

Hodnoticí aktivita

Hieroglyfy 1

Anotace

Aktivita nabízí žákům možnost zkusit si vyřešit problémy, pro které nemají v danou chvíli všechny potřebné znalosti. Tematicky se váže k problému luštění neznámého písma a k logickým postupům, které při tom badatelé používají. Cílem je otestovat kompetenci k řešení problémů.



Komplexní systém hodnocení, CZ.02.3.68/0.0/0.0/15_001/0000751



Věk – cílová skupina

6. třída

Časová dotace (rozsah výuky)

1 hodina

Znalostní a kompetenční předpoklady žáků

Očekává se pouze určitá úroveň inteligence a logického myšlení.

Žáci by úkol měli dělat předtím, než jim je dán výklad o egyptských dějinách a kultuře.

Prostorové a materiální požadavky na realizaci

Třída, promítací zařízení (pokud je možno)

Vzdělávací obor

Dějepis

Očekávaný výstup

D-9-1-02 uvede příklady zdrojů informací o minulosti; pojmenuje instituce, kde jsou tyto zdroje shromažďovány.

D-9-3-02 uvede nejvýznamnější typy památek, které se staly součástí světového kulturního dědictví.

Hodnocená klíčová kompetence

Kompetence k řešení problému: formulování závěrů a reflexe celého postupu řešení.

Podrobnější informace k hodnoceným schopnostem a dovednostem klíčové kompetence

Při řešení hodnoticích aktivity budou žáci uplatňovat následující schopnosti a dovednosti:

- schopnost řešit předložený problém,
- dovednost reflektovat postup a přemýšlet o něm.

Součástí hodnoticích aktivity

- Hieroglyfy 1 – pracovní list
- Hieroglyfy 1 – hodnocení

Struktura a organizace realizace hodnoticí aktivity

Žáci vypracují zadané úkoly. Učitel mezi nimi prochází a případně pomáhá s řešením. Pokud je k nějakému úkolu více dotazů, pomůže kolektivně všem.

Rozsah hodnocení

Vybraní žáci, je možné hodnotit i všechny.

