



**Koulupedagogiikkaa luovuuden,
leikillisyyden ja virtuaalisuuden
näkökulmista**
professori Heli Ruokamo
Lapin yliopisto, mediapedagogiikkakeskus

Kommenttipuheenvuoro
liiketoiminnan kehitysjohtaja Asko Alanen
Lappset Group



KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

Luovuus

- luova ajattelu ja ongelmanratkaisu sekä tiedonluomisprosessit

Leikillisuus

- leikillinen mielentila ja asenne sekä oppiminen pelien ja leikkien kautta

Virtuaalisuus

- internetin ja erilaisten verkkoympäristöjen avaamat mahdollisuudet oppimisessa

Koulupedagogiikka

- tulevaisuudessa kaikkien em. edistämisessä tärkeä tehtävä

KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

Luovuuden edistäminen on viime vuosina todettu useissa maissa kansalliseksi kärkihankkeeksi

Erilaiset **virtuaaliset** oppimisympäristöt tarjoavat oppilaille lukuisia osallistumisen ja oppimisen välineitä ja tapoja:
- tiedon etsimiseen, luomiseen ja esittämiseen

Luovuus ja **leikillisuus** värittävät monin tavoin erilaisissa **virtuaalisissa** ja teknologisissa ympäristöissä tapahtuvaa oppimista

Leikillisuus tiedonluomisprosessissa vapauttaa **luovuuden**

KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

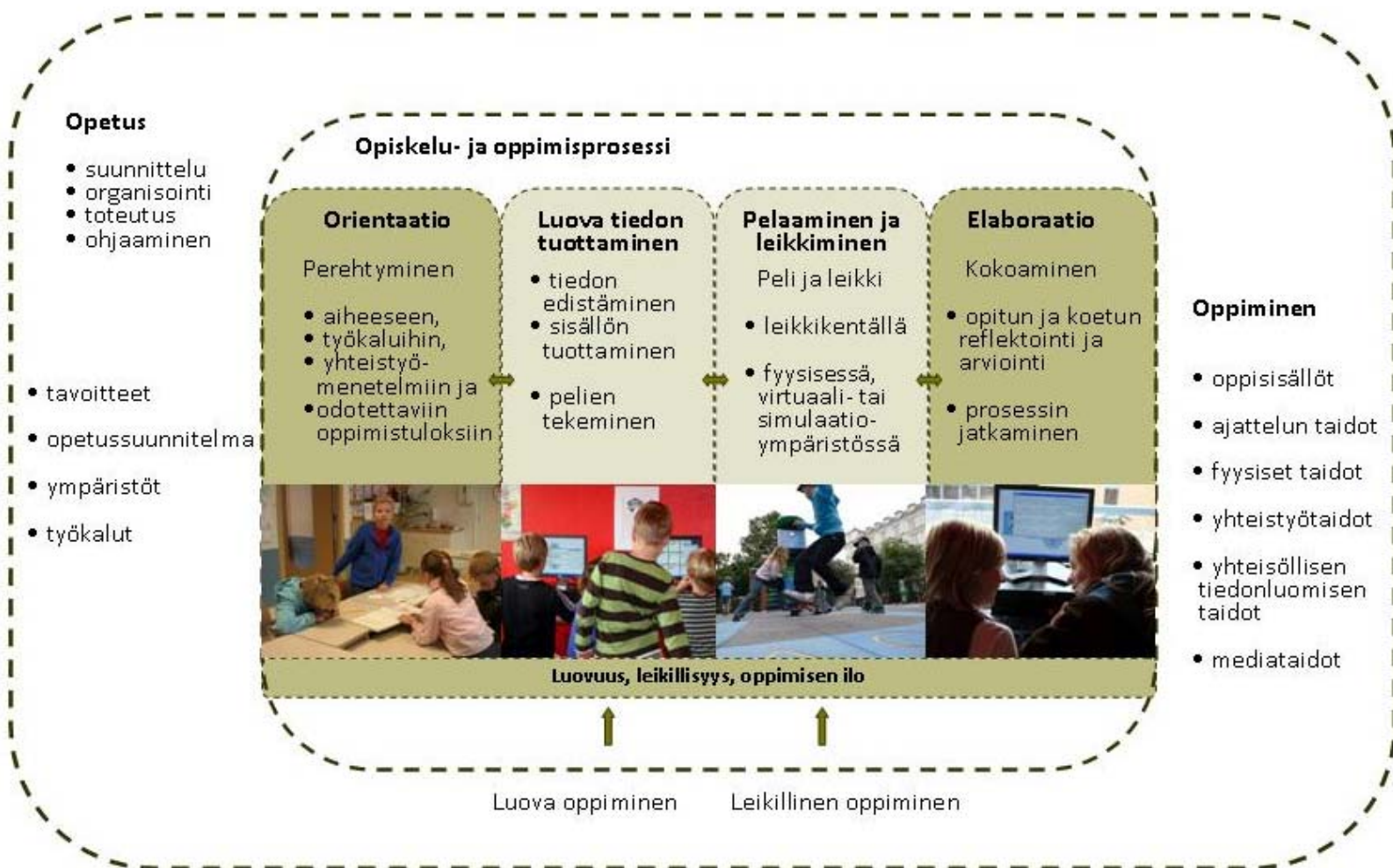
Luova ja leikillinen oppiminen rakentuu seuraavista ominaisuuksista (Kangas 2010b):

Luovuus, leikillisuus, narratiivisuus, yhteisöllisyys, emotionaalisuus, fyysinen aktiivisuus sekä median ja teknologian monipuolinen hyödyntäminen

Luovuuden, leikillisyyden ja virtuaalisuuden mahdollisuuksia oppimiselle:

- oppisisältöjen hallinta
- ajattelun taidot
- fyysiset taidot
- yhteistyötaidot
- yhteisöllisen tiedonluomisen taidot ja
- *mediataidot*

KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA



Luovan ja leikillisen oppimisen pedagoginen malli (Kangas 2010a)

KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA



SmartUs
hyppyruudukko

2 leikillisen oppimisen opetuskokeilua 2007 ja 2008

1. laaja leikillisen oppimisen projekti toteutettiin samanaikaisesti kolmessa koulussa Suomessa ja Hollannissa syksyllä 2007

- 336 oppilasta ja 15 opettajaa

2. leikillinen matematiikkaprojekti toteutettiin Rovaniemellä, Lapin yliopiston Harjoittelukoululla talvella 2008

- 17 oppilasta

KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

Leikillisen oppimisen projektit InnoSchool-hankkeessa

Opetuskokeilu	Pedagoginen lähestymistapa	Työskentelytavat	Oppiaine	Koulu/luokat
Leikillisen oppimisen projekti (2007)	Luova ja leikillinen oppiminen	Orientointi Pelin rakentaminen Pelaaminen Elaborointi	Luonnontieto Maantiede Matematiikka Englanti Äidinkieli	Lapin yliopiston Harjoittelukoulu Muurolan koulu De Bongerd 15 peruskoulun 3.-6. -luokkaa
Leikillinen matematiikka-projekti (2008)	Leikillinen oppiminen, pistetyöskentely	Orientointi Pelaaminen Elaborointi	Matematiikka	Lapin yliopiston Harjoittelukoulu 1 peruskoulun 3. luokka

KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

Keskeisimmät tulokset

1. Oppilaiden oppisisältöihin liittyvä osaaminen lisääntyi keskimäärin 26 % (Kangas, Randolph & Ruokamo 2009)

Opettajien mielestä pelien suunnittelu ja sisällön tuottaminen olivat oppimisen kannalta tärkeimpiä vaiheita

2. Leikillinen oppimisympäristö ja sen mahdollistama yhteistoiminnallisuus tukevat eritasoisten oppilaiden matematiikan opiskelua

- Erityisesti osaamiseltaan keskitasoiset ja heikot oppilaat hyötyivät leikillisestä tavasta opiskella
- LOY-STEP -malli (Kinnunen & Hokkanen 2009)



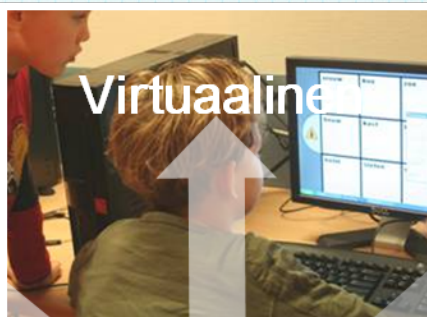
KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

**Tulevaisuuden luokka voi sijaita
missä tahansa**

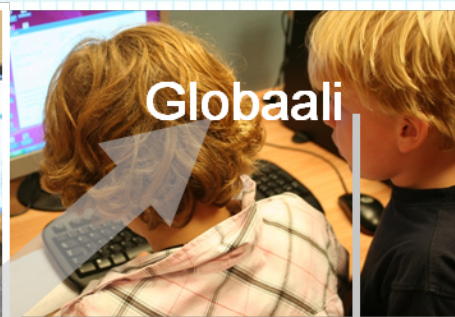
KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA



Keskittetty



Virtuaalinen



Globaali



Formaali



LEIKILLINEN
OPPIMIS-
YMPÄRISTÖ



Informaali



Lokaali



Fyysinen



Hajautettu



KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

**Teknologia on hyvä renki, mutta
huono isäntä**

KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

Tarvitaan ensisijaisesti ajallisia resursseja ja rakenteellisia muutoksia.

Meidän tulisi ottaa askel osaamisen yhteiskuntaan tavoitteenamme yhteisöllinen hyvinvointi ja **luovuus** (Himanen 2004).

Tulevaisuuden koulun tulee yhteistyössä kumppaneittensa kanssa huolehtia oppilaiden, opettajien ja muiden verkostonsa jäsenten hyvinvoinnista. Sen tulee tukea ja antaa mahdollisuuksia **luovuudelle**.

Teknologia sinänsä ei ole itseisarvo tarkoituksen saavuttamisessa, vaan pääpaino on ihmisen kehittämisessä ja yleisen elämänlaadun parantamisessa eri keinoin (Suomen Kuvalehti 7/18.2.2005).



KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

Oppimisen ympäristöt avautuvat

KOULUPEDAGOGIIKKA LUOVUUDEN, LEIKILLISYYDEN JA VIRTUAALISUUDEN NÄKÖKULMASTA

Tutkimusten mukaan ihminen viettää n. 70 % ajastaan informaaleissa oppimisen ympäristöissä (Banks ym. 2007).

Oppilas viettää koulussa vain 14 % ajastaan päivän aikana (Bransford, Brown & Cocking 1999).

On vaara, että käyttämättä jää valtava oppimisen potentiaali, joka tulisi voida hyödyntää oppilaan parhaaksi.

Ympäristöjen kehittäminen ja käyttöönotto vaativat opettajilta paljon työtä, uudenlaista ajattelua ja uudenlaisten pedagogisten mallien hallintaa.

KM Kristiina Anttila
KM Leena Heiskanen
KM Anu Hokkanen
Ellaveera Hyvönen
KT Pirkko Hyvönen
KK Susanna Sandroos
KT Marjaana Kangas
KM Anu Kinnunen
KM Saana Korva
Ph.D. Justus Randolph
Professori Heli Ruokamo





TULEVAISUUDEN KOULUN 10 TEESIÄ

1. Tulevaisuuden koulu välittää, verkottaa ja palvelee.
2. Koulu, kumppanit ja oppijat luovat opetuspalveluverkoston yhdessä.
3. Tulevaisuuden luokka voi sijaita missä tahansa.
4. Tulevaisuuden koulu on vahvasti paikallinen ja vahvasti kansainvälinen.
5. Ympäristökompetenssilla ja mediataidolla tulevaisuuteen.
6. Teknologia on hyvä renki, mutta huono isäntä.
7. Tietoa tuottavat kaikki.
8. Oppimisen ympäristöt avautuvat.
9. Tiedon omistajuus on siirtynyt opettajalta oppilaille.
10. Pedagoginen päätöksenteko opettajankoulutuksen tavoitteena.

TULEVAISUUDEN KOULU TEHDÄÄN YHDESSÄ!



Välittävä koulu
– oppimisen verkostot, ympäristöt ja pedagogiikka

KIITOS!



HELSINGIN YLIOPISTO



Aalto-yliopisto



UNIVERSITY OF LAPLAND
LAPIN YLIOPISTO



ESPOO
ESBO



elisa



Helsingin kaupunki



OPETUSHALLITUS

Microsoft®



Metsäteollisuus ry



CICERO
LEARNING

