

Öğrenci Merkezli Sınıflarda Değerlendirme

Öğrenci merkezli bir sınıfta değerlendirmenin öğretimle nasıl birleştirildiğine yönelik aşağıdaki senaryo üzerinde düşünün:

Leyla Öğretmenin Selçuklu Ünitesi

Leyla öğretmenin altıncı sınıfı, Selçuklular hakkında bir üniteye başlamak üzeredir. Üniteye başlamadan önce, temel soru olarak şunu ortaya koyar: *Geçmişimizden nasıl birşeyler öğrenebiliriz?* Öğrencilerinden Selçuklular hakkında ne bildiklerini ve ne bilmek istediklerini ellerindeki bilgisayarlara günlük şeklinde yazmalarını ister. Ünite esnasında öğrenciler Selçuklularda yaşamın farklı yönlerini keşfeder, araştırır, okur, işbirliği yapar ve günlük halinde yazarlar. Bu bilgiyi, Selçuklu sanat eserlerinden sanal bir müze oluşturmak için kullanırlar. Müzeye dahil edecekleri sanat eserlerinin listesini oluşturmada onlara yardımcı olacak bir eleştirel düşünme denetim listesi kullanırlar ve bu eserlerin hangilerinin bugünkü toplum üzerinde en etkili olduğunu belirtmek için *Görsel Sıralama Aracı*'ni kullanırlar.

Leyla öğretmen, öğrencilerin (ve anne-babaların), beklentileri anlamalarına ve kaliteli işler ortaya çıkarmalarına yardımcı olacak bir proje değerlendirme tablosu ortaya koyar. Öğrenciler müze için sanat eserlerini geliştirirken, Leyla öğretmen görüşmeler yoluyla her bir öğrencinin ilerlemesini izler. Sanal müzedeki sanat eserlerinin son hali, sınıfın web sitesinde ilan edilir. Ünitinin sonunda öğrenciler, Selçuklu imparatorluğunun niçin çöktüğüne ve listenin öncelik sırasını belirlemede neden Görsel Sıralama kullandıklarına ilişkin nedenleri gösteren bir liste oluştururlar. Bir ünite sonu testiyle, ünite boyunca öğrencinin öğrenmesiyle ilgili değerlendirmelerini aktarmaları sağlanır.

Süleyman Öğretmenin Olasılık Ünitesi

Süleyman öğretmenin sekizinci sınıfı, oyunların adilliğini belirleyerek *eşit derecede olası* kavramını öğrendikleri *olasılıkla* ilgili bir üniteye başlıyor. Ünite sonunda öğrenciler bir oyuncak şirketine tasarımcı olacak ve kendi adil oyunlarını yaratacaklardır. Öğrencilerinin konu hakkında ne bildikleri konusunda meraklı olan Süleyman, *Kağıt, Makas, Kaya* adlı bir oyun oynamalarını sağladıktan sonar *"Bu oyun adil mi?" diye sorar.* Çok sayıda öğrencinin "yenme şansın her zaman olduğu için tüm oyunlar adildir" cevabını vermelerine şaşırır. Onlardan bu etkinliği değerlendirmelerini ister ve günlüklerinde bir oyunun adil olup olmadığını nasıl belirleyebildiklerine dikkat eder. Bu ön-değerlendirme üniteyi başlatır ve öğrencilerin üniteyi tamamladıktan sonara geriye dönüp kendi öğrenmeleriyle kıyaslamalarına ortam oluşturur.

Öğrenciler daha sonraki birkaç ders saatini oyunlarda adilliği inceleyerek harcarlarken, Süleyman öğretmen, öğrencilerinin olasılık konusunda temel bir fikir edinip edinmediklerini değerlendirmek için çeşitli yöntemler kullanır. Klasörüyle birlikte öğrencilerin ilerlemesini izleyerek ve çalışmalarını değerlendirmeye yönelik denetim listeleri kullanarak sınıfta dolaşır. Ayrıca öğrencilerin kavramları kavrayışını yoklamak için, onlara sorular sorar. Öğrencilerinin olasılık konusunda temel bir fikir edindiğinden emin olunca, onlardan oyun tasarımcısı grupları oluşturur. Gruplara bir oyun yaratma ve bunun adilliğini oyuncak şirketinin yönetim kuruluna karşı matematiksel olarak savunma görevi verir. Süleyman öğretmen öğrencilerinin bu projede

başarılı olma olasılığını arttırmak ister, bu yüzden onlara, kendisinin kaliteli iş konusundaki beklentilerini açıkça ifade eden bir proje notlandırma rehberi verir. Öğrenci projelerinin yüksek kalitesinden memnundur. Öğrencilerden; ünite konusunda kaydedilmiş çalışmalarını gözden geçirmelerini, ne kadar öğrendiklerini gösteren bir çalışma seçmelerini ve bunun nasıl gerçekleştiğini günlüklerinde açıklamalarını isteyerek, üniteyi bitirir. Daha sonra Süleyman öğretmen öğrencilerine, adillik açısından tekrar incelemeleri için *Kağıt, Makas, Kaya* adlı oyunu tekrar oynatır. Bu sonuçları önceki cevaplarıyla karşılaştırmalarına ve olasılık ünitesi boyunca öğrendikleri hakkında sonuçlar çıkarmalarına ilişkin, öğrencilerine talimatlar verir.