

Hieroglyfy 1 – hodnocení

Obecná charakteristika hodnocených aspektů

Aspekt klíčové kompetence	Začínající	Poučený	Aktivně užívající
Plánování a řešení problému	s dopomocí navrhne způsob řešení problému	samostatně navrhne způsob řešení známého problému / typu problému, se kterým se již setkal	navrhne konkrétní způsob řešení problému

Očekávané postupy pro vypracování jednotlivých úloh.

ČÁST 1 – Narmerova paleta:

Žáci by měli identifikovat klíčové prvky (Narmer utínající hlavu klečící postavě, propletené hlavy symbolizující sjednocení Egypta atd.). Cílem není popsat skutečný příběh, ale s pomocí fantazie a v návaznosti na vyobrazení nějaký příběh stvořit. Ve výsledku pak půjde o reflexi postupu, nikoli o faktickou správnost výstupu.

ČÁST 2 – Rosettská deska:

Jedním z postupů, který zvolili v minulosti i egyptologové, by mohlo být porovnání známých částí textů s těmi neznámými a tímto způsobem „vyluštit“ aspoň částečně neznámé písmo.

ČÁST 3 – Kartuše:




Zakroužkované části jsou pravděpodobně důležité prvky textu, což by žáci mohli odhalit. V dalším kroku by mohli navrhnout, že může jít o jména (což je pravda).

ČÁST 4 – Neznámé písmo:

Cílem je ve všech textech najít opakující se sekvenci znaků (捷克), přičemž žádné jiné znaky se neopakují. Pokud se žáci zprvu nechytí, je možné jim v tomto směru dát drobnou nápovědu (např. že jde o dva znaky za sebou).

Metodický pokyn

U každého úkolu si žák poznačí jeden z následujících symbolů podle toho, jak ho vypracoval. Tomu následně odpovídají i výsledné body.

Symbol	Význam	Body
	Bohužel jsem úkol nevypracoval.	0 bodů
	Úkol jsem vypracoval s dopomocí a návodem od učitele.	1 bod
	Úkol jsem vypracoval sám.	2 body

Hodnocení hodnotící aktivity

Základním klíčem k hodnocení je sledování a vyhodnocení dvou aspektů pracovního listu:

- 1) Zdali žák vypracoval správně zadaný úkol dle očekávaného postupu.
- 2) Do jaké míry mu k tomu pomáhal učitel.

První bod je nutným předpokladem pro vyhodnocení bodu druhého. Výsledné hodnocení kompetence lze odvodit takto:

Úroveň	Počet potřebných bodů
Začínající	0–2 body
Poučený	3–6 bodů
Aktivně užívající	7–8 bodů

