



## Դասախոսների վերապատրաստման դասընթացի ծրագիր

ԲՈՒՀ-ի անվանումը	
Վերապատրաստման դասընթացի անվանումը	«Ակտիվ ուսուցում և թվային տեխնոլոգիաները դասավանդման գործընթացում՝ M-learning և gamification»
Վերապատրաստող (ներ)ի անուն(ներ)ը Ֆակուլտետը և ամբիոնը Պաշտոնը Էլ. հասցեն Հեռախոսահամարը	Նվարդ Մելքոնյան Սոցիոլոգիայի ֆակուլտետ, Սոցիալական աշխատանքի և սոցիալական տեխնոլոգիաների ամբիոն Դոցենտ <a href="mailto:nvardmelkonyan@ysu.am">nvardmelkonyan@ysu.am</a> , <a href="mailto:nvard@web.am">nvard@web.am</a> (+374 91)47 84 04
Հանդիպման օրերը և ժամերը Վայրը/լսարան(ներ)ը	19.02, 21.02, 22.02, 26.02, 01.03, ժամը՝ 12.30-14.30 ԵՊՀ, Սոցիոլոգիայի ֆակուլտետ, լսարան 304,
Ուսումնական բեռնվածությունը	Ընդհանուր 10 ժամ, 2 ժամ օրական x 5 օր լսարանային աշխատանք և 20 ժամ արտալսարանային աշխատանք (1 ECTS Credit)
Դասընթացի նպատակը	Դասընթացի նպատակն է մասնակիցներին ներկայացնել ակտիվ ուսուցման մոտեցման առանձնահատկություններն ու խաղային տեխնոլոգիաների, խաղայնացման և մոբայլ ուսուցման հնարավորությունները դասավանդման գործընթացում՝ ուղղված նրանց ուսումնական ծրագրերի արդիականացմանն ու նրանցում նորարարական մեթոդների ինտեգրմանը:
Կրթական վերջնարդյունքները (ԿՎ)	Դասընթացի ավարտին վերապատրաստվողները՝ <ul style="list-style-type: none"> <li>• Կունենան ընդհանուր պատկերացում ակտիվ ուսուցման էության ու նպատակների, դասավանդման գործընթացում դերի ու արդյունավետության վերաբերյալ,</li> <li>• Կհասկանան ուսումնական գործընթացում խաղերի, լուրջ խաղերի և խաղայնացման (game, serious game, gamification) կիրառման հնարավորությունները,</li> <li>• Կհասկանան ուսումնական գործընթացներում ակտիվ ուսուցման տեխնիկաների միջոցով ուսանողների շահագրգռվածությունը, ներգրավվածությունն ու մոտիվացիան ապահովելու հնարավորությունները,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Կկարողանան կազմել խաղայնացման (գեյմիֆիկացիայի) կիրառմամբ իրենց դասընթացի ծրագիրը,</li> <li>• Կծանոթանան հատուկ թվային գործիքների՝ շարժական սարքերի (mobile device) կիրառման հնարավորություններին ու ձևերին, կփարձարկեն դրանք, կքննարկեն դրանց օգտագործման առավելություններն ու սահմանափակումները՝ Canva, Slido, Mentimeter, Kahoot, Sparc Video,</li> <li>• Կկարողանան ակտիվ ուսուցման շրջանառում ձևակերպել առաջադրանքներ տարաբնույթ հավելվածների կիրառմամբ,</li> <li>• Կներկայացրեն իրենց ծրագրերը PechaKucha ձևաչափով:</li> </ul>
<p>Դասընթացի մեթոդաբանությունը/ դասավանդման ձևերը</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ինտերակտիվ դասախոսություններ և ներկայացումներ</li> <li>✓ Խմբային քննարկումներ</li> <li>✓ Իրավիճակների վերլուծություն</li> <li>✓ Դերային խաղեր</li> <li>✓ Օրինակների և փորձի քննարկում</li> <li>✓ Գործնական խաղեր</li> <li>✓ Օն-լայն էլեկտրոնային հարթակում (FB կամ այլ հարթակ) աշխատանքներ</li> <li>✓ Արդյունքների քննարկում և գնահատում</li> </ul> <p>Դասընթացի ընթացքում մասնակիցները կստեղծեն անհատական ուսուցողական նախագիծ՝ m-learning- ի և գեյմիֆիկացիայի տեխնիկաների կիրառմամբ:</p>
<p>Առաջարկվող ուսումնական նյութերը</p>	<p>Մասնակիցներին կտրամադրվեն առցանց տեսական նյութեր և պրեզենտացիաներ:</p> <p>Ներբեռնելու նպատակով նրանց կներկայացվեն անհրաժեշտ ուսուցողական գործիքներ՝ տարաբնույթ թվային հավելվածներ և ծրագրեր(Canva, Slido, Mentimeter, Kahoot, Sparc Video և այլն),</p>
<p>Հիմնական տեխնիկական/մեդիա պահանջները</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ պրոյեկտոր և համակարգիչ լսարանում</li> <li>✓ բարձրորակ ինտերնետ</li> <li>✓ շարժական համակարգիչներ</li> <li>✓ սմարթ հեռախոսներ</li> </ul>
<p>Որակի ապահովումը</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Դասընթացի ընթացքում արդյունքների քննարկում</li> <li>• Դասընթացի ավարտին հարցաթային հարցում՝ գնահատում:</li> </ul>

### Դասընթացի ընդհանրական պատկերը/ բովանդակությունը

Վերապատրաստման օրերը	Հիմնական թեմաները	Ուսումնական գործողությունները	Հանձնարարությունները
<b>1-ին օր</b> Ամսաթիվ 19 փետրվար Ժամեր 12:30-14:30 Լսրան 304	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ակտիվ ուսուցում՝ էությունն ու նպատակները՝ հիմնական դրույթներ</li> <li>Խաղեր, լուրջ խաղեր, խաղայնացում (game, serious game, gamification).</li> <li>կիրառման հնարավորությունները</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Պրեզենտացիա</li> <li>Օրինակների քննարկումներ</li> <li>Խաղ</li> <li>Թեստ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Թիմային աշխատանք</li> <li>Թեստի լրացում և ստեղծում Kahoot, Socrative</li> </ul>
<b>2-րդ օր</b> Ամսաթիվ 21 փետրվար Ժամեր 12:30-14:30 Լսրան 304	<ul style="list-style-type: none"> <li>Գեյմիֆիկացիա՝ հիմնական դրույթներ, օրինակներ</li> <li>Դասընթացի պլանավորում</li> <li>գեյմիֆիկացիայի միջոցով՝</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Պրեզենտացիա</li> <li>Օրինակների քննարկումներ</li> <li>Թիմային աշխատանք</li> <li>Անհատական աշխատանք</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Նախագծել առկա դասընթացներից մեկի ծրագիրը գեյմիֆիկացիայի կիրառմամբ</li> </ul>
<b>3-րդ օր</b> Ամսաթիվ 22 փետրվար Ժամեր 12:30-14:30 Լսրան 304	<ul style="list-style-type: none"> <li>Շարժական՝ մոբայլ ուսուցում – M- learning/ հիմնական դրույթներ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ինֆոգրաֆիկայի ստեղծում Canva</li> <li>Հարցումներ, թեստավորում Mentimeter, Slido հավելվածով</li> <li>M- learning-ի կիրառմամբ դասի նախագծում</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Գործիքների կիրառում</li> <li>Հավելվածների կիրառում</li> <li>Ինֆոգրաֆիկայի նախագծում</li> </ul>
<b>4-րդ օր</b> Ամսաթիվ 26 փետրվար Ժամեր 12:30-14:30 Լսրան 304	<ul style="list-style-type: none"> <li>Գեյմիֆիկացիա. Ռեսուրսներ եւ գործիքներ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Սեմինար՝ գեյմիֆիկացիայի ուսումնական նախագծում</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adobe Spark Video հավելվածի միջոցով տեսահոլովակի ստեղծում</li> <li>Pechakucha ֆորմատով սլայդերի նախագծում</li> <li>Ուսումնական առաջարկներ</li> </ul>
<b>5-րդ օր</b> Ամսաթիվ 01 մարտ Ժամեր 12:30-14:30 Լսրան 304	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pechakucha ֆորմատով սլայդերի ներկայացում</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Անհատական աշխատանք</li> <li>Քննարկում</li> <li>Գնահատում</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Գնահատում՝ հարցաթերթի միջոցով</li> </ul>