

Конспект практического занятия для педагогов

Тема: «Компьютерные программы и приложения для использования в воспитательной работе»

Цель занятия: ознакомление педагогов с современными компьютерными программами и приложениями, которые могут использоваться в процессе воспитания детей, повышения уровня интерактивности занятий и улучшения взаимодействия между педагогом и учениками.

Задачи:

рассмотреть возможности современных технологий в образовательной деятельности;

ознакомить участников с наиболее популярными программами и приложениями, применяемыми в воспитании учащихся;

обучить использованию основных инструментов и функций выбранных программ;

продемонстрировать способы интеграции цифровых ресурсов в повседневную работу педагога.

Материалы и оборудование: компьютеры или ноутбуки с доступом в Интернет; мультимедийная доска; учебные материалы (руководства, инструкции, шаблоны заданий).

План проведения занятия:

I. Введение (10 минут).

Приветствие участников.

Краткое введение в тему занятия: важность внедрения компьютерных технологий в образовательный процесс. Обзор преимуществ использования ИКТ (информационно-коммуникационных технологий): повышение мотивации учащихся, развитие творческих способностей, индивидуализация образовательного процесса.

II. Основная часть (60 минут)

Обзор популярных образовательных платформ.

Рассмотрим несколько ключевых онлайн-платформ, которые можно использовать в воспитательных целях:

Google Classroom: позволяет организовать учебный материал, задания и обратную связь с учащимися.

Сайт LearningApps.org - создание интерактивных игр на базе предложенных шаблонов.

Quizlet: сервис для создания карточек с вопросами и ответами, помогающий развивать память и внимание.

Kahoot!: игровая платформа для создания викторин и тестов, повышающая интерес учеников к учебе через элемент соревнования.

Практическая работа с Google Classroom.

Участники получают пошаговую инструкцию по созданию класса, добавлению материалов и организации общения с учениками. Это включает:

Создание курса.

Добавление учебных материалов (документы, презентации).

Назначение заданий и контроль выполнения.

Общение с учениками через чат и комментарии.

Использование приложений для разработки мультимедийных проектов.

Демонстрация возможностей нескольких приложений:

Canva: создание презентаций, плакатов, инфографики.

Animoto: разработка коротких видеороликов.

Scratch: визуальная среда программирования для младших школьников.

Интерактивные игры и квесты.

Как создать интересные образовательные квесты с помощью бесплатных сервисов:

Genially: создание интерактивных игр и викторин.

Flipgrid: запись видеоответов на заданные темы.

Приложения для управления поведением учеников.

Рассмотрение программ для поощрения позитивного поведения:

ClassDojo: система поощрений и обратной связи.

Plickers: приложение для быстрого опроса учеников с использованием QR-кодов.

Поддержка родителей через цифровые ресурсы.

Описание способов взаимодействия с родителями через социальные сети и мессенджеры:

Использование групповых чатов.

Организация родительских собраний через Zoom или Skype.

III. Заключение (15 минут)

Вопросы для обсуждения:

Какие из рассмотренных программ вы уже используете в своей практике?

С какими трудностями вы сталкиваетесь при внедрении новых технологий в воспитательную работу?

Какие дополнительные программы или приложения вы бы хотели изучить?

Подведение итогов занятия.

Ответы на вопросы участников.

Рекомендации по дальнейшему изучению и применению представленных программ.