

Luovuus, leikillisuus ja media

MARJAANA KANGAS
SAANA KORVA
HELI RUOKAMO
Lapin yliopisto
Kasvatustieteiden tiedekunta /
Mediapedagogiikkakeskus (MPK)
P.O.Box 122, 96101 Rovaniemi
Fax: +358 16 341 2401
sukunimi.etunimi@ulapland.fi

Luova ja leikillinen toiminta kumpuaa ennen muuta ihmisistä — ajattelun ja toiminnan luonteesta — jotka pyrkivät näkemään oppimisen mielekkäänä, elämänlaajuisena ja elämänmittaisena prosessina. Luovassa ja leikillisessä lähestymistavassa pyritään luomaan sellaisia oppimisympäristöjä, jotka affordoivat oppimaan koko kehoa käyttämällä ja hyödyntämällä monipuolisesti teknologiaa. Tänä päivänä erilaiset teknologiset välineet ja etenkin sosiaalinen media ovat keskeinen osa lasten arkea. Luovassa ja leikillisessä lähestymistavassa teknologia ja media kuuluu luontevana osana koulutyöhön. Teoreettisena ja pedagogisena lähestymistapana luova ja leikillinen oppiminen haastaakin perinteisen luokkahuonetyöskentelyn ja sen rytmin. Oppimisprosessin vaiheet pyritään rakentamaan niin, että ne tukevat oppilaan tiedonhallintaa tiedon vastaanottamisen, tuottamisen ja kriittisen tarkastelun näkökulmista. Opiskelu ymmärretään yhdessä tapahtuvana tiedonluomisena, jossa oppijalla itsellään on aktiivinen rooli. Lähestymistavassa eri oppiainesältöjä pyritään niveltämään kokonaisuuksiksi, jolloin oppimiselle muodostuu — erilaisissa oppimisen paikoissa ja tiloissa — selkeä juoni. Opettajan tehtävänä on toimia opetuksen ohjaajana, joka kannustaa oppilaita oivaltavaan ja yhteisölliseen opiskeluun.

Luovan ja leikillisen opetuksen ja opiskelun kontekstina oppimisympäristö ymmärretään fyysisenä, sosiaalisena, (media)kulttuurisena ja emotionaalisena kokonaisuutena, joka luodaan ja se syntyy aina konkreettisesti toiminnassa; opettajan, oppilaiden ja opiskelussa käytettävien välineiden vuorovaikutuksessa. Yksi esimerkki luovaa ja leikillistä oppimista tukevasta ympäristöstä on SmartUs -ympäristö (Lappset Group Oy), jossa luovuutta ja leikillisyyttä affordoidaan leikkikenttävälineiden, oppilaiden omien pelien rakentamisen ja leikkikenttäympäristössä pelaamisen ja leikkimisen kautta. Yhtä lailla luova ja leikillinen oppimisympäristö voi muodostua esimerkiksi luokkahuoneen, tietokonepäänteen ja koulurakennuksia ympäröivän metsän välille. Olennaista on, että opiskelu tapahtuu prosessissa, jossa toimintatapa, käytettävät välineet ja ympäristö pyrkivät mahdollistamaan autenttisia ja kokonaisvaltaisia oppimiskokemuksia.