LEHDISTÖTIEDOTE
12.3.2004 klo 9.30

Leikin ja oppimisen asiantuntijat kokoontuvat Lapin yliopistossa

Lapin yliopiston hallinnoimassa ja Euroopan Sosiaalirahaston sekä Lapin Lääninhallituksen rahoittamassa Let`s Play –projektissa pohditaan tänään useasta näkökulmasta lasten, teknologian, oppimisen ja leikin suhteita Lapset-seminaarissa. Fellman-saliin Lapin yliopistoon on kokoontunut runsas joukko leikin ja oppimisen asiantuntijoita.

Pääpuheenvuoroja käyttävät Lapin yliopiston varadekaani Raimo Rajala, dekaani Kaarina Määttä, Oulun yliopiston dosentti Kristiina Kumpulainen, opetusneuvos Jari Rajanen Opetusministeriöstä, Oulun yliopiston professori Pentti Hakkarainen, Helsingin yliopiston tutkija Reeli Karimäki sekä Lapin yliopiston lehtori Reijo Kupiainen.

Lapin yliopiston kasvatustieteellisen tiedekunnan dekaani Kaarina Määttä on löytänyt useita rakkauden ja leikin välisiä yhtymäkohtia, joita hän tuo seminaarissa esiin teemalla Kärlek – leikkiäkö rakkaus, rakkaus leikkiin. Lukuisista leikin ja rakkauden yhtymäkohdista huolimatta, Määttä muistuttaa kuitenkin, että rakkaus ei ole vain leikkiä. Se on meille kaikille yhtä vakava ja tärkeä, uusia näköaloja avaava tunne- ja oppimiskokemus kuin leikkikin.

Opetusneuvos Jari Rajanen Opetusministeriöstä puhuu esityksessään aamu- ja iltapäivätoiminnan merkityksestä pienille koululaisille. Aamu- ja iltapäivätoimintaa laajennetaan syksyllä 2004, kun kunnille aletaan myöntää valtion osuutta aamu- ja iltapäivätoiminnan järjestämiseen.

Helsingin yliopiston tutkija Reeli Karimäki on tutkinut tarinoita lasten leikeissä. Karimäen aineisto osoittaa, että nykyisten lasten leikit ovat sisällöllisesti rikkaita ja moniulotteisia, mutta usein aikuisten katseilta piilossa. Karimäki kehottaa aikuisia olemaan kiinnostuneita lasten leikkien sisällöstä, sillä siten vanhemmat voivat välittää arvostuksensa lasten toimintaa ja ajatuksia kohtaan.

Lapin yliopiston lehtori Reijo Kupiainen on tutkinut tietokonepelaamista mediakasvatuksen näkökulmasta. Kupiainen tuo esille tietokonepeleihin liittyvät toisilleen vastakkaiset asenteet. Toisaalta ollaan huolissaan pelien väkivaltaisuudesta sekä niiden aiheuttamasta riippuvuudesta. Mutta toisaalta taas pelit mahdollistavat kognitiivisen kehittymisen sekä tietoteknisten sekä yhteiskunnan avainteknologioiden hallitsemisen. Kupiainen pohtii, miten yhdistää pedagoginen ajattelu tekniseen suunnitteluun ja pelisuunnitteluun.

Seminaarin järjestää Lapin yliopiston Let`s Play –projekti, jonka tavoitteena on yhdessä eri yhteistyötahojen kanssa tutkia, suunnitella ja toteuttaa uudenlainen oppimisympäristö, joka toimii esi- ja alkuopetuksessa ja jossa korostuu leikin ja pelin kautta tapahtuva oppiminen sekä jossa voidaan hyödyntää uusinta tieto- ja viestintäteknologiaa. Uudenlaisen oppimisympäristön tarkoituksena on tuottaa innovatiivisia leikkikenttäpalveluja muun muassa kunnalliselle sektorille. Let`s Play toimii yhteistyössä muiden SmartUs-hankkeen projektien kanssa.

Lisätietoja:
Projektipäällikkö, erikoistutkija
Pirkko Hyvönen
puh 0400 528 674
email pirkko.hyvonen@urova.fi
Lapin yliopisto
Kasvatustieteen tiedekunta
Mediapedagogiikkakeskus

SmartUs –kumppanuushankkeessa rakennetaan leikkimiselle ja liikkumiselle sosiaalista tilaa muotoilun, oppimisen, liikkumisen ja teknologian näkökulmista. Hankkeen tuloksena julkistetaan vuonna 2006 designiltaan ainutlaatuinen tuoteperhe, jonka avulla voidaan luoda lapsille omaehtoiseen oppimiseen perustuva älykäs ja entistä turvallisempi oppimisympäristö. Leikkikentän merkitys laajenee, kun siitä tulee sukupolvien välinen kohtauspaikka, joka aktivoi leikkimiseen ja liikkumiseen sekä perimätiedon siirtämiseen sukupolvelta toiselle. Hankkeessa toimivat Lapin yliopisto, Lappset Group Oy, Rovaniemen ammattikorkeakoulu, Tekes ja VTT. Euroopan sosiaalirahasto, Lapin lääninhallitus ja Tekes rahoittavat hanketta. Lisäksi mukana ovat mm. Elektrobit, Ideos, Polar Electro ja TeliaSonera Finland Oyj. Lisätietoja hankkeesta antaa Lappset Groupin hankepäällikkö Juha Laakkonen, puh 040-7625 480, http://www.smartus.fi .