การประเมินโครงงาน: การประเมินที่ประสบผลสำเร็จ
ตัวอย่างของห้องเรียนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

การประเมินในห้องเรียนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

พิจารณาสถานการณ์ต่อไปนี้ว่านำการประเมินเข้าไปบูรณาการในการเรียนการสอนในห้องเรียนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางได้อย่างไร

หน่วยการเรียนรู้เรื่องกรีกโบราณของมิสเตอร์เลวี

ห้องเรียนระดับมัธยมศึกษาของมิสเตอร์เลวีกำลังจะเริ่มหน่วยการเรียนรู้เรื่องกรีกโบราณ
ก่อนจะเริ่มหน่วยการเรียนรู้ครูใช้คำถามสร้างพลังคิด เราจะเรียนรู้จากอดีตได้อย่างไร
ครูเลวีให้นักเรียนบันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์ว่าตนเองรู้เรื่องอะไรบ้างเกี่ยวกับกรีก และอะไรที่อยากจะรู้
ระหว่างหน่วยการเรียนรู้นักเรียนทำการสำรวจ วิจัย อ่าน ร่วมกันทำงานและจดบันทึกแง่มุมต่าง ๆ
ของชีวิตในยุคกรีกโบราณ
นักเรียนจะใช้ข้อมูลเหล่านี้เพื่อสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่จำลองวิถีชีวิตของชาวกรีกสมัยนั้น
นักเรียนจะใช้ตารางตรวจสอบการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อช่วยในการพัฒนารายการของสิ่งจำลองที่จะรวมไว้ในพิพิธภัณฑ์
และใช้เครื่องมือ *Visual Ranking Tool* เพื่อตัดสินว่าสิ่งจำลองชิ้นใดที่พวกเขาเชื่อว่ามีอิทธิพลที่สุดต่อสังคมในทุกวันนี้.

มิสเตอร์เลวีเสนอแนะรูบริกโครงงานเพื่อช่วยนักเรียน (และพ่อแม่)
ให้เข้าใจความคาดหวังและช่วยในการทำชิ้นงานที่สร้างสรรค์
ขณะที่นักเรียนกำลังพัฒนาพิพิธภัณฑ์นั้นมิสเตอร์เลวีจะคอยกำกับความก้าวหน้าของนักเรียนเป็นรายบุคคลโดยการประชุม พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่สร้างขึ้นนี้จะนำเสนอบนเว็บไซต์ของห้องเรียน ในตอนท้ายของหน่วยการเรียนรู้
นักเรียนจะพัฒนารายการเหตุผลว่าทำไมอาณาจักรกรีกล่มสลายและใช้เครื่องมือ *Visual Ranking*
เพื่อจัดอันดับของรายการ
การประเมินครั้งสุดท้ายเป็นแบบทดสอบซึ่งครอบคลุมการสะท้อนความเห็นการเรียนรู้ของนักเรียนในหน่วยการเรียนรู้นี้

หน่วยการเรียนรู้เรื่องความน่าจะเป็นของมิสซิสสจ๊วต

ห้องระดับเกรดแปดของมิสซิสสจ๊วตในเรื่องหน่วยความน่าจะเป็นที่นักเรียนจะเรียนรู้เกี่ยวกับความโน้มเอียงอย่างเท่าเทียมกันโดยตัดสินจากความยุติธรรมของเกมการเล่น
ในท้ายที่สุดนักเรียนจะเป็นนักออกแบบของบริษัทของเล่นและทำเกมขึ้นมาหนึ่งชนิด
กระตือรือร้นที่จะรู้ว่าอะไรที่นักเรียนรู้แล้วในเรื่องนี้ เธอให้นักเรียนเข้าร่วมในเกมกระดาษ กรรไกรและก้อนหิน (Paper, Scissors, Rock) และถามนักเรียนว่า “เกมนี้ยุติธรรมหรือไม่” เธอประหลาดใจที่มีนักเรียนจำนวนมากตอบว่า “เกมทุกเกมยุติธรรม เพราะเรามีโอกาสที่จะชนะเสมอ”

จากนั้นให้นักเรียนสะท้อนความเห็นผ่านทางกิจกรรมและบันทึกว่านักเรียนตัดสินว่าเกมนั้นยุติธรรมอย่างไรลงในสมุดบันทึก
การประเมินล่วงหน้าจะนำหน่วยการเรียนรู้และให้นักเรียนย้อนกลับและเปรียบเทียบการเรียนรู้ของตนเองหลังจากที่หน่วยการเรียนรู้สิ้นสุดลง

ขณะที่นักเรียนใช้เวลาหลายคาบเพื่อตัดสินเกมเพื่อความยุติธรรม
มิสซิสสจ๊วตใช้ความหลากหลายของวิธีการที่จะประเมินว่านักเรียนเรียนรู้ความเข้าใจพื้นฐานบางอย่างในเรื่องความน่าจะเป็น เธอเดินไปรอบ ๆ ห้องพร้อมกับคลิบบอร์ด
เพื่อกำกับความก้าวหน้าของนักเรียนและใช้ตารางตรวจสอบเพื่อประเมินผลงาน
เธอยังตั้งคำถามอย่างไม่เป็นทางการกับนักเรียนเพื่อพิสูจน์ความเข้าใจในเรื่องแนวคิดหลัก
เมื่อเธอเชื่อว่านักเรียนมีความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องความน่าจะเป็นระดับหนึ่งแล้ว
ทำการจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็นทีมนักออกแบบเกม
และมอบหมายให้แต่ละกลุ่มสร้างเกมและปกป้องในเรื่องความยุติธรรมทางคณิตศาสตร์ของเกมต่อคณะกรรมการของบริษัทผลิตของเล่นแห่งหนึ่ง มิสซิสสจ๊วตต้องการจะเพิ่มความชอบที่นักเรียนจะประสบผลสำเร็จในโครงงานนี้
ดังนั้นเธอจึงเตรียมเกณฑ์การให้คะแนนของโครงงานซึ่งระบุความคาดหวังของเธอต่อคุณภาพของงานไว้อย่างชัดเจน
เธอรู้สึกยินดีกับคุณภาพที่สูงของโครงงาน
หน่วยการเรียนรู้นี้สิ้นสุดด้วยการที่เธอให้นักเรียนทบทวนผลงานที่บันทึกไว้
เพื่อเลือกชิ้นงานที่สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนได้เรียนรู้มากน้อยเพียงใด และอธิบายลงในสมุดบันทึกพร้อมเหตุผล
มิสซิสสจ๊วตให้นักเรียนทวนการเล่นเกมกระดาษ ค้อนและก้อนหิน ทบทวนการตัดสินความยุติธรรมของเกม
เธอให้นักเรียนเปรียบเทียบข้อสรุปกับสิ่งที่โต้ตอบไว้ก่อนหน้านี้และทำเป็นข้อสรุปถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ตลอดในหน่วยการเรียนรู้เรื่องความน่าจะเป็น