50 стратегија формативног оцењивања[[1]](#footnote-1)

*Кинестетичке стратегије*

**Картице одговора/бели таблови**

Картице одговора омогућавају ученицима да покажу своје разумевање на непричајан начин. Наставници могу да дизајнирају или одштампају унапред направљене картице одговора, да их пластифицирају и окаче на прстење које остаје на сваком ученичком столу или на одређеном месту. Картице могу бити Труе/Фалсе (тачно/нетачно), А-Б-Ц-Д, Yес/Но (да/не) или картице са кодираним бојама које могу представљати одговоре приказане на СМАРТБоард-у. Алтернативно, комплети ситних табли за суво брисање могу бити мање временски захтеван начин за наставнике да ученицима дају могућност да покажу шта знају.

**Знакови рукама**

Знакови рукама се могу користити да се добије брз холистички приказ онога што ваши ученици знају. Ученици могу да оцене свој ниво разумевања од 1 до 5 прстију, или да користе затворене или отворене шаке да би сигнализирали 'да' или 'не'. Ово је још један одличан начин за ученике да учествују на непричајан начин.

**Дај 1, добиј 1**

Ово није само ефикасан начин да се ученици покажу колико су разумели, већ се и крећу, укључује елемент такмичења и има едукативну вредност. Како? У одређеном временском периоду, ученици се крећу по учионици како би се повезали са што више партнера. Са сваким паром, један ученик дели своје разумевање, а други пише тај елемент на своју листу. Затим, они мењају улоге. Како се састају са више партнера, листа сваког ученика би требало да се повећа са додатним информацијама.

**4 угла**

Ученици свих узраста воле овај кинестетички приказ разумевања, где сваки угао учионице одговара различитом елементу на Ликертовој скали (тј. „Снажно се слажем“, „Слажем се“, „Не слажем се“ и „Снажно се не слажем“) или вишеструком избору (А, Б, Ц или Д). Едукатор може да постави питање или изазов, а ученици се крећу до угла који одговара њиховом одабраном одговору. Наставник затим може да тражи од једног или више ученика да објасне своје разлоге за гравитирање ка њиховом делу учионице.

**Кош за смеће**

Ова игра ће учинити да вам ученици преклињу да покажу своје разумевање! Претворите учионицу у кошаркашки терен тако што ћете померити клупе и редовима ученика омогућити да бацају згужвану хартију у кош за смеће. Ставите траке од селотејпа на краткој, средњој и дугој удаљености од коша како би било теже освојити бодове. А о тим бодовима... ученици имају прилику да гађају кош са папирним лоптицама само ако тачно одговоре на питања, а наставници могу да понуде ученицима опције да одговоре на различите „нивое“ питања. Затим ученици одлучују одакле ће гађати - што је даље од коша, то више бодова добијају ако погоде папир у њему!

**Питања на лопти за плажу**

Већ сте у првом кварталу, а ви и ваши ученици недостајете лету? Ако не можете одвести ученике на плажу, доведите плажу у учионице! Напумпајте велику лопту за плажу и користите маркер за бележење питања по њој (или ако лопта за плажу има различите боје, свака боја се може односити на различито питање које се приказује на СМАРТБоард-у). Нека ученици међусобно додају лопту и одговоре на једно од два питања која им додирну руке приликом хватања лопте.

**Корпа за одговоре / табле за бележење**

Корпа за одговоре омогућава ученицима да покажу своје разумевање на невербалан начин. Наставници могу да дизајнирају или одштампају већ направљене картице, да их пластифицирају и да их закаче на прстен који се налази на сваком столу ученика или на одређеном месту. Укључите картице са опцијама Истина/Лаж, А-Б-Ц-Д, Да/Не или картице кодиране бојама које могу представљати одговоре приказане на СМАРТБоард-у. Алтернативно, класни сет мини таблета за суво брисање је мање временски захтеван начин да наставници омогуће ученицима да покажу шта знају.

**Показивање руком**

Показивање руком може се користити да би се укратко приказало шта ученици знају. Ученици могу оцењивати свој ниво разумевања од 1 до 5 прстију или користити отворену или затворену песницу да би сигнализирали "Да" или "Не". Ово је још један сјајан начин да ученици учествују на невербалан начин.

**Дискусија ветрењача**

У дискусији ветрењача, наставник дели ученике у 4 групе и поставља 4 стола у круг, тако да се окрећу један према другом. Иза сваког стола у центру су два стола (или више, зависно од броја ученика). Свака група се састоји од представника у средини и два или више чланова спољашњег круга. Сваки ученик преузима улогу провоцатора, модератора и олакшавача, док наставник поставља питања вредна дискусије. Ученици могу сами да поставе питања вишег реда, осмисле симулације или дају објашњења.

**Имам питање, ко има одговор?**

То је као игра упаривања, али за целу класу! Наставник може да напише питања и одговоре на одвојеним картицама, да их измеша и подели међу ученицима. Затим, у датом временском периоду, ученици морају да пронађу одговарајући одговор на своје питање. Да би ово задатко било још изазовније, наставници могу додати додатне услове, као што је не могућност употребе одређених кључних речи, могућност говорења само уз помоћ питања или ограничен број речи за комуникацију са потенцијалним паровима.

**Врућа столица**

У реду, схватили смо да се већина столова не опрема са контролом температуре, али можете створити осећај узбуђења и хитности са овом забавном стратегијом формативне процене! Напишите питања на индекс картицама и залепите их на доњу страну сваког стола. Нека ученици играју музичке столице да би открили своје питање или користите индекс картице различитих боја да би одговарале различитим стиловима питања. На пример, у првом кругу Вруће столице, наставник може позвати особу са плавом индекс картицом да одговори, док у другом кругу може позвати особу са звездом на картици да одговори.

**Tic-tac-toe**

Ученици се могу осећати моћније да покажу шта знају када им се дају опције како то урадити - за сваки од девет квадрата на табли, наставник може укључити различите начине демонстрације разумевања. Ученик може одабрати три различита начина за демонстрирање свог разумевања (хоризонтално, вертикално или дијагонално). На тај начин, наставник може намерно одредити одређене опције као све визуелне, све оралне, све кинестетичке или представљајући сваки стил.

*Стратегије засноване на дискусији*

**Концентрични кругови**

Ова стратегија формативне процене такође укључује кинестетички елемент. Наставник распоређује све ученичке клупе у два круга са истим бројем клупа: унутрашњи и спољашњи круг. Наставник подстиче једну групу да се помакне улијево или удесно, а затим да седне испред новог партнера. У тој пару, сваки партнер се наизменично јавља и дели свој одговор током једне пуне минуте, а затим активно слуша одговор свог партнера током једне пуне минуте. Са сваком ротацијом, ученици могу да изграде свој заједнички допринос синтетизирајући претходно примљене одговоре.

**Филозофске столице**

У овој стратегији формативне процене, ученици слушају изјаву коју обезбеђује наставник и крећу се на другу страну собе, показујући да су за или против задатка. Наставник тада даје ученицима могућност да сарађују у својим групама како би створили заједничку изјаву изражавајући свој став. Један (или више) ученика може да дели, а свака страна може имати још једну прилику да сарађује како би одговорила на изјаве из различитих група. Циљ активности је да се разјасни разумевање, при чему ученици имају могућност да промене стране ако се њихово мишљење промени током дискусије.

**Сократски семинар**

Сократски семинар је омиљен међу ученицима који више воле да деле своје разумевање кроз разговор, а не кроз тест са вишеструким избором или ограничено време за писање есеја. Наставници (или ученици) формулишу питања која се односе на концепт, а затим ученици воде дискусију постављајући питања, дајући аргументе за или против на разуман начин, користећи текстуалне доказе за потврду својих тврдњи, укључујући појединце или целу групу у дискусију или тражећи појашњења.

Као код концентричних кругова, постоје две равномерно распоређене групе, смештене у унутрашњи и спољни круг. Ученици у унутрашњем кругу говоре, док ученици у спољном кругу служе као подршка или посматрачи. На "полувремену", кругови се мењају тако да сви добију прилику да говоре и подржавају / слушају. На крају, ученици могу написати кратак сажетак дискусије, делећи како је њихово учење постало јасније или проширено.

**Рибља чинија**

Рибља чинија има много елемената заједничких са сократским семинаром и концентричним круговима, осим што у овом случају постоји само 5-7 столова у унутрашњем кругу, а већина столова је постављена на спољну страну. Наставник даје питање или тему за дискусију, а ученици се смењују у уласку у унутрашњи круг и учествују у разговору. Идеално, дискусија се наставља без прекида док ученици улазе и излазе из унутрашњег круга. Ученици са спољне стране записују запажања или увиде које затим могу донети у унутрашњи круг како би унапредили дискусију.

**Настављајући разговори**

Настављајући разговори су одлична стратегија за излагање ученика различитим перспективама и могу се спроводити током једне јединице учења или целе семестре! Ученици добијају један лист папира са двоколонском табелом. У левој колони има довољно простора за сваког ученика у разреду (наставник може да укључи имена или не). На десној страни - која је значајно шира од леве колоне - налази се празан оквир довољно велик за особу да напише 1-3 реченице.

Сваки дан, наставник може поставити питање или дати подстицај, а ученици затим имају одређено време да расправљају о питању или подстицају са новим партнером. Они резимирају одговоре својих партнера у десној колони поред тог партнеровог имена. Изазов је да сваки ученик разговара са потпуно новом особом у разреду пре него што разговара са једном особом два пута. Ово је одлична активност за разреде у којима ученици имају тенденцију да гравитирају ка истим партнерима.

**Conver-stations**

У овој верзији chat станица, наставник поставља питања или расправљачке стимулансе на постављена места по учионици. У малим групама, ученици путују до сваке станице и расправљају о сваком стимулусу. Могу наставити путовати заједно ИЛИ се раздвојити и кренути према новим станицама, где имају прилику расправљати о новим стимулансима са новим партнерима. Као и стратегије „дај 1, добиј 1“ и „настављајући разговори“, ово је сјајна стратегија за излагање ученика различитим перспективама.

**Save the last word for me**

Ово је још једна стратегија формативног вредновања у којој ученици имају користи од слушања и говорења. Ученици деле своје реакције на стимуланс или питање у тријама као студент А, студент Б и студент Ц. Док студент А чита питање, цитат или стимуланс, ученици Б и Ц се расправљају о значају. Након одређеног временског периода, студент А објашњава своје разлоге за одабир цитата или постављање питања (тако да они добију "последњу реч"). Поступак се понавља с ученицима Б и Ц који добивају "последњу реч" у новом кругу.

**ТQЕ метода**

ТQЕ означава мисли, питања и открића. Слично Сократским дискусијама (овде можете видети пример Сократске дискусије), ова стратегија формативног вредновања такође је усмерена на ученике на основу мисли, питања и открића које ученици пружају као одговор на текст, проблем или сценарио. Разред може одабрати најбоље ТQЕ и користити их за вођење сопствене дискусије.

**Catch phrase**

Да ли сте икада играли ову електронску игру која вам даје реч и морате је објаснити малој групи људи без коришћења уобичајених повезаних речи? У контексту учионице, наставник може користити ову игру ​​да би ученици показали своје разумевање нових вокабуларних термина. На пример, ученик може изабрати картицу са вокабуларном речју "разговорљив" и видети листу испод термина која укључује речи које не смеју користити у опису термина својим групним члановима (нпр. причљив, друштвен, отворен).

**Аналогни подстицаји**

Аналогије су брз и ефективан начин да се ученици натерају да користе виши ниво размишљања како би показали шта знају. Једноставно речено, наставник може изазвати ученике да направе аналогију за концепт с којим се тренутно сусрећу. Ова стратегија може функционисати на свим нивоима образовања и у свим областима садржаја.

*Визуелне стратегије и технике*

**Пикционари**

Ученици уметници ће тражити више прилика као што су Пикционари! У овој формативној процени, ученици стварају цртеж или други визуелни приказ процеса, појма или феномена. Да би се отишло даље, они могу да предају свој цртеж десно у кругу, где прималац затим пише шта мисли да је претходни ученик нацртао. Пресавијају папир тако да само писани део може да се види од стране следеће особе која добија папир. Трећа особа затим ствара нови цртеж за писано тумачење друге особе (без погледа на оригинални цртеж!) Папир наставља да се креће у једном смеру, са измењивањем цртежа и писаних објашњења, док се не врати свом творцу (који се може смејати колико је далеко интерпретација отишла или се осећати самоуверено да се будуће интерпретације поклапају са њиховим оригиналним цртежом).

**Једностранични радови**

Ова формативна процена изазива ученике да створе једну страницу папира која илуструје њихово разумевање одређеног концепта. Постоје смернице за оно што једностранични рад мора да укључи, као што су кључне речи вокабулара, питања вишег реда, слике, цитати, главне идеје или централне теме и симболи. Ученици такође могу користити ове једностраничне радове као артефакте у наредној галеријској шетњи.

**Мапирање концепата**

Већ сте видели концепте - графичке организаторе, дијаграме тока и Венн дијаграме, примери су у којима ученици користе дијаграме да представе односе између различитих концепата (нпр. узрок и последица, поређење и контраст, низ, проблем и решење).

**Апстрактно до конкретног**

Слично као стратегија аналогије, ученици су изазвани да представе апстрактне концепте (као што су фотосинтеза, еминентна домена или иронија) користећи нешто конкретно. Алтернативно, наставник може и да преокрене концепт и изазове ученике да претворе конкретни факт или догађај или процес у апстрактни концепт.

**Мапирање афинитета**

Слично као мапирање концепата, мапирање афинитета је начин да се организују различите идеје (али овог пута, на креативан начин). Ученици обично пишу конкретније концепте на појединачне Пост-ит нотес и заједно их категоризују у групе које су апстрактније. Ученици могу путовати до кластера других група и критиковати њихове закључке или вршити промене.

**Постизање концепта**

Раније смо писали о стратегији постизања концепта у формативној процени, у којој се "нови идеје представљају и дефинишу индуктивно кроз категоризацију... ученици виде атрибуте, примере и не-примере, формирају теорије и тестирају их на датим подацима док не могу да именују концепт." Погледајте наш пост о постизању концепта да бисте видели пример ове стратегије у акцији.

**Хексагонално размишљање**

У хексагоналном размишљању, наставници пишу специфичне концепте на картице у облику шестоугла, а затим их померају једну до друге како би открили односе и везе између концепата. Када су хексагони сложени, ученици користе везе у облику стрелица да покажу пресеке између и међу централним идејама. Наставник их може подстаћи да објасне своје размишљање писањем или усменим путем.

*Стратегије писања*

**Размисли-пиши-парови-подели**

Ова формативна стратегија је прилично јасна. Наставник поставља питање, ученик размишља о томе, пише о томе, упарује се с партнером и дели свој одговор. Једноставна стратегија са потенцијално осветљујућим исходима за ученике свих узраста.

**ГИСТ сажетак**

Да ли ваши ученици схватају суштину онога што уче? ГИСТ сажетак није само обичан сажетак - то је скраћеница за "генерисање интеракција између схема и текстова" (Kaningham, 1982; Herel, 2000). Ученици су изазвани да напишу сажетак користећи одређени број речи (обично 15 или 20) користећи кључне термине који се односе на комплексан текст или концепт.

**Ланац разумевања**

Немојте дозволити да ваши билтени одласка у школу пропадну - натерајте ученике да своје одговоре на дневне излазне карте пишу на траци од грађевинског папира, затим их залепе и повежу папирне траке у ланац који може служити као опипљива репрезентација учења ученика на крају јединице. Можете чак и натерати ученике да прочитају кроз везе ланца и размисле како им се размишљање развијало. Не шкоди што шарени формативни ланац може осветлити досадан учионички окружење.

**Костине врсте питања**

Слично Блуму, Коста је разврстао различите врсте питања у хијерархију нивоа (од најмање до најкомплекснијих). Питања нивоа 1 подстичу ученике да одговоре са дословним информацијама (као што је одговор на који би могли показати на страници). Питања нивоа 2 подстичу ученике да обраде информације комбиновањем дословног и инференцијалног знања. Питања нивоа 3 изазивају ученике да примене информације на нове начине. Као формативну стратегију, наставници могу изазвати ученике да одговоре на једно од сваког нивоа или, још боље, осмисле своја питања на која могу сами одговорити и/или их поделити са ученичким партнерима.

 **Блумови реченични оквири/моћни глаголи**

У TeachThought-у су велики заговорници коришћења реченичних оквира и питања као полазне тачке за ученике да покажу своје знање. Наставник може издати одређени моћни глагол или реченични оквир, на које ученици дају своје јединствене одговоре.

**Power минут**

У овој временски ограниченој форми формативне процене, ученицима је дато 60 секунди да напишу све што знају о одређеном концепту. Нема потребе да се брину о писању у потпуним реченицама овде - ученици могу написати фразе, речи из вокабулара, теме, главне идеје, подржавајуће детаље, текстуалне везе, примере и сродне концепте.

**Речни облак**

У овој креативној форми формативне процене, ученици на основу задатка или питања, пишу (или куц́ају) једну реч као одговор. Постоје многе добре веб странице које олакшавају овај процес и стварају визуелне речне облаке на основу одговора ученика. Чешће дељене реакције приказују се у већој величини од мање уобичајених реакција, што наставнику може дати добру идеју колико добро ученици разумеју концепт.

**3-2-1 стратегија**

У 3-2-1 стратегији, наставник изазива ученике да припреме 3 \_\_\_, 2 \_\_\_, и 1 \_\_\_. Шта иде у празна поља? Примери:

* 3 начина на које се слажете, 2 начина на које се не слажете и 1 ствар коју сте научили (или која вас је изненадила) током вашег разговора.
* 3 ствари које су рекли, 2 тачке које су навели, 1 ствар о којој бисте желели сазнати више.
* 3 разлике између метафора и симболизма, 2 ствари које имају заједничко, и 1 општи утицај на текст који имају сваки од њих.
* 3 предности демократије, 2 облика демократије и 1 начин на који би се морала развијати да би одржала релевантност у свету који се мења (дезинформације, лажни снимци, пропаганда, страначка припадност итд.)
* 3 примера структуре текста, 2 начина на које је структура утицала на значење, 1 тврдња коју је текст чинило да подржава или не подржава довољно добро.
* 3 начина на које је аутор развио протагонисту током књиге, 2 начина на која је тај развој утицао на развој заплета, 1 промена коју би аутор могао направити у том развоју и како би та промјена утицала на значење текста / ваше уживање у тексту, итд.

**Хаику**

Хаику је једноставно поетски начин сажимања појма у речима ученика. Хаику је јапанска песма која се састоји од три линије. Прва линија има пет слогова, друга линија седам слогова, а трећа линија има пет слогова.

**Топ 10**

Упоређивање, разликовање и организовање су сви когнитивни процеси вишег нивоа. Поставите задатке ученицима да покажу своје разумевање тако што ће направити листу од десет најважнијих детаља који се односе на главну идеју, десет најважнијих речи које су повезане са феноменом или десет догађаја у историјском или научном процесу. Додатно изазовите своје ученике тако што ће их замолити да објасне разлоге за своје рангирање.

**А-Б-Ц сажеци**

А-Б-Ц, лако као 1-2-3! Радите у групама, ученици се смењују у генерисању абецедне листе речи, фраза или реченица које се односе на главну концепцију или процес.

**Круг – квадрат – троугао**

Сваки облик одговара различитом изазову за формативно вредновање. Ученици цртају круг и записују све што их још увек збуњује, није им јасно или што кружи у њиховим главама. Затим, ученици цртају квадрат и записују све с чиме се слажу (или што "квадрира" са њиховим мишљењем). На крају, ученици цртају троугао и пишу три важна детаља која су научили.

*Дигиталне стратегије и технике*

**Padlet**

Колико времена би било потребно да се прикупе индивидуални одговори на питање, сортирају по категоријама и направи репрезентација те курације која би се могла поделити са ученицима? Padlet може да обави такав задатак за мање од једног минута! Ученици могу куцати своје одговоре (анонимно или уз имена) на питање или упутство, који се онда приказују на Padlet-у (виртуелна огласна табла). Наставник може у стварном времену да ажурира приказ и тражи повратне информације ученика за категоризацију одговора или приказивање односа.

**EdPuzzle**

EdPuzzle омогућава наставницима да поставе питања у било којој тачки у увезеном видео снимку. Ученици могу радити у свом темпу, а наставници могу додавати коментаре или гласовне записе у видео или повратне информације на одговоре.

**Kahoot!**

Постоји разлог зашто Kahoot!у свом имену има узвичник - ученици ОБОЖАВАЈУ ову дигиталну форму формативне процене! Наставници могу бирати из библиотеке хиљада формативних процена или креирати своје. Ученици се придружују путем лаптопа или мобилног уређаја и бирају одговор на дато питање. Ученици добијају више бодова за брзо (и тачно) одговарање, а на крају сваког питања се приказују најбоља три извођача на табели лидера.

**Quizlet**

Quizlet је сличан Kahoot!али више прилагођен малим групама. Као стратегија формативне процене, наставници могу поделити ученике у мале групе и ангажовати их у такмичењу у коме морају заједно да одговоре на питања. Са сваким колективним тачним одговором, животињска икона тима се креће напред у трци против других тимова. Пазите, међутим! Један погрешан одговор од једног члана групе може вратити групу све до почетка трке!

Овде дефинитивно постоји прилика за социјално-емотивно учење - такмичарски настројени ученици могу научити како да боље подрже чланове групе који се боре са питањем уз охрабрење, уместо жаљења или гурања.

**Google Forms**

Направите брзе формативне процене и извезите одговоре студената у табелу – ово је одличан алат за спровођење анализе ставки како би се открило са којим се концептима студенти суочавају и са којим концептима се сналазе.

**ТикТок**

Одговарајуће за средњошколце (који вероватно већ имају популарну апликацију преузету на својим мобилним уређајима), наставници могу задатак дати студентима да креирају ТикТок видео који траје 60 секунди или мање како би демонстрирали своје разумевање. Студенти могу креирати симулације, скечеве, аналогије или илустрације на овој разноврсној и кориснички пријатељској апликацији.

**Flipgrid**

Flipgrid је одлична формативе стратегија унутар и ван учионице. Наставници креирају форум за дискусију у којем студенти одговарају у видео форми. Могу гледати одговоре колега студената и додавати видео коментаре, објашњења или питања на одговоре својих колега.

**Poll Everywhere**

Пронађите разумевање студената стварањем дигиталне анкете – Poll Everywhere брзо агрегира одговоре студената и помаже наставницима да виде које концепте студенти разумеју (као класа) и које концепте захтевају даље разматрање или разумевање.

1. Извор: <https://www.teachthought.com/pedagogy/formative-assessment-strategies/> [↑](#footnote-ref-1)