تقييم المشاريع

التقييم في الصفوف الدراسية المتمحورة حول الطالب

فكر في السيناريوهات التالية الخاصة بكيفية دمج التقييم داخل عملية التعليم في الصف الدراسي المتمحور حول الطالب

وحدة اليونان القديمة للأستاذ لؤي

يوشك الأستاذ لؤي على البدء في تدريس وحدة حول اليونان القديمة لتلاميذه من طلاب الصف السادس. قبل بداية الوحدة يقوم بطرح السؤال الأساسي، كيف نستفيد من الماضي الخاص بنا؟ ويقوم بسؤال الطلاب أن يقوموا بكتابة مقالات في أجهزة الكمبيوتر المحمولة الخاصة بهم حول ما الذي يعرفونه بالفعل عن اليونان وما الذي يرغبون في معرفته عنها. وأثناء الوحدة يقوم الطلاب بعمليات الاستكشاف والبحث والقراءة والتعاون ثم بعد ذلك يقوموا بكتابة مقالات حول مختلف فروع الحياة في اليونان القديمة. كما يقومون أيضًا باستخدام هذه المعلومات لإنشاء متحف افتراضي حول الأدوات الموجودة في اليونان القديمة. ويستخدم الطلاب قائمة مراجعة التفكير الناقد لمساعدتهم في تطوير قوائم الأدوات الخاصة بهم والتي سيضعونها في المتحف، كما سيستخدمون أداة التدريج المرئي لتخصيص أي الأدوات الأكثر تأثيرًا في مجتمعنا الحاضر.

يقوم الأستاذ لؤي بتقديم نموذج تقييم المشروع بغرض مساعدة الطلاب (وأولياء الأمور) على استيعاب التوقعات ولمساعدتهم في إنشاء عمل يتسم بالجودة المرتفعة. وفي أثناء عمل الطلاب على تطوير متحف الأدوات الخاص بهم، يراقب الأستاذ لؤي التقدم الذي يحرزه الطلاب بصورة فردية من خلال اللقاءات. ويتم نشر المتحف الافتراضي للأدوات في صورته النهائية على موقع الويب الخاص بالصف. وفي نهاية الوحدة يقوم الطلاب بتكوين قائمة من الأسباب التي أدت إلى سقوط إمبراطورية اليونان مع استخدام التدريج المرئي لوضع أولوية لهذه القائمة. ويشمل التقييم النهائي، اختبار الوحدة يشمل على التأملات الذاتية لما تعلمه الطالب أثناء الوحدة.

وحدة الترجيح للأستاذة سمية

يبدأ طلاب الصف الثامن الخاص بالأستاذة سمية، يبدأ في وحدة الاحتمالات حيث سيتعلمون نظريات الاحتمالية المتساوية عن طريق تحديد عدالة الألعاب. وفي النهاية يصبح الطلاب مصممين لشركة ألعاب كما يتمكنوا من إنشاء الألعاب العادلة الخاصة بهم. ونظرًا لحرص الأستاذة سمية على معرفة المعلومات التي لدى الطلاب حول هذا الموضوع فقد اشتركت معهم في لعبة الورق والمقص والصخرة كما سألتهم "هل هذه لعبة عادلة؟" وقد اندهشت بخصوص عدد الطلاب الذي أجابوا الإجابة التالية، "كل الألعاب تعتبر عادلة حيث توجد لديك فرصة دائمًا للفوز". وقد سألتهم أن يقوموا بالتأمل حول هذا النشاط وملاحظة كيف يمكنهم تحديد كون اللعبة عادلة أم لا في المقالات الخاصة بهم. ويعتبر هذا التقييم المبدئي بمثابة نقطة انطلاق للوحدة كما سيعمل على خلق علامة مرجعية للطلاب للرجوع إليها لمقارنة المعلومات التي كانت لديهم بعد إتمام هذه الوحدة.

وأثناء قضاء الطلاب الأوقات القادمة في الصف في عملية فحص الألعاب للتحقق من مدى عدالتها، تستخدم الأستاذة سمية عدة وسائل لتقييم مدى اكتساب الطلاب لبعض المبادئ الأساسية الخاصة الاحتمالات. كما تتجول بين الطلاب مستعينة بلوحة الكتابة الخاصة بها لتراقب مدى التقدم الذي يحرزه الطلاب مع استخدام قوائم المراجعات لتقييم أعمال الطلاب. وتقوم أيضًا بطرح الأسئلة بصورة غير رسمية للطلاب بغرض حثهم على فهم المفاهيم. وعندما تقتنع أن الطلاب قد تكونت لديهم فكرة أساسية عن الاحتمالات فإنها تقوم بتقسيمهم إلى مجموعات بغرض تصميم بعض الألعاب. وتقوم بتخصيص مهمة إنشاء لعبة وإثبات كونها عادلة بصورة رياضية أمام مجلس إدارة شركة الألعاب. وترغب الأستاذة سمية في زيادة احتمالية نجاح الطلاب في هذا المشروع ولذا فهي توفر لهم دليل تقييم المشروع والذي يعبر بصورة واضحة عن توقعاتها بخصوص الجودة المتوقعة في هذا العمل .وتشعر الأستاذة سمية بالسرور حيال الجودة المرتفعة لمشاريع طلاب الصفوف الدراسية الخاصة بها. وتقوم بإنهاء الوحدة عن طريق سؤال الطلاب أن يقوموا بالبحث في أعمالهم المحفوظة لهذه الوحدة لاختيار عمل يظهر ما تعلموه مع التوضيح في المقالات الخاصة بهم عن سر الاستفادة من هذا العمل. بعد ذلك تقوم الأستاذة سمية بسؤال الطلاب أن يقوموا بلعب لعبة الورق والمقص والصخرة مرة أخرى بغرض التحقق من كونها عادلة أم لا .وقد قامت بتعليم الطلاب كيفية مقارنة هذه النتائج مع الإجابات السابقة وكيفية استنباط النتائج حول ما تعلموه خلال هذه الوحدة بخصوص الاحتمالية.

© Intel Corporation