



**Դասախոսների վերապատրաստման դասընթացի ծրագիր**

ԲՈՒՀ-ի անվանումը	
Վերապատրաստման դասընթացի անվանումը	«Ակտիվ ուսումնասիրությունը և ՏՀՏ-ները դասավանդման գործընթացում. M-ուսումնասիրություն և խաղայնացում ուսուցողական նպատակներով»
Վերապատրաստող (ներ)ի անուն(ներ)ը Ֆակուլտետը և ամբիոնը Պաշտոնը Էլ. հասցեն Հեռախոսահամարը	Աննա Մարգարյան ԵՊՀ Իրավագիտության ֆակուլտետ, Քրեական իրավունքի ամբիոն Դոցենտ <a href="mailto:annamargaryan@ysu.am">annamargaryan@ysu.am</a>  (+374 91) 58 96 97
Հանդիպման օրերը և ժամերը Վայրը/լսարան(ներ)ը	փետրվարի 4; 5; 6; 7; 8 Ժամը՝ 11.00-13.00 ԵՊՀ, Իրավագիտության ֆակուլտետ, 203 լսարան:
Ուսումնական բեռնվածությունը	10 ժամ, օրական 2 ժամ x 5 օր լսարանային աշխատանք և 18 ժամ անհատական աշխատանք
Դասընթացի նպատակը	Դասընթացի նպատակն է՝ մասնակիցներին ներկայացնել ՏՀՏ-ների օգնությամբ ակտիվ ուսումնասիրության արդյունավետությունն ու հնարավորությունները և նրանց տալ անհրաժեշտ հմտություններ՝ դրանց կիրառման առումով:

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

<p>Դասընթացի  մեթոդաբանությունը/ դասավանդման ձևերը</p>	<p>Դասընթացը լինելու է փոխներգործուն (ինտերակտիվ), որտեղ յուրաքանչյուր առաջարկվող մեթոդ բացատրվելու է, ներկայացվելու և կիրառվելու է. յուրաքանչյուր մասնակից ներգրավվելու է դրա կիրառմանը: Կիրառվելու են հետևյալ մոտեցումները՝</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Կարիքների վերհանում, հայտորոշիչ գնահատում:</li> <li>• Ինտերակտիվ դասախոսություններ և ներկայացումներ:</li> <li>• Աշխատանք մեծ և փոքր խմբերում:</li> <li>• Դերային խաղ և խաղարկային տարրերով ուսումնառություն:</li> <li>• Ինֆորմացիայի փոխանակում օնլայն էլեկտրոնային հարթակի միջոցով (Moodle կամ սոցցանցային):</li> <li>• Դասընթացի ընթացիկ և ամփոփիչ գնահատում,</li> </ul>
<p>Առաջարկվող ուսումնական նյութերը</p>	<p>Մասնակիցներին կներկայացվեն անհրաժեշտ ուսուցողական գործիքներ՝ տարաբնույթ թվային հավելվածներ և ծրագրեր(Canva, Slido, Mentimeter,Kahoot, Adobe Sparc Video և այլն): Կտրվեն համացանցից մի շարք նյութեր, ի մասնավորի. <a href="#">European Framework for the Digital Competence of Educators</a> <a href="#">Active learning. Vanderbilt University Center for Teaching</a> <a href="#">Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics</a> և այլն...</p>
<p>Հիմնական տեխնիկական/մեդիա</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• պրոյեկտոր և մեծ էկրան լսարանում</li> <li>• ինտերնետ</li> <li>• սմարթ հեռախոսներ</li> </ul>
<p>Որակի ապահովումը</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ընթացիկ գնահատում և հետադարձ կապ:</li> <li>• Դասընթացի ավարտին՝ գնահատման հարցաշարի լրացում:</li> <li>• ՈԱ հաշվետվություն:</li> </ul>

### Դասընթացի ընդհանրական պատկերը/ բովանդակությունը

Վերապատրաստման օրերը	Հիմնական թեմաները	Ուսումնառման գործողությունները	Հանձնարարությունները
<p><b>1-ին օր</b> 04. 02. 19. Ժամեր՝ 11:00-13:00 Լսարան՝ 203</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ակտիվ Ուսումնառություն</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ծանոթացում</li> <li>Կարիքների վերհանում Ինտերակտիվ դասախոսություն</li> </ul>	Ակտիվ ուսուցման կիրառության հնարավոր տարբերակներ ներկայացում
<p><b>2-րդ օր</b> 05. 02. 19. Ժամեր՝ 11:00-13:00 Լսարան՝ 203</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Քվեարկության մեթոդներ - մենթիմետեր, SLIDO</li> <li>Ինֆոգրաֆիկա. CANVA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ինտերակտիվ դասախոսություն</li> <li>Խմբային գործնական աշխատանք</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Պատրաստել ինֆոգրաֆիկա «ակտիվ ուսումնառություն»</li> </ul>
<p><b>3-րդ օր</b> 06. 02. 19. Ժամեր՝ 11:00-13:00 Լսարան՝ 203</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Խաղեր, լուրջ խաղեր, խաղայնացում (games, serious games, gamification).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Դերային խաղ -մրցույթ</li> <li>Օրինակների, տեսանյութերի քննարկում</li> <li>Աշխատանք փոքր Տեսանյութի պատրաստում Adobe Spark Video հավելվածի միջոցով</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ուսանողական լսարանում խաղերի կիրառման տարբերակներ</li> </ul>
<p><b>4-րդ օր</b> 07. 02. 19. Ժամեր՝ 11:00-13:00 Լսարան՝ 203</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Մոբայլ ուսումնառություն – M-learning</li> <li>Ֆորմալ և ոչ ֆորմալ ուսումնառություն</li> <li>Մ-հավելվածներ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Հարցումներ</li> <li>Mentimeter, Slido հավելվածով</li> <li>M-learning-ի կիրառմամբ դասինսխագծում</li> </ul>	Ներկայացված մեթոդների կիրառման հանարավոր տարբերակների օրինակներ՝ իրենց դասընթացների ժամանակ
<p><b>5-րդ օր</b> 08. 02. 19. Ժամեր՝ 11:00-13:00</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pechakucha ձևաչափով տեսացուցադրությունների ներկայացում և քննարկում</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Անհատական տեսացուցադրություններ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Պատրաստել կրթական նախագծված միավորի մասին տեսացուցադրություն</li> </ul>

Լսարան 203	• Դասընթացի գնահատում	• Քննարկում	Pechakucha ձևաչափով • Դասընթացի գնահատում
------------	-----------------------	-------------	---