

在以学生为中心的课堂中进行评价

参照下面的情节，思考在以学生为中心的课堂中如何将评价融合到教学中。

利维（Levy）先生的古希腊单元

利维先生所教六年级的班级准备开始学习古希腊这一单元。开始之前，他先提出了一个基本问题：我们如何从我们的过去吸取教训？他要学生们在他们手边的计算机里浏览一下，看看他们对希腊已经知道了什么，还想知道什么。在学习本单元期间，学生们进行了搜索、研究、阅读、合作以及浏览了古希腊人生活的各个方面。他们运用这些信息创建了一个虚拟的古希腊史前古器物博物馆。在确定博物馆里要放置哪些古器物的时候，学生们用了一个批判反思条目，他们还使用了可视化排序工具来确定这些他们认为对现代社会影响最大的古器物。

利维先生介绍了一种项目评价量规，帮助学生（及家长们）来理解目标并进行高质量的工作。学生们创建古器物博物馆的时候，利维先生则通过讨论来监控每一个学生的进展情况。建成的古器物博物馆被放在了班级的网站上。本单元结束时，学生们列出了为什么希腊王国败落的原因，他们还用可视化排序工具把这些原因进行了主次划分。最后的评价是一个单元测试，则包括学生在本单元学习情况的自我反思。

斯图尔特（Stewart）小姐的概率单元

斯图尔特小姐所教八年级的学生将要开始概率这一单元的学习，在这一单元里，他们要通过确定游戏的公平性来学习有关等概率的概念。最后，学生们要成为一个玩具公司的设计者并发明出自己的公平游戏。为了知道她的学生已经具备了哪些相关知识，她让学生参与了一个“剪刀、石头、布”游戏，并问他们，“这个游戏公平吗？”她很吃惊，有那么多学生回答说“所有的游戏都是公平的，因为你总有赢的机会。”她请他们反思一下这个活动并指出在他们的生活中如何确定一个游戏是否公平。这样的预测评将推动本单元学习的进行，并为学生确定一个可以返回的基点，他们在学完本单元后可以进行自我比较。

学生们在接下来的学习环节里检验游戏公正性的时候，斯图尔特小姐则用各种各样的方式，对学生是否掌握了一些有关概率的基本知识进行评价。她拿着自己的活页记录本，在教室里来回走动，既监控学生的进展情况，还会用条目对他们的工作情况进行评估。她还会时不时地向学生们发问，以此来探测他们对概念的理解程度。在确信自己的学生已经掌握了概率的基本概念后，她将学生们分至各游戏设计小组。她安排各小组的任务是，发明一个游戏并向玩具公司董事会的董事们游说该游戏的公平性。斯图尔特小姐向提高自己学生在这项目中的成功概率，因此，她向学生们提供了一个项目得分指南，其中清楚地说明了她对高质量工作的要求。她对学生们在项目中的高质量的工作表示满意。结束时，她要求学生检查一下自己曾保存的作业，选择其中能够反映出他们学到了多少的一项，并解释说明这在他们的生活中是怎样出现的。其后，斯图尔特小姐让她的学生再来玩一次“报纸、剪刀、石头”游戏，在对其公平性进行检验。她让学生将现在的结果与先前他们的回答进行一下比较，然后概括出：通过概率这一单元，他们学到了什么？