

Innovatív értékelési módszerek

- A hozzászóláshoz [regisztráció](#) és [bejelentkezés](#) szükséges

Módszer típusa

Értékelési módszerek

Rövid összefoglalás

Olyan innováció, melyek kapcsolódnak az aktív tanuláshoz, a fejlesztő értékeléshez, másrészt a digitális technológiai fejlődés eredményeként jöttek létre.

A módszer kifejtése

Az innovatív értékelési módszerek és eszközök közül azokat mutatjuk be, amelyek a 9-13. évfolyamon jellemzően megjelennek, alkalmazhatók és kapcsolódnak a nemzeti köznevelési törvény, valamint a 2020/2021. tanévtől érvényes új szakképzési rendszer követelményeihez.

Ezek az értékelési módok és eszközök a következők: Portfólióval, Digitális/e-portfólióval történő fejlesztés, mérés-értékelés, táblázattal (rubrics) történő értékelés, önértékelés, társértékelés, játékalapú értékelés, digitális mérés-értékelés (videóval, illetve más digitális eszközökkel).

Az értékelési módszerek, technikák megválasztását alapvetően a vizsgált tanulási eredmény jellegéhez kell alakítani. Az elméleti ismeretek meglétének ellenőrzésére adekvát módszer az írásbeli vagy szóbeli értékelés, illetve írásbeli feladatok, tesztek, vagy akár adott témáról szóló prezentációk készíttetése.

Ugyanakkor egy gyakorlat-orientált képzésben a készségek elsajátítása a cél, az ehhez illeszkedő feladatok inkább a szituációs feladatok, szimulált helyzetek megoldása, vagy egy-egy hosszabb idő alatt elkészíthető munkadarab, termék (ami lehet akár egy művészeti előadás is) bemutatása, illetve elemző vizsgálata (ez utóbbit nevezik egyéni projekt feladatnak is). A szakmák nagyon különbözőek, minden esetben elemzést és mérlegelést igényel a megfelelő módszerek megválasztása. Ugyanaz az a mérés-értékelési módszer, amelyik az egyik esetben a legjobb megoldás, többnyire nem alkalmazható egy másik szakma esetében.

Portfólió/Digitális vagy e-portfólió

A portfólió (ami nem más, mint mindazon dokumentumok gyűjteménye, amelyek bemutatják, hogy a diákok mi mindent sajátítottak el egy bizonyos témában) lehet a folyamatos értékelés alapja, illetve az a módszer, amely segítségével a diákok (és a tanár) nyomon követhetik, hogy hol tart a munka, valamint meggyőződhetünk arról, hogy egy több hetes projekt eredménye nem egyetlen nap alatt született.

Az is ismert, hogy a szakmák jelentős részénél a portfólió, digitális/e-portfólió az, amit a vizsgakövetelmények előírnak. Ezek szakspecifikus gyűjtemények és arra szolgálnak, hogy meggyőződjünk a tanuló adott időben meglévő tudásáról és kompetenciáiról, továbbá, hogy azokat összehasonlítsuk tanulási eredménykövetelményekkel.

A szakképzésben a tanulók tudásának és kompetenciáinak fejlesztése egyénileg, párban, **csoportban, illetve projektben** történik, így meg kell találni azokat az új módszereket méréshez és értékeléshez, melyek a projektmunka változatos, sokszínű és komplex értékelésébe is beletartoznak. Ilyenek lehetnek az **ön- és társértékelés, a fejlesztő értékelés, a portfólió továbbá a digitális értékelések.**

Az értékelés hatékony eszközének tartjuk az **értékelőtáblázatokat**, ezekben az angolul rubric-nak nevezett táblázatokban felsoroljuk az értékelés szempontjait valamint az egyes szempontok mellé azt is, hogy azok milyen szinteken valósulhatnak meg. Érdeemes már a feladattal együtt kiadni a diákok számára az értékelőtáblázatot, így tisztában lehetnek azzal is, hogy mik a tanári elvárások. (alkalmazása igen széleskörű, leggyakrabban csoportmunka, projektmunka, vagy portfólió értékeléséhez készítjük, illetve használjuk)

Egyéni fejlesztéshez, értékeléshez használható „**Tanulási napló**”, mely eszköz az egyéni tanulási utak kijelölésére és követésére is alkalmas. A középiskolákban és a szakképzésben a hátrányos helyzetű diákok felzárkóztatására is alkalmazzák.

A játékalapú tanulás bemutatásánál már ismertettük, most ismét szólunk a **játékalapú mérés-értékelésről**. Az egyre több pedagógus által alkalmazott módszer elsősorban önálló ismeretszerzéshez, gyakoroltatáshoz, de kiválóan alkalmas problémamegoldás, gondolkodási készség fejlesztéséhez és ugyanezen kompetenciák mérés-értékeléséhez is.

Az új technikai eszközök különösen könnyűvé teszik azt is, hogy a diákjainknak **videóban** adjunk értékelést. Az online formában benyújtott anyagok javítását rögzíthetjük például egy képernyőfelvételt készítő programmal, miközben a mikrofonba kommentáljuk a folyamatot.

Digitális feladatkészítés és értékelés néhány eszköze *(továbbiakat megtaláljátok az ESZKÖZÖK kategóriában)*

A **LearningApps** egy olyan multimédiás oktatási segédanyag, amely segítségével tankockákat állíthatunk elő. Használata egyszerű és semmilyen technikai előképzettséghez nem kötött. Tanításhoz és önálló gyakorláshoz alkalmazható. Az elkészült tankockák nem önmagukban használatos tanítási egységek, megfelelő tanulási környezetbe kell beépíteni azokat. Bármilyen mobil eszközön használható iskolában, otthon vagy akár útközben is.

A **Socrative** egy kérdőívkészítő alkalmazás, amely minden online eszközön elérhető böngészőből használható. Többféle kérdéstípus alkotható benne. A válaszadást követően a diákok egyből visszajelzést kaphatnak a helyes megoldásról. A kérdőív készítőinek ingyenesen regisztrálniuk kell, azonban a kitöltéshez nem szükséges a regisztráció.

A **Quizlet** feladatkészítő ugyan angol nyelvű, de nagyon egyszerű a használata, a menüsora könnyen áttekinthető. Az oldal a szókétyák elvén működik, de nemcsak idegen nyelv tanításakor érdemes használni, hanem bármilyen tantárgyhoz. A rendszer többféle feladatsort generál a beírt szókétyákból, így alkalmas a fogalmak és a hozzájuk tartozó rövid definíciók egyéni gyakoroltatására az órán és akár otthon is. Érdemes az osztályteremben a live funkciót használni, mert miközben a csoportok versenyeznek egymással, a tanulók közti együttműködésére van szükség a helyes fogalompárok megtalálásához.

A módszerrel kapcsolatos kihívások, buktatók és azok kezelése

Az értékelés alternatív módjai, eszközei közül bármelyiket választjuk nagyon fontos, hogy a tanár részéről sok és pontos munkát jelent az értékelés tervezése, a mérőeszközök kidolgozása, ugyanakkor nagyon „megéri”, már a diákjaink és tanártársaink elismeréséért is.

A digitális értékelésnek számos hátránya van, melyek a következők:

- A kezdeti időkből nagy időráfordítást igényel a jó feladatlapok készítése, mert elméleti felkészültséget és gyakorlatot igényel.

- A számítógéppel segített értékelési rendszer megvalósítása költséges.
- A hardvert és a szoftvert gondosan figyelemmel kell kísérni, hogy elkerülhető legyen a feladatmegoldás közbeni meghibásodást.
- Az online rendszereknél biztonsági problémák merülhetnek fel.
- A feladatmegoldóknak számítógép-kezelési készségekre és tapasztalatokra van szüksége.
- Az értékelőknek és a felügyelőknek speciális felkészítésre van szükségük.
- Az értékelésben részt vevő személyzet magas fokú szervezethez van szükség.

Gyakorlati tippek a módszer alkalmazásához

A tanulók aktivitása a fejlesztő értékelésben sokféle módon megnyilvánulhat: az egyéni és csoportcélok megfogalmazásában, a saját viselkedés és tanulási teljesítmények, produktumok önértékelésében, a társak értékelésében, értékelési szempontok megfogalmazásában, a tanulási folyamat nyomon követésében, értelmezésében, a továbbhaladás, a fejlődés megtervezésében. A diákok részvételét a fejlesztő értékelésben keretbe foglalja a fejlődési PORTFÓLIÓ és az egyéni fejlődési terv (TANULÁSI NAPLÓ)

DIGITÁLIS ESZKÖZÖKKEL TÖRTÉNŐ ÉRTÉKELÉS

[Tankockák kezdőknek és haladóknak](#)

Bármilyen mobil eszközön használható iskolában, otthon vagy akár útközben is.

[Mi mindenre használhatjuk a Socrative-ot?](#)

A kérdőív készítőinek ingyenesen regisztrálniuk kell, azonban a kitöltéshez nem szükséges a regisztráció. [Quizlet bemutatás](#)

Érdeemes az osztályteremben a live funkciót használni, mert miközben a csoportok versenyeznek egymással, a tanulók közti együttműködésére van szükség a helyes fogalom párok megtalálásához.

Tanári, tanulói visszajelzések

„A leginkább eredménnyel kecsegtető módszer ezzel kapcsolatban a **portfólió típusú értékelés** alkalmazása, és a portfólióban is projektfeladatoknak a megjelenítése (lásd projekt alapú érettségi). Elég lenne bárkit „érettnek” vagy „nem érettnek”, a „szakmája művelésére felkészültnek” vagy „nem felkészültnek” nyilvánítani, és ezt egy alkalmas bizottság egy tanulási és eredményportfólió tanulmányozása, a portfólió bemutatása és egy beszélgetés

alapján döntené el.” [1]

„Mutasd meg tanítványaidnak, hogy az IKT eszközök használatával hogyan lehetnek aktív részesei az új ismeretek befogadásának, és hogyan válhatnak tudatos felhasználóvá!” - (Bognár Amália, digitális pedagógus)

[1] Nahalka István: Három pedagógiai szakmai kérdésről - a szakképzés átalakításának tükrében. Pedagógiai szemle 2019. 7-8

A módszer előnyei

Valamennyi innovatív módszer és eszköz rendelkezik előnyökkel és hátrányokkal egyaránt. Ezekből mutatunk be néhányat.

A portfólió pl. lehetővé teszi a diákok teljesítményének folyamatos és változatos értékelését, ezáltal új tanulási utak kipróbálását segíti elő, ami valódi tanulási alkalmakat teremthet a másképp vagy lassabban haladó tanulók számára is. Az ilyen értékelést a szakirodalom fejlesztő értékelésnek vagy a tanulást támogató értékelésnek nevezi. Vagyis elsődleges célja nem külső normáknak, követelményeknek való megfeleltetés, az azokkal való összemérés, hanem döntően az adott diák tovább lépését igyekszik támogatni.

Digitális értékelési módszerek és eszközök

A pedagógusoknak alkalmazkodniuk kell a 21. század elvárásaihoz. Ismerniük kell a különböző értékelési módokat, eszközöket (tesztek, feladatbankok típusai, tartalomelrendezés, kérdéstípusok). Képesnek kell lenniük az IKT és digitális források elemzésére, értékelésére.

A tanári módszerek változásával párhuzamosan az oktatás folyamatában felhasználható eszközökre is hatást, változást generált az informatikai eszközök gyors fejlődése. Ezek az eszközök a pedagógiai tevékenység során alkalmazhatóak a hagyományos tanórai keretek között; otthoni, online oktatásban, önálló feldolgozásra; vagy az egyéni tanulást igénylő tanulási környezetben egyaránt.

A digitális értékelésnek számos előnye van, melyek a következők:

- A jól megírt tesztek objektívek, pontozásukban nem jelenik meg szubjektivitás.
- Javításuk gyors, könnyű.
- Többféle tanulói teljesítmény mérhető egyszerre.

- A tesztekbe különböző médiumok (pl.: hang, mozgó kép, szimuláció) építhetők be.
- Az online teljesítménymérés gyors visszacsatolást biztosít.
- Segítségadásként útmutatások építhetők be a teszt feladatokba.
- A teszt eredmények alapján további tanulási tevékenységek biztosíthatók.
- A feladatbankok révén megvalósítható a véletlenszerű feladatválasztás.
- A teszt eredmények könnyen kezelhetők, adatbázisban könnyen tárolhatók.

Digital játékok és a játékkal történő értékelés előnyei

Egy 2011-ben készített kérdőív alapján a játékosok három fő területet jelöltek meg, amelyeken az általuk játszott online játékok fejlesztették a készségeiket.

Hatékonyabban tudtak csapatban dolgozni, javultak a kommunikációs képességeik, illetve jobb lett a problémamegoldó képességük. A digitális játékok is szabályokra épülnek, akár csak a társas vagy más logikai játékok, és a célok elérése közben sok problémát kell megoldaniuk a résztvevő társaknak. Egyes játékok közvetve vagy közvetlenül fontos készségek, képességek fejlesztéséhez is hozzájárulhatnak. Ilyen például a szemkéz koordináció, a multitasking, a memória, a reakcióidő vagy a „nyelvérzék”. A problémamegoldás fejlesztését segíti, hogy a „játékok nem nagyon hagyják a játékosokat akadályokat kikerülni, vagy megoldatlanul hagyni feladatokat” .

A JÁTÉKALAPÚ ÉRTÉKELÉS egyik fő mozgatóeleme, hogy egyes feladatok elvégzése után jutalmakat kaphatunk, amely jutalmak különböző formákban valósulhatnak meg.

A pontrendszerek egyik nagy előnye az, hogy elsősorban a fejlődésre, illetve a felhalmozásra és a gyűjtögetésre fókuszálnak. Ameddig a hagyományos, jegy alapú értékelés átlagokat számít (az év során összegyűjtött eredményekből), addig a pontok a fentiek miatt lehetőséget adnak a gyarapodás és a haladás érzetének átélésére, annak vizualizációjára. Egy ilyen környezetben a diák egy rosszabb jegy után nem azt fogja szem előtt tartani, hogy kudarcot vallott, hanem azt, hogy még így is közelebb került a következő szinthez.