

Test Sumativ: Evaluarea Formativă în Proiectele STEAM

Instrucțiuni



Timp de lucru: 45 de minute

Instrucțiuni Generale:

- Răspundeți la TOATE întrebările.
- Scrieți răspunsurile în spațiile prevăzute.
- Asigurați-vă că scrisul este lizibil.
- Nu este permisă consultarea materialelor de curs.

Secțiunea A: Cunoștințe și Concepte Fundamentale

Această secțiune verifică înțelegerea definițiilor și a conceptelor de bază prezentate în curs.

1. Care este diferența principală dintre evaluarea formativă și evaluarea sumativă?	a) Evaluarea formativă are loc la finalul proiectului, iar cea sumativă pe parcurs. b) Evaluarea formativă urmărește procesul de învățare, iar cea sumativă se bazează pe rezultatul final. c) Evaluarea formativă este doar pentru profesori, iar cea sumativă este doar pentru elevi. d) Nu există nicio diferență reală între cele două tipuri de evaluare.
2. Conform lui Black și Wiliam, care este scopul principal al evaluării formative?	a) Să clasifice elevii în funcție de performanță. b) Să colecteze informații pentru a îmbunătăți învățarea. c) Să elimine greșelile din lucrările finale.



	d) Să simplifice munca profesorului de notare.
--	--

Banca de cuvinte: Metacognitivă, Rubrică, Feedback colegial, Transparentă, Jurnal reflexiv

Definition	Word
1. Caracteristică a evaluării formative care încurajează reflecția asupra propriei învățări.	
2. Un instrument folosit de elevi pentru a nota descoperiri, provocări și soluții în fiecare etapă.	
3. Metodă prin care elevii își adresează întrebări precum „Ce a mers bine? Ce ar fi mai bine?” unii altora.	
4. Un ghid cu criterii clare și niveluri observabile, folosit ca hartă pentru învățare.	

Secțiunea B: Procesul și Etapele STEAM

Completați spațiile libere din textul de mai jos pentru a demonstra înțelegerea modului în care evaluarea se integrează în etapele unui proiect STEAM.

Banca de cuvinte: Prototipare, Lansare, Investigație, Rubrici, Revizuire

În etapa de _____, se clarifică sarcina și întrebarea esențială, folosind mini-sondaje pentru evaluare. Pe parcursul etapei de _____, elevii colectează date, fiind evaluați prin liste de verificare (checklist). În faza de _____, se construiește o soluție și se oferă feedback structurat prin micro-prezentări. Ultima etapă, cea de _____, implică analiza și îmbunătățirea produsului final, adesea folosind _____ digitale pentru ghidaj.
--

Potrivirea instrumentelor digitale

Asociați instrumentul digital recomandat cu funcția sa principală în cadrul evaluării formative.

Instrument Digital	Funcție Principală (Scrieți litera corespunzătoare din lista de mai jos)
Google Forms	

Padlet	
Mentimeter	
Google Sites	

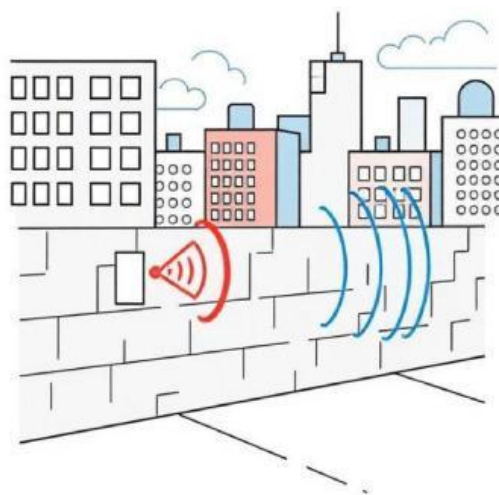
Lista funcțiilor:

- A. Panou colaborativ pentru idei, feedback și vizualizare.
- B. Feedback instant, nori de cuvinte și voturi în timp real.
- C. Formulare feedback, autoevaluare și colectare date structurate.
- D. Site cu pagini pentru investigație, prototip și prezentare.

Secțiunea C: Aplicare și Analiză

În această secțiune, veți aplica conceptele învățate la un scenariu ipotetic.

Scenariu: Clasa dvs. lucrează la un proiect STEAM despre „Poluarea Fonică în Oraș”. Elevii sunt în etapa de **Prototipare**, construind machete pentru bariere fonice.



1. Formulați un exemplu de feedback specific pe care l-ați putea oferi unui elev a cărui machetă este estetică, dar nu explică principiul fizic al absorbției sunetului.

2. Descrieți cum ați utiliza o rubrică digitală în acest stadiu (Prototipare) pentru a facilita autoevaluarea elevilor.

3. Explicați de ce evaluarea formativă este considerată „continuă” și nu „terminală” în contextul acestui proiect.

Secțiunea D: Reflecție Metacognitivă



Această secțiune vă cere să evaluați importanța metodelor formative din perspectiva profesorului.

Argumentați importanța utilizării rubricilor digitale nu doar ca instrument de notare, ci ca instrument de învățare (hartă).

Answer Key

Secțiunea A: Cunoștințe și Concepte Fundamentale

Multiple Choice:

1. Evaluarea formativă urmărește procesul de învățare, iar cea sumativă se bazează pe rezultatul final.
2. Să colecteze informații pentru a îmbunătăți învățarea.

Vocabulary Practice:

1. Metacognitivă
2. Jurnal reflexiv
3. Feedback colegial
4. Rubrică

Secțiunea B: Procesul și Etapele STEAM

Cloze:

În etapa de **Lansare**, se clarifică sarcina și întrebarea esențială, folosind mini-sondaje pentru evaluare. Pe parcursul etapei de **Investigație**, elevii colectează date, fiind evaluați prin liste de verificare (checklist). În faza de **Prototipare**, se construiește o soluție și se oferă feedback structurat prin micro-prezentări. Ultima etapă, cea de **Revizuire**, implică analiza și îmbunătățirea produsului final, adesea folosind **Rubrici** digitale pentru ghidaj.

A. Panou colaborativ pentru idei; B. Feedback instant și nori de cuvinte; C. Formulare de feedback și autoevaluare; D. Site pentru prezentarea investigației.

Secțiunea C: Aplicare și Analiză

Answer:

Exemplu: „Macheta ta arată foarte bine și este construită cu grijă. Totuși, pentru a înțelege cum funcționează, te rog să adaugi o etichetă sau o diagramă care să explice cum materialul ales absoarbe undele sonore, nu doar le blochează.”

Answer:

Aș crea o rubrică în Google Sheets cu criterii clare (ex: funcționalitate, explicație științifică). Aș cere elevilor să își noteze propriul prototip înainte de a-l preda, identificând punctele forte și slabe conform grilei.

Answer:

Este continuă deoarece are loc în fiecare etapă (lansare, investigație, prototipare, revizuire), oferind sprijin constant pentru îmbunătățire, spre deosebire de cea terminală care doar judecă rezultatul final când nu se mai poate schimba nimic.

Secțiunea D: Reflecție Metacognitivă

Answer:

Rubricile digitale funcționează ca o hartă deoarece clarifică așteptările de la bun început. Ele arată elevilor unde trebuie să ajungă (obiectivele) și cum arată succesul la diferite niveluri, permițându-le să se auto-regleze și să înțeleagă pașii necesari pentru a progresa, nu doar să primească o notă finală abstractă.