

專題評量：成功的評量

以學生為中心的課堂範例

以學生為中心的課堂評量

參照下面的情境，思考以學生為中心的課堂如何在教學中融入評量。

李老師的古希臘單元

李老師教的六年級學生準備開始學習古希臘的單元，在開始之前，他提出了核心問題：*我們如何從歷史中記取教訓？*他要求學生在手提電腦中，記錄他們對希臘已經知道了些什麼，還想知道些什麼。在本單元過程中，學生探索、研究、閱讀、合作、記錄古希臘人生活的各個方面，並且運用這些資訊建立了虛擬的古希臘博物館。在考慮博物館裏要放置哪些工藝品的時候，學生利用了批判思考檢核表，然後利用 *Visual Ranking* 選出他們認為對現代社會影響最大的古器物。

李老師介紹了一種專題評鑑指標，幫助學生（及家長）理解目標，完成高品質的工作。學生建立博物館的時候，李老師透過會談掌握個別學生的進度，最後完成的虛擬博物館放上了班級的網站。本單元結束時，學生列出了希臘帝國敗落的原因，利用 *Visual Ranking* 排出重要的順序。最後的評量是單元測試，包括學生在本單元學習情況的自我省思。

彭老師的機率單元

彭老師所教的八年級學生，要開始學習機率單元，透過判定遊戲是否公平，學習機率的觀念。單元的最後，學生要充當玩具公司的設計者，發明出自己的公平遊戲。為了瞭解學生已經具備了哪些相關知識，她讓學生參與「剪刀、石頭、布」的遊戲，然後問他們：「這個遊戲公平嗎？」她很驚訝有很多學生回答：「所有的遊戲都是公平的，因為你總有贏的機會。」她請學生反思這個活動，然後在日記中寫下如何確定一個遊戲是否公平。這個部分的預先評量，將推動本單元的進行，為學生建定一個可以回顧的基點，讓他們在學完本單元後自我比較。

接下來的幾堂課中，學生檢驗遊戲的公平性，彭老師則利用各種方式，評量學生是否掌握了有關機率的一些基本知識，她帶著紙在教室裏走動，監控學生的進展，同時利用檢核表評鑑學生的工作情況，她也向學生隨口發問，探測他們的理解程度。確定學生已掌握機率的基本概念後，她將學生分至各遊戲設計小組，她指派給小組的任務是，發明一個遊戲，並且以數學的方式，向玩具公司董事會說明這個遊戲的公平性。為了幫助學生成功完成這個專題，彭老師提供學生一份專題得分指南，清楚說明她對高品質工作的要求。她對學生專題的高品質成果感到滿意，單元結束時，她要求學生檢查這個單元中儲存的作業，選擇一篇能夠反映出他們學到了多少東西的作業，在日記中加以說明。

之後，彭老師讓學生再玩一次「剪刀、石頭、布」，重新檢驗其公平性。她指示學生比較現在的結果與先前的回答，然後做出結論：在機率單元中他們學到了什麼？