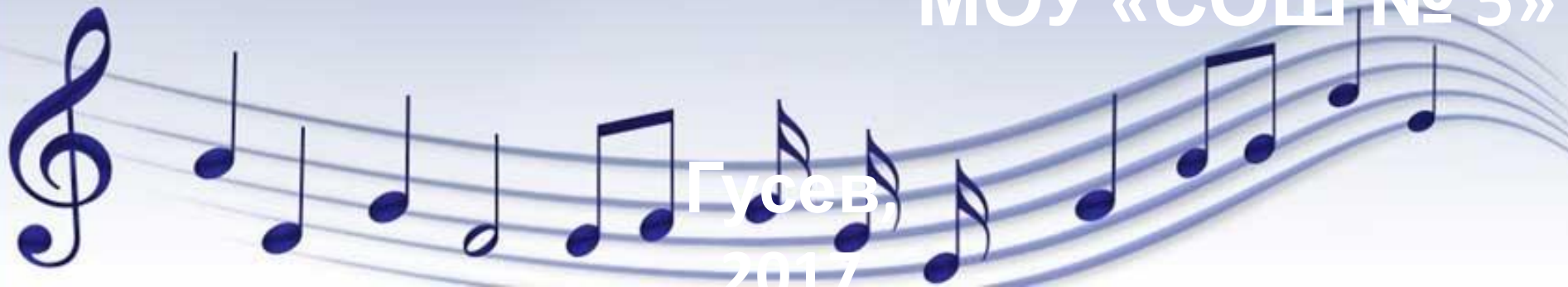


Методический семинар

Непомнящая Д.
А.,

учитель музыки
МОУ «СОШ № 5»



Гусев,
2017

Планирование и реализация образовательной деятельности

Компетентностный подход

Метапредметный подход

Деятельностный подход



Игровые технологии

 валторна	 пианино	 скрипка	 рояль	 ложки	 балалайка
Музыкальное лото					
 арфа	 саксофон	 гитара	 ударная установка	 аккордеон	 тарелки

Проектные технологии



Требования
ФГОС к
результатам
обучения

Личностн
ые

Мета-
предметн
ые

Предметн
ые

Музык
а



**Знани
я**

Профстандарт «Педагог»

**Умени
я**

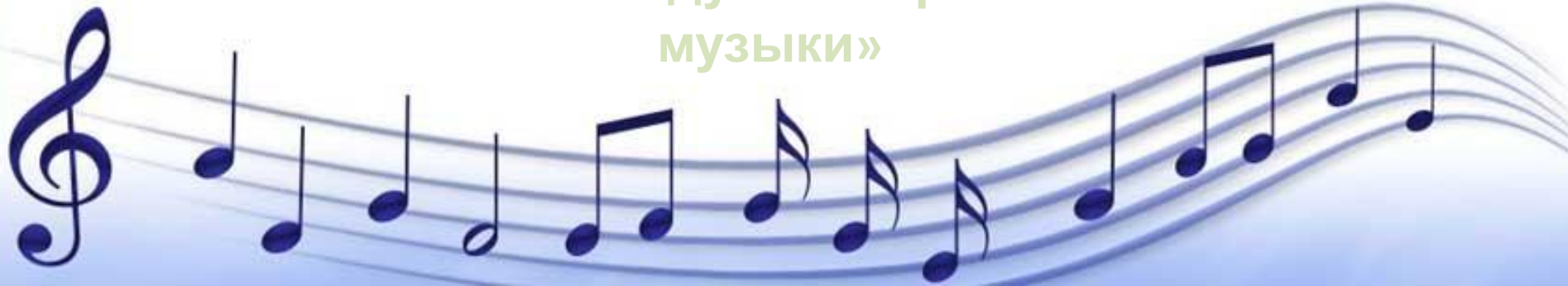
Обще-
педагогическ
ая
деятельность
ь
Воспитатель
ная
деятельность

**Трудовые
действия**

Педагогическ
ая
деятельность

Развивающ
ая
деятельнос
ть

Модуль «Мир
музыки»



Личностные результаты ФГОС	Игровые технологии	Проектные технологии 
формирование ответственного отношения к учению		
формирование целостного мировоззрения		
формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку		
освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах		
развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора		
формирование коммуникативной компетентности		
прочие личностные результаты	зависят от целей, задач, наполнения каждого конкретного случая	

Метапредметные результаты ФГОС

Игровые
технологии



Проектны
е
технологии



умение самостоятельно определять цели своего обучения, планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами.



умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения



владение основами самоконтроля, самооценки



умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать



умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы



умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками



умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации

формирование и развитие ИКТ– компетенции

Предметные результаты ФГОС (Музыка)	Игровые технологии 	Проектные технологии 
совершенствование видов речевой деятельности		
использование коммуникативно-эстетических возможностей музыки		
формирование навыков проведения различных видов анализа		
обогащение активного и потенциального словарного запаса		
овладение основными стилистическими ресурсами языка, стремление к речевому самосовершенствованию		
формирование ответственности за языковую культуру как общечеловеческую ценность		
воспитание квалифицированного читателя со сформированным эстетическим вкусом, способного аргументировать своё мнение и оформлять его		
овладение процедурами смыслового и эстетического анализа текста		
	зависят от целей, задач	

Трудовые действия, прописанные в профессиональном стандарте «Педагог»

**Игровые
технологии**



**Проектны
е
технологии**



осуществление совместно с обучающимися поиска и обсуждения изменений в языковой реальности



формирование культуры диалога через организацию устных и письменных дискуссий



организация публичных выступлений обучающихся, поощрение их



формирование установки обучающихся на коммуникацию в максимально широком контексте



моделирование видов профессиональной деятельности



развитие у обучающихся познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих способностей



формирование и реализация программ развития универсальных учебных действий

прочие трудовые действия

зависят от целей, задач, наполнения каждого конкретного случая

Деятельностный подход

Интерактивное обучение:

- игровые технологии (ролевая игра, соревнование, интеллектуальные игры, настольные игры, учебные дискуссии);
- проектная деятельность.



Метапредметный подход

Технология проектной деятельности:

- создание альманахов и журналов;
- разработка путеводителей;
- создание настольных игр.



Компетентностный подход

Развитие универсальных компетенций:

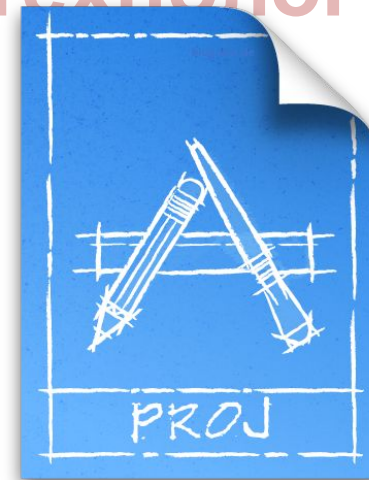
- игровое моделирование;
- ролевая игра.



Игровые технологии



Проектные технологии



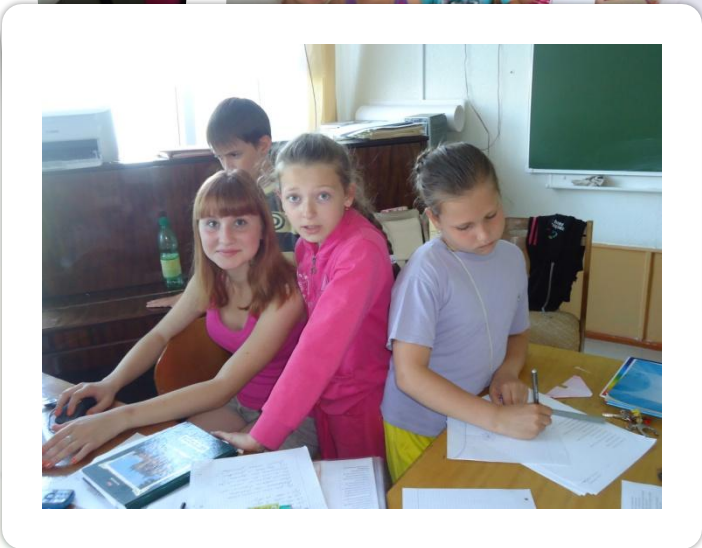
Многие проекты и игровые разработки

являются авторскими находками

- элементы настольных игр;
- создание игры как проектная технология;
- привлечение сторонних экспертов для участия в моделировании того или иного вида деятельности.



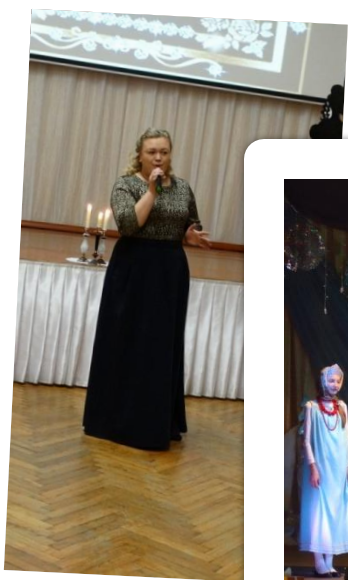
Элементы настольных



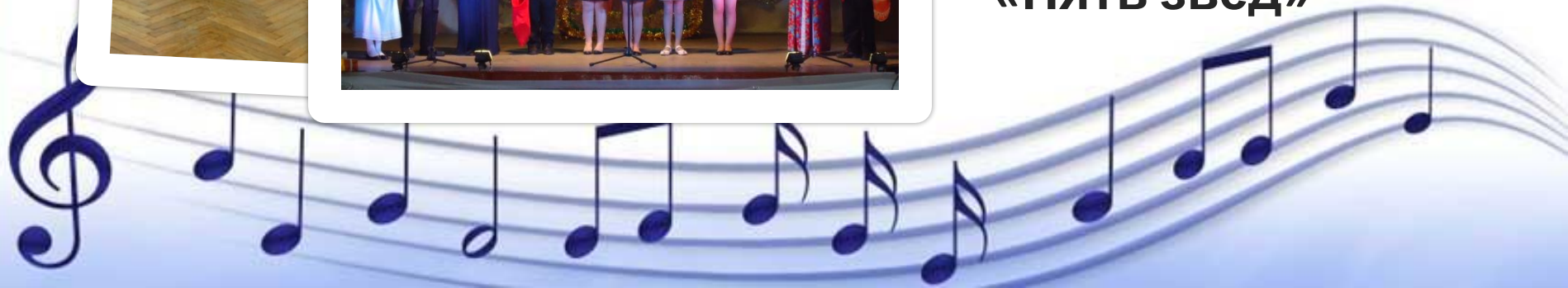
- проблемный пазл
- разработка игр, базирующихся на знании правил музыки



Успешно реализованные



- «Венок дружбы»
- «Сияние звезды»
- «Императорский бал»
- «Пять звёзд»



**Спасибо за
внимание!**

