

Դասախոսների վերապատրաստման դասընթացի ծրագիր

ԲՈՒՆ-ի անվանումը	
Վերապատրաստման դասընթացի անվանումը	«Ակտիվ ուսումնառությունը և ՏՀՏ-ները դասավանդման գործընթացում. Մ-ուսումնառություն և խաղայնացում ուսուցողական նպատակներով»
Վերապատրաստող (ներ)ի անուն(ներ)ը Ֆակուլտետը և ամբիոնը Պաշտոնը Էլ. հասցեն Հեռախոսահամարը	Սիլվա Պետրոսյան Փիլիսոփայության և հոգեբանության ֆակուլտետ, Փիլիսոփայության պատմության ամբիոն Դոցենտ silva.petrosyan@ysu.am (+374 99) 33 93 25
Հանդիպման օրերը և ժամերը Վայրը/լսարան(ներ)ը	Հուլիսի 2-3; 6-8: 5 գործնական հանդիպում Զում միջավայրում: Ժամը՝ 14: 0-16:00: Ստուգաքննությունները՝ ներկայացում: ԵՊՀ, ԻՄ
Ուսումնական բեռնվածությունը	12 ժամ լսարանային աշխատանք և 18 ժամ անհատական աշխատանք (1 ECTS Credit)
Դասընթացի նպատակը	Դասընթացի նպատակն է մասնակիցներին ներկայացնել ՏՀՏ-ների օգնությամբ ակտիվ ուսումնառության իրականացման արդյունավետությունն ու խաղայնացման և մոբայլ ուսումնառության կիրառման հնարավորությունները՝ ի նպաստ ուսանողների ներգրավվածության և ուսուցում-ուսումնառության որակի բարձրացման:

<p>Կրթական վերջնարդյունքները (ԿՎ)</p>	<p>Դասընթացի ավարտին վերապատրաստվող դասախոսները կկարողանան.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Սահմանել</i> «ակտիվ ուսումնառություն» հասկացությունը և <i>մեկնաբանել</i> դրա էությունն ու կազմակերպման նպատակահարմար եղանակները: • <i>Վերլուծել</i> ակտիվ ուսումնառության միջոցով տարբերակված և անհատականացված ուսուցում իրականացնելու, և դրա շնորհիվ ուսանողների մոտիվացիան ու ներգրավվածությունը մեծացնելու հնարավորությունները: • <i>Կիրառել</i> S2S-ները քվեարկությունների, հայտորոշիչ և ընթացիկ գնահատումների իրականացման ժամանակ: • <i>Պատրաստել</i> հարցումներ մ-հավելվածների օգտագործմամբ. sli.do, mentimeter, kahoot: • <i>Օգտագործել</i> մ-հավելվածներն ինֆորմացիան առավել տեսանելի դարձնելու համար. canva, adobe spark video: • <i>Մշակել</i> ուսումնական ծրագրի որևէ միավոր՝ մ-ուսումնառության և խաղայնացման տարրերի կիրառմամբ: • <i>Պատրաստել</i> տեսալուսացուցադրություններ Pechakucha ձևաչափով: • <i>Գնահատել</i> կիրառվող մեթոդների առավելություններն ու սահմանափակումները ուսանողներից ձեռք բերված հետադարձ կապի միջոցով: • <i>Վերամշակել</i> ուսումնական միավորը՝ ապահովելով որակի շարունակական բարելավում:
---------------------------------------	--

<p>Դասընթացի մեթոդաբանությունը/ դասավանդման ձևերը</p>	<p>Դասընթացը լինելու է փոխներգործուն (ինտերակտիվ), որտեղ յուրաքանչյուր առաջարկվող մեթոդ կիրառվելու է, ապա իրականացվելու է անդրադարձ (ռեֆլեքսիա): Յուրաքանչյուր հաջորդ հանդիպում սկսվելու է դասախոսներից ստանալիք հետադարձ կապի քննարկմամբ: Դասընթացի ավարտին յուրաքանչյուր դասախոս ներկայացնելու է իր մշակած կոնկրետ մեկ ուսումնական միավորը՝ մ-ուսումնառության և խաղայնացման տարրերի կիրառմամբ:</p> <p>Ի մասնավորի, կիրառվելու են հետևյալ մեթոդներն ու գործիքները.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Կարիքների վերհանում, հայտորոշիչ գնահատում: • Ինտերակտիվ դասախոսություններ և ներկայացումներ: • Աշխատանք մեծ և փոքր խմբերում: • Դերային խաղ և խաղարկային տարրերով ուսումնառություն: • Ինֆորմացիայի փոխանակում օնլայն էլեկտրոնային հարթակի միջոցով (Zoom, Moodle կամ սոցցանցային): • Դասընթացի ընթացիկ և ամփոփիչ գնահատում, ինքնագնահատում, ռեֆլեքսիա: • Նախագծային աշխատանք:
<p>Առաջարկվող ուսումնական նյութերը</p>	<p>Մասնակիցներին կներկայացվեն անհրաժեշտ ուսուցողական գործիքներ՝ տարաբնույթ թվային հավելվածներ և ծրագրեր(Canva, Sli.do, Mentimeter, Kahoot, Adobe Sparc Video և այլն):</p> <p>Կտրվեն համացանցից մի շարք նյութեր, ի մասնավորի. European Framework for the Digital Competence of Educators Active learning. Vanderbilt University Center for Teaching Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics և այլն...</p>
<p>Հիմնական տեխնիկական/մեդիա պահանջները</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ինտերնետ • Անհատական համակարգիչներ • սմարթ հեռախոսներ
<p>Որակի ապահովումը</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ընթացիկ գնահատում և հետադարձ կապ: • Դասընթացի ավարտին՝ դասընթացի գնահատման հարցաշարի լրացում:

Դասընթացի ընդհանրական պատկերը/ բովանդակությունը

Վերապատրաստման օրերը	Հիմնական թեմաները	Ուսումնատման գործողությունները	Հանձնարարությունները
1-ին օր 02.07.20. Ժամեր՝ 14:00-16:00	<ul style="list-style-type: none"> Ակտիվ ուսումնասրություն Քվեարկության մեթոդներ միջավայրում Կանվա 	<ul style="list-style-type: none"> Ծանոթացում Կարիքների վերհանում Ինտերակտիվ դասախոսություն Իմբային գործնական աշխատանք 	<ul style="list-style-type: none"> Պատրաստել ինֆոգրաֆիկա «ակտիվ ուսումնասրություն» թեմայով Ուսանողական լսարանում կիրառել ակտիվ ուսումնասրության որևէ մեթոդ և ստանալ հետադարձ կապ
2-րդ օր 03.07.20. Ժամեր՝ 14:00-16:00	<ul style="list-style-type: none"> Ինտերակտիվ ուսուցողական նպատակներով Ինտեր, լուրջ խաղեր, խաղայնացում (games, serious games, gamification). 	<ul style="list-style-type: none"> Դերային խաղ -մրցույթ Օրինակների, տեսանյութերի քննարկում Աշխատանք փոքր և մեծ խմբերով 	<ul style="list-style-type: none"> Կարգավիճակի խաղայնացման մասին նյութերը Ուսանողական լսարանի համար մշակել և անցկացնել որևէ նպատակահարմար դերային խաղ և ստանալ հետադարձ կապ
3-րդ օր 06.07.20. Ժամեր՝ 14:00-16:00	<ul style="list-style-type: none"> Մոբայլ ուսումնասրություն – M-learning Ֆորմալ և ոչ ֆորմալ ուսումնասրություն Մ-հավելվածներ 	<ul style="list-style-type: none"> Հարցումներ Mentimeter, Slido հավելվածով M-learning-ի կիրառման դասի նախագծում 	<ul style="list-style-type: none"> Սկսել կրթական ծրագրի որևէ միավորի նախագծումը՝ խաղայնացման և մ-ուսումնասրության տարրերի կիրառմամբ
4-րդ օր 07.07.20. Ժամեր՝ 14:00-16:00	<ul style="list-style-type: none"> Ինտերակտիվ ուսուցողական և վիրտուալ իրականություն Ուսումնական միավորի նախագծման մեթոդներ և մոտեցումներ 	<ul style="list-style-type: none"> Տեսանյութի դիտում Իմբային աշխատանք Տեսանյութի պատրաստում Adobe Spark Video հավելվածի միջոցով 	<ul style="list-style-type: none"> Քննարկումներ անցկացնել ուսանողների հետ virtual և augmented reality թեմայով Պատրաստել կրթական նախագծված միավորի մասին տեսագրուցողություն Pechakucha ձևաչափով
5-րդ օր 08.07.20. Ժամեր՝ 14:00-16:00	<ul style="list-style-type: none"> Pechakucha ձևաչափով տեսագրուցողությունների ներկայացում և քննարկում Դասընթացի գնահատում 	<ul style="list-style-type: none"> Անհատական տեսագրուցողություններ Քննարկում Անդրադարձ Գնահատում 	<ul style="list-style-type: none"> Դասընթացի գնահատում Flipgrid հավելվածով հետադարձ կապի տրամադրում