

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І СПОРТУ УКРАЇНИ

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА

«Кіберспорт (esports)»
Другого (магістерського) рівня вищої освіти
за спеціальністю 017 Фізична культура і спорт
галузі знань 01 Освіта/Педагогіка
Кваліфікація: Магістр фізичної культури і спорту за
спеціалізацією «Кіберспорт (esports)»

ЗАТВЕРДЖЕНО ВЧЕНОЮ РАДОЮ

(протокол № 10 від 21 травня 2019 р.; рішення
введено в дію наказом в. о. ректора від 21 травня 2019 р.; № 132-заг.)

Освітньо-професійна програма вводиться з 1 вересня 2019 р.

Голова Вченої ради, в. о. ректора НУФВСУ

Є. В. Імас



Київ – 2019 р.

ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
освітньо-професійної програми

Перший проректор з науково-педагогічної роботи



М. В. Дутчак

Начальник навчально-методичного відділу



С. О. Герасименко

Начальник відділу забезпечення якості вищої освіти



О. І. Рудешко

Розглянуто та погоджено на засіданні вченої ради тренерського факультету (протокол № 8/1 від 15 травня 2019 р.)

Декан тренерського факультету



Є. В. Гончаренко

Розглянуто та погоджено на засіданні кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті (протокол № 17 від 13 травня 2019 р.)

Завідувач кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті



О. А. Шинкарук

ПЕРЕДМОВА

Розроблено Робочою групою у складі:

керівник Робочої групи:

1. Шинкарук Оксана Анатоліївна – завідувач кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, професор, доктор наук з фізичного виховання і спорту (гарант освітньо-професійної програми);

члени Робочої групи:

2. Денисова Лоліта Вікторівна – доцент кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, доцент, кандидат педагогічних наук;

3. Юхно Юрій Олександрович – доцент кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, доцент, кандидат наук з фізичного виховання і спорту;

4. Сергієнко Костянтин Миколайович – доцент кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, доцент, кандидат наук з фізичного виховання і спорту;

5. Яковенко Олена Олегівна - доцент кафедри інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті, кандидат наук з фізичного виховання і спорту;

Рецензії-відгуки зовнішніх стейкхолдерів:

1. Данішевський Іван Олегович - Президент Esports Ukraine – ГО «Українська Федерація Електронного Спорту»;

2. Салай Арсеній Дмитрович - Президент Федерації кіберфутболу України, директор академії кіберфутболу FINT;

3. Анохін Едуард Володимирович - операційний директор Esports Ukraine – ГО «Українська Федерація Електронного Спорту»

**1. Профіль освітньо-професійної програми
зі спеціальності 017 Фізична культура і спорт
за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)»**

1 – Загальна інформація	
Повна назва закладу вищої освіти та структурного підрозділу	Національний університет фізичного виховання і спорту; кафедра інноваційних та інформаційних технологій у фізичній культурі і спорті.
Ступінь вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу	Магістр Магістр фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)».
Офіційна назва програми	Кіберспорт (esports).
Тип диплому та обсяг освітньо-професійної програми	Диплом магістра, одиночний, 90 кредитів ЄКТС, термін навчання – 1 рік 4 місяці (денна форма навчання); 1 рік 7 місяців (заочна форма навчання).
Наявність акредитації	Акредитована до 1 липня 2026 року відповідно до наказу Міністерства освіти і науки України від 30.10.2017 року № 1432 (зі змінами) та сертифікату про акредитацію Міністерства освіти і науки України від 14.08.2017 року серія ND 1188896
Цикл/рівень	НРК України – 8 рівень; FQ-EHEA – другий цикл, EQF-LLL – 7 рівень.
Передумови	Наявність ступеня бакалавра.
Мова викладання	Українська.
Термін дії освітньої програми	До 1 липня 2026 р.
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	https://uni-sport.edu.ua
2 – Мета освітньої програми	
Підготовка фахівців, здатних виявляти та ефективно розв’язувати складні спеціалізовані задачі і практичні проблеми інноваційного та наукового характеру у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports).	
3 – Характеристика освітньої програми	
Предметна область (галузь знань, Спеціальність, спеціалізація)	Галузь знань: 01 Освіта/Педагогіка Спеціальність: 017 Фізична культура і спорт Спеціалізація: Кіберспорт (esports)
Орієнтація освітньої програми	Освітньо-професійна програма прикладної спрямованості. Базується на інноваційних ідеях,

	поняттях, парадигмах, концепціях, теоріях та інших результатах сучасних наукових досліджень з проектування та використання спеціальних технологій, аналізу розвитку сфери фізичної культури і спорту, зокрема кіберспорту (esports), у межах яких можлива подальша професійна та наукова кар'єра
Основний фокус освітньої програми та спеціалізації	Спеціальна освіта та професійна підготовка у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports). Ключові слова: кіберспорт (esports), комп'ютерний геймінг, інновації, технології, дослідження
Особливості програми	Освітньо-професійна програма узгоджується з рекомендаціями проекту з вирівнювання структури європейської вищої освіти у спортивній науці Європейської мережі спортивної освіти (ENSE)
4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	Випускники спроможні обіймати посади, кваліфікаційні вимоги яких передбачають наявність ступеня магістра, у суб'єктах господарювання, які здійснюють такі види економічної діяльності (за КВЕД ДК 009:2010): ✓ 72.20 Дослідження й експериментальні розробки у сфері суспільних і гуманітарних наук; ✓ 85.42 Вища освіта; ✓ 85.51 Освіта у сфері спорту та відпочинку; ✓ 90.0 Діяльність у сфері творчості мистецтва та розваг ✓ 93.1 Діяльність у сфері спорту ✓ 93.12 Діяльність спортивних клубів; ✓ 93.19 Інша діяльність у сфері спорту; ✓ 93.29 Організування інших видів відпочинку та розваг.
Подальше навчання	Випускники можуть продовжувати навчання для здобуття вищої освіти на третьому (освітньо-науковому) рівні.
5 – Викладання та оцінювання	
Викладання та навчання	Освітній процес здійснюється на засадах студентоцентризму, компетентнісного підходу, партнерства науково-педагогічних працівників і студентів, самоосвіти, проблемно-орієнтованого

	навчання, інтеграції навчальної та наукової діяльності, професійної спрямованості. Переважно використовуються такі методи навчання: проблемно-пошуковий; евристичний; інформаційно-рецептивний; дослідницький; інтерактивні методи (мозковий штурм, «круглий стіл», тренінги, ділові ігри, «кейс-стаді» та ін.)
Оцінювання	Поточний контроль: опитування; виступи на практичних (семінарських) заняттях; експрес-контроль; перевірка результатів виконання різноманітних індивідуальних завдань; презентації; есе; оцінювання засвоєння навчального матеріалу, запланованого на самостійне опрацювання студентом. Семестровий контроль: екзамени та заліки з урахуванням суми накопичених протягом вивчення дисциплін балів, захист звіту з практики. Атестація здобувачів вищої освіти проводиться у формі атестаційного екзамену та публічного захисту кваліфікаційної роботи. Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою.
6 – Програмні компетентності	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми під час професійної діяльності у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports), або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.
Загальні компетентності (ЗК)	1. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. 2. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації. 3. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми. 4. Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети. 5. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності). 6. Здатність працювати в міжнародному контексті. 7. Визначеність і наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків. 8. Здатність оцінювати та забезпечувати якість

	виконуваних робіт. 9. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість. 10. Здатність розробляти та управляти проектами.
Фахові компетентності (ФК)	<i>Фахові компетентності спеціальності</i>
	1. Здатність аналізувати актуальні проблеми у сучасній сфері фізичної культури і спорту. 2. Здатність до розуміння наукових теорій та концепцій, використання сучасних методів та технологічних рішень, необхідних для розв'язання задач у сфері фізичної культури і спорту. 3. Здатність проектувати, організовувати та аналізувати науково-педагогічну діяльність з дисциплін предметної області у закладах вищої освіти. 4. Здатність реалізувати комунікативні наміри професійної спрямованості в іншомовному середовищі. 5. Здатність застосовувати знання, вміння та навички під час практичного вирішення професійних завдань у різних суб'єктах сфери фізичної культури і спорту. 6. Здатність організовувати та реалізовувати просвітницьку та освітню діяльність для різних груп населення у сфері фізичної культури і спорту. 7. Здатність до самоосвіти, самовдосконалення та саморефлексії для успішної професіоналізації у сфері фізичної культури і спорту. 8. Здатність визначити суперечності та прогалини у наявному знанні з функціонування та розвитку сфери фізичної культури і спорту. 9. Здатність планувати, організовувати та здійснювати самостійні наукові дослідження з проблем фізичної культури і спорту з дотриманням академічної доброчесності, працювати у рамках обмеженого часу, визначати перспективи подальших наукових пошуків. 10. Здатність до впровадження результатів наукових досліджень у практичну діяльність.
	<i>Фахові компетентності спеціалізації</i>
	11. Здатність до успішного працевлаштування, подальшої трудової діяльності та становлення

	особистості ефективного професіонала з кіберспорту (esports). 12.Здатність до успішного працевлаштування, подальшої трудової діяльності та становлення особистості ефективного професіонала з кіберспорту (esports). 13.Здатність програмувати персональні та колективні заняття з кіберспорту (esports) різного контингенту. 14.Здатність розуміти та враховувати у професійній діяльності психологічні аспекти комунікацій та мотивування клієнтів у сфері кіберспорту (esports). 15.Здатність до застосування у професійній діяльності інноваційних засад менеджменту і маркетингу у сфері кіберспорту (esports), здійснення аналізу управлінсько-організаційних засад функціонування клубів з кіберспорту, адміністрування в кіберспорті. 16.Здатність використовувати сучасне прикладне програмне забезпечення та інформаційно-комунікаційні технології, спортивне право для вирішення різноманітних завдань у практичній та науковій діяльності у сфері кіберспорту (esports). 17.Здатність здійснювати психофізіологічні дослідження рухових та інтелектуальних можливостей клієнтів у сфері кіберспорту (esports) й використовувати їх результати для оптимізації відповідних занять. 18.Здатність надавати рекомендації стосовно стратегії та тактики дій геймерів та команд в кіберспорті (esports).
7 – Програмні результати навчання	
Знання та розуміння	1. Визначати особливості, протиріччя та перспективні напрями розвитку сучасної сфери фізичної культури і спорту, зокрема кіберспорту (esports). 2. Знаходити нормативні документи, методичні та інформаційні матеріали для здійснення професійної діяльності у сфері фізичної культури і спорту. 3. Складати список заходів з вирішення організаційних, методичних, кадрових проблем в обраному напрямі фізичної

	культури і спорту (кіберспорті (esports)). 4. Відтворювати сучасний понятійний апарат, наукові концепції, теорії та технології в обраному напрямі фізичної культури і спорту (кіберспорті (esports)), які є основою для оригінального мислення та інноваційної діяльності. 5. Пояснювати етичні аспекти досліджень і застосовувати принципи дослідницької етики. 6. Описати компоненти успішного працевлаштування у сфері кіберспорту (esports), формування іміджу професіоналу у цій сфері.
Застосування знань та умінь	7. Демонструвати вміння міжособистісної комунікації та впливу на поведінку людини у різних суб'єктах сфери фізичної культури і спорту. 8. Використовувати сучасні методи самоосвіти, самовдосконалення та саморефлексії. 9. Використовувати іншомовний професійний матеріал у різних формах комунікації. 10. Демонструвати знання нормативно-правової бази науково-педагогічної діяльності у закладах вищої освіти; розробляти науково-методичне забезпечення дисциплін предметної області та проводити різні види навчальних занять у закладах вищої освіти. 11. Дотримуватися вимог академічної доброчесності та не допускати їх порушення під час навчання та наукової роботи. 12. Розробляти персональні та колективні тренувальні програми для клієнтів різного віку, статі та фізичного стану. 13. Застосовувати теоретичні положення менеджменту та маркетингу, спортивного права, прикладне програмне забезпечення та інформаційно-комунікативні технології для розв'язання конкретних задач у сфері кіберспорту (esports). 14. Здійснити наукове дослідження з актуальної теми для сфери фізичної культури і спорту, зокрема зокрема кіберспорту (esports); готувати матеріали наукових досліджень до публікації в наукових періодичних виданнях.

	15. Розробляти (самостійно або у складі групи) та організовувати реалізацію проектів, спрямованих на розв'язання проблем інноваційного та підприємницького характеру у сфері фізичної культури і спорту, зокрема в кіберспорті (esports).
Формування суджень	16. Оцінювати ризики та враховувати різні види відповідальності при виборі альтернатив вирішення практичних завдань професійної діяльності у сфері кіберспорту (esports). 17. Приймати рішення у складних і невизначених умовах у сфері кіберспорту (esports) на основі аналізу психологічних та фізіологічних показників клієнтів. 18. Розробляти та організовувати заходи з популяризації серед різних груп населення сучасних знань про окремі напрями фізичної культури і спорту, зокрема кіберспорту (esports). 19. Дискутувати з проблематики сфери фізичної культури і спорту, аргументувати власну точку зору з використанням сучасних наукових досягнень.
8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми	
Кадрове забезпечення	Науково-педагогічні працівники, які здійснюють освітній процес з реалізації програми, відповідають кадровим вимогам, що передбачені Ліцензійними умовами провадження освітньої діяльності у сфері вищої та післядипломної освіти для осіб з вищою освітою.
Матеріально-технічне забезпечення	Площа навчальних приміщень для здійснення освітнього процесу з реалізації програми, рівень забезпеченості їх комп'ютерними робочими місцями та мультимедійним обладнанням, соціально-побутова інфраструктура відповідають вимогам, що передбачені Ліцензійними умовами провадження освітньої діяльності у сфері вищої та післядипломної освіти для осіб з вищою освітою.
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	Інформаційне забезпечення: ✓ п'ять вітчизняних та закордонних фахових періодичних видань відповідного або спорідненого спеціальності профілю у бібліотеці університету; ✓ доступ до баз даних періодичних наукових

	видань англійською мовою відповідного або спорідненого спеціальності профілю; ✓ офіційний веб-сайт університету: https://uni-sport.edu.ua/ ✓ сторінка на офіційному веб-сайті університету англійською мовою: https://uni-sport.edu.ua/content/national-university-ukraine-physical-education-and-sport Навчально-методичне забезпечення: ✓ ця Програма, навчальні плани, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої освіти за цією Програмою; ✓ робочі програми з усіх навчальних дисциплін навчальних планів; ✓ програми з усіх видів практичної підготовки; ✓ методичні матеріали для проведення підсумкової атестації здобувачів вищої освіти за цією Програмою; ✓ навчальні плани з обов'язковим вивченням української мови як окремої навчальної дисципліни «Українська мова як іноземна» для підготовки іноземців та осіб без громадянства.
9 – Академічна мобільність	
Міжнародна кредитна мобільність	Угоди за програмою Erasmus+ між Національним університетом фізичного виховання і спорту України та: ✓ Латвійською академією спортивної педагогіки (м. Рига) на 2015–2019 роки; ✓ Університетом суспільно-природничих наук ім. Вінцента Поля в м. Любліні (Польща) на 2016–2021 роки; ✓ Гданською Академією фізичного виховання (Польща) на 2018–2021 роки
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	Іноземні студенти навчаються в університеті відповідно до ліцензії Міністерства освіти і науки України

2. Перелік компонент освітньо-професійної програми та їх логічна послідовність

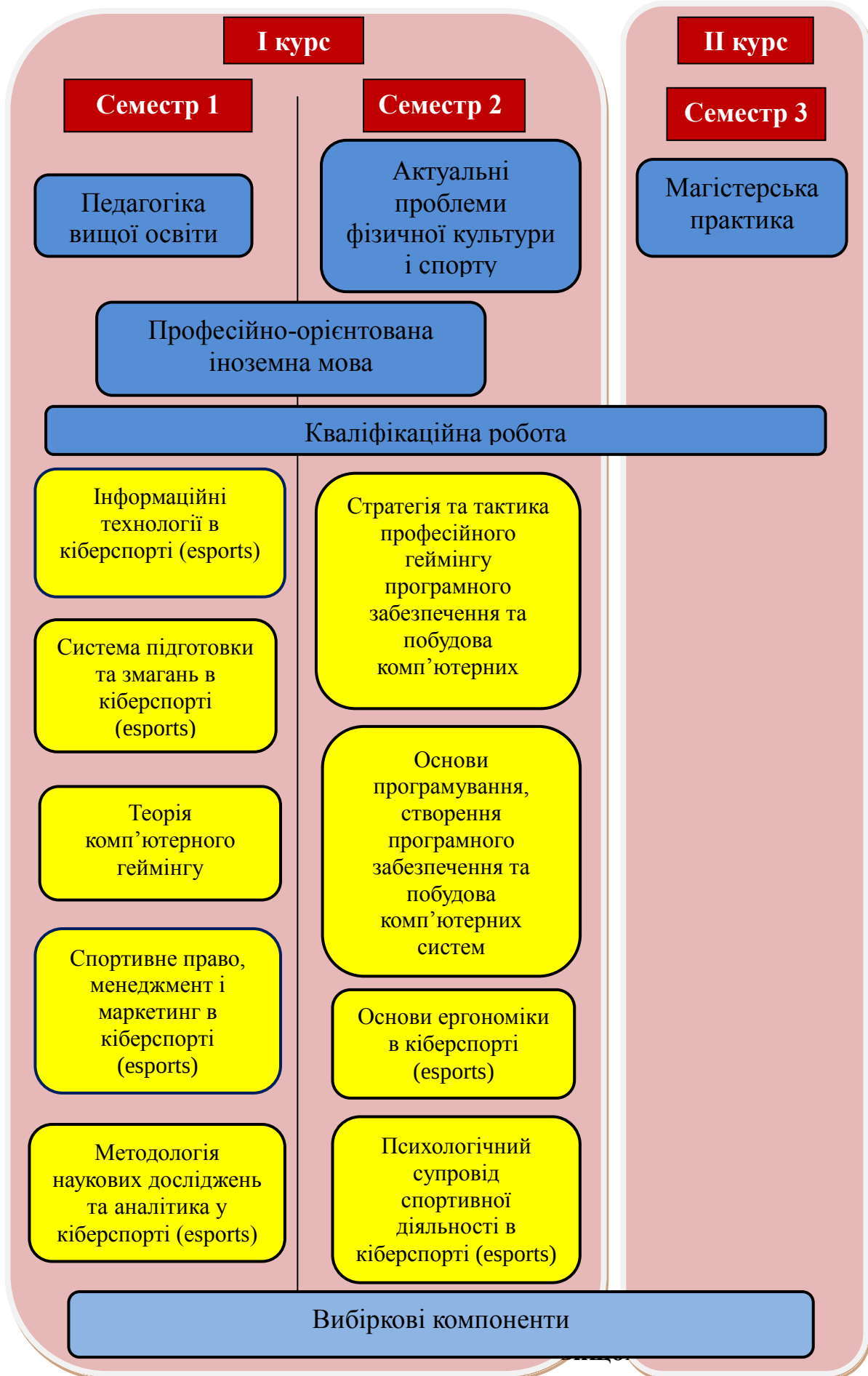
2.1. Перелік компонент освітньої програми (ОП)

Код	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумк. контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОП			
<i>Цикл спеціальності</i>			
ОК.ЦС 1	Актуальні проблеми фізичної культури і спорту	3	Залік
ОК.ЦС 2	Педагогіка вищої освіти	3	Залік
ОК.ЦС 3	Професійно-орієнтована іноземна мова	10	Екзамен
ОК.ЦС 4	Магістерська практика	10	Захист
ОК.ЦС 5	Кваліфікаційна робота	8	Захист
Усього:		34	
<i>Цикл спеціалізації</i>			
ОК.КС 1	Інформаційні технології в кіберспорті (esports)	4	Екзамен
ОК.КС 2	Система підготовки та змагань в кіберспорті (esports)	4	Екзамен
ОК.КС 3	Теорія комп'ютерного геймінгу	3	Екзамен
ОК.КС 4	Основи програмування, створення програмного забезпечення та побудова комп'ютерних систем	3	Екзамен
ОК.КС 5	Стратегія та тактика професійного геймінгу	4	Екзамен
ОК.КС 6	Спортивне право, менеджмент і маркетинг в кіберспорті (esports)	4	Залік
ОК.КС 7	Основи ергономіки в кіберспорті (esports)	4	Залік
ОК.КС 8	Психологічний супровід спортивної діяльності в кіберспорті (esports)	3	Залік
ОК.КС 9	Методологія наукових досліджень та аналітика у кіберспорті (esports)	3	Залік
Усього:		32	
Загальний обсяг обов'язкових компонент:		66	
Вибіркові компоненти ОП*			
<i>Вибірковий блок 1</i>			
ВК.КС 1	Теорія і методика підготовки в кіберспорті (esports)	6	Екзамен
ВК.КС 2	Психологія особистості та психорегуляція	3	Екзамен

	стану у спортивній діяльності геймерів		
ВК.КС 3	Івент-менеджмент в кіберспорті	3	Екзамен
ВК.КС 4	Лідерство та командування в кіберспорті (esports)	3	Залік
ВК.КС 5	Менеджмент та адміністрування в кіберспорті	3	Залік
ВК.КС 6	Інноваційні технології в кіберспорті	3	Залік
ВК.КС 7	ПІАР та журналістика в кіберспорті (esports)	3	Залік
Усього:		24	
Вибірковий блок 2			
ВК.КС 8	Теорія і методика підготовки в кіберспорті (esports)	6	Екзамен
ВК.КС 9	Технологія проектування персональних та командних тренувальних програм в кіберспорті	3	Екзамен
ВК.КС 10	Івент-менеджмент в кіберспорті	3	Екзамен
ВК.КС 11	Психорегуляція у спортивній діяльності геймерів	3	Залік
ВК.КС 12	Менеджмент та адміністрування в кіберспорті	3	Залік
ВК.КС 13	Інноваційні технології в кіберспорті	3	Залік
ВК.КС 14	Біомеханіка просторової організації тіла спортсменів в кіберспорті: сучасні методи та засоби діагностики	3	Залік
Усього:		24	
Загальний обсяг вибірових компонент:		24	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		90	

*Вибіркові компоненти ОП включають два блоки (кожен блок – 24 кредити); студент обирає один із цих блоків.

2. 2. Структурно-логічна схема ОП



3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Атестація випускників освітньо-професійної програми «Кіберспорт (esports)» спеціальності 017 Фізична культура і спорт проводиться у формі атестаційного екзамену та публічного захисту кваліфікаційної роботи й завершується видачою документу встановленого зразка про присудження ступеня магістра із присвоєнням кваліфікації: магістр фізичної культури і спорту за спеціалізацією «Кіберспорт (esports)».

Атестація здійснюється відкрито і публічно.

4. Система внутрішнього забезпечення якості вищої освіти

В університеті функціонує система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти (система внутрішнього забезпечення якості), яка передбачає здійснення таких процедур і заходів:

- 1) визначення принципів та процедур забезпечення якості вищої освіти;
- 2) здійснення моніторингу та періодичного перегляду освітніх програм;
- 3) щорічне оцінювання здобувачів вищої освіти, науково-педагогічних і педагогічних працівників закладу вищої освіти та регулярне оприлюднення результатів таких оцінювань на офіційному веб-сайті закладу вищої освіти, на інформаційних стендах та в будь-який інший спосіб;
- 4) забезпечення підвищення кваліфікації педагогічних, наукових і науково-педагогічних працівників;
- 5) забезпечення наявності необхідних ресурсів для організації освітнього процесу, у тому числі самостійної роботи студентів, за кожною освітньою програмою;
- 6) забезпечення наявності інформаційних систем для ефективного управління освітнім процесом;
- 7) забезпечення публічності інформації про освітні програми, ступені вищої освіти та кваліфікації;
- 8) забезпечення дотримання академічної доброчесності працівниками закладів вищої освіти та здобувачами вищої освіти, у тому числі створення і забезпечення функціонування ефективної системи запобігання та виявлення академічного плагіату;
- 9) інших процедур і заходів.

Система забезпечення університетом якості освітньої діяльності та якості вищої освіти (система внутрішнього забезпечення якості) в установленому порядку оцінюється Національним агентством із забезпечення якості вищої освіти або акредитованими ним незалежними установами оцінювання та забезпечення якості вищої освіти на предмет її відповідності вимогам до системи забезпечення якості вищої освіти, що затверджуються Національним агентством із забезпечення якості вищої освіти, та міжнародним стандартам і рекомендаціям щодо забезпечення якості вищої освіти.

5. Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми

	ОК.ЦС 1	ОК.ЦС 2	ОК.ЦС 3	ОК.ЦС 4	ОК.ЦС 5	ОК.КС 1	ОК.КС 2	ОК.КС 3	ОК.КС 4	ОК.КС 5	ОК.КС 6	ОК.КС 7	ОК.КС 8	ОК.КС 9	ВК.КС 1.	ВК.КС 2	ВК.КС 3	ВК.КС 4	ВК.КС 5	ВК.КС 6	ВК.КС 7	ВК.КС 8	ВК.КС 9	ВК.КС 10	ВК.КС 11	ВК.КС 12	ВК.КС 13	ВК.КС 14
ЗК 1	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ЗК 2				+											+							+						
ЗК 3	+				+		+			+	+		+	+				+	+		+				+	+		+
ЗК 4				+								+	+							+	+						+	+
ЗК 5	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+		+	+	+
ЗК 6	+			+			+			+			+								+							+
ЗК 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	
ЗК 8				+	+									+	+							+						
ЗК 9				+	+		+			+		+		+	+		+			+		+		+			+	
ЗК 10							+			+	+		+	+			+		+	+	+			+		+	+	+
ФК 1	+			+	+																							
ФК 2					+	+	+			+	+			+					+	+						+	+	
ФК 3		+																										
ФК 4			+																		+							+
ФК 5				+					+						+		+				+	+		+				+
ФК 6	+			+			+			+																		
ФК 7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ФК 8	+				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ФК 9					+									+														
ФК 10				+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ФК 11																												
ФК 12																	+			+				+			+	
ФК 13												+				+					+		+					+
ФК 14											+		+				+		+					+		+		
ФК 15						+			+					+	+					+	+	+					+	+
ФК 16												+		+		+		+					+		+			
ФК 17							+			+					+					+		+					+	

6. Матриця забезпечення програмних результатів навчання (ПРН) відповідними компонентами освітньої програми

[illegible]

