

Jumppaa mielikuvitusta

Imagination Gym opettaa lapselle rakentavaa luovuutta: ajattelutaitoja, rentoutumista ja keskittymistä.

Skotlantilainen **Rosaleen Durkin** työskenteli parikymmentä vuotta sitten opettajana kouluissa ja psykiatrisella klinikalla. Hän kohtasi lapsia, joille oppiminen ja keskittyminen oli vaikeaa. Durkin huomasi, että monilla heistä oli erittäin hyvä mielikuvitus, mutta he eivät osanneet hyödyntää sitä järkevään toimintaan. Mielikuvitus jylläsi hallitsemattomana heidän aivoissaan.

Durkinilla oli myös oppilaita, joilla oli vaikeuksia päästä sisään omaan mielikuvitukseensa. He hoitivat yleensä koulutehtävänsä hyvin, mutta olivat liian varautuneita käyttääkseen mielikuvitustaan. Mielikuvitukseen sukeltaminen saattoi pelottaa heitä.

Durkin halusi luoda opetusohjelman, joka auttaisi sekä ”liian” luovia että varautuneita lapsia käyttämään luovuuttaan rakentavasti. Hän kehitti mielikuvitusjumpan, *Imagination Gymin*, jossa opitaan ajattelutaitoja, rentoutumista ja keskittymistä.

Hyvän oppimisen perusta

Durkinin mielestä mielikuvituksen vahvistaminen on nyt entistä tärkeämpää ensinnäkin median vuoksi.

– Monet lapset viettävät aivan liian paljon aikaa television ja pelikonsolien ääressä. Se ei ole hyväksi heidän mielikuvitukselleen. Tietokonepelit ja media eivät kehitä lapsen omaa mielikuvitusta, Durkin väittää.

Imagination Gym koostuu erilaista satulevyistä ja tehtäväkirjasta, jotka herättelevät lapsen ajattelu-

Lapsi tarvitsee vapaata, leikin ja mielikuvituksen aikaa.

taitoja. Mielikuvitusjumpan periaatteisiin kuuluu, että lapsi saa päättää itse, haluaako ylipäättään tehdä tehtäviä ja minkä tehtävän valitsee. Lapsen ei myöskään tarvitse näyttää tehtäväkirjaansa aikuisille, ellei hän halua. Lapsi tekee tehtäviä itselleen, ei aikuisia varten.

Puolet tehtävistä on suunnattu oikealle ja puolet vasemmalle aivopuoliskolle. Vasen aivopuolisko paneutuu tosiasioihin, yksityiskohtiin, loogisiin kokonaisuuksiin ja kielellisiin tarkkuuksiin. Se käsittelee asioita yksi kerrallaan, peräkkäin, loogisesti ja rationaalisesti. Jos lapsen vasen aivopuolisko on vahvempi, hänellä on yleensä hyvä kielioppitaju ja hän muistaa monimutkaisiakin ohjeita ja liike- tai tehtäväsarjoja.

Jos oikea aivopuolisko on hallitseva, lapselle on tyyppillistä suurten kokonaisuuksien näkeminen. Lapsi oppii yleensä parhaiten tekemisen sekä mieli- ja vertauskuvien kautta. Hän ajattelee hyvin tunnevaltaisesti.

Mielikuvitusjumpassa harjoitellaan oikean ja vaseman aivopuoliskon yhteistyötä, joka on hyvän oppimisen perusta. Durkin kertoo, että kun hän kehottaa lapsia valitsemaan kirjastaan minkä tahansa tehtävän, vilkkaat ja kekseliäät tarttuvat lähes poikkeuksetta oikeaa aivopuoliskoa kehittäväan tehtävään. Harkitsevaiset lapset puolestaan ryhtyvät täyttämään kirjaa järjestyksessä alkaen ensimmäisestä sivusta.

Rosaleen Durkin on saanut menetelmälleen myös tutkijoiden tuen. Hänen omaksikin yllätyksekseen ohjelman satulevyjen on todettu vaikuttavan myös lasten nukahtamispulmiin.

Pitääkö mielikuvitusta treenata?

Suomessakin on alettu hiljalleen herätä luovuuden tarkeyteen. Luovuus ei ole enää hömppää, boheemia eikä taiteilijasielujen juttu. Tulevaisuudessa pärjäävät kekseliäät ihmiset, jotka osaavat hahmottaa kokonaisuuksia, ratkaista ongelmia ja yhdistellä asioita uudella, luovalla tavalla.

>>



ÄIDIT HERKISTELIVÄT NETISSÄ

"Olimme sopineet tekevämme vohveleita ja valmistin taikinan valmiiksi jääkaappiin turpoa-

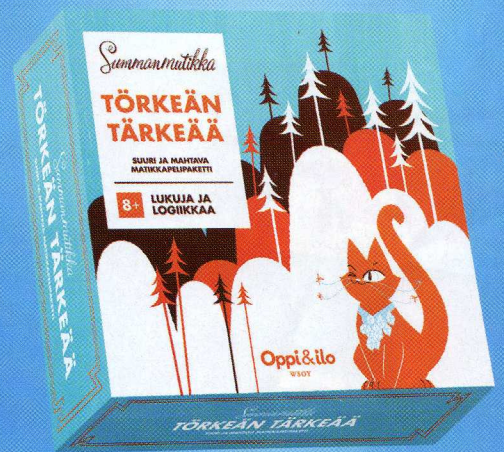
maan. Meidän isi ajatteli yllättää minut paistamalla vohvelit valmiiksi sillä välin, kun otin päivätorkut. Onneksi heräsin yllätyksen alkuvaiheessa ja unentokkurassa tajusin, että isäntä käytti vohveleiden paistamiseen pöytägrilliä..."



SUMMANMUTIKAN PELIPAKETIT OVAT SAAPUNEET



Näissä vauhdikkaissa lautapeleissä seikkaillaan Yrre-oravan kotikulmilla Summanmutikassa: kalareissulla, kasvihuoneessa, käpyvaraston onkaloissa ja Mummon talossa. Tunnistetaan numeroita ja temppuillaan yhteen-, vähennys- ja kertolaskujen maailmassa. 4 erilaista kiehtovaa pelilautaa ja käpymerkkejä! Ikä 6+.



Tämän paketin jännittävässä lautapeleissä seikkaillaan Taikakissan matkassa Summanmutikassa, vuoristoradalla, Janssonin kiusauskaupassa ja kurkataan Yrren mahaan. Pelailen ja noppailen opitaan ja kerrataan matematiikkaa ja kehitetään loogista ajattelua. 4 erilaista kiehtovaa pelilautaa, kysymyskortteja ja timanttiset pelimerkit! Ikä 8+.

Oppi&ilo

WSOY

Tuotteiden Taika-avaimella saat lisää tekemistä verkossa. Tuotesarjaa myyvät mm. hyvin varustetut kirjakaupat ja www.oppijailo.fi

Kun varhaiskasvatuksen konsultti, koulutuspäällikkö **Kirsi Nivalainen** kuuli ensimmäisen kerran mielikuvitusjumpasta, hän mietti hymähdellen, pitääkö lapsen mielikuvitustakin muka treenata. Kun hän tutustui menetelmään paremmin, innostus heräsi ja hän päätti tuoda menetelmän Suomeen.

– Ohjelma valjastaa mielikuvituksen oppimisen ja kehittämisen palvelukseen. Se auttaa erityisesti lapsia, joilla on ehkä liiankin villi mielikuvitus. Valitettavasti kovin hurjalla mielikuvituksella ei oikein pärjää peruskoulussa.

– Suomalainen koulumaailma on melko suorituskeskeinen. Hyvät Pisa-tulokset on saatu tunnetaitojen ja luovien aineiden kustannuksella. Varhaiskasvatuksessa ja kouluissa tuntuu olevan hyvin vahva käsitys siitä, mikä on normaalia ja miten oppimisen pitää sujua.

Lapsi, joka tarvitsee paljon aikuista ja on vaikeasti hallittava, koetaan helposti ongelmaksi, vaikka haasteet liittyvät selvästi lapsen ikäkauteen ja temperamenttiin.

– Temperamentista ja vilkkaasta mielikuvituksesta tehdään usein ongelma sen sijaan, että lapselle opetettaisiin, miten hän voi oppia pärjäämään oman temperamenttinsa kanssa. ■■

Lisätietoja:

www.imaginationgym.com
kirsi.nivalainen@vitadom.fi

3 vinkkiä luovuuden kutitteluun

1 Piirrospäiväkirja. Osta lapselle oma vihko ja kannusta häntä pitämään piirrospäiväkirjaa. Täytä vaikka omaa vastaavaa vihkoasi vieressä. Lapsi voi halutessaan kertoa, mitä kuvassa tapahtuu. Jos hän ei osaa vielä kirjoittaa, aikuinen voi lisätä kuvan alle päivämäärän ja kuvatekstin.

2 ”Mitä teenkin, älä hymyile” -leikki. Yksi henkilö valitaan naurattajaksi. Kaikki yrittävät pitää pokkaa huolimatta irvistyksistä, oudoista äänistä ja eleistä, joita naurattaja parhaansa mukaan antaa keksiä. Joka ensimmäisenä repeää, joutuu vuorolleen naurattajaksi.

3 Minimaailmat. Eskari-ikää lähestyvä lapsi rakastaa omien pienten maailmojen luomista. Mitä pienempi yksityiskohtia leikkiin väkerretään, sen parempi. Minimaailmoja voi luoda legoista, palikoista tai mistä tahansa. Myös ulkona voi rakentaa luonnon aineksista esimerkiksi keijuille kodin tai tontuille huvipuiston.

MARIKKA BERGMAN



Saatavana tavarataloista ja hyvinvarustetuista lastenvaatelikkeistä.