

MOBIILIOPPIMINEN JA LEIKKIVÄ LAPSI

Otetaanko kuva?

*Minä haluaisin
äänittää
dinosauruksen
puhetta...*

*Luetaanko ensin
tuo koodi?*

Minä haluaisin piirtää?



Sara Sintonen
Olli Ohls
Kristiina Kumpulainen
Lasse Lipponen

Sisällysluettelo

Aluksi

1.	Johdanto	3
2.	Mobiilioppiminen ja lasten omaehtoinen tuottaminen ..	5
3.	Leikkivä lapsi	8
4.	Mobiilioppiminen ja leikkivä lapsi	11
5.	Kohti innostamisen ja jakamisen kulttuuria	16

MOBIILIOPPIMINEN JA LEIKKIVÄ LAPSI, verkkojulkaisu

© Helsingin yliopisto, Opettajankoulutuslaitos, PLC ja tekijät 2015

ISBN 978-951-51-1317-7 (pdf)

Graafinen ulkoasu, taitto ja kuvitukset: Mari Keso / Mainostoimisto Muikku

www.plchelsinki.fi

Julkaisua saa levittää ja käyttää vapaasti ei-kaupallisiin tarkoituksiin.

Aluksi

Mobiilioppiminen ja leikkivä lapsi -teos on syntynyt tarpeesta kehittää, jakaa ja levittää varhaiskasvatukseen sekä esi- ja alkuopetukseen liittyvää mobiilioppimisen pedagogiikkaa. Teoksen taustalla on samanniminen koulutuskokonaisuus, joka toteutettiin vuosien 2014-15 aikana Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitoksen Playful Learning Centerin (PLC) toimesta yhteistyössä koulutus- ja kehittämiskeskus Palmenian kanssa. Koulutuskokonaisuuden rahoitti Opetushallitus.

Teos on suunnattu erityisesti varhaiskasvatusalan toimijoille, mutta uskomme siitä olevan iloa ja hyötyä muillekin. Se on tarkoitettu innostamaan ja rohkaistamaan!

Lämpimät kiitokset koulutuskumppanuudesta Palmenian Jukka Koivistolle ja Playful Learning Centerin (PLC) Heidi Sairaselle sekä Antti Koskiselle. Kiitos myös PLC:n Olavi Mertaselle, ja erityisesti kiitoksia kaikille koulutuksiin osallistuneille.

Helsingissä 8.5.2015
Sara Sintonen, Olli Ohls,
Kristiina Kumpulainen ja Lasse Lipponen

“Tulevaisuudelta toivon saavani työyhteisössä jonkun kollegan innostumaan asiasta kanssani, vielä kuuluu muutosvastarinnan murinaa“.

(Osallistuja verkkokurssilla.)

1. Johdanto


Mobiilioppiminen on monelle ammattikasvattajalle vielä vieras ja haastava alue. Teema herättää arveluita, ehkä epäluuloa: "Miksi pienten lasten oppimiseen tulisi sisällyttää mitään digitaalista? Eivätkö ne pelaa kotona ihan tarpeeksi muutenkin?". Käsitys mobiililaitteista ja niiden opetuskäytöstä on monella kapea-alainen tai tietoa laitteiden pedagogisista mahdollisuuksista ei ole juurikaan.

"Olin aivan tietämätön tablettien avulla/kanssa tapahtuvasta työskentelystä lasten kanssa."

Moni koulutukseen osallistunut totesi, että kannattaa lähteä yrittämään.

"Koulutuspäivät avasivat silmäni mahdollisuuksille, vaikuttivat asenteeseeni positiivisesti ja saivat minut innostumaan."

Mobiililaitteet (kuten tabletit, älypuhelimet) taipuvat moneen ja on vain itsestä kiinni, kuinka paljon niistä omassa työssään ja opetuksessaan hyötyy. Koulutuksissa havaitsimme konkreettisesti, kuinka uuden oppiminen on innostavaa ja haastavaa. Innostuminen on jännittävä ilmiö, joka tarttuu. Innostuminen ruokkii innostumista.



“Olen niin innostunut!
Haluan tartuttaa innostuksen uuden
oppimiseen mobiililaitteilla myös
työkavereihini!”

Opettajien ja ammattikasvattajien kouluttaminen on erityisen palkitsevaa silloin, kun koulutettavat vaikuttavat saavan uutta puhtia omaan työhönsä. Mobiilioppiminen ja leikkivä -lapsi koulutuksissa monet stereotypiat saivat kyytiä, kun niitä ravisteltiin lempeästi ja leikillisesti. Ei mobiilioppiminen olekaan ollenkaan vaikea asia!

Koulutukseen osallistuneiden opettajien oli tehtävänä suunnitella leikillisyyden ja mobiilioppimisen opetuskokeilu omalle ryhmälleen. Syntyi hienoja ideoita, mikä on hyvä muistutus suomalaisten kasvatusalan ammattilaisten kyvystä kehittää korkeatasoisia pedagogiikkaa. Erilaisissa ideoissa nousi esiin monta tapaa toimia ja opettaa. Teemoina niissä nousivat esiin muun muassa vertaisopettaminen, virtuaaliympäristöt, ympäristön havainnointi, tarinallisuus ja liikkuminen.

Vertaisopettaminen näkyi erilaisten tietojen tai taitojen opettamisena muille mobiililaitteita avuksi käyttäen. Välillä lapset asettuivat asiantuntijarooliin ja pääsivät jakamaan osaamistaan toisille. Monet lapset ovat tottuneita mobiililaitteiden käyttäjiä, joten käyttöympäristöt ja -logiikat ovat heille tuttuja, vaikka työtavat olisivat uusia. Virtuaaliympäristöjä on paljon erilaisia ja niitä voi käyttää oppimista tukevana ympäristönä hyvin eri tavoilla. Niissä voi suorittaa tehtäviä, ratkaista ongelmia tai tutkia asioita. Jokin fyysisessä maailmassa mahdoton voi tulla mahdolliseksi virtuaalimaailmojen kautta. Eräs osallistuja oli laatinut tehtäviä Lontooseen, minne oppilaat lähtivät niitä ratkaisemaan Earth 3D -sovelluksen avulla. Erilaisten mobiililaitteiden yleistyessä nousee ymmärrettävästi huoli lasten liikunnallisesta passiivisuudesta. Erityisesti silloin, jos rinnastaa laitteiden käytön staattiseen päätetyöskentelyyn. Osallistujat olivat ottaneet tämän näkökulman huomioon ideoissaan erilaisia toiminnallisia, lapsia liikkumaan aktivoivia tehtäviä, kuten QR-koodeja sisältäviä tehtäväratoja ja kuvasuunnistusta. Myös oman päiväkotitai kouluympäristön havainnointi digikameran avulla (muutoin kuin kuvasuunnistus) nousi kehittämissä esiin.

Kurssin teemasta huolimatta leikkiä ja leikillisyyttä oli hyödynnetty vielä melko vähän. Ajattelimme, että on tarpeen nostaa esiin leikin elementtejä ja leikillisyyttä suhteessa varhaiskasvatusikäisten mobiilioppimiseen. Leikillisyyden ymmärrämme erityisesti yhteisenä luovana ja kokeilemiseen kannustavana toimintana, jossa on sijaa ihmettelylle ja kysymyksille, ja johon jokaisella on mahdollisuus osallistua oman kiinnostuksensa mukaan.

2. Mobiilioppiminen ja lasten omaehtoinen tuottaminen

Mobiilioppiminen tukee lapsen aktiivisuutta ja toimijuutta. Se ei sido lasta, vaan mahdollistaa luovaa ja toiminnallista oppimista. Sellaista oppimista, jossa lapsi voi toimia omaehtoisesti ja oman näköisesti.

Mobiililaitteet kiinnostavat lapsia monesta eri syystä. Useimmille laitteet ovat tuttuja juuri pelien kautta ja monet lapset ovatkin tottuneita mobiililaitteiden viihdekäyttäjiä. Mobiililaitteilla pelaaminen on erittäin suosittuja myös pienten lasten keskuudessa. Viimeisimmän mediabarometrin¹ (2014) mukaan lähes kaikki yli 5-vuotiaat pelaavat digitaalisia pelejä ja 3-4 -vuotiaista niitä pelaa kaksi kolmasosaa. Emme tässä teoksessa käsittele kuitenkaan pelejä ja pelaamisen kulttuuria, emme siten myöskään oppimispelejä. Niistä saa parhaiten tietoa etsimällä verkosta, kyselemällä hyviä vinkkejä kollegoilta tai lasten vanhemmilta.

Parinkymmenen vuoden ajan lapsuustutkimuksessa on yleistynyt lasten oman toimijuuden tarkastelu ja puhe osallisuudesta. Toimijuus ja osallisuus ovat tässä teoksessa avainnäkökulmia. Haluamme nostaa esiin lasten toimijuutta, erityisesti luovaa toimijuutta, suhteessa erilaisiin mobiiliteknologioihin, sekä heidän osallisuuttaan digitaaliseen kulttuuriin. Tämän vuoksi korostamme esimerkeissä lasten omaehtoisen sisällöntuottamisen merkitystä sekä heidän mahdollisuuksiinsa sisällöntuottajina. Omaehtoisella sisällöntuottamisella tarkoitamme tässä lasten mahdollisuutta tuottaa (media)sisältöjä omista lähtökohdistaan käsin, heidän itse valitsemistaan aiheista ja valitsemillaan tavoilla.

“Itse ajattelen mobiilioppista ihmisten mahdollisuutena liikkua paikoissa ja tiloissa, ylittää ‘rajoja’ ja oppia kaikkialla.”

Lasse Lipponen

”Lapsista luova mediatuottaminen on erityisen innostavaa mobiililaitteilla.”

Sara Sintonen

¹ Suoninen, A. (2014). Lasten mediabarometri 2013. 0 - 8 -vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisu 75.

RITA SAARES: Jos olisin avaruusolio

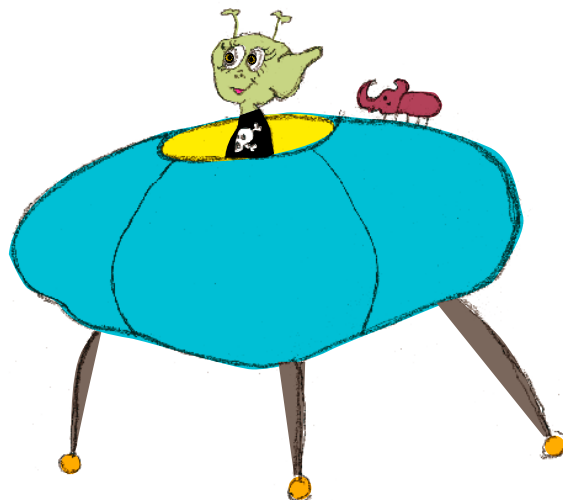
“Lasten työskentely oli hyvin omatoimista ja kokeilunhaluista. He tutkivat erilaisia vaihtoehtoja ja kysyivät neuvoa sekä toisiltaan että minulta. Leikillisuus näkyi toiminnassa vahvasti: oli kiva kokeilla, mitä kaikkea kuvalle voisi tehdä ja kumittaa sitten pois. Lasten luovuus ja innovatiivisuus näkyi tuotoksissa monipuolisuutena ja ennen kaikkea sellaisina ideoina, joita minulle aikuisena ei ollut tullut mieleenkään kokeilla. Ohjelman perustoiminnot lapset oppivat nopeasti ja hiirenkäyttö sai varsinkin piirtimiä käyttämällä hyvää harjoitusta.

Kuvan muokkaamisen jälkeen lapset tallensivat työn avaruusoliolle keksimällään nimellä ja lisäksi täytimme erilliseen lomakkeeseen tietoja avaruusoliosta (missä se asuu, mitä se syö, mitä se osaa jne.) Lapset toivoivat, että saisivat esitellä hahmonsaa myös muille ryhmän lapsille. Siirsimme kuvat muistitikun avulla digikehykseen kaikkien nähtäville.

Käyttämämme laitteet toimivat moitteettomasti, mutta työskentely vei melko kauan aikaa (osa lapsista halusi muokata kuvaansa jopa 45 minuuttia) joten koneita voisi olla käytössä enemmänkin. ‘Paint’ on ohjelmana on melko yksinkertainen ja varmaan vastaavaan toimintaan voisi löytyä jokin helpokäyttöisempi ja toiminnoiltaan monipuolisempikin kuvankäsittelyohjelma.”

Mediatuottaminen lähtee siitä, että lapsilla päiväkodeissa ja oppilailla kouluissa on mahdollisuus tarttua medialaitteisiin. Niitä ei ole syytä pitää poissa lasten ulottuvilta. Koska erilaiset mobiilit ja kiinteät medialaitteet ovat edelleen melko kalliita investointeja, tulee lasten ja oppilaiden kanssa keskustella niiden asiallisesta käsittelysistä. Monet ammattikasvattajat ajattelevat lasten olevan niin tottuneita mobiililaitteiden käyttäjiä, että he eivät tarvitse opetusta siihen. Kannattaa huomioida, että kaikille lapsilla ei kuitenkaan ole kotona laitteita ja vaikka olisi, niitä ei välttämättä ole annettu käyttää.

Mobiilioppimisella viittaamme erityisesti tilanteisiin ja toimiin, joissa mobiililaitteita käytetään yhteisesti sovitun asian tai sisällön äärellä ja sen parissa. Kyseessä voi olla mobiililaitteilla oppiminen tai mobiililaitteista oppiminen. Laajemmin ajateltuna mobiilioppiminen on myös tapa suhtautua oppimiseen, joka ylittää rajoja ja saa liikkeelle. Lasten omaehtoinen mediatuottaminen liittyy näkemyksemme, jonka mukaan lapset ovat kyvykkäitä mediatuottajina, kunhan heille annetaan siihen erilaisia



mahdollisuuksia. Linkitämme omaehtoisen tuottamisen tekemällä oppimiseen ja tutkivaan oppimiseen (havainnointi, mielikuvittelu, dokumentointi). Parhaimmillaan lasten omaehtoinen mediatuottaminen jättää jälkiä, jaettavaa sisältöä, johon voidaan palata aina uudelleen ja uudelleen. Erityisesti ryhmässä syntyneet tuotokset toimivat myös toisten innostajina.

SANNA TOIVIAINEN: Avaruussatuja iPadeilla

“Työskentelimme avaruussatukirjojen parissa kolmena päivänä. Lapset työskentelivät pienryhmässä (kuusi lasta) pareittain. Parit oli jaettu etukäteen huomioiden uuden eskarilaisen ryhmäytyminen joukkoomme, rohkeamman lapsen tarjoama tuki aremmalle lapselle ja kahden tarinankertojan taitojen yhdistäminen. Lapset kiinnostuivat kovasti tabletin ja Book Creator -sovelluksen käyttämisestä satukirjan tekemiseen esitellessäni sen mahdollisuuksia oman mallikirjani avulla. Tablettien käyttö oli lapsille jo jonkin verran tuttua.

Avaruus aiheena oli lasten toive ja siten myös heitä innostava. Lasten tarinoissa yhdistyivät mielikuvitus ja osittain aiheesta etukäteen hankittu tieto. Tarinat satukirjaan syntyivätkin lapsilta vaivattomasti. Itse hieman epäilin, miten kirjojen työstäminen ja sen tekemisen ohjaaminen sujuu yhtä aikaa kolmen parin kanssa kun olin vasta itsekin opetellut sovelluksen käyttöä. Lapset olivat kuitenkin erittäin motivoituneita opettelemaan uutta ja olin yllättynyt kuinka tarkkaavaisesti he kuuntelivat ohjeet ja ne jäivät myös heti mieleen. Oli myös mukava huomata kuinka vastavuoroisesti, toisiaan neuvoen parit työskentelivät. Kaksi pareista piirsi kuvat suoraan kirjaan, jolloin piirrookset eivät olleet niin tarkkoja kun ne tehtiin sormella piirtäen. Aina kun he olivat piirtäneet kuvan kerroin heidän tarinaansa eteenpäin ja he päättivät, mikä kuva siitä kirjan sivulle piirretään. Kumpikin pareista kunnioitti toisen tekemää kuvaa ja neuvottelua käytiin vain siitä piirretäänkö siihen muuta. Yksi pareista halusi piirtää tarkemmat kuvat ja he tekivät tarinan kuvat paperille piirtäen ja värittäen. He ottivat sitten niistä itse valokuvat ja liittivät ne kirjan sivuille. Jännittävin osuus tuntui kaikille lapsille olevan äänen liittämisen kuviin. Oma ääni ei kuulostanutkaan omalta.

Olin ajatellut, että sadut katsotaan koko ryhmän kanssa kun kaikki kolme satua on saatu valmiiksi mutta innostus oli niin suuri, että aina kun yksi satu saatiin valmiiksi piti muut kutsua koolle heti kuuntelemaan ja katselemaan sitä. Ylpeys omasta tuotoksesta loisti saduntekijöiden kasvoilta, vaikka yhtä lasta se myös jännitti niin, ettei hän pystynyt katsomaan sitä silmät auki. Myös muut lapset innostuivat tästä satukirjan tekemisestä tabletilla ja uudet satukirjat odottavatkin nyt valmistumista :)”

Kun lapsille annetaan mahdollisuus itse opitun ja ymmärretyn näkyväksi tekemiseen ja jakamiseen, lisää se oman ja yhteisön oppimisen ja kehittymisen havainnointia. Tämä tukee oppimaan oppimisen taitojen varhaista kehittämistä. Itse havaittujen ja opittujen asioiden käsittely pohjustaa myös aktiivista tiedon tuottamista, joka on myöhemmissä opinnoissa tarvittava tärkeä taito.

3. Leikkivä lapsi

Leikki on ihmisille ja myös eläimille luontainen aktiiviteetti. Vaikka leikille ja leikkimiselle löytyy tieteellisestä traditiosta riippuen monenlaisia määritelmiä, voidaan olla yhtä mieltä siitä, että leikillä on hyvinvointia edistävä vaikutus. Psykologi Lev Vygotskyn² mukaan leikki, jotta se voidaan ymmärtää leikiksi, sisältää seuraavat elementit: lapset luovat mielikuvitustilanteen, ottavat rooleja, noudattavat rooleihin liittyviä normeja ja sääntöjä sekä liittyvät esineisiin ja välineisiin ominaisuuksia, joita niillä ei leikin ulkopuolella ole. Leikin aiheet ja välineet elävät ja muuttuvat kulttuurin sekä yhteiskunnallisten muutosten mukana luonnon aineksista mobiililaitteisiin.

”Pääsääntöisesti lapset oppivat leikkiessään, eivät leiki oppiakseen!”
Lasse Lipponen

Lastentarhatyön- ja varhaiskasvatuspedagogiikan ideologin Friedrich Fröbelin (1782–1852) mukaan lapsen spontaanissa leikissä avautuu tuleva elämä... “leikissä on lapsen tulevan elämän sirkkalehdet”. Jos nämä sirkkalehdet tuhoutuvat, lapsen kasvu pysähtyy. Leikki on lasten omaa toimintaa: se perustuu lasten aloitteisiin ja he määrittelevät leikin etenemistä. Se on kollektiivista, luovaa toimintaa, joka tarjoaa lapsille lähikehityksen vyöhykkeitä.

² Vygotsky, L. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Voprosy psikhologii*, 12(6), 62-76.

TUIJA PEUHKURI: LEIKKIMISTÄ TUKEVA OPPIMISYMPÄRISTÖ

“Ehkä tähän liittyy myös jo edellisen porukan kanssa alkanut tarina Mato Pelkosesta (laulu yhdestä laulukirjasta). Madolla oli ongelmia asustella noin metrin syvyydessä, mutta maan päällä odottaa vielä isommat vaarat (mm. pihan harakka, onkijat, jotka madon koukkuun pudottaa). Näin ollen teimme madolle valeasun (käsityö), samoin maton, koska maalla makailusta tuli tikapuuhermostoon kramppeja. Koska Pelkonen oli myös yksinäinen, teimme sille kaverin (sammakko). Seuraavaksi Pelkonen muuttaa yksioon (kenkälaatikko), johon on jo muutama huonekalu hiottu ja maalattu. Yksiö myös tapetoidaan (ehkäpä joku efektiseinä). Tarina jatkuu. Edellisen porukan kanssa tarina jatkui neljä vuotta! Sitten kyllästyin ja päätin, että Pelkonen saa lähteä. Teimme kuumailmapallot ja sinne meni...Kun syksyllä (viidesluokkalaisina) entiset oppilaani tulivat luokkaani, he huudahtivat ihastuksissaan: Mato Pelkonen is back!:) Kehittäkö tällainen lasten leikkitaitoja tai leikillisyyttä, en tiedä, mutta se on selkeästi MEIDÄN LUOKAN juttu.”

Leikissä on aina säännöt. Ulkopuolelta nopeasti katsottuna saattaa voi vaikuttaa siltä, että leikki on mielivaltaista säännötöntä toimintaa. Kun tarkastellaan leikissä tapahtuvaa vuorovaikutusta tarkemmin, voidaan huomata leikin sisältävän sääntöjä. Säännöistä neuvotellaan aktiivisesti leikin aikana, esitetään tarjoumia ja hylätään tai hyväksytään muiden tarjoumia. Tarjoumat ovat leikin sisäisiä sanallisia tai kehollisia ehdotuksia, joilla on leikkiä eteenpäin vievä funktio.

Ketään ei voi pakottaa leikkimään: leikki on aina vapaaehtoista ja leikkijä voi lopettaa leikin tai poistua leikistä milloin haluaa. Se, miten voimme vaikuttaa leikkiin on luomalla ympäristöjä, joilla on leikkiä tukevia elementtejä. Ammattitaitoisen aikuisen vastuulla on, että lasten toimintaympäristössä on leikin perusainekset, toisin sanoen aikaa, tilaa, turvallisuutta, vapautta, rauhaa, ja tarkoituksenmukaisia välineitä. Myös aikuisen antamalla hienovaraisella ohjauksella on merkitystä. Herää kysymys siitä, miten leikki sopii opetusmenetelmäksi.

Mikäli leikin kehittävä potentiaali halutaan hyödyntää, on hyvä huomioida että pelkkä lasten spontaani leikki ei itsessään ole riittävää. Aikuinen voi tukea lapsen leikin kehittymistä esimerkiksi keskustelemalla leikissä esiintyvistä rooleista ja käyttäytymisestä ja sen syy-seuraussuhteista (Bodrova, 2008³). Juonellisia, lasten satuihin ja kertomuksiin perustuvia draamaleikkejä tutkinut Gunilla Lindqvist on pohtinut työssään yhteisleikkejä lasten ja aikuisten välillä (Lindqvist⁴, 1998; Rainio 2010⁵). Hän määrittää aikuisen leikkiin osallistumisen pedagogiseksi toiminnaksi. Aikuinen opastaa ja johdattaa lapsia satujen tai tarinoiden maailmaan. Leikki toteutuu yhteisessä luovassa toiminnassa, jonka aikana rakennetaan satujen ja tarinoiden maailmaan kietoutuvia leikkiympäristöjä huomioiden myös lasten omat ideat ja toiveet (Hendy & Toon 2001⁶). Draamaleikeissä lapset ja aikuiset voivat myös leikkiä yhdessä eläytyessään roolihahmoihin. Tällöin kaikki leikkiin osallistuvat näkevät toisensa uudella tavalla.

“Jos ja kun aikuiset asettavat leikille oppimistavoitteet tai tavoitteita, jotka leikin avulla tulee oppia, silloin leikistä tulee opetusmenetelmä.”

Lasse Lipponen

3 Bodrova, E. (2008). Make-believe play vs. academic skills: A Vygotskian approach to today's dilemma of early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal*, 16 (3), 369-381.

4 Lindqvist, G. (1998). Leikin mahdollisuudet: luovaa leikkipedagogikkaa päiväkotiin ja kouluun, Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos, 1998. Alkuperäisteos *Lekens möjligheter*, suomenkielinen käännös Inga Arffman.

5 Rainio, A. (2010). *Lionhearts of the Playworld: an ethnographic case study of the development of agency in play pedagogy*. Helsinki: University of Helsinki.

6 Hendy, L. & Toon, L. (2001). *Supporting drama and imaginative play in the early years*. Buckingham, UK.: Open University Press, 2001.

Leikkiin liittyy olennaisesti myös mielikuvittelu. Mielikuvitus on keino, jonka kautta kokemusmaailmamme laajentuu (Zittoun & Cerchia, 2013⁷). Se eroaa normaalista todellisuudesta, aistittavasta materiaalisesta ympäristöstä ja muiden sosiaalisesta läsnäolosta. Mielikuvittelun avulla avautuu uusi tila tai ajattelun muoto, minkä voi havaita loppuvan, kun "palataan takaisin" todellisuuteen. Mielikuvituksen avulla lapsi ylittää oman ymmärryksen tason ja luo itselleen lähikehityksen vyöhykkeen: mielikuvitus on ovi uusiin maailmoihin. Sillä on myös yhteisöllistä oppimista edistäviä vaikutuksia, koska mielikuvittelu liittyy tarjoumiin ja sitä kautta leikissä tapahtuvaan vuorovaikutukseen.

7 Zittoun, T. & Cerchia, F. (2013). Imagination as Expansion of Experience. Integrative Psychological and Behavioral Science, 47 (3), 305-324.



SINI HELMINEN: Heppaleikistä äänikuvakirja

"Kuvaan tässä kahden eskaritytön heppaleikin, josta syntyi Book Creatoria hyödyntäen kuvakirja.

Tytöt olivat aloittamassa leikkiä. Leikkivälineinä oli heppatalli ja hevoset. Kysyin, saisinko tulla leikkiin mukaan. Tytöille sopi. Kyselin leikki-ideasta ja pyysin lupaa ottaa leikistä kuvia iPadilla. Se sopi tytöille ja he innostuivat leikistä entistä enemmän. Hämmästelin kuinka kuvien ottaminen ei rikkonut leikkiä lainkaan. Ennakkoon olin pohtinut, tulisiko leikkiin turhia taukoja ja häviäisikö leikki-idea kuvien ottamisen myötä. Otin itse aloituskuvat ja sitten tytöt ottivat kuvia vuoroin ja minä kirjoitin muistiin leikin kulkua.

Tytöt ideoivat heppatallin tapahtumia sopuisasti vuorotellen. Leikin edetessä he rikastuttivat leikkiä luoden tallin ympäristöä viihtyisämmäksi erilaisten materiaalien avulla (kankaat, leikkivälineet, kasvit). Leikissä toteutui hyvin lasten osallisuus ja heidän oman spesiaalitiedon esiintuominen hevosharrastuksesta.

Book Creator -ohjelma oli eskarilaiselle riittävän helppokäyttöinen ohjelma. Ohjelma oli sekä minulle että tytöille tuntematon. Kuvat oli helppo siirtää sivuille, lapset neuvottelivat kuvien ja tekstien paikoista. Kuvien muokkaaminen, lähinnä rajaaminen kiinnosti tyttöjä kovasti. Tytöt innostuivat tuottamaan ääniä, ensin päristelemällä, naksuttelemalla ja muilla kehon äänillä. Myöhemmin hyödynnettiin soittimia. Piirto-ohjelma ei niinkään houkuttanut tyttöjä, mutta yhteen kuvaan piirrettiin siitä puuttuva joki.

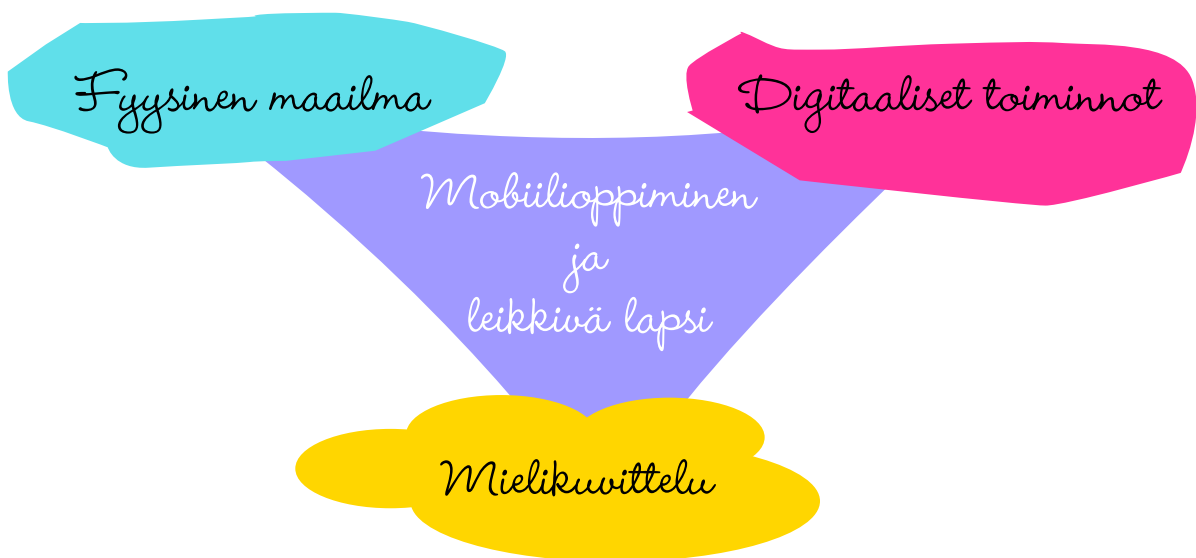
Katsoimme "Horselandissa tapahtuu"-kirjan älytaululta yhdessä kaikkien eskareiden kanssa. Arvostelut olivat huikeita. Lisää äänikuvakirjoja on työn alla!

Tämä projekti madalsi kynnystäni dokumentoida ja työstää lasten leikkejä mobiilimuotoon. Minulla on ollut aiheeton ennakkoluulo, että mobiilioppiminen/leikki olisi pois jostain muusta. Nyt aion perehtyä ja ottaa käyttöön muitakin sovelluksia. Tämä on kivaa ja vaivatonta!"

4. Mobiilioppiminen ja leikkivä lapsi

Tarkastelemme tässä teoksessa mobiilioppimista ja lasten leikkiä luovana, tuottavana toimintana, jossa toimiminen lapsen fyysisessä oppimisympäristössä (esim. päiväkoti tai koulu) ja digitaaliset toiminnot (laitteet, sisällöt) yhdistyvät lapsen mielikuvitteluun. Fyysisessä maailmassa toimimiseen on helppo kytkeä digitaalisia toimintoja, mutta lapsen oman kuvittelun ja mielikuvitusmaailman yhdistäminen näihin kahteen vaatii toisaalta leikkimaailman luonteen ymmärtämistä ja toisaalta lasten osallisuutta tukevaa pedagogiikkaa. Kannattaa esimerkiksi kysyä, lähteekö leikki lasten aloitteesta vai ohjaavatko aikuiset leikkiä? On annettava lapsille tilaa tuoda omia mielikuvitusmaailmojaan esille.

Mobiilioppiminen mahdollistaa lapsen aktiivisuutta ja toimijuutta. Se ei sido lasta, vaan on luovaa ja toiminnallista oppimista. Sellaista oppimista, jossa lapsi voi toimia omaehtoisesti ja oman näköisästi.



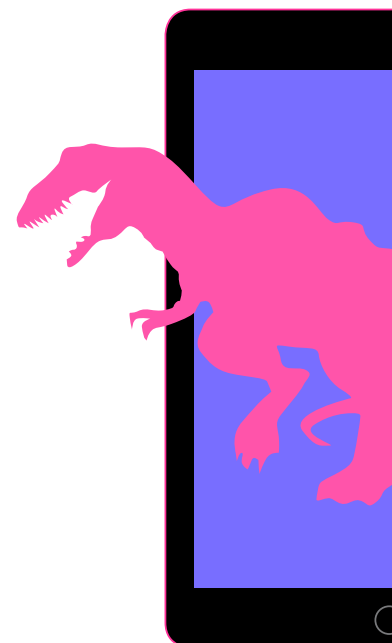
Kuvio 1. Mobiilioppimista tarkastellaan tässä teoksessa toimintana, jonka ytimessä on leikkivän lapsen mielikuvittelu.

Fyysinen maailma on toimintaympäristö, jonka päälle tai lomaan lapsi rakentaa oman leikkimaailmansa. Hyvässä toimintaympäristössä on aikaa, tilaa, turvallisuutta, vapautta, rauhaa ja tarkoituksenmukaisia välineitä eli perusaineksia leikkiin. Lapsen tulisi voida kyetä hallitsemaan käytössään olevia välineitä. Välineiden tulisi olla vaarattomia, kestäviä, esteettisesti miellyttäviä, innostavia ja hauskoja, sekä tukea lasten intoa uuden luomiseen ja tekemiseen. Fyysisen maailman kompositiolla on siis merkitystä. Yhtäältä, se voi asettaa leikille reunaehdoja ja toisaalta taas toimia mahdollistajana. Pieni leikkitila voivat luoda rajoitteita lasten liikkumiselle, kun taas pihalla, puistossa tai metsässä voi liikkua vapaammin.

Mobiilioppiminen ja leikkivä lapsi -mallissa digitaalisilla toiminnoilla on kolmijakoinen rooli: leikkiin inspiroitumista tukeva, osaksi leikkiä muotoutuva ja/tai leikissä digitaalista tuottamista ja dokumentointia mahdollistava. Digitaaliset toiminnot voivat tukea mielikuvitusta, jonka pohjalta lapset lähtevät rakentamaan leikkiään. Toisaalta taas digitaaliset toiminnot saattavat päätyä luontevasti osaksi lasten leikillistä narratiivia, sillä esiintyvähän digitaaliset välineet sekä niihin liittyvät sisällöt yhä useammin arkisessa kulttuurissamme. Kolmanneksi, digitaaliset toiminnot voidaan järjestää lasten omaehtoista tuottamista ja dokumentointia mahdollistavaksi, jolloin yhtenä tavoitteena on saada esimerkiksi leikeissä syntyneet luovat ideat tallennettavaan muotoon.

Koska mielikuvittelu on lapsille luontevaa ja kehityksen kannalta olennaista, ei mobiilioppimisessa ole syytä jättää mielikuvittelua ja siihen liittyvää potentiaalia paitsioon. Haluamme olla mukana tukemassa ja edistämässä mobiilivälineiden käyttöä, joka ei sulje pois vaan hyödyntää ihmisen parasta ominaisuutta - mielikuvitusta.

Mielikuvituksen ja kuvittelun myötävaikutuksella leikissä yhdistyy lapsen kokema menneisyys, samalla kun lapsi toimillaan luo uutta.



*Tömps, tömps, grouh,
tulen täältä laitteesta ulos!*

”Digitalisoituvan maailman käytännöt eivät saa muodostua esteeksi ihmisen mielikuvittelulle!”

Olli Ohls

Kun fyysinen maailma on mielikuvituksen kannalta suotuisa ja digitaaliset toiminnot sulavasti osana toimintaa, on leikkivän lapsen mobiilioppiminen mahdollista. Tässä tilassa ylitetään rajoja ja tuotetaan uutta ymmärrystä maailmasta. Aikuisten tehtävä on havainnoida lasten leikkiä, ja leikkiä mukana. Jotta lasten leikki kehittyisi ja rikastuisi, se tarvitsee usein aikuisen leikkijän mukana olemista.

EVAMARIA SILVENNOINEN: Lelujen yö päiväkodissa

"Katsottiin pienryhmissä (kollega innostui mukaan, joten hän tekee vastaavaa oman ryhmänsä kanssa) tietokoneelta dinosaurusten kuvia [http://www.huffingtonpost.com/refer-tuma/dinovember_b_4270164.html].

Pohjustin kuvia kertomalla, että yhdessä perheessä (taisin kertoa ketä perheeseen kuuluu) oli käynyt näin, että lasten leludinosaurukset olivat ruvenneet yöllä touhuilemaan omiaan, ja aamulla lapset löysivät ne tällaisista tilanteista, joista sitten oli otettu kuvat. Katsottiin kuvia, keskusteltiin niistä. Lapsista kuvat olivat tikahduttavan hauskoja, mutta aihepiiri myös melko pelottava: voivatko lelut tosiaan liikkua itseksensä öisin ja tehdä vaikka mitä.

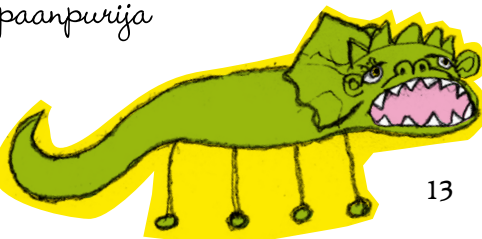
Kerroin, että oikeasti lelut eivät olleet liikkuneet itseksensä, vaan kyseessä oli vanhempien jekku lapsilleen. Keskustelimme siitä, ettei kaikki mitä kuvissa nähdään kuitenkaan ole totta ja myös siitä, kuinka lelujen öinen vaellus tuntui vähän pelottavalta (vaikka myös hauskalta). Kävimme monta keskustelua tämänkin jälkeen siitä, oliko leluissa patterit jotta ne pystyivät liikkumaan jne. -> lapset prosessoivat tätä jännää näkemäänsä/kuulemaansa. Samalla puhuimme myös siitä kuinka joskus voi tietokoneelta tai telkkarista nähdä jotain tosi pelottavaa. Kummitusjutuita ja "miksi oman huoneen verho näyttää pelottavalta pimeässä"-aihepiiristä ja oman mielikuvituksen voimasta on puhuttu paljon meidän porukassa viime aikoina, joten sikäli tämä sattui ihan hyvään saumaan :-> ajattelen, että kun lapsi pääsee itse matskua tehdessään ikään kuin kulissin taakse, ymmärrys esim. kuvissa, tv-ohjelmissa esiintyviin juttuihin kasvaa -> pienin askelin, toki ;-)

Kukin valitsi lempikuvansa (perusteluineen) ja ne printattiin kotilamelle seinälle.

Juttelimme yhteen projektiin liittyvistä lempileluista, jotka jokainen oli esitellyt ryhmälle. Kysyin, muistivatko lapset minkä lelun olivat tuolloin esittäneet ja kaikki muistivat (kuvat odottivat koneella muistin virkistykseksi, mutta niitä ei nyt tarvittu). Ajatelkaa, että yhtenä iltana, kun minä olen iltavuorossa ja lähdän kotiin, laitan kaikki valot pois ja Illusian ovet lukkoon ja teidän kaikkien e.m. lelut on unohtuneet teidän lokeroihin....mitä ne tekisi, kun viimeinen ope on lähtenyt ja päiväkoti on tyhjänä...



Varpaanpurija



Jokainen keksi omille leluilleen juttuja. Olin odottanut, että dinosaurusten sotkujutut olisivat inspiroineet hurjiin tempauksiin, mutta lelut tekivätkin lasten mielikuvissa aika kilttejä juttuja ;-). Kerroin, että teemme näistä vastaavat kuvat kuin dinosauruksistakin oli tehty. Pikku hiljaa "kielletty" jutut alkoivat vallata alaa, mutta lapset huolehtivat (toteutuskuviosta kuultuaan) voidaanko me tehdä näin...ja keksivät helposti vaihtoehtoja, miten ei tulisi niin paljon sotkua. Sainoin, että voimme tehdä vaikka mitä, kunhan siivoamme sotkut. Erityinen plussa oli, kun joukon jämptein ja "korrektein" lapsi keksi vaikka mitä juttuja, joita lelunsa tekisi: kaikki pelit tippuisi hyllyltä ja palat menisi ihan sekaisin...! Jes! ;-)

Kirjasin jutut ylös ja kehuin ideoista. Suunnittelimme yhdessä lavastusideoita, ainakin kun yksi auto ajaa lattiakaivosta viemäriin ja siellä on Turtlesien koti...katselimme jo verstaassa sopivia pahviputkia viemäreiksi (joissa auto mahtuu ajamaan) ja muutama lapsi lupasi oman Turtles-lelunsa kuvausrekvisiitaksi. Mietimme, mitä turtlesien kodissa on jne."

Mobiililaitteiden kanssa toiminta voidaan luoda sellaiseksi, että mobiililaitteista ei tule itsessään pedagogisia välineitä, vaan enemmän osa leikkiä ja aktiivista toimintaa. Kun mobiililaitteita on lasten saatavilla, heidän käytettävissään ja otettavissa leikkiin siltä tuntuessa mukaan (yhteisesti sovittujen sääntöjen mukaisesti), mobiililaitteiden käyttö alkaa muodostua luontevaksi osaksi heidän tekemisiään. Näemme, että lapsilla tulee olla oikeus myös omiin valintoihin ohjatun toiminnan ohella.

MINNA LAITINEN: Lomareissu Espanjaan

"Eli meidän ryhmä sai lentoliput Espanjaan. Koska eskarilaiset ovat vielä alaikäisiä, piti meidän ottaa huoltajat matkaan mukaan. Vanhempien ollessa töissä, isovanhemmat oli selkeä valinta.

Lento toteutettiin TVT-laitteiden avulla. Matkustajat pakattiin koneeseen (pakkaamista tosisaan riitti, koska isovanhempia tuli paikalle tosi paljon) asianmukaisen lähtöselvityksen jälkeen. Kun kaikki oli koneessa heijastettiin datatykillä paljeoveen lentokoneen nousu- ja laskeutumisvideo (YouTubesta aeroplane take off ja landing cockpit wiev). Laskeutumisen jälkeen paikallinen opas tuli kertomaan Power Pointille koottujen kuvien tukemana, mitä kaikkea lomakohteessa oli mahdollista tehdä. Tämän jälkeen matkustajat saivat lähteä vapaasti kiertelemään lomakohteeseen.

Toimintapisteet:

PURJEVENE SATAMA

- lapset ja isovanhemmat saivat tehdä yhdessä kaarnalaivoja vedellä täytettyyn pieneen altaaseen. Kaarnat ja mastotikut oltiin kerätty samalla viikolla metsäretken yhteydessä. Purjeina käytettiin sanomalehtiä.

HÄRKÄTAISTELU

- isohko tila sekä punaisia mattoja ja kankaita. Isovanhemmat oli pääsääntöisesti matadoreja ja lapset toimitti ansiokkaasti härkien virkaa.

KARAOKEBAARI

- Yhteislaulua sekä lapsille että isovanhemmille tuttujen kappaleiden tahdissa. Tässä pisteessä meillä oli tietokone ja datatykki käytössä. Lisäksi baarissa sai nauttia vanhempaintoimikunnan tarjoamaa mehua sekä keksejä.

RANTAPELIT

- ilmapalloja isohkossa tilassa ja niillä sai pelata haluamallaan tavalla. Lisäksi tilaan oli tehty tyynyistä ja kankaista ranta, jossa sai kahlailla ja köllötellä.

VESILIUKUMÄKI

- lapset istuivat pahvilaatikoissa ja isovanhemmat penkeillä. Datatykillä heijastettiin renkasvesiliukumäen laskuvideo paljeoveen. Todentuntua lisättiin "4D-efektin" avulla, eli liukuvahti suihkutteli lasten päälle suihkupullolla vettä :D. (todella koomisen näköistä, mutta lapset oli kyllä fiiliksissä!)

ONGINTA

- pienessä altaassa paperista leikattuja klemmarilla varustettuja kaloja, joita ongittiin magneettiongilla. Kaloissa oli kirjain ja niihin piti keksiä sekä kirjoittaa ko. kirjaimella alkava sana.

Täytyy sanoa, että oli kyllä riemukasta. Isovanhemmat oli täysillä mukana leikissä lapsista puhumattakaan. Aika meni siivillä ja reilu tunti ehdittiin nauttia espanjan lämmöstä. Sitten vaan jengi koneeseen ja takaisin Kaivoksen lentoasemalle!

Tässä tehtävässä TVT-laitteet, tietokoneet 2 kpl ja datatykit 2kpl, toimi oikeastaan leikkimaa- ilman osana. Varsinaisia mobiililaitteet ei käytetty, koska ne saapuu Vantaan toimintayksiköihin vasta marraskuussa, mutta esim. joku espanja-aiheinen tietovisahan olisi sopinut kuvioon erittäin hyvin.

Reissusta on tietenkin paljon kuvia, mutta en niitä viesti tänne internetin ihmeelliseen maailmaan laittaa, koska lähes kaikissa näkyä lapsosia."

Leikin ja leikillisen lähestymistavan myötä lapsille annetaan mahdollisuus omaksua mobiililaitteiden luonteva käyttö osana oppimista jo varhaisessa kasvun ja kehityksen vaiheessa. Yhteisen monipuolisen, luovan ja tuottavan toiminnan kautta tullaan ylipäättään tietoisiksi mobiililaitteista ja niiden laajoista käyttömahdollisuuksista sekä omaksutaan osallistavia toimintatapoja. Tällä rakennetaan hyvää mediakasvatuksellista perustaa osallisuuden ja jakamisen kulttuurille.

5. Kohti innostamisen ja jakamisen kulttuuria

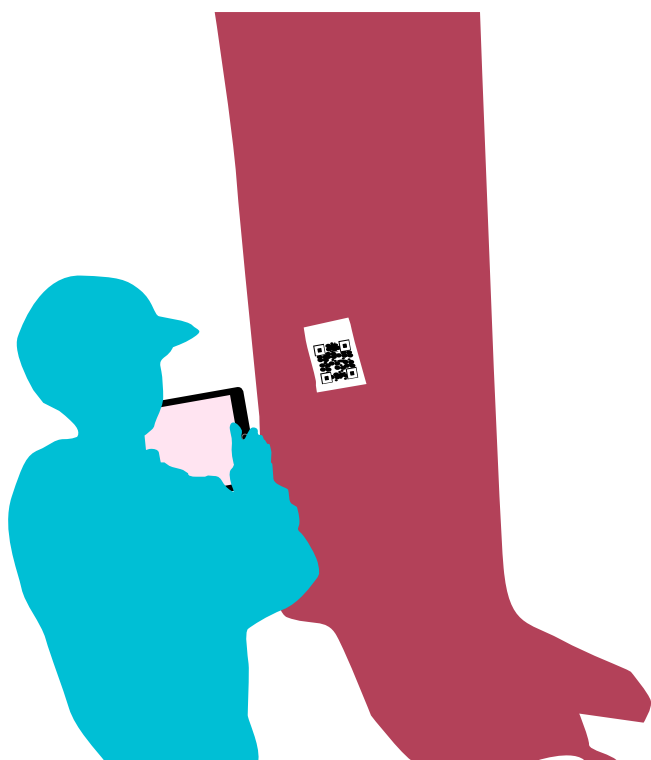
“Leikin mieluiten kuvittelemalla mitä kaikkea mobiilioppiminen voisi tulevaisuudessa olla.”

Kristiina Kumpulainen

Suomalaisten pedagogien mindsettiin kuuluu ammatillinen itsensä kehittämisen; omien tietojen ja taitojen päivittäminen. Hallittavia aihealueita on paljon ja kaiken tiedon etsiminen niiden alkuperäislähteistä ei ole monestikaan ajallisesti kannattavaa. Tähän ongelmaan monet opettajat ovat löytäneet apua käytäntöyhteisöistä.

Käytäntöyhteisöjä pitkään tutkinut Etienne Wenger⁸ (1998) määrittelee käytäntöyhteisöt ryhmiksi tai yhteisöiksi, joiden toiminta keskittyy yhteisiin intresseihin liittyvän osaamisen kehittämiseen ryhmän keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Ammattikasvattajien keskuudessa tämänlaista yhteisten intressien synnyttämä hyvien käytäntöjen jakoa tapahtuu paljon.

“Mobiilioppiminen tulee näkymään jatkossa entistä aktiivisempänä työssäni. Koen kuitenkin, että työyhteisöni kaipaa aiheesta pedagogista keskustelua. Moni kasvattaja vielä vastustaa kaikkea tv-työskentelyä, tietämättä kuitenkaan mitä vastustaa. Ennakkoluulot ja harhat estävät luontevaan mobiilioppimista. Pidän myös tärkeänä lasten vanhempien kanssa käytävää keskustelua ja tiedon jakamista mobiili- ja mediakasvatuksesta. Sen verran uudehkon asian parissa ollaan.”



8 Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press

Moni kurseille osallistunut kertoi olevansa työyhteisönsä ainoa asiasta innostunut. Mobiilioppiminen nähdään monessa suhteessa alueena, jonka mukaantulo on jostain toisesta asiasta pois lapsilta. Mutta kuten yksi osallistujista huomioi, on asioita tarkasteltava myös lasten näkökulmasta:

“Laitteiden käyttö on tätä päivää eikä sitä voi jättää päiväkodin toiminnasta pois. Leikkisyys laitteiden kanssa säilyy, kun asioita katsoo lapsen näkökulmasta. Suunnittelu- vaiheessa täytyy ottaa huomioon erilaiset toteutustavat joka tapauksessa ja nyt siihen lisätään mobiililaitteiden käyttö. Tämä on uutta, ja siksi se on eritoten pidettävä mielessä. Laitteiden vähäinen määrä (kunhan niitä on) ei haittaa, koska monia asioita tehdään pienryhmissä ja vuorotellen.

Työyhteisössä on käytävä keskustelua laitteiden käytöstä ja sen jälkeen myös vanhempien kanssa. Miten ja miksi ovat tärkeitä kysymyksiä. Paljon mielenkiintoista on edessä.”

Tukea omalle kehitystyölle voi saada monelta suunnalta ja erilaisissa paikoissa toimivista yhteisöistä. Esimerkiksi verkossa toimivien käytäntöyhteisöjen kautta pääsee omasta sijainnistaan riippumatta helposti käsiksi yhteisön valmiiksi prosessoituun hyväksi koettuun tietoon. Suomalaisten opettajien muodostamia käytäntöyhteisöjä löytyy esimerkiksi sosiaalisen median palveluista. Yhteisöön liittyminen ei vaadi aktiivista osallistumista; jokainen voi itse päättää minkälaisen roolin ottaa. Toisten kokemuksista voi poimia itselleen hyödyllisiä käytäntöjä, jakaa toisille mielekkäitä käytäntöjä tai aloittaa keskustelun jostain itseä askarruttavasta aiheesta.



Saitko mustä kuvan?

“Omassa työyhteisössäni aion ehdottomasti toimia mobiilioppimisen puolesta- tapuhujana ja lipunkantajana, ja omalla panoksellani pyrkiä vaikuttamaan siihen, että saisimme esimerkiksi tabletteja lapsiryhmän käyttöön lähitulevaisuudessa sekä hyödyntäisimme entistä enemmän ja innovatiivisemmin niitä laitteita, joita meillä jo on.”

Lapsen motivoitumista mobiilioppimiseen ei kannata pitää itsestäänselvyytenä. Lapsetkin tarvitsevat yhteisön tukea ja innostamista. Koulutuksiin osallistuneiden varhaiskasvattajien mukaan lasten näkökulmasta arvokasta on pyrkiä pitkäjänteiseen työskentelyyn hetkelisen kivan sijaan. Mobiilioppimiseen kuuluu asioiden tallentaminen, muistiin laittaminen, jolloin lasten kanssa aloitettua juttua voi jatkaa seuraavana päivänä tai seuraavalla viikolla. Mobiililaitteet ovat lasten kanssa työskentelyssä parhaimmillaan toimintaa tukevassa ja rikastavassa, ei sitä ohjaavassa roolissa.

**“Minkä pienenä oppii,
sen isona taitaa”**
suomalainen sananlasku

Lopuksi tiivistämme, miksi haluamme kehittää mobiilioppimista varhaiskasvatuksessa osana leikkiä. Leikki on pitkään ollut keskeisessä asemassa suomalaisessa varhaiskasvatuskulttuurissa ja sen toivoisi olevan sitä myös tulevaisuudessa. Leikki ja mielikuvittelu ovat lapsen omaehtoisia toiminnallisia keinoja kasvaa osaksi yhteisöjä ja näiden kulttuureja. Jos meidän aikuisten tulisi opettaa lapsille kaikki se minkä he leikissä ja leikkimällä oppivat, tämä olisi mahdoton tehtävä.



Mobiilioppiminen ja leikkivä lapsi -ajattelun tärkeimmät näkökulmat:

- tullaan tietoisiksi laitteista ja niiden laajoista käyttömahdollisuuksista jo varhaiskasvatusiässä,
- totutaan osallistaviin toimintatapoihin (osallisuuden kulttuuri ja jakaminen),
- omaksutaan mobiililaitteiden luonteva ja luova käyttö osana leikillistä oppimista,
- ymmärretään fyysisen ympäristön, ohjauksen ja välineiden vaikuttavan leikkiin,
- ollaan matkalla kohti aktiivista tiedon tuottamista,
- harjoitellaan opitun ja havaitun näkyväksi tekemistä, oman ja yhteisön oppimisen ja kehittymisen havainnointia, sekä
- opitaan hyödyntämään ja dokumentoimaan autenttisia tilanteita.