); 8 - 4 (активний); 6 — 3 (недостатньо активний); 0 – 2 (безініціативний).

**Загальний семестровий рейтинговий бал студентів за 100-бальною шкалою перераховується в 4-бальну національну шкалу.**

90-100 балів — оцінка - “5”(відмінно); 70 – 89 балів - оцінка - “4” (добре); 60 - 69 балів - оцінка - “3” (задовільно); 1 – 59 балів - оцінка - “2” (незадовільно).

Якщо за результатами поточного контролю студент отримав менше 60 балів із 100 можливих, дана дисципліна йому не зараховується і розглядається як академічна заборгованість.

Якщо студент набрав 35-59 балів, йому надається можливість перескладання іспиту не більше двох разів, при цьому оцінка, отримана у результаті другого перескладання є остаточною. Якщо студент набрав 1-34 бали, до перескладання іспиту він не допускається й має прослухати дисципліну повторно.

#### *Література*

1. Пшенична Л.В. Модульно-рейтингова система. Загальні положення та методичні рекомендації: для викладачів вищих навчальних закладів. Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка. – Суми: Сум. ДПУ імені А.С.Макаренка, 2004. – 43 с.
2. Мендзій Б.А., Дециньський Л.Є., Загородній А.Г. та ін. Положення про систему підсумкового контролю, оцінювання знань та визначення рейтингу студентів (система А). – Львів: Державний університет «Львівська політехніка», 1997. – 19с.
3. Тимошенко О.В., Мішаровський Р.М., Махов В.Я. Основи теорії та методики викладання спортивних і рухливих ігор. Навчально-методичний посібник. Київ, “Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова”, 2003. - 212 с.