

Đánh giá các lớp học lấy học sinh làm trung tâm

Hãy xem các tình huống minh họa dưới đây về cách tích hợp đánh giá vào dạy học trong một lớp học lấy học sinh làm trung tâm

Bài học Hy Lạp cổ đại của thầy Levy

Học sinh lớp sáu của thầy Levy sắp bắt đầu một bài học về Hy Lạp cổ đại. Trước khi bắt đầu bài học thầy đưa ra câu hỏi khái quát: *Chúng ta có thể học từ quá khứ của mình như thế nào?* Thầy yêu cầu học sinh viết vào sổ học tập trong máy tính về những gì các em đã biết và những gì các em muốn biết về Hy Lạp. Trong suốt bài học, học sinh khám phá, nghiên cứu, đọc, cộng tác và ghi chép lại những thông tin về những khía cạnh khác nhau về cuộc sống của Hy Lạp cổ đại. Các em sử dụng những thông tin này để tạo ra viện bảo tàng ảo về các đồ vật tự chế tạo của người Hy Lạp cổ đại. Học sinh sử dụng bảng danh mục về tư duy độc lập để giúp các em phát triển danh mục các đồ vật tự chế tạo sẽ đưa vào trong bảo tàng, và sử dụng *Công cụ phân cấp trực quan* để chọn những đồ vật tự chế tạo nào trong sổ này các em tin là có ảnh hưởng nhất trong xã hội ngày nay.

Thầy Levy giới thiệu một phiếu tự đánh giá dự án để giúp học sinh (và phụ huynh) biết những gì các em phải đạt được và giúp các em tạo ra sản phẩm có chất lượng. Trong khi học sinh đang phát triển bảo tàng đồ tự chế tạo, thầy Levy theo dõi sự tiến bộ của từng em học sinh thông qua các cuộc trao đổi. Bảo tàng ảo về đồ tự chế tạo cuối cùng được đưa lên trang Web của lớp. Vào cuối bài, học sinh phát triển một loạt những lý do tại sao để chế Hy Lạp sụp đổ và sử dụng *sự phân cấp trực quan* để sắp xếp danh mục này theo mức độ quan trọng. Đánh giá cuối cùng, một bài kiểm tra về

Bài học về xác suất của cô Stewart

Lớp 8 của cô Stewart đang bắt đầu bài học về xác suất trong đó các em sẽ học các khái niệm về *khả năng bằng nhau* bằng cách xem xét tính công bằng của các trò chơi. Cuối cùng học sinh sẽ trở thành những nhà thiết kế của công ty đồ chơi và tạo ra trò chơi công bằng của chính các em. Muốn biết xem học sinh đã biết gì về chủ đề này, cô cho các em tham gia trò chơi *Giấy, Kéo, Đá* và hỏi các em: "Trò chơi này có công bằng không?" Cô ngạc nhiên vì biết bao nhiêu học sinh trả lời: "Tất cả các trò chơi đều công bằng vì cô luôn có cơ hội để chiến thắng." Cô yêu cầu các em suy nghĩ về hoạt động này và ghi vào sổ học tập xem làm thế nào các em biết một trò chơi có công bằng hay không. Việc đánh giá trước này sẽ khởi động bài học và tạo cơ hội cho các em nhìn lại và so sánh việc học của bản thân mình sau khi hoàn thành bài học.

Ở những tiết học tiếp theo, trong khi học sinh đang kiểm nghiệm các trò chơi về tính công bằng của các trò chơi, cô Stewart sử dụng nhiều phương pháp khác nhau để đánh giá liệu học sinh của mình có đang hiểu được một cách cơ bản xác suất là gì không. Cô đi vòng quanh phòng với tập giấy trên tay, theo dõi sự tiến bộ của học sinh và sử dụng bảng danh mục để đánh giá công việc của các em. Cô cũng thân mật đặt câu hỏi cho học sinh để khai thác sự hiểu biết của các em về các khái niệm. Khi cô tin rằng học sinh của mình đã cơ bản hiểu được về xác suất, cô chia các em thành các nhóm những nhà thiết kế trò chơi. Cô giao các nhóm nhiệm vụ thiết kế ra một trò chơi và bảo vệ tính công bằng của trò chơi đó theo phương pháp toán học trước Ban giám đốc của Công ty đồ chơi. Cô Stewart muốn tăng khả năng học sinh của mình sẽ thành công trong dự án này, vì vậy cô phát cho các em bảng hướng dẫn tính điểm dự án, giải thích rõ kỳ vọng của cô về những sản phẩm có chất lượng. Cô hài lòng về chất lượng cao của các sản phẩm của học sinh. Cô kết thúc bài học bằng việc yêu cầu học sinh xem lại sản phẩm dự án học tập này, cô chọn một phần công việc các em đã làm và chỉ ra những gì các em đã học được từ đó, và giải thích những gì các em đã học được qua việc ghi chép trong sổ học tập. Sau đó cô Stewart cho học sinh chơi lại trò chơi *Giấy*, *Kéo*, *Đá*, xem lại tính công bằng của trò chơi. Cô hướng dẫn học sinh so sánh những phát hiện này với câu trả lời trước đó của các em và rút ra kết luận về những gì các em đã học về xác suất trong suốt bài học này.