

ABSTRAKT

Cílem předložené diplomové práce je doplnit sérii gradovaných úloh z manipulativního prostředí Parkety. Tyto úlohy poté aplikovat na předškolních a školních dětech v 1. ročníku ZŠ. Pozorovat nejen, jak si s aktivitami poradí, ale jak přemýšlejí, jak své činy vysvětlují, vyjadřují se, a jak spolu vzájemně komunikují. Dále pozorovat sebe, jako výzkumníka, jak zadávám úlohy, jak komunikuji s dětmi a své poznatky evidovat a popřípadě se z nich ponaučit. V teoretické části jsou vymezeny jednotlivé etapy pro předškolní a raný školní věk z hlediska vývojové psychologie, dále je popsáno konstruktivistické pojetí výuky matematiky s odkazem na RVP ZV, RVP PV. A prostudovány učebnice pro 1. a 2. ročník ZŠ, ve kterých se nachází úlohy z prostředí Parkety, z nichž jsou vybrány pouze ty, které ilustrují typologii úloh. Dále jsou popsány příslušné didaktické hry, které souvisí s prostředím Parkety. Pro praktickou část je zvolena metoda kvalitativního výzkumu na základě experimentů u dvou výzkumných skupin. Experimenty jsou složeny z jednotlivých aktivit, které jsou gradovány od samotného vytvoření parket, upřesnění si pravidel při jejich pokládání, až po závěrečnou aktivitu, kde si děti zahrály hru Ubongo. Práce se hlásí k myšlenkám konstruktivistického pojetí vyučování matematice. Závěrem je zhodnocena míra naplnění cílů práce.

KLÍČOVÁ SLOVA

didaktická hra, geometrické didaktické prostředí Parkety, konstruktivismus, rovinná geometrie, strategie