

Lehdistötiedote 1.6.2006

Oppiminen sujuu kuin leikki

Lapin yliopiston tutkimus: Leikkikenttä soveltuu oppimisympäristöksi

Lapin yliopiston Mediapedagogiikkakeskuksen Let's Play -tutkimusprojekti on ollut mukana kehittämässä Lappsetin tänä vuonna ympäri Eurooppaa lanseeraamaa SmartUs-leikkipuistoympäristöä. Let's Play tutki kumppanuushankkeessa tieto- ja viestintäteknologiaa hyväksikäyttävän oppimisympäristön mahdollisuuksia edistää oppimista. Päättövaiheessa oleva projekti on osa suurempaa kumppanuushanketta, jonka tuloksena Lappset Group Oy on yhteistyössä tutkijoiden ja muotoilijoiden kanssa kehittänyt teknologialla laajennetun SmartUs-leikkipuistoympäristön, joka tarjoaa mahdollisuuden paitsi leikkimiseen ja pelaamiseen myös oppimiseen ja joka motivoi käyttäjiään kehittämään motorisia, sosiaalisia sekä kognitiivisia taitoja.

SmartUs-ympäristössä opitaan leikkimällä ja pelaamalla koulun pihalla. ”Luokkahuoneet oppimisympäristönä perustuvat käsitykseen, jonka mukaan oppiminen tapahtuu vain ihmisen päässä, jolloin koko kehon suorituskykyä ei hyödynnetä. Usein ja säännöllisesti tapahtuva leikkiminen ja pelaaminen Smartus-ympäristössä on hyödyllistä oppimisen näkökulmasta. Lyhyen aikavälin testauksen perusteella tulokset ovat hyvin lupaavia”, sanoo projektipäällikkö Pirkko Hyvönen Lapin yliopistosta.

Tutkijat ovat havainnoineet monenlaista oppimista SmartUs-ympäristössä. ”Vuorovaikutus on lisääntynyt, mikä on tärkeää kehonkielen oppimisessa ja välittämisessä. Lisäksi oppiminen on näkynyt matemaattisten taitojen kohentumisena, mikä ilmeni kerto- ja jako- sekä yhteen- ja vähennyslaskuissa. Myös sosiaaliset ja emotionaaliset taidot, kuten yhdessä tekeminen, oman vuoron odottaminen, pelien säännöistä sopiminen ovat parantuneet. SmartUs-ympäristö tarjoaa onnistumisen kokemuksia kaikille lapsille. Onnistumisen kokemukset ovat tärkeitä voimaantumisen prosessissa, jossa ihminen alkaa luottaa omiin kykyihinsä ja tällöin myös oppiminen helpottuu”, Hyvönen summaa.

Projektin tutkimusten mukaan myös opettajat ovat valmiita ja halukkaita hyödyntämään leikkimistä ja pelaamista oppimismenetelmänä, mikäli toiminnalla edistetään opetussuunnitelman tavoitteiden saavuttamista ja kun leikkiminen sekä pelaaminen ovat osa ns. leikillistä oppimisprosessia, jossa usein merkityksettömän irtotiedon sijaan opitaan ymmärtämään kokonaisuuksia. Leikillinen oppimisprosessi koostuu kolmesta vaiheesta: orientoinnista, leikkimisestä ja pelaamisesta sekä elaboroinnista. Orientoinnin tavoitteena on luoda yhteinen ymmärrys valitusta teemasta ja suunnitella prosessi kokonaisuudessaan. Seuraavassa vaiheessa käsitellään opittavia asioita pelien ja leikkien keinoin SmartUs-oppimisympäristössä. Tavoitteena on, että oppilaille tarjotaan mahdollisuuksia aktiivisuuteen sekä pelien ja leikkien sisällön suunnitteluun, sen toimeenpanemiseen ja arviointiin. Elaborointivaiheessa luokassa kootaan opittu yhteen esimerkiksi julisteiden avulla.

”Rovaniemen Kaukon koulun SmartUs-testikenttä on ollut tutkijoiden ja koulun oppilaiden sekä opettajien käytössä vuoden alusta lähtien. Odotuksemme ovat optimistiset tutkimusten ja käyttökokemusten valossa. Kiinnostusta uudenlaisen oppimisympäristön rakentamista kohtaan löytyy Aasiasta asti”, kertoo Lappsetin toimitusjohtaja Pertti Ura. ”Opettajille tutkimuksemme tarjoavat apuvälineitä pedagogiseen ajatteluun sekä opetuksen suunnitteluun. Pelien avulla erilaisia oppisisältöjä voidaan integroida yhteen ja ne mahdollistavat oppilaiden aktiivisen sisällön suunnittelun”, Hyvönen kertoo. ”Aiomme jatkaa työtämme tutkimuksilla, jossa oppimista tarkastellaan pitemmällä aikavälillä ja muuallakin kuin Suomessa. Lisäksi kartoitamme opettajien odotuksia ja pyrimme konkretisoimaan tutkimustuloksia sovellettavaksi opetustyöhön”, Pirkko Hyvönen päättää.

Lisätietoja:

Projektipäällikkö
Pirkko Hyvönen
Lapin yliopisto
puh 040 723 7786

Markkinointipäällikkö
Heli Toivola
Lappset Group Oy
puh 040 580 1659

Lappset Group Oy on yksi johtavista leikkipaikkavälinevalmistajista Euroopassa. Konsernin palveluksessa on keskimäärin 265 henkilöä. Tytäryrityksiä on viidessä eri maassa. Lappset-tuotteita viedään yli 40 maahan. Lisätietoja: www.lappset.com
Lappsetin tuotevalikoimaan kuuluu leikkipaikkavälineiden lisäksi urheilupaikkavälineitä sekä pihojen, puistojen ja katujen kalusteita. Keväällä 2006 Lappset tuo markkinoille SmartUs-leikkipuistoympäristön. Lappset on yhteistyössä tutkijoiden ja muotoilijoiden kanssa kehittänyt teknologialla laajennetun SmartUs-leikkipuistoympäristön, joka tarjoaa mahdollisuuden leikkimiseen ja pelaamiseen sekä oppimiseen ja joka motivoi käyttäjiään kehittämään motorisia, sosiaalisia ja kognitiivisia taitoja. Ympäristö täydentyy tulevaisuudessa ratkaisuille, jotka tukevat ikääntyneiden henkistä ja fyysistä toiminnallisuutta. Lisätietoja: www.smartus.fi