



სტუდენტთა შეფასება

სტუდენტთა შეფასების რამოდენიმე საშუალება
ელექტრონული სწავლების პირობებში

ნათია ქოჩლაძე-არქიტექტურის, ურბანისტიკისა და დიზაინის ფაკულტეტი
2021

სტუდენტთა შეფასება

- ქვიზები, სავარჯიშოები შესატყვისობაზე, თვითშეფასება, შემთხვევების შესწავლა და პრობლემების გადაჭრის საკითხები, სცენარებზე დაფუძნებული კითხვები და თამაშები არის საუკეთესო ინსტრუქციული საშუალებები, რომელთა გამოყენება შეგიძლიათ eLearning კურსის განმავლობაში სტუდენტების შეფასებისას.

ჩატარეთ ქვიზი კურსის დაწყებისთანავე

- კურსის დასაწყისში ქვიზის ჩატარება შესანიშნავი საშუალებაა, მაგრამ იშვიათად იყენებენ. კურსის საწყის ეტაპზე ქვიზის ჩატარებით სტუდენტები მეტად ერთვებიან შესასწავლ თემაში. ქვიზი უნდა იყოს ინტერაქტიული, სახალისო და აჩვენოს სტუდენტებს, თუ რა იციან და რა აქვთ შესასწავლი ამ კონკრეტულ საგანზე.

სავარჯიშოები შესატყვისობაზე

- ცნობილია, რომ ქვიზის კითხვის ყველაზე გავრცელებული ფორმაა უძველესი True / False კითხვა. იგი სწორი პასუხის მიღების 50:50 შანსს იძლევა, ძირითადად კითხვების უმეტესობა ფორმულირებულია ზედმეტად გამარტივებულად და მსმენელებს შეუძლიათ მიიღონ სწორი პასუხი მაშინაც კი, თუ მათ მასალა კარგად არ ისწავლეს.
- დაიწყეთ შესატყვისობაზე სავარჯიშოების გამოყენება. მაგალითად დაავალეთ სტუდენტებს დააკავშირონ მონაცემთა ორი ნაკრები. A სვეტის მონაცემები შეუსაბამონ B სვეტის მონაცემებს. ამით თქვენ წაახალისებთ სტუდენტებს, კარგად გაეცნონ მასალას, რომ შემდგომ შეაფასონ თავისი მონაცემები, რამდენად შეუძლიათ განსაზღვრონ მსგავს კონცეფციებს შორის კავშირები.

| <i>Premises</i> | Column A | <i>Responses</i> | Column B |
|-----------------|---|------------------|---------------------------|
| ___1. | Person who performs mysterious tasks no one understands | | A. Facilitator |
| ___2. | Person who provides schooling for children | | B. Trainer |
| ___3. | Person who enables a group to find solutions | | C. Instructional Designer |
| ___4. | Person who instructs adults in a classroom. | | D. Meeting Organizer |
| | | | E. Teacher |

თვითშეფასება

- სტუდენტს თვითშეფასების შესაძლებლობა თითოეული სასწავლო თემის ან მოდულის დასრულებისას უნდა მიეცეს . დაუთმეთ სტუდენტს დრო თვითშეფასებისთვის და წახალისეთ, რომ პაუზა გააკეთონ და დაწერონ ის, რაც ახლახანს შეისწავლეს, თქვენ ეხმარებით სტუდენტს გააცნობიეროს, თუ როგორ გამოიყენებენ მიღებულ ცოდნას პრაქტიკაში.
- თვითშეფასების პრაქტიკის წახალისებით, თქვენ ასევე მოტივაციას უჩენთ თქვენს სტუდენტებს. თვითშეფასება სტუდენტებს საშუალებას აძლევს, პირად დონეზე შეაფასონ, რა ისწავლეს და რას უნდა გადახედონ სასწავლო მასალის უკეთ გააზრებისთვის.

პრობლემის გადაჭრის მაგალითები

- თემატური კვლევები მოიცავს რეალური მოვლენის ან შემთხვევის ანალიზს, რაც დაგვეხმარება უკეთ გავიგოთ, რა უნდა გაკეთდეს მსგავს სიტუაციაში. ეს არის იდეალური შეფასების ინსტრუმენტი და პრაქტიკა სტუდენტებისთვის, რადგან ის ხელს უწყობს თეორიასა და პრაქტიკას შორის არსებული უფსკრულის გადალახვას.
- პირველი - აღწერეთ პრობლემა ან რეალური სიტუაცია.
- მეორე -მოაცილეთ დასასრული.
- მესამე - სთხოვეთ ონლაინ სტუდენტებს პრობლემის სხვადასხვა გადაწყვეტა მოიფიქრონ. მათ უნდა ახსნან, თუ რატომ აირჩიეს კონკრეტული გადაწყვეტა და როგორ შეეძლოთ ალტერნატიული გზით იგივე შედეგამდე მისვლა.

სცენარზე დაფუძნებული კითხვები

- მიეცით თქვენს სტუდენტებს შესაძლებლობა გამოიყენონ მიღებული ცოდნა პრაქტიკულ და რეალისტურ სიტუაციაში. სცენარზე დაფუძნებული კითხვები ერთ-ერთი ყველაზე ეფექტური სასწავლო საშუალებაა eLearning სწავლისას. ისინი დაეხმარებიან თქვენს სტუდენტებს დაიმახსოვრონ მასალა და გამოიყენონ ისინი თავიანთ სამუშაოში.
- უნარ-ჩვევებზე დაფუძნებული სცენარი: ამ სცენარში მოსწავლემ უნდა აჩვენოს უკვე შეძენილი უნარ-ჩვევები და ცოდნა.
- პრობლემაზე დაფუძნებული სცენარი: ამ ტიპის სცენარი იდეალურია იმ სიტუაციებისთვის, როდესაც მოსწავლეებს უწევთ თეორიული და პრაქტიკული ცოდნის ინტეგრირება პრობლემის შესასწავლად. გადაწყვეტილების მიღება, ლოგიკური მსჯელობა და კრიტიკული ანალიზი ამ სცენარების განუყოფელი კომპონენტია.

სცენარზე დაფუძნებული კითხვები

- პრობლემაზე დაფუძნებული სცენარი: ამ ტიპის სცენარში სტუდენტებმა უნდა იცოდნენ საკითხის საწყისი მდგომარეობა, როგორც წესი, ჰუმანიტარული თვალსაზრისით და შეისწავლონ ეს საკითხი იმის გასაგებად, თუ რა გავლენას ახდენს საკითხი პროფესიულ სფეროებში გადაწყვეტილების მიღებაზე.
- სპეკულაციური სცენარი: ამ სცენარში მოსწავლეებმა ცოდნისა და დასკვნების საფუძველზე უნდა განსაზღვრონ მოვლენის შედეგი მომავალში.
- თამაშის სცენარი: როგორც სახელიდან ჩანს, ეს სცენარები ითვალისწინებს თამაშების, როგორც სწავლების ინსტრუმენტების გამოყენებას.

გმადლობთ!