



Sofinancira
Evropska unija

VRTEC PEDENJPED, AKREDITACIJA ERASMUS+

ROČNE SPRETNOSTI

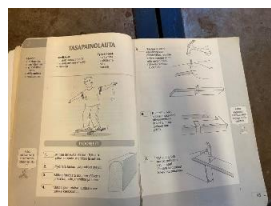
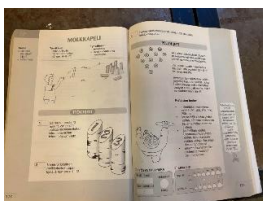
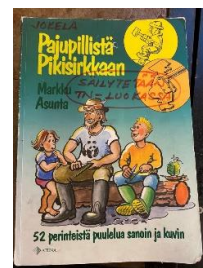
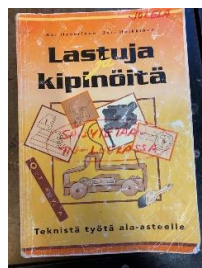
TILEN ČERNE

SENČENJE NA DELOVNEM MESTU:

Finska, Jyväskylä, Jokelan koulu, 4. – 8. 12. 2023

V sklopu projekta Akreditacija Erasmus+ sem na finski osnovni šoli Jokelan koulu imel priložnost opazovati pouk ročnih spretnosti oziroma tehnični pouk. Velik poudarek dajejo razvoju fine motorike, kar lahko krepijo in razvijajo pri pouku tehnike oziroma ročnih spretnosti. Tudi delovni prostor je zelo dobro opremljen, z vsemi potrebnimi materiali, orodjem in ostalimi pripomočki. Pri tehničnem pouku so učenci izdelovali lanterne. Vsak učenec je moral narediti skico ali načrt, si pripraviti material in ustrezno orodje ter narediti izdelek – lanterno. Ves postopek so morali še zapisati, zabeležiti svoje občutke in misli ter dodati fotografije v elektronski obliki, v spletno učilnico. Tako v finskih šolah kombinirajo ročne spretnosti in IKT.

- UČBENIKI



- **IZDELEK: lanterna**



- **OPREMLJENOST UČILNICE za tehniko in ročne spretnosti**



V našem oddelku vrtca smo najprej razvijali fino motoriko z zabijanjem žebeljev in vijačenjem. Naloga je bila kar zahtevna, vendar smo bili kar uspešni.



Kasneje pa smo se odločili, da bomo naredili finsko igro **Mölkky**.

Mölkky (finsko [mølk:y]) je finska igra metanja z značilnostmi, podobnimi igri, kot je bowling.

Oprema:

- Dvanajst lesenih zatičev podobnih dimenzij, označenih od 1 do 12.
- En večji metni zatič, imenovan Mölkky.

Postavitev:

- Oštevilčeni zatiči so postavljeni v formacijo (glej sliko).
- Vrv za metanje je narisana približno 3-4 metre stran od formacije zatičev.



Navodilo:

- Izmenično podirajte oštevilčene zatiče z Mölkkyjem.
- Po vsakem metu se zatiči ponovno dvignejo na mestu, kjer so pristali.
- Prvi igralec, ki doseže natanko 50 točk, zmaga v igri.

Sistem točkovanja:

- Če prevrnete en žebliček, dosežete število točk, ki je označeno na ustreznem žebličku.
- Če prevrnete dva ali več zatičev, dobite število zatičev, ki so bili prevrnjeni.
- Igralec, ki preseže rezultat 50, pade nazaj na 25.
- Igralec, ki zgreši vse ciljne žebličke tri obrate zapored, je izločen.



Z otroki smo kose vej najprej posušili. Ko so se kosi posušili, smo jih olupili oziroma odstranili lubje ter jih nažagali na primerno velikost. In naredili zatiče. Nažagane dele - zatiče smo zbrusili z brus papirjem. Na poševni del zatiča smo napisali številke do 12. Da so se številke bolj videle, jih je vzgojitelj vžgal. In igra je bila narejena. Zdaj pa se že veselo igramo.

