

Освітній компонент	Вибірковий освітній компонент 8.1 « ЧИРЛІДИНГ »
Рівень ВО	Перший (бакалаврський) рівень
Назва спеціальності / освітньо-професійної програми	014 Середня освіта (Фізична культура)/ Середня освіта. Фізична культура
Форма навчання	Денна / заочна
Курс, семестр, протяжність	4-й курс, 7-й семестр, один семестр
Семестровий контроль	залік
Обсяг годин (усього: з них лекції / практичні)	Денна: 5 кредитів, 150 год. (лекції – 10 год., практичні – 20 год.) Заочна: 5 кредитів, 150 год. (лекції – 4 год., практичні – 6 год.)
Мова викладання	українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	Фітнесу та циклічних видів спорту
Автор дисципліни	Ст. викладач Кренделєва Венера Ульфатівна
Короткий опис	
Вимоги до початку вивчення	Наявність достатнього освітнього базису з анатомії та фізіології людини, психології фізичної активності
Що буде вивчатися	Базові елементи чирлідингу, елементи гімнастики, хореографії, акробатики, а також рухи з різних видів танцю (народного, фанку, хіп-хопу, рок-н-ролу тощо)
Чому це цікаво / треба вивчати	Чирлідинг сприяє вихованню особистісних якостей - самостійності, завзятості до досягнення цілей, почуття колективізму, дисциплінованості; формуванню естетики руху, вмінню рухатися під музику, приносити емоційну задоволеність, розвивати смак, удосконалювати духовний світ людини; розвитку основних фізичних якостей
Чому можна навчитися (результати навчання)	За підсумками навчання студент опановує основні навички командної роботи, володіє технікою виконання основних чирлідингових елементів, вміє організувати своє дозвілля і розпорядок дня, стає вільною, здатною до самовираження і соціально-адаптованою особистістю.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Вміти організовувати та проводити заняття фізичною культурою з різною цільовою спрямованістю; вміти проявляти ініціативу у творчій співпраці при складанні комплексів вправ і танцювальних зв'язок; бути компетентним в видах програми чирлідингу, танцювальних жанрах, акробатичних вправах; вміти працювати в команді.

