

8. Kal, E., Proseé R., Winters, M., & van der Kamp, J. (2018). Does implicit motor learning lead to greater automatization of motor skills compared to explicit motor learning? A systematic review. *PLoS ONE*, 13(9), e0203591.
9. Lewthwaite, R., & Wulf, G. (2017). Optimizing motivation and attention for motor performance and learning. *Current Opinion in Psychology*, 16, 38–42
10. Murray, J., Harris, C., Adams, K., Berning, J., & Debeliso, M. (2017). A Comparison of Resisted and Assisted Sprint Training in Collegiate Sprinters. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 3(7), 24–37.
11. Nagovitsyn, R.S., Senator, S.Y., Maximova, E.B., Neverova, N.V., & Sokolnikova, E.I. (2017). Continuous professional education of teachers of physical education with the additional qualification in the field of foreign languages on the basis of competency-based approach. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(supplement issue 4). 2170–2178. <http://doi.org/10.7752/jpes.2017.s4224>
12. Newland, A., Newton, M., Finch, L., Harbke, C. R., & Podlog, L. (2013). Moderating variables in the relationship between mental toughness and performance in basketball. *Journal of Sport and Health Science*, 2(3), 184–192.
13. Nishimura, S., Miyazaki, A., Kinomura, Y., Kizuka, T., & Okade, Y. (2020). Identifying an effective technique to improve the sprinting performance of male high school students who have a low sprinting ability. *Journal of Physical Education and Sport*, 20, 2021–2029.
14. Pascua, L. A., Wulf, G., & Lewthwaite, R. (2015). Additive benefits of external focus and enhanced performance expectancy for motor learning. *Journal of Sports Science*, 33, 58–66.
15. Raiola, G., & Di Tore, P.A. (2017). Motor learning in sports science: Different theoretical frameworks for different teaching methods. *Sport Science*, 10, 50–56.
16. Seifert, L., Araújo, D., Komar, J., & Davids, K. (2017). Understanding constraints on sport performance from the complexity sciences paradigm: An ecological dynamics framework. *Human Movement Science*.
17. Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2013). *Motor learning and performance: from principles to application*, Ed 5. Champaign, IL: Human Kinetics.
18. Tzetzis, G., & Lola, C. A. (2010). The role of implicit, explicit instruction and their combination in learning anticipation skill, under normal and stress conditions. *International Journal of Sport Sciences and Physical Education*, 1, 54–59.
19. Tzetzis, G., & Lola, A. C. (2015). The effect of analogy, implicit, and explicit learning on anticipation in volleyball serving. *International Journal of Sport Psychology*, 46, 152–166.
20. Withagen, R., Araújo, D. & de Poel, H. J. (2017). Inviting affordances and agency. *New Ideas in Psychology*, 45, 11–18.
21. Yanova, M. G., Yanov, V. V., Kravchenko, S. V., & Vetrova, I. V. (2019). Professional competences of physical education teachers: structural and component analysis. *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. Soc. Sci*, 19, 1–5. <http://doi.org/10.17516/1997-1370-0477>

DOI 10.31392/NPU-nc.series 15.2021.3(133).10
УДК: 796.29

Ільницька Г.С.,
кандидат педагогічних наук, доцент
Національний фармацевтичний університет, м. Харків
Клименченко В.Г.,
старший викладач
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди, м. Харків
Коноваленко О.К.
доцент
Харківський національний університет радіоелектроніки, м. Харків

РЕАЛІЗАЦІЯ ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ РУХЛИВИХ ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ІНОЗЕМНИХ СТУДЕНТІВ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Пропонована стаття присвячена впровадженню інноваційних рухливих ігор в освітній процес іноземних студентів закладів вищої освіти для виявлення інтересу до інноваційної авторської розробки рухливих ігор для застосування у навчальному процесі під час академічних занять фізичним вихованням. Метою роботи є реалізація впровадження інноваційних рухливих ігор в освітній процес іноземних студентів ЗВО. Науковою новизною є творчий підхід у застосуванні 16 нових рухливих ігор зі стандартним спортивним інвентарем та неспортивним інвентарем під час академічних занять фізичним вихованням. Колектив авторів даної статті є науково-педагогічними працівниками трьох харківських ЗВО та працювали над створенням авторського комплексу найсучасніших універсальних рухливих ігор для студентів з різним рівнем фізичної підготовки та з різним рівнем стану здоров'я. Завдання дослідження полягали у виявленні інтересу студентів до інноваційної авторської розробки рухливих ігор для застосування у навчальному процесі під час академічних занять фізичним вихованням. Висновки. Об'єктивний аналіз отриманих результатів від проведеного попереднього анкетування надав конкретні дані для оперативного прийняття управлінських рішень щодо оптимізації навчального процесу з фізичного виховання. Проведене анкетування після проведеного експерименту довело, що студентам сподобались заняття з використанням нових рухливих ігор, а також студенти відзначили креативний підхід викладачів до своєї роботи. Впроваджені авторські рухливі ігри широкого спектру допомогли викладачам налагодити взаємовідносини зі студентами, налагодити спілкування та взаємодію між студентами різних національностей, сприяти

розвитку рухових якостей, залучити до академічних занять студентів, які з більшим задоволенням відвідують їх. Таким чином, реалізовано мету дослідження та доведено ефективність та соціальну користь використання сучасних, нових рухливих ігор у навчальному процесі студентів.

Ключові слова: рухливі ігри, іноземні студенти, ЗВО, фізичне виховання.

Ilnytska Ganna, Klymenchenko Victoria, Konovalenko Oksana. Implementation of introduction of innovative mobile games in the educational process of foreign students in higher education institutions. The proposed article is devoted to the introduction of innovative mobile games in the educational process of foreign students of higher education institutions to identify interest in innovative author's creation of mobile games for use in the educational process during academic physical education classes. The purpose of the work is to implement the introduction of innovative mobile games into the educational process of foreign students of higher education institutions. A scientific novelty consists of a creative approach in the use of 16 new mobile games with standard sports equipment and non-sports equipment during academic physical education classes. The team of authors of this article are scientific and pedagogical workers of three Kharkiv Universities and have been working on the creation of an author's complex of the most modern universal mobile games for students with different levels of physical fitness and different levels of health. The objectives of the study were to identify students' interest to innovative author's creation of mobile games for use in the educational process during academic physical education classes. Conclusions. An objective analysis of the results obtained from the previous questionnaire provided specific data for the rapid management decisions to optimize the educational process of physical education. The questionnaire conducted after the experiment proved that the students liked the lessons with the use of new moving games, and the students noted the creative approach of teachers to their work. The introduced author's mobile games of a wide range helped teachers to establish relationships with students, to establish communication and interaction between students of different nationalities, to promote the development of motor skills, to involve students in academic classes who enjoy attending them. Thus, the purpose of the research is realized and the efficiency and social benefit of using modern, new mobile games in the educational process of students is proved.

Key words: mobile games, foreign students, higher education institution, physical education.

Постановка проблеми та актуальність. Однією з особливостей сучасного суспільства є розширення міжнародного співробітництва країн у галузі культури, науки, освіти тощо. За останні роки в Україні навчається велика кількість студентів, що є вихідцями зі Сходу, зокрема з арабських країн [7]. Підготовка іноземних студентів у Національному фармацевтичному університеті та у **Харківському національному університеті радіоелектроніки** є однією з важливих форм міжнародного співробітництва з країнами світу. Кількісні показники чисельності іноземних здобувачів вищої освіти у ЗВО враховуються при визначенні різноманітних рейтингів та свідчать про престижність і затребуваність навчального закладу [3; 7]. За останні роки кількість іноземних студентів, що навчаються у закладах вищої освіти України, значно збільшилася. Так, наприклад, у 2018 році кількість іноземних студентів в Україні склала 66 310 осіб [1].

У Національному фармацевтичному університеті та у **Харківському національному університеті радіоелектроніки** навчаються не тільки вітчизняні студенти, а й іноземні, які приїжджають до нашого міста на навчання з таких країн як Марокко, Азербайджан, Гана, Білорусь, Єгипет, Ізраїль, Ірак, Конго, Ліван, Туреччина, Намібія, Нігерія, Туніс, а також з країн Євросоюзу. Звісно, студентський контингент принципово різний, порівняльна характеристика залежить від багатьох факторів: ступеню та якості турботи про своє здоров'я, способу життя, зацікавленості спортом та його напрямками, ініціативності з боку студентів, змотивованості до тіловиховання.

Обов'язкові уроки фізичної культури існують не в усіх школах країн Сходу. Система освіти в арабських країнах запозичена від Франції, Великої Британії. У деяких країнах використовуються американська та німецька система освіти. Фізичне виховання молоді в основному організовано за принципом самоврядування. Однак у проведенні занять з фізичного виховання у вишах різних країн є суттєві відмінності. Зокрема, основною особливістю є те, що студенти діляться за статевою ознакою і вчать окремо один від одного. Програма з фізичного виховання диференційована для юнаків і дівчат у гендерному аспекті. Юнаки віддають перевагу в основному ігровим видам спорту (футбол, баскетбол, волейбол) [7]. Переважній більшості студентів, які приїхали на навчання до України з країн Сходу, притаманне позитивне ставлення до фізкультурно-спортивної діяльності, що реалізується завдяки особистій активності та власній мотивації.

Одними з основних завдань кафедр фізичного виховання закладів вищої освіти є збереження і зміцнення здоров'я, підвищення рівня фізичної та розумової працездатності студентів. Підбір засобів, інтенсивність і обсяг виконуваного навантаження повинні повністю відповідати функціональним можливостям студентів, а методи фізичного виховання повинні не тільки відповідати навчальній програмі, але і мотивувати студентів всіх національностей і обраного фаху до регулярних занять фізичною культурою з метою піклування про своє здоров'я [4; 5; 8].

Аналіз літературних джерел доводить, що фізичне виховання є невід'ємною складовою загальнокультурної компетентності майбутнього фахівця [6; 9]. Науковці свідчать, що використання ігор дозволяє розвивати всі рухові якості, істотно вдосконалювати сенсомоторні реакції, забезпечувати покращення координаційної діяльності [2; 4; 5]. Разом з тим Гузар В. та Юськів С. (2019) наголошують, що різноманітна й різноспрямована рухова діяльність студентів під час гри повинна супроводжуватись проявами позитивних емоцій та підвищувати зацікавленість до занять фізичними вправами [4]. Оздоровча спрямованість фізичного виховання для студентів з ослабленим здоров'ям забезпечується індивідуальним підходом, чіткою організацією занять та їх сучасним методичним забезпеченням [5; 8; 10]. Практичні заняття необхідно якомога частіше проводити на відкритому повітрі протягом навчального року, чим саме вирішуються оздоровчі завдання [5]. Зміст практичних занять з фізичного виховання у спеціальних медичних групах повинно бути спрямовано на підвищення функціонального стану організму, розвиток у студентів основних фізичних якостей, удосконалення рухових умінь та навичок [5; 10].

Стратегією розвитку фізичного виховання та спорту серед студентської молоді на період до 2025 року зазначено, що «фізичне виховання у ЗВО забезпечує популяризацію здорового способу життя, рухову активність учасників навчально-виховного процесу для гармонійного, передусім фізичного розвитку, збереження і зміцнення здоров'я, виховання фізичних, морально-вольових та інтелектуальних здібностей, організації змістовного дозвілля. Реалізація напрямку забезпечується через кафедри фізичного виховання» [11].

Вивчення літературних джерел показало, що східний напрямок педагогічних досліджень, зокрема у сфері фізичного виховання, науковцями вивчається в малому обсязі [3; 7]. В той же час майже не існує наукових праць, де б відображалась практична інформація з універсальними рекомендаціями щодо проведення академічних занять з фізичного виховання на основі урахування стану здоров'я, фізичної підготовки, напряму фахової підготовки та національності студентського контингенту. Під «універсальністю» в нашому дослідженні ми маємо на увазі рухливі ігри, до яких можна було б залучати студентів різних освітніх програм, усіх національностей та різних за станом здоров'я та фізичної підготовки.

Метою даної роботи є реалізація впровадження інноваційних рухливих ігор в освітній процес іноземних студентів ЗВО.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дослідження проводилось згідно Стратегії розвитку фізичного виховання та спорту серед студентської молоді на період до 2025 року (п.6 «Напрямок науково-методичного забезпечення» про «Здійснення подальшої науково-методичної роботи»).

Заняття з фізичного виховання за видами спорту завжди вважались пріоритетним та сучасним напрямком під час навчання студентів у закладах вищої освіти. Саме з цього приводу, починаючи 2019 року, у НФаУ було впроваджено доцільне розподілення студентів по напрямках фізичного виховання. Заняття проводились зі спортивних ігор (футболу, баскетболу, волейболу), фітнес-міксу, настільного тенісу, атлетизму, туризму та в обов'язковому порядку було створено групи для студентів з ослабленим здоров'ям, з якими працюють висококласні викладачі відповідного профілю.

Більшість студентів завжди із задоволенням грають у спортивні ігри. Проте навчальний процес вимагає запровадження нових методів фізичної культури щодня.

Колектив авторів даної статті є науково-педагогічними працівниками Національного фармацевтичного університету, Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди, **Харківського національного університету радіоелектроніки** та працювали над створенням авторського комплексу найсучасніших універсальних рухливих ігор для студентів з різним рівнем фізичної підготовки та з різним рівнем стану здоров'я.

Завдання дослідження полягали у виявленні інтересу студентів до інноваційної авторської розробки рухливих ігор для застосування у навчальному процесі під час академічних занять фізичним вихованням. На першому етапі дослідження з метою отримання відповідей на означені питання та формування управлінських рішень щодо оптимізації навчального процесу з фізичного виховання у грудні 2018 року було проведено опитування іноземних студентів 1 та 2 курсу Національного фармацевтичного університету та **Харківського національного університету радіоелектроніки**. У опитуванні взяли участь 240 студентів з країн Сходу: 130 осіб – студенти ХНУРЕ, 110 осіб – студенти НФаУ, які навчаються на денному відділенні та регулярно відвідують заняття з фізичного виховання. Серед них, 67% чоловіків та 33% жінок, 40% – першокурсників та 60% студентів II курсу. Вибіркова сукупність репрезентативна, тобто відображає основні характеристики студентів НФаУ та ХНУРЕ, які відвідують навчальні заняття з фізичного виховання.

У якості основного методу збору первинної інформації було використано опитування в формі on-line анкетування (google-форма). Учасникам дослідження було запропоновано надати відповіді на 26 питань анкети, які безпосередньо стосувались першочергових питань: ставлення студентів до здорового способу життя; факторів впливу на формування у студентів такої цінності як здоровий спосіб життя; рівня рухової активності учасників дослідження; відношення до «Фізичного виховання» як до навчальної дисципліни; оцінки рівня організації фізичного виховання у НФаУ та ХНУРЕ; пріоритетних напрямків щодо виду спорту під час навчальних занять з фізичного виховання; основних мотивів, які спонукають студентів до занять фізичним вихованням; факторів впливу на формування позитивного ставлення до занять; попереднього досвіду спортивної активності учасників дослідження.

Отримані дані дозволили нам оптимістично та творчо підійти до організації навчального процесу.

На другому етапі дослідження у НФаУ було проведено практичний експеримент, запровадивши такі ігри як «Банкомат», «Біг з м'ячем», «Веселі фармацевти», «Термометр» та ін., в той же час у ХНУРЕ було запроваджено ті ж самі ігри, але з іншими назвами, згідно фаху університету. Дослідження проводилось під час проведення академічних занять, починаючи з вересня 2019 року протягом 1 семестру. Наприкінці 1 семестру в ході запровадженого експерименту викладачами було відзначено дуже емоційне забарвлення серед студентів, підвищення рівня змотивованості до занять фізичним вихованням, прогресуючу динаміку відвідування занять, доброзичливість та ввічливість між вітчизняними студентами та іноземними завдяки підборці розроблених та описаних нижче рухливих ігор:

Гра-естафета «Банкомат» / «Криптовалюта» («АТМ») / «Cryptocurrency»

Гравці шикуються або сідають по колу і витягають ногу вперед. На пальці стопи кладуть монету, яку необхідно передавати від гравця до гравця, намагаючись не впустити. Якщо гравців розділити на дві команди і розмістити навпроти один одного, то можна організувати естафету.

Активна гра-естафета «Біг з м'ячем» («Run with a ball»)

Встати один проти одного і затиснути між чолами великий м'яч. Потім постаратися якомога швидше добігти до фінішу, не впустивши м'яч. При цьому один біжить вперед, а інший «задом наперед». М'яч можна затиснути між плечима, між вухами або спинами.

Гра-естафета «Весела» (relay game «Funny»)

Дві команди шикуються на старті. Їм треба добігти до певної позначки (наприклад, стільця в іншому кінці зали), оббігти навколо нього і повернутися на старт. Естафету продовжує наступний гравець. Переможе команда, яка зробить це

швидше. Гравці біжать не з порожніми руками. У одного м'ячик на дощечці, в іншого кулька для пінг-понгу в ложці, у третього стакан з водою, у четвертого запалена свічка, у п'ятого на ракетці у витягнутій руці попереду чашка «завідувача кафедри».

Гра-естафета «Веселі фармацевти»/«Веселі винахідники» («Cheerful pharmacists» / «Cheerful inventors»)

Інвентар: дві одноразові шапочки, два медичних або одноразових халата, дві пари бахіл. Предмети розкладаються на стільцях, які перебувають на лінії старту, на протилежних стільцях ставлять по тазу з водою, по колбі з широким горлом, кладуть по столовій ложці. Учасники діляться на дві команди. Вони шикуються на лінії старту. За сигналом перші номери підбігають до стільця, надягають шапочку, халат, бахіли і біжать до протилежних стільців. Потім беруть ложки, один раз зачерпують воду з тазика і наливають її в колбу, після чого повертаються до своєї команди і роздягаються, передавши другому номеру шапочку, халат, бахіли. Він швидко одягається і виконує те ж завдання і т. д.

Гра-естафета «Термометр»/«Термостат» («Thermometer» / «Thermostat»)

Без допомоги рук обидві команди на швидкість передають бутафорський градусник так, щоб він обов'язково знаходився під лівою рукою.

Гра-естафета «Купи м'яча» («Buy a ball»)

2-3 команди по 5 чоловік у кожній. Команди шикуються в шеренгу, і останньому в ній ведучий кладе на тильну сторону руки монету. Завдання полягає в тому, щоб, не допомагаючи собі іншою рукою, перекинути монету на тильну сторону руки, тому, хто стоїть попереду і так перекидати до тих пір, поки монета не виявиться у першого гравця. Якщо монета впаде, її піднімають і кладуть на тильну сторону руки тому, хто її упустив. На відстані 7-10 м перед кожною командою лежать 10 тенісних м'ячів. Перший гравець кожної команди отримує від ведучого ложку і біжить з нею до стільця. Кладе монету і, не допомагаючи собі іншою рукою, підчіплює м'ячик на ложку і біжить до своєї команди. Кидає м'яч в пакет і передає ложку наступному гравцеві. Перемагає команда, яка швидше закупила всі м'ячі.

Гра-естафета «Суп студента» («Student's Soup»)

Завдання: пробігти певну відстань, тримаючи у витягнутій руці ложку з невеликою гумовою кулькою на половину наповненою водою. Біжать по черзі. Час бігу засікають. Якщо кулька впала, її кладуть назад і продовжують біг. Бігти без кульки можна. Перемагає команда, яка показала кращий час.

Гра-естафета «У їдальні» («In the dining room»)

Завдання: пронести по колу через всю залу за найкоротший час тазу з десятима тенісними кульками.

Гра-естафета «Нічне орієнтування» / «Нічна варта» («Night Orienteering» / «Night Watch»)

На відстані 10 м від старту встановлюється стілець і першим учасникам зав'язують очі. За сигналом вони повинні дійти або добігти до стільця, обійти його і, повернувшись по команді, передати естафету наступним учасникам, які вже стоять з зав'язаними очима. І так вся команда. Під час руху команда може допомагати своїм учасникам вигуками: «праворуч», «ліворуч», «вперед», «назад». А оскільки кричать одночасно всі команди, гравець повинен розібрати, які заклики відносяться саме до нього. Коли на лінію старту повертається останній гравець, для всієї команди настає «день». Для кого «день» настане раніше, ті й перемогли.

Гра-естафета «Молодий фармацевт» / «Молодий програміст (інженер)» («Young Pharmacist» / «Young Programmer (Engineer)»)

Двом командам видається по круглій таці і 15-20 порожніх пластикових пляшок/колб різного об'єму. Перший гравець бере тацю однією рукою, ставить на неї одну пляшку, другу руку відводить в сторону і починає рух до столу, що знаходиться в протилежному кінці зали. Дійшовши до столу, «фармацевт» ставить пляшку і з тацею бігом повертається до команди. Другий гравець повторює ті ж самі дії. Рукою притримувати пляшку забороняється. При падінні пляшки гравець повертається до команди і бере іншу. Перемагає команда, швидше впоралася із завданням.

Гра-естафета «Знайомство» («Meeting»)

Змагаються 2 команди. Учасники біжать туди, де лежить аркуш паперу і маркер. Той, хто добіг першим записує ім'я кожного учасника своєї команди (крім себе і вже записаних) і, взявши маркер, біжить назад, передає його іншому учаснику. Дуже забавно, коли останні гравці посилено згадують, чиє ім'я ще не записано. Гра дозволяє краще запам'ятати імена і познайомитися іноземним студентам з резидентами.

Гра-естафета «Пролізь крізь обруч» / «Паралельний вимір» («Get through the hoop» / «Parallel dimension»)

Дві команди по 6-15 чоловік у кожній шикуються в дві протилежні шеренги. Інтервал між шеренгами 2-3 м, між гравцями в шерензі - близько 0,5 м. Завдання гравців - пролізти в обруч (на кожен команду один обруч) і швидко передати його наступному товаришеві. Перемагає та команда, всі гравці якої раніше виконують завдання.

Гра-естафета «Сила вітру» («Wind power»)

Кожен учасник команди отримує повітряну кульку і кульку для пінг-понгу. Завдання: перемістити кульку для пінг-понгу від старту до фінішу, надуваючи повітряну кульку і направляючи струмінь повітря з нього на кульку для пінг-понгу. Назад кульку несуть в руці, і гонка починається заново наступним учасником команди.

Гра-естафета «Рятівники Малібу» («Malibu Rescuers»)

У командах однакова кількість учасників. У грі знадобляться 2 надувних кола. Гравці через голову надягають на себе коло, просовують крізь нього руки і знімають з себе через ноги. Потім переступають через коло, залишаючи його для наступного гравця. Чия команда рятувальників швидше виконає завдання, та й перемогла.

Гра-естафета «Кулька на двох» («A Ball for two»)

Декілька пар юнаків та дівчат шикуються один за одним. Ведучий дає першій парі повітряну кульку. Завдання: добігти до фінішу, притримуючи кульку плечем, повернутися назад і передати кульку наступній парі. Впустивши кульку, платять фант. Виграє пара, яка точно виконала завдання.

Гра «Дружба народів» («International friendship»)

Студенти шикуються в коло, тримаючись за руки із чергуванням: резидент-не резидент. В гру вводяться декілька

обручів, які вішаються на руки. Завдання: за напрямом годинникової стрілки, не роз'єднуючи рук, пролазити крізь обруч будь-яким способом так, щоб обруч перейшов до наступного гравця.

Висновки. Об'єктивний аналіз отриманих результатів від проведеного попереднього анкетування надав конкретні дані для оперативного прийняття управлінських рішень щодо оптимізації навчального процесу з фізичного виховання. Проведене анкетування після проведеного експерименту довело, що студентам сподобались заняття з використанням нових рухливих ігор, а також студенти відзначили креативний підхід викладачів до своєї роботи. Запроваджені авторські рухливі ігри широкого спектру допомогли викладачам налагодити взаємовідносини зі студентами, налагодити спілкування та взаємодію між студентами різних національностей, сприяти розвитку рухових якостей, залучити до академічних занять студентів, які з більшим задоволенням відвідують їх.

Таким чином, реалізовано мету дослідження та доведено ефективність та соціальну користь використання сучасних, нових рухливих ігор у навчальному процесі студентів.

Перспективою подальших досліджень є порівняльна характеристика рівня фізичної підготовки іноземних студентів та вітчизняних студентів ЗВО.

Література

1. Актуальні статистично-аналітичні показники надання освітніх послуг іноземцям. Український державний центр міжнародної освіти. URL: <http://intered.com.ua>. (Дата звернення: 15.01.2021).
2. Войнов В. М., Кандиба П. О., Коваленко С. О., Щириця В. В. 1014 рухливих ігор та естафет у загальній системі фізичного виховання: навчальний посібник. Черкаси: ЧДТУ, 2014. 420 с.
3. Грицик Т. А. Психолого-педагогічні особливості навчання вищої математики студентів-іноземців. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології, 2014. Вип. 5. С. 235-245.
4. Гузар, В. М., Юськів, С. М. Професійно-прикладна фізична підготовка студентів засобами спеціалізованих рухливих ігор. Спортивні ігри, 2019. Т 2. С. 13-22.
5. Дубогай О. Д., Завацький В. І., Короп Ю. О. Методика фізичного виховання студентів, віднесених за станом здоров'я до спеціальної медичної групи: навч. посіб. для студ. вищих та середніх спеціальних навч. закладів. Луцьк: Надстир'я, 1995. 220 с.
6. Ільницька Г. С., Ільницька Л. В., Очередько Л. В., Улаєва Л. О., Спужак В. Б. Дослідження факторів, що впливають на вибір професії фізичного терапевта. Освітній дискурс: збірник наукових праць, 2019, С. 105-113.
7. Казмірчук, І.; Надозірний, Я. Особливості фізичного виховання іноземних студентів в українських ВНЗ. Збірник тез доповідей X VII наукової конференції Тернопільського національного технічного університету імені Івана Пулюя, 2013, С. 67-67.
8. Кузнєцова, О. Т. Мотивація студентів університету до систематичних занять фізичним вихованням. Технології навчання. 2015, Вип. 15. С. 108-115.
9. Невелика, А. В.; Зелененко, Н. В.; Ільницька, Г. С. Фізична терапія та ерготерапія, як нова спеціальність в Україні. Технології збереження здоров'я, реабілітація і фізична терапія. 2019, С. 176-179.
10. Олексієнко Я. І., Дудник І. О., Усатова І. А. Фізичне виховання студентів з послабленим станом здоров'я: навчально-методичний посібник. Черкаси, 2010, 248 с.
11. Проект Стратегії розвитку фізичного виховання та спорту серед студентської молоді до 2025 року. Київ, 2018. С. 10.

Reference

1. Aktualni statystychno-analitychni pokaznyky nadannya osvitynih poslug inozemtsyam. Ukrainyskyi derzhavnyi tsentr mizhnarodnoi osvity. Available at: <http://intered.com.ua>. (accessed 15.01.2021).
2. Voynov, V. M., Kandyba, P. O., Kovalenko, S. O., & Shchyrytsya, V. V. (2014), 1014 rukhlyvykh igor ta estafet u zagalnyi systemi fizychnogo vykhovannya: Navchalnyi posibnyk. Cherkasy: ChDTU.
3. Grytsyk, T. A. (2014). Psykhologo-pedagogichni osoblyvosti navchannya vyshchoi matematyky studentiv-inozemtsiv. Pedagogichni nauky: teoriya, istoriya, innovatsiyni tekhnologiyi, (5), 235-245.
4. Guzar, V. M., & Yuskiv, S. M. (2019). Profesiyno-prykladna fizychna pidgotovka studentiv zasobamy spetsializovanykh rukhlyvykh igor. Sportyvni igry, (2), 13-22.
5. Dubogay, O. D., Zavatskyi, V. I., & Korop, Yu. O. (1995). Metodyka fizychnogo vykhovannya studentiv, vidnesenykh za stanom zdorov'ya do spetsialnoi medychnoi grupy.
6. Ilnytska, G., Ilnytska, L., Ocheredko, L., & Ulayeva, L. (2019). Doslidzhennya faktoriv, shcho vplyvayut na vybir profesiiji fizychnogo terapevta. Osvitniy dyskurs: zbiryk naukovykh prats, 18(11-12), 105-113.
7. Kazmirchuk, I., & Nadozimyi, Ya. (2013). Osoblyvosti fizychnogo vykhovannya inozemnykh studentiv v ukrainskykh VNZ. Zbirnyk tez dopovidey X VII naukovoi konferentsiyi Ternopil'skogo natsionalnogo tekhnichnogo universytetu imeni Ivana Puluyua, 67-67.
8. Kuznyetsova, O. T. (2015). Motyvatsiya studentiv universytetu do systematychnykh zanyat fizychnym vykhovannyam. Tekhnologiyi navchannya, (15), 108-115.
9. Nevelyka, A. V., Zelenenko, N. V., & Ilnytska, G. S. (2019). Fizychna terapiya ta ergoterapiya, yak nova spetsialnist v Ukraini. Tekhnologiyi zberezhennya zdorov'ya, rehabilitatsiya i fizychna terapiya, 176.
10. Oleksiyenko, Ya. I., Dudnyk, I. O., & Usatova, I. A. (2010). Fizyчне vykhovannya studentiv z poslablenym stanom zdorov'ya: navchalno-metodychnyi posibnyk.
11. Proekt Strategiyi rozvytku fizychnogo vykhovannya ta sportu sered studentskoi molodi do 2025 roku (2018). Kyiv.