

Hodnoticí aktivita

Hieroglyfy 2

Anotace

Aktivita navazuje na hodnoticí aktivitu Hieroglyfy 1, v níž si žáci vyzkoušeli řešit problémy při luštění neznámých písmen. Tato aktivita pak zkoumá schopnost dané postupy reflektovat a vnímat jejich aspekty. Cílem je otestovat kompetenci k řešení problémů, zejména schopnost reflexe způsobů použitých při řešení problému.



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



Věk – cílová skupina

6. třída

Časová dotace (rozsah výuky)

1 hodiny

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.

Je nutné absolvovat hodnoticí aktivitu Hieroglyfy 1.

Prostorové a materiální požadavky na realizaci

Třída, promítací zařízení (pokud je možno), vypracovaný pracovní list z hodnoticí aktivity Hieroglyfy 1

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 hodnoticí aktivity budou žáci uplatňovat následující schopnosti a dovednosti:

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

Součástí hodnoticí aktivity

- Hieroglyfy 2 – metodický arch učitele
- Hieroglyfy 2 – hodnocení



Struktura a organizace realizace hodnoticí aktivity

Žáci nejprve vypracovali hodnoticí aktivitu Hieroglyfy 1 a nyní provedou během další hodiny reflexi zvolených postupů.

Rozsah hodnocení

Vybraní žáci, je možné hodnotit i všechny.

Obměna hodnoticí aktivity ve výuce

Předkládaná hodnoticí metodika reflexe vlastního postupu a řešení se dá využít i pro jiné aktivity (de facto pro jakékoli, u nichž chceme postup řešení reflektovat).