

國高中英語文科素養導向評量 ——實作評量與規準設計

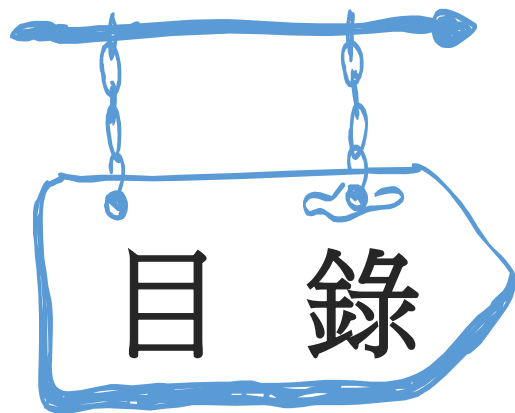
"Competency-based Assessment for Junior and
Senior High School English Learners-
Performance Assessment and Rubric Design

萬芳高中
國教院研究教師

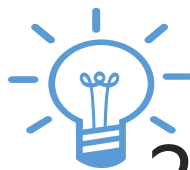
鄧景文



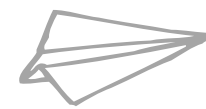
姓名標示—非商業性—禁止改作



1. 評量的類型



2. 素養導向評量的要素



3. 實作評量任務設計



4. 評量規準訂定



5. 實作評量與規準示例





1. 評量的類型





評量的類型



為什麼要有評量？

素養導向評量是用以評估、回饋與引導素養導向課程與教學之實施」(國教院，2018)



評估

協助老師檢視教學目標是否達成



回饋

學習過程中
為教&學提供
明確的回饋



引導

作為指標引導學習,培養後設認知與評鑑分析能力



評量的類型



依評量目的分為：



總結性的「學習成果」的評量 **Assessment of Learning**

評估：學習的過去式，針對過去一段時期的學習成果給予評估與價值判斷



形成性的「促進學習」的評量 **Assessment for Learning**

回饋：學習的未來式，作為下一階段的教與學的參考回饋



歷程性的「評量即學習」 **Assessment as Learning**

引導：學習的現在進行式，評量任務的本身即在引導學生進行學習





2. 素養導向評量的要素



Essential Elements of a
Competency-based Assessment





素養導向評量的要素



國教院：「素養導向『紙筆測驗』要素與範例試題」

強調真實的情境 與真實的問題



1. 不同於以往紙筆測驗多著墨於知識和理解層次的評量
2. 更強調**應用**知識與技能**解決真實情境脈絡**中的**問題**
3. 應盡可能接近真實世界（包含**日常生活情境**、**學術探究情境**以及**學習脈絡情境**）中會問的**問題**

強調總綱跨領域核心素養或 領綱學科本質與學習重點



1. 跨領域核心素養係指總綱中之符號運用、多元表徵、資訊媒體識讀與運用、系統思考等跨領域的**共同核心能力**，並非專指跨領域的題材。
2. 單一領域的素養導向評量強調**結合學習表現與學習內容**，並**應用於理解或解決真實情境的問題**。



Bloom's Taxonomy



Creating:

Can students create a new product or point of view?
They would be able to assemble, construct, create, design, develop, formulate, write, or invent.

Evaluating:

Can the student justify a stand or decision?
To evaluate information, a student might: appraise, argue, defend, judge, select, support, value, and evaluate.

Analyzing:

Can the student distinguish between the different parts?
They would be able to compare, contrast, criticize, differentiate, discriminate, distinguish, examine, experiment, question, or test.

Applying:

Can the student use the information in a new way?
They would be able to choose, demonstrate, dramatize, employ, illustrate, interpret, operate, sketch, solve, use, or write.

Understanding:

Can the student explain ideas or concepts?
They would be able to classify, describe, discuss, explain, identify, locate, recognize, report, select, translate, or paraphrase.

Remembering:

Can the student recall or remember the information?
They would be able to define, duplicate, list, memorize, recall, repeat, reproduce, or state.









3. 實作評量任務設計



Designing a Performance Task

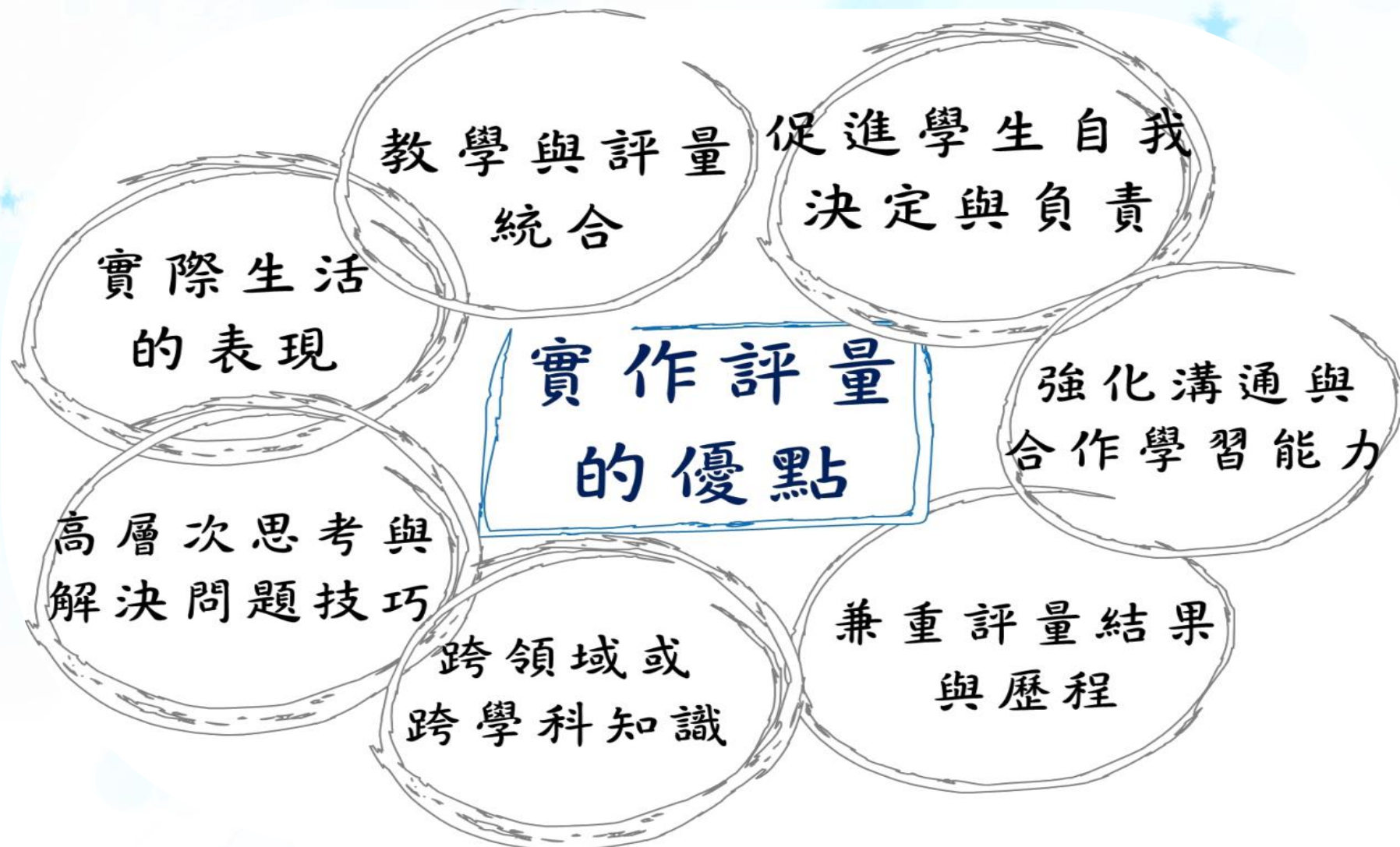


實作評量

-  作業/任務為模擬學習結果所應用的**真實情境**
-  學生必須要將完成該項作業/任務所需具備的**知識與技能統整**表現出來
-  偏向採用由**學生自己建構反應**的題目，以測量學生**高層次思考**能力。
-  若評量**情意**表現，可在自然情境下觀察個人表現行為。
-  須訂定**評分規準**(rubric)作為評分依據
-  兼顧學習**歷程**與學習**結果**



實作評量任務設計



限制反應型實作任務

要求學生表現較為狹隘，且明確指出希望學生表現的形式與限制。

1. 寫一封求職信
2. 大聲朗讀一段故事
3. 用五塊直的塑膠片隨意連結構成三角形，並記錄每一個三角形的周長
4. 決定兩溶液何者含糖，並提出解釋支持此結論的結果
5. 畫出兩城市每月平均降雨量的圖
6. 用法文詢問前往火車站的方向
7. 在未標示名稱的歐洲地圖上，寫出幾個城市名稱
8. 解釋某個想法為什麼是錯誤的，並用圖解釋



擴展反應型實作任務

學生須從不同來源搜集資訊(如到圖書館觀察、在實驗室觀察、分析資料、實施調查、使用電腦或其他設備)，確認作業內涵最相關或最重要的部分，自行決定歷程與如何展現結果，可以展現其選擇、組織、統整及評鑑訊息的想法和能力。

1. 組織想法、創造視覺效果，準備並發表一場足以說服民眾採取環保行動的演講
2. 用**BASIC**語言寫一個程式，將資料依據第一個單字的字母順序排列
3. 設計與執行一項評估落下物體加速度的研究，指出所用的方法、呈現搜集與分析的資料，建立模型並陳述結論。
4. 修理一具引擎
5. 寫一篇富創造力的短篇故事
6. 畫一幅畫或演奏一項樂器

如何設計實作任務？



goal

確立評量目標

即課程目標



role

設定角色與對象



audience



situation

設定情境



product

決定成果



standards

訂定標準

操作指令 vs 實作任務

英語文，九年級 (數學，九年級)

請寫出一位校園內的無名英雄，用形容詞子句造五個句子形容他/她。

只是造句練習，不具備真實溝通目的和使用情境，學生很可能寫出文法正確但不是真的需要用到形容詞子句的句子

請在心裡選定一位校園內的無名英雄，用一小段短文形容他/她(但不要說出職銜或姓名)，其中需用五個形容詞子句，能讓同學猜出你形容的是誰才能得分。

符合形容詞子句的真實溝通目的和使用情境

實作任務示例

為家裡裝板壁牆

(適用於七~九年級)

承包商提出房屋修繕的估價時，我們如何得知價格是否合理？在這項任務中，屋主要求你檢視某個板壁牆承包商的修繕提案，以判定屋主是否被敲竹槓（你會得到房間大小、材料價格、工資，以及利潤的資訊）。

檢視這份提案，然後寫一封信給屋主提出你的評估結果。請記得列出計算方式，以利屋主能理解你的評估結果有哪些依據。

實作任務示例

表達自我（藝術，四~七年級）

你最近分析了Faith Ringgold的敘事作品，以找出她用哪些方式來表達對自己的世界之看法。請思索你自己的世界、你的朋友、你的家庭、你的日常經驗，以及對你重要的事，然後選擇一幅畫或繪圖式的媒體，或者利用混合式的媒體來創造你自己的敘事作品，而這些作品表達了你對自己的世界之看法。

實作任務示例

導覽活動(英語文，七年級)

你是學校的親善大使，要跟參訪學校的外籍交換生介紹學校及附近的環境。請設計一場三個地點（學校、市區、購物中心）的導覽活動，並須納入下列詞彙：方向、地點、以及交通工具。



實作評量任務設計



實作任務示例

國際請願書(英文，高中，111年學測參考試卷)

提示：下圖是一個國際請願網站的首頁，請寫一封至少 120 個單詞的請願書(視需要分段)，為一個環境議題發聲，內容包含你所看到的環境問題、你為何感到憂心，以及你希望如何改變等三部分。



與過去僅指定段落內容相較，藉由真實情境可使文章更有真實的**溝通目的與對象**，例如可知本篇事實上是要寫persuasive writing

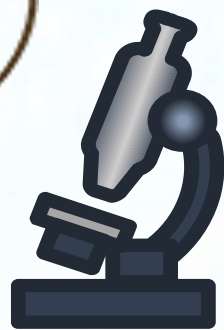


實作評量任務設計



我的實作任務是不是素養導向？

是情境任務還是操作指令？



領綱學習重點、教學目標、任務內容、評量規準是否彼此對應符合？

屬於哪一個認知層次？



4. 評量標準訂定



Creating a Rubric





為什麼要有評量標準？ 評量的目的是甚麼？(Why?)

- ⇒ 協助老師檢視教學目標是否達成(AoL)
- ⇒ 明確提供教與學的回饋(AfL)
- ⇒ 以指標引導學習，培養學生後設分析和評鑑能力(AaL)



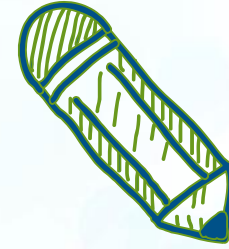


如何訂定評量標準? (How?)



與學生共同討論產出

- 評量即學習(AAL)的概念
- 師生對標準內容與定義有共識
- 進一步引導學生對於學習歷程互評、自評並說明原因



根據評量結果，修改標準與任務

- 以更能符合學生表現程度

好的評量標準需要具備那些條件? (What?)



評量目標對 應學習目標

不能只評量學習
內容，須兼顧學
習表現。

描述具體可 觀察的行為 目標

- 時間掌控不佳 vs. 不足一分鐘或超過兩分鐘
- 可以清楚說明作品思路 vs. 說明依照什麼步驟安排實驗
- 可以清楚說明報告內容 vs. 報告內容包含6W的向度

一般分為三 ~四個等級

複雜度不能太高，
以利於實施操作



訂定評量標準的步驟

依據學習目標 決定評量向度

課程所培養、要評量的重要能力有哪些？

1

決定等級層次數

要分成幾個等級層次？

2

3

具體描述各等級可 觀察的行為表現

「具體」之程度以
師生有共識為主



評量標準舉例

Poetry Checklist

Check	Items
✓	Lines begin with capital letters.
	Lines end with either a full stop or comma.
	A title is included.
	Body of text relates to the title.
	Text is organized in a stanza.
	Rhyme—The last sounds in paired lines are the same.
	Simile— Comparison is made by using “as-s” or “like-s.”



評量標準訂定



評量標準舉例

Creative Writing Rubric

	0~6	7~13	14~20
Point of view (POV)	More than 5 errors regarding POV	Some inaccuracies and inconsistencies regarding POV	Accuracy is consistent regarding POV
Content: Beginning, middle, and end (BME)	Content is underdeveloped. BME events are unclear or disorganized.	Some elements of the BME are not sufficiently developed. Some events are hard to follow, or don't make sense.	BME events are in well developed, organized paragraphs.
Style: Elaboration, descriptive details, and dialogue	Insufficient elaboration. Lack of details. No dialogue.	Some elaboration and occasional use of strong details. Dialogue is over used.	Sufficient elaboration. Strong and vivid details. Appropriate use of dialogue.
Past/present tense usage	More than 5 errors	3~5 errors	0~2 errors
Conventions: Spelling, grammar, punctuation, usage	more than 10 errors	6~10 errors	0~5 errors



不同的評量目的，評量標準撰寫的**具體程度**亦不同



當實作評量作為**總結性評量**時：

教師用以評估學習成果，敘述可相對精簡，輔以對學生口頭說明，並標明成績或等第



當實作評量作為**形成性評量**時：

learning continuum，依概念或技能的困難或複雜度層次依序列出，用以診斷並回饋學生目前的學習狀態，不以計分為目的，建議以檢核表形式呈現



當實作評量作為**歷程性評量**時：

學習表現描述最為明確具體，以利於學生依據此標準發展學習策略，監控並引導自我學習，可以檢核表形式或標明成績等第
<請參照示例>



5. 實作評量任務與評量規準示例



Examples of Performance Tasks and Rubrics





實作評量任務與評量規準示例

國 中 英 語 <康軒 B3 U1>

教學目標：學生能學會並應用be動詞與一般動詞過去式的形式與使用情境

任務說明：

- Your school wants to recommend some places to visit in your town to international exchange students, such as a historic shop, a park, etc. First, give some information about its features in at least 4 sentences. Then, introduce its history or how it develops in at least 6 sentences.
- Please introduce an important family member for you. First, give some of his/her basic information (eg. age, job, hobby, etc.) in at least 4 sentences. Then, talk about one important thing that s/he did for you in at least 6 sentences.



實作評量任務與評量規準示例



任務要求：

Your task includes a worksheet and a PPT file:

1. Write down your sentences on the worksheet.
2. Present your introduction with PPT, including pictures of the place/person and your recorded voice reading your sentences.

評量目標：

學生能依情境使用正確的時態(現在式&過去式)



實作評量任務與評量規準示例

總結性評量規準：

教師用以評估學習成果，敘述可相對精簡，輔以對學生口頭說明，並標明成績或等第

向度↕		Beginning↕	Developing↕	Achieving ↕	Excelling ↕
朗讀錄音↕	發音正確性↕ (20%)↕	0~5↕ 多數(>70%)字彙發音不適當不正確，幾乎無法理解↕	6~10↕ 部分(50~70%)字彙發音適當正確，其錯誤影響理解↕	11~15↕ 大部分(70~90%)字彙發音適當正確，且其錯誤不影響理解↕	16~20↕ 幾乎所有(<10%)的字彙發音適當正確，僅少數幾個字有誤↕
	流暢度(10%)↕	0~2↕ 斷斷續續，或全部逐字念，不顧標點↕	3~5↕ 4次以上不必要的中斷或不適當的停頓↕	6~8↕ 不必要的中斷或不適當的停頓不超過3次↕	9~10↕ 所有停頓處皆適當↕



實作評量任務與評量規準示例



總結性評量規準

向度↕		I need help↕	Still working on it↕	Almost there! ↕	Totally rock it!↕
學 習 單	內容 切題 程度↕ (20%)↕	5↕ 僅略提及一項重 點，其他均離題↕	10↕ 能切合其中一項 重點，另一項離 題↕	15↕ 能切合其中一項 重點，另一項有 部分離題↕	20↕ 能切合兩段重點↕
		1↕ 1 個需用 <u>現在式</u> 的 <u>動詞時態</u> 與拼 字皆正確↕	2↕ 2 個需用 <u>現在式</u> 的 <u>動詞時態</u> 與拼 字皆正確↕	4↕ 3 個需用 <u>現在式</u> 的 <u>動詞時態</u> 與拼 字皆正確↕	5↕ 4 個(以上)需用 <u>現 在式</u> 的 <u>動詞時態</u> 與拼字皆正確↕
	動詞 時態 的正確性↕ (25%)↕	2↕ 1 個需用 <u>過去式</u> 的 <u>動詞時態</u> 正確↕	4↕ 2 個需用 <u>過去式</u> 的 <u>動詞時態</u> 正確↕	6~8↕ 3~4 個需用 <u>過去 式</u> 的 <u>動詞時態</u> 正 確↕	10↕ 5 個(以上)需用 <u>過 去式</u> 的 <u>動詞時態</u> 正確↕
		2↕ 1 個需用 <u>過去式</u> 的 <u>動詞</u> 拼字正確↕	4↕ 2 個需用 <u>過去式</u> 的 <u>動詞</u> 拼字正確↕	6~8↕ 3~4 個需用 <u>過去 式</u> 的 <u>動詞</u> 拼字正 確↕	10↕ 5 個(以上)需用 <u>過 去式</u> 的 <u>動詞</u> 拼字 正確↕
		0~5↕ 8 個以上句子有 文法句構重要錯 誤，幾乎無法理 解↕	6~14↕ 5~7 個句子有句 構的重要錯誤， 影響理解↕	15~20↕ 2~4 句以下有句 構的重要錯誤， 影響理解↕	21~25↕ 9 個以上句子句 構完全正確，或 僅有極微小錯誤↕
	句構 對句 意理 解的 影響↕ (25%)↕				



實作評量任務與評量規準示例



形成性評量規準：

learning continuum, 依概念或技能的困難或複雜度層次依序列出，用以診斷並回饋學生目前的學習狀態，建議以檢核表形式呈現

朗發 讀音 錄正 音確 音性	未能掌握多數舊單字讀音	能正確讀出所有用到的舊單字	能正確讀出 2 音節以下的新單字及其字尾 <u>ed</u> 變化	能正確讀出 3 音節以上的新單字	能正確讀出 3 音節以上的新單字及其字尾 <u>ed</u> 變化
朗流 讀暢 錄度 音	斷斷續續，或全部 <u>逐字念</u> ，不顧標點	僅可辨識並 <u>連讀</u> 短詞組，未配合標點	可辨識並 <u>連讀</u> 較長詞組，未配合標點	詞組適當，配合標點停頓	



實作評量任務與評量規準示例



形成性評量規準



動詞時態正確性	無法了解動詞時態，全用原形動詞或時態混用	能判斷並正確使用 be 現在式	能判斷並正確使用一般動詞現在式(含三單)	能判斷並正確使用 be 過去式	能判斷並正確使用過去式規則變化	能判斷並正確使用過去式規則與不規則變化	能正確判斷並使用其他時態(如完成式)
學習單					✓		

句子結構	無法掌握詞組，無英文句構基本概念	能掌握個別詞組，但詞組語序不正確	能將詞組依正確語序組構簡單句(可能有 a/ the 或單複數等不影響理解之錯誤)	能將詞組依正確語序組構複合句(可能有 a/ the 或單複數等不影響理解之錯誤)	句構完全正確且完全沒有細節上的錯誤
學習單				✓	



實作評量任務與評量規準示例



歷程性評量規準：

學習結果描述最為明確具體，以利於學生依據此規準發展學習策略，監控並引導自我學習，可以檢核表形式或標明成績等第

發 朗 音 讀 正 錄 確 音 性					
	未能掌握多數舊單字讀音	能正確讀出所有用到的舊單字與 2 音節以下的新單字	能正確讀出 2 音節以下的新單字及其字尾 <u>ed</u> 變化 (t/d/it/id)	能正確讀出 3 音節以上的新單字	能正確讀出 3 音節以上的新單字及其字尾 <u>ed</u> 變化 (t/d/it/id)

發 朗 音 讀 流 錄 暢 音 度				
	斷斷續續，或全部 <u>逐字念</u> ，不顧標點	能連讀 3 個字以內的短詞組(如 <u>名詞組</u> 、 <u>動詞組</u> 、 <u>時間</u> 、 <u>地點</u> 等片語及連用字等)，尚未能配合標點	能連讀 4 個字以上的詞組(如 <u>名詞組</u> 、 <u>動詞組</u> 、 <u>時間</u> 、 <u>地點</u> 等片語及連用字等)，尚未能配合標點	適當地連讀所有詞組，並配合逗號處短暫停頓、 <u>句號處</u> <u>略長停頓</u>



實作評量任務與評量規準示例



歷程性評量規準

學習單	動詞時態正確性							
		全用原形動詞或時態混用，無法了解使用動詞需注意時態及其字尾變化	能夠正確利用 be 動詞現在式 (am/is/are) 介紹家人基本資料與特質(如年齡、職業、長相、習慣等)	能夠正確利用一般動詞現在式(有 s/es 字尾變化) 介紹家人基本資料與特質	能正確利用 be 動詞過去式(was/were)描述家人在過去某一時間所做的一件事或一個經歷	能正確利用一般動詞過去式的規則變化(字尾加 d/ed)，描述家人在過去某一時間所做的一件事或一個經歷	能正確利用一般動詞過去式的不規則變化，描述家人在過去某一時間所做的一件事或一個經歷	除了 <u>現在式</u> 與 <u>過去式</u> ，還能正確判斷並使用其他時態(如 <u>完成式</u>)



實作評量任務與評量規準示例



歷程性評量規準

學習單	無法掌握	能掌握個別	能掌握個別詞組、	能將詞組依正確語序、	能將詞組依
句子結構	詞組，缺乏英文句構的基本概念	詞組(如名詞組、時間地點等片語及連用字等)，但詞組語序不正確	並依照「S+V+ SC/O+地+時」的語序組構簡單句子，可能有a/the或單複數等不影響理解之錯誤 Eg. He plays computer games in his room every evening.	並使用適當連接詞表達兩句之間的時序或因果關係(when, after, before, because...)，可能有a/the或單複數等不影響理解之小錯誤) Eg. He plays computer games in his room every evening before he goes to bed.	正確語序、使用適當連接詞組構複合句，且完全沒有細節上的錯誤



高中英文 <“I Have a Dream”>

教學目標：Students can learn the purpose of a persuasive speech, the 5-step persuasion organization and 3 public speech tips and apply them .

Description of the task :

What's your dream about a better world? Now, you have a chance to make the world or your society change. The *Global Changemaker Foundation* supports projects for youth-led initiatives worldwide, empowering youth by providing them with funds, skills, contacts, and opportunities. You can share any idea that aims to improve life quality and promote human well-beings and win the funds of 100,000 US dollars. You are going to submit an application for the program. Think of a problem of our nation or the world you wish to address and what you plan to do to solve or reduce the problem.



實作評量任務與評量規準示例



Requirements for the task:

1. Present individually for 5 minutes onstage.
2. PPT is required, but only key ideas can be listed. There should be 5 key ideas at most in one page, with at least words size number 24. Pictures or videos are allowed.
3. Follow the 5-step persuasion organization and 3 public speech tips when preparing your script.

評量目標：

Students can tell the purpose of the speech, integrate what they learn in this lesson to deliver a persuasive speech.





實作評量任務與評量規準示例



總結性評量規準

Delivery	Time control+ 5%+	1+	2+	4+	5+
		< 4'00" or > 5'20"	4'00"~4'20"	4'20"~4'50"	4'50"~5'20"
	Volume+ 5%+	1+	2+	4+	5+
		Almost mumbles all the time	can be clearly heard only by Ss in the front two rows +	Can be clearly heard by the front half of the audience	can be clearly heard by the entire audience
	Presentation skills (eye contact, facial expression, gesture, tone, etc.)+ 10%+	1/1+	3/2+	4/3+	5/4+
		- Tone, facial expression, and gestures are lacking or inappropriate. - No eye-contact or less than 50% of the time	- Tone, facial expression, and gestures lack variety and spontaneity. - Eye-contact with the audience more than 50% of the time	- Tone, facial expression, and gestures compliment the message. - Eye-contact with the audience more than 80% of the time	- Tone, facial expression, and gestures add greatly to the message. - Eye-contact with the audience almost all the time +
	Fluency of speech+ 5%+	1+	2+	4+	5+
		Makes frequent extended pauses, hesitations, repetitions and sound outs	Experiences more than 5 rough spots with extended pauses or hesitation	Pauses inappropriately or misses necessary pauses for 1~5 times	Pauses naturally and appropriately for punctuation marks
	Pronunciation+ 15%+	3+	7+	12+	15+
		More than 10 words are mispronounced.	Less than 10 words are mispronounced +	Less than 5 words are mispronounced. +	No words are mispronounced.



實作評量任務與評量規準示例



總結性評量規準

Language	Accuracy of language 20%	4	9	15	20
		Frequent mistakes even in simple structures; meaning is obscured.	Chinese English or mistakes in tenses or key sentence patterns that sometimes obscure meaning are found, but simple structures are correct.	Some minor mistakes in language use or grammar that do not obscure meaning are found, but sentence structures are correct.	No mistakes are found in language use.



實作評量任務與評量規準示例



總結性評量規準

Content & Organization	Introduction 5%	1		3		5		
		No attention grabber is used.		Attempts to get attention of audience with grabber		Gets attention of audience with grabber		
	Thesis statement 5%	1	2		4		5	
		Neither name the topic nor outlines the main points	Outlines some or all of the main points but doesn't name the topic		Names the topic of the speech		Names the topic and outlines the main points to be discussed	
	Body 15%	1	2		4		5	
		Doesn't follow the outline guide	Keeps only 1 of the 3 areas of the outline in order		Keeps 2 of the 3 areas of the outline in order		Keeps the 3 areas of the outline in order	
		1	2		4		5	
		Doesn't provide supporting details	Provides support for main points, but need to elaborate further with evidence		Provides evidence that doesn't completely support main points		Provides supporting details with relevant, valid evidence	
	Conclusion 5%	1	2		4		5	
		1. Doesn't bring closure; the audience is left hanging. 2. Introduces a new idea	Brings closure		Reviews position and brings closure		Reviews position, summarize main points, and brings closure	
	3 Public speaking tips (repetition, personal story, and metaphor) 10%	1	2		4		5	
		None of the 3 tips is followed.	1 of the 3 tips is followed.		2 of the 3 tips are followed.		3 tips are all followed.	



形成性評量規準：以“Introduction”向度為例

其餘向度因已經依能力表現的層次撰寫，因此可直接作為形成性評量之標準使用。

	Work harder	Almost there	Good job
Introduction	No attention grabber is used.	<input type="checkbox"/> The hook isn't really relevant to the topic or lead to the main points. <input type="checkbox"/> Question: The answer seems too obvious/ obscure <input type="checkbox"/> Surprising fact/statistic: It is already commonly known or doesn't come from a credible source. <input type="checkbox"/> Story: The narration is long-winded that it distracts the readers. <input type="checkbox"/> Quotation: It is an overused cliché. <input type="checkbox"/> Metaphor/Simile: The writer doesn't use something the readers are familiar with. <input type="checkbox"/> Description: The writer doesn't leave something unanswered, or doesn't write with strong descriptive word.	Gets attention of audience with grabber



實作評量任務與評量規準示例



歷程性評量規準：僅以“Conclusion”向度為例

➡	Conclusion➡	1➡	2➡	4➡	5➡
		1. Doesn't bring closure; the audience is left hanging.➡ 2. Introduces a new idea➡	Brings closure: ➡ Use one of the following skills--➡ 1. Call to action➡ 2. Ask a thought-provoking question➡ 3. Present an ideal picture➡ ➡	Reviews position and brings closure: ➡ Rephrase the thesis statement using different words.➡	Reviews position, summarize main points , and brings closure:➡ Just run down all the major points to remind the readers of your reasons.➡

Thank
You

