

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Князев Владимир Александрович
Должность: Ректор государственного автономного образовательного учреждения
дополнительного профессионального образования Московской области
«Корпоративный университет развития образования»
Дата подписания: 11.03.2026 11:17:06
Уникальный программный ключ:
5c61535d25a13e3736e0981250f029fea1fd7d73

**Аннотация к дополнительной профессиональной программе
(повышение квалификации)**

«Игровые технологии в преподавании предмета «Музыка»

Автор:

Суслова Н.В., канд. пед. наук, доцент

Мытищи, 2025 г.

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы – совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области применения игровых технологий на уроках музыки.

1.2. Планируемые результаты обучения

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения, составлен в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», код: 01.001¹:

Вид деятельности / обобщенная трудовая функция / трудовая функция*	Профессиональные компетенции (трудовые действия / должностные обязанности)	Планируемые результаты обучения	
		Знать	Уметь
Педагогическая деятельность по проектированию и реализации основных общеобразовательных программ. Педагогическая деятельность по реализации программ начального общего образования (В/02.6) Педагогическая деятельность по реализации программ основного и среднего общего образования (В/03.6) Общепедагогическая функция. Обучение	Осуществление профессиональной деятельности в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами начального и основного общего образования. Планирование и проведение учебных занятий. Формирование мотивации к обучению.	требования ФГОС НОО и ФГОС ООО; основы научных представлений об игре: признаки, основания классификации, структуру; психологические и возрастные особенности игры; специфику и типологию дидактических и музыкальных игр; технологию разработки образовательных игр.	применять игровые технологии в учебно-воспитательном процессе; использовать приёмы геймификации, создания игровых ситуаций в целях повышения мотивации обучения; анализировать игровой контент; создавать новые обучающие игры.

1.3. Категория слушателей: учителя музыки общеобразовательных организаций, реализующие образовательные программы начального и основного общего образования.

¹Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)».

1.4. Уровень образования: высшее образование по направлению «Педагогическое образование». Область профессиональной деятельности – Образование.

1.5. Форма обучения: очно-заочная (в т.ч. с применением электронного обучения).

Электронная информационная образовательная среда курса:

<https://dot.asou-mo.ru>

1.6. Перечень образовательных технологий, используемых при освоении программы: интерактивные технологии (дискуссия, тренинговые технологии), проектная деятельность.

1.7. Режим занятий, срок освоения программы:

срок освоения программы – 36 часов,

режим занятий – 6 часов в день.

1.8. Учебный (тематический) план с общей трудоемкостью

№ п/п	Название модулей (разделов) и тем	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Формы контроля	Трудоемкость
			Лекции	Практические занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8
Входной контроль		1			1	Тест	1
1	Игра в контексте научного знания: философия, социология, культурология	5	3	2			5
2	Психология игры: динамика возрастных предпочтений	6	2	4			6
3	Игра в педагогике. Музыкально-педагогические игровые технологии: специфика, методика, практический опыт	6	2	4		Практическая работа	6
4	Структура дидактической игры. Цели и задачи, сюжет, правила и роли, рефлексия	6	2	4			6
5	Игра в составе урока. Игровые формы организации внеурочной деятельности	6	2	4		Практическая работа	6
6	Алгоритм создания игры. Методическая разработка	6			6	Практическая работа	6
	Итоговая аттестация	0				По совокупности	0

						всех видов контроля	
	Итого	36	11	18	7	0	36

1.9. Календарный учебный график

Номер недели	Часы				
	Л	ПЗ	СРС	ПА	ИА
1	3	2	1 Тест		
2	2	4		Практическая работа	
3	2	4			
4	2	4		Практическая работа	
5	2	4		Практическая работа	
6			6		По совокупности всех видов кон- троля