* **طراحی نظام ارزشیابی از دانش آموختگان دوره پزشکی عمومی**
* **تبیین مفهوم ارزشیابی تحصیلی و عوامل موثر بر آن دیدگاه اعضا هیئت علمی و دانشجویان**
* **بررسی تحقق اخلاق حرفه ای در محیط های آموزشی و بالینی دانشگاه**
* **مهارت های ارتباطی و حرفه ای و ارتباط با بیماران**
* **تاثیر رسانه های آموزشی مبتنی بر آموزش اخلاق حرفه ای در رعایت اخلاق حرفه ای و رعایت حقوق بیمار در دانشجویان**
* **بررسی کیفیت و نحوه ارتقاء کیفیت آموزش در محیط های بالینی**
* **بررسی تاثیر تحلیل سوالات آزمون های پایان ترم بر سوالات آزمون های بعدی اساتید**
* **طراحی و ارزیابی استانداردهای آزمون های از راه دور**
* **هنر و نقش آن در کاهش سوانح و حوادث**
* **اثر بخشی تکنولوژی آموزشی مبتی بر هنر در تدریس بر انگیزش و یادگیری دانشجویان**
* **موانع پژوهش در آموزش از دیدگاه اعضا هیئت علمی**
* **فرسودگی تحصیلی در انشجویان**
* **ابهام نقش در دانشجویان**
* **سبک های یادگیری دانشجویان**
* **ارزیابی اثربخشی روش های آموزشی مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات (ict) در بهبود یادگیری دانشجویان**
* **مقایسه روش های سنتی و روش های نوین آموزشی مانند آموزش کلاس معکوس ، آموزش عملی، شبیه سازی های بالینی و آموزش آنلاین ،آموزش برگشتی(تیچ بک)در ارتقا توانمندی های بالینی دانشجویان رشته پزشکی و پیراپزشکی**
* **بررسی اثر بخشی برنامه های آموزشی مبتنی بر شبیه سازی در توسعه مهارت های بالینی در دانشجویان پزشکی**
* **تاثیر استفاده از بازی های آموزشی (گیمیفیکیشن) در بهبود انگیزه ویادگیری دانشجویان در محیط های دانشگاهی**
* **مداخله در طراحی و اجرای برنامه های آموزشی تلفیقی ( ترکیب آموزش حضوری وآنلاین) و تاثیر آن بر یادگیری دانشجویان**
* **تاثیر بازنگری در برنامه های درسی با استفاده از رویکردهای یادگیری فعال (فعال مانند یادگیری مبتنی بر پروژه ، بحث های گروهی و حل مساله ) در بهبود نتایج تحصیلی دانشجویان**
* **حیطه هاي شش گانه فرایندهاي آموزشي و مصادیق هر حیطه:**
* **• تدوین و بازنگری برنامه های آموزشی:** مصادیق این حیطه:

➢ نيازسنجی (به گونه ای که بکارگيری نتايج آن در فرايند برنامه ريزی نشان داده شود)

➢ تدوين اهداف (از جمله توانمنديهای دانش آموختگان)

➢ انتخاب و سازماندهی محتوا

➢ اجرای برنامه

➢ ارزشيابی برنامه

* • **یاددهی و یادگیری**: مصادیق این حیطه:

➢ الگوها و مدل های تدريس

➢ يادگيری در گروههای بزرگ

➢ يادگيری در گروه کوچک

➢ **آموزش بالينی**

➢ يادگيری در عرصه جامعه

➢ يادگيری از همتايان

➢ بازخورد )در صورتی که مرتبط با تعامالت ياددهنده -يادگيرنده و ويژگی های خاص آنها - سبک های يادگيری و ... باشد و منجر به

بهبود کيفيت ياددهی و يادگيری شود).

* • **ارزشیابی آموزشی**)دانشجو، هیات علمی و برنامه(: مصادیق این حیطه:

➢ ارزشيابی کميت يا کيفيت آموزشی اعضای هيأت علمی

➢ ارزيابی فراگيران در عرصه های مختلف آموزشی

➢ تحليل آزمون

➢ ارائه بازخورد

➢ ارزشيابی برنامه

➢ سنجش محيط آموزشی

➢ اعتباربخشی برنامه ای ( آموزشی)

➢ اعتباربخشی موسسه ای )آموزشی)

* • **مدیریت و رهبری آموزشی**: مصادیق این حیط

➢ برنامه ريزی راهبردی (استراتژيک) عملياتی در آموزش علوم پزشکی

➢ نيازسنجی در راستای ارتقای مديريت و رهبری آموزشی

➢ طراحی، اجرا و ارزشيابی فرايندهای ارتقای کيفيت آموزش علوم پزشکی (مديريت تغيير)

➢ رهبری تغيير و تحول در آموزش علوم پزشکی

➢ جذب و بکارگيری نيروی انسانی اثربخش در آموزش علوم پزشکی

➢ ظرفيت سازی فردی و سازمانی در راستای مديريت و رهبری تغييرات آموزشی از جمله ارايه مشاوره و راهنمايی

➢ پياده سازی راهکارهای ارتقای انگيزه اعضای هيأت علمی، دانشجويان و کارکنان در حوزه آموزش

➢ بکارگيری زيرساخت های فناوری اطالعات به منظور بهينه سازی امور مرتبط با مديريت آموزشی

➢ مديريت فضا، امکانات و خدمات آموزشی

➢ مديريت برنامه درسی

➢ استقرار نظام حمايت از دانشجويان

* • **یادگیری الکترونیکی**: مصادیق این حیطه:

➢ ارائه آموزش از طريق اينترنت با استفاده از فناوريهای همزمان (مانند کالس مجازی)، اعم از ترکيبی يا صرفا مجازی

➢ ارائه آموزش از طريق اينترنت با استفاده از فناوريهای غير همزمان مانند استفاده از LMS ، اعم از ترکيبی يا صرفا مجازی

➢ ارايه آموزش با استفاده از فناوری های واقعيت مجازی و واقعيت افزوده

➢ ارايه آموزش با استفاده از شبيه سازهای رايانه ای مانند بيمار مجازی

➢ انواع آموزشهای ارائه شده با استفاده از فناوری همراه

* **طراحی و تولید محصوالت آموزشی**: مصادیق حیطه:
* فيلم آموزشی

➢ پادکست

➢ پويانمايی

➢ تيزر ديجيتال اينفوگرافی

➢ راهنمای مطالعه و درسنامه

➢ بازی سازی )اعم از بازی های فيزيکی و ديجيتال) شامل بازی های جدی يا کاربردی و بازی های آکادميک و اوريگامی( فيزيکی و

الکترونيکی)

➢ شبيه سازهای آموزشی شامل مدل و موالژ آموزشی )اعم از فيزيکی و مجازی)

➢ واقعيت افزوده ( AR (و واقعيت مجازی( VR(

➢ هولوگرام 3 بعدی

➢ نرم افزارهای آموزشی

➢ طراحی سامانه های آموزشی

➢ اپليکيشن موبايل

➢ گجت

➢ ابزارهای معاينه ی تشخيصی با قابليت استفاده آموزشی