

Esiopetusprojekti

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (2000) mukaan esiopetuksen eräänä keskeisenä tehtävänä on tukea lapsen sosiaalista kehitystä. Tämä edellyttää konkreettisia toimintamalleja lasten sosiaalisten taitojen kehittämiseksi, esiopetuksessa työskentelevän henkilöstön pedagogista ohjausta sekä tiivistä yhteistyötä vanhempien kanssa. Silloin kun lapsella on kehityksellisiä riskitekijöitä - esimerkiksi kielellisen kehityksen viivettä, varhaista ylivilkkautta tai vuorovaikutustaitojen puutteita - esiopetuksessa on tärkeä puuttua ennakoivasti ongelmiin ja vahvistaa ns. suojaavia tekijöitä.

Mukava-hankkeen esiopetusprojektissa muodostettiin neljä esiopettajien ryhmää, jotka saivat työhönsä liittyvää työnohjausta (21 esiopettajaa Jyvässeudulla, Kuopiossa ja Sipoossa). Työnohjausistunnoissa käsiteltiin lasten kanssa työskentelyyn liittyviä ongelmatilanteita, niissä tarvittavia menetelmiä ja sosioemotionaalista kasvua tukevia työtapoja. Työnohjauksessa esiopettajilla oli mahdollisuus työmenetelmien kehittämiseen, vertaistukeen sekä yhteiseen oppimisprosessiin. Lisäksi Jyvässeudun esiopettajat osallistuivat Internetissä verkkokeskusteluun ja saivat sen kautta tukea työhönsä.

Esiopetusryhmille hankittiin lapsen sosioemotionaalista kehitystä ja luonnollista leikkiä tukevat Playin´ Story –materiaalipaketit (CD-rom-levy, kirjoja, opettajan ohjevihko). Tämän materiaalin käyttöä kokeiltiin esiopetusryhmissä ja myös muutamien kokeilukoulujen alkuopetusluokilla.

Lisäksi yhteistyössä Jyväskylän yliopiston lapsitutkimuskeskuksessa toimivan preventiivisen luki-kuntoutusryhmän kanssa toteutettiin interventioita, joilla pyrittiin auttamaan sellaisia esi- ja alkuopetuksessa olevia lapsia, joilla on oppimisvaikeuksia. Varhaisen puuttumisen keinoin tuettiin oppimisvaikeuksien voittamista ja koulun aloitusvaihetta.

Lukemaan oppimiseen on professori Heikki Lyytisen ohjauksessa kehitetty tietokonepeli, joka soveltuu erityisesti esikouluikäisille ja ensimmäisen luokan oppilaille koulun aloitusvaiheessa. Tietokoneohjelma opettaa pelinomaisin keinoin kirjain-äännevastaavuuksia ja lukemista ja sitä voidaan käyttää lukikuntoutusvälineenä. Peli harjoittaa tehokkaasti lukemisen ytimessä olevaa kirjoituksen ja puhutun kielen välistä koodausta. Tietotekniikka mahdollistaa useita toistokertoja ja pelilliset elementit kannustavat lasta yrittämään ja oppimaan. Opittuaan hallitsemaan tietokonepelin harjoittaman taidon lapsi pystyy lukemaan sanoja riippumatta siitä, onko hänellä vielä tietoa edes sanan merkityksestä. Suomen kielen säännöllinen ortografia sopii tämänkaltaiseen harjoitukseen helposti, toisin kuin epäsäännölliset kielet, kuten englanti.

Interventioita toteutettiin tietokonepelin avulla Jyväskylässä Ristonmaan päiväkodin ja Kuopiossa Männistön koulun esikouluryhmissä, joista lapset siirtyivät kokeilukouluihin ensimmäiselle luokalle. Lisäksi pelin käyttöä testattiin Keljon koulun ensimmäisellä luokalla Jyväskylässä. Kokeilun vaikutusta seurattiin ja tutkittiin integroituneena eheytyneen koulupäivän tarjoamiin mahdollisuuksiin. Samalla seurattiin sitä, millaisia yhteyksiä lasten oppimisvaikeuksien voittamisella on sosioemotionaaliseen käyttäytymiseen ja ryhmän toverisuhteisiin.

Johanna Klaavuniemen (2005) pro gradu-tutkimuksessa tarkasteltiin tietokoneavusteisen opetuksen vaikutusta lasten lukemisvalmiuksien kehittymiseen. Tutkimuksessa selvitettiin, miten 5 – 6-vuotiaiden lasten itsenäinen tietokonepelin pelaaminen vaikutti lukemisvalmiuksien kehittymiseen. Keskeisinä asioina olivat lyhytkestoisen ja itsenäisen harjoittelun vaikutukset lukivaikeuden ennaltaehkäisemiseen. Interventiojakson aikana lapset pelasivat tietokonepeliä keskimäärin 91 minuuttia. Pelissä lapsi valitsi kuulemaansa puheärsykettä vastaavan kirjoitetun ärsyksen tunnistaen ensin äänne-kirjain yhteyksiä ja edeten sana- ja epäsanatasoisiin tunnistuksiin.

Tulosten mukaan äännekirjainvastaavuus, kirjainäänteiden tuottaminen sekä kuultujen tavujen ja äänneiden tunnistaminen ja tuottaminen kehittivät merkittävästi interventiojaksolla. Tulosten perusteella voidaan olettaa, että itsenäinen tietokonepelin pelaaminen lisää lasten lukemisvalmiuksien tasoa ja kaventaa niiden eroja ennen koulunkäynnin alkamista.

Anne Alanko ja Mervi Nevalainen (2004) tutkivat tietokoneohjelman tuloksellisuutta ensiluokkalaisten lukikuntoutusvälineenä. Pelin vaikuttavuutta tutkittiin vertaamalla sekä pelailuun että kouluopetukseen osallistuneita lukutaidottomia ensiluokkalaista ainoastaan kouluopetusta saaneisiin lapsiin. Oppilaat pelasivat interventiojakson aikana peliä noin neljä tuntia.

Tietokonepeliä käyttäneet lapset kehittivät tutkimusjakson aikana kontrollilapsia selvästi paremmin kirjainten nimeämisessä ja kirjain-äännevastaavuuksissa. Intervention vaikutus näytti kohdistuvan erityisesti kullekin lapselle ajankohtaisiin, työn alla oleviin taitoihin. Tulosten valossa voidaan olettaa, että kirjain-äännevastaavuuksien ja lukemisen intensiivinen tietokonepohjainen harjoittelu on Suomen kaltaisessa säännöllisessä ortografiassa toimiva keino ehkäistä ja kuntouttaa lukivaikeuksia.

Tulevaisuudessa preventiivisiä ja opettavia tietokonepelejä pyritään siirtämään verkkoon. Verkkokäyttöisenä peli on helposti saatavilla ja verkon kautta voidaan toteuttaa jopa yksilöllisiä harjoitusohjelmia. Tämä mahdollistaa oppimistulosten tarkan seurannan.

Ehetytyn koulupäivän rakenteessa (katso kokonaiskoulupäiväprojekti) on mahdollista hyödyntää oppilaiden koulussa viettämää aikaa preventiivisiin interventioihin. Kun tällainen leikinomainen toiminta tapahtuu joustavasti osana koulupäivän kokonaisuutta, esimerkiksi oppituntien ja harrastusten välissä, se ei leimaa oppilasta perinteisen erityisopetuksen tavoin.

Tehokas lasten varhaisiin ongelmiin puuttuminen ja preventiivinen kuntoutus edellyttää esiopetuksen ja alkuopetuksen tiivistä yhteistyötä. Ehetytyn koulupäivän rakenteessa varhaiselle kuntoutukselle tarjoutuu aivan uusia mahdollisuuksia, joita voidaan hyödyntää sekä lapsen sosioemotionaalisen kouluvalmiuden tukemisessa että oppimisvaikeuksien voittamisessa.

Lähteitä:

Adenius-Jokivuori, M. (2001) Esi- ja alkuopetusluokkien oppilaiden oppimisvaikeuksiin liittyvän erityisen tuen tarpeen kartoitus. Jyväskylän yliopisto. Lapsitutkimuskeskus.

Alanko, A. & Nevalainen, M. (2004) Lukemispeli ensiluokkalaisten kouluopetuksen tukena. Jyväskylän yliopisto. Psykologian laitos. Pro gradu –tutkielma.

Klaavuniemi, J. (2005) Lukemisvaikeuksien kehittyminen 5 – 6 –vuotiailla lapsilla itsenäisen tietokonepohjaisen harjoittelun avulla. Jyväskylän yliopisto. Psykologian laitos. Pro gradu –tutkielma.

*Syrjälä, P. & Lyytinen, H. (2004) Tietokonepelin käyttö lukemaan oppimisen tukena esi- ja alkuopetuksessa. Teoksessa L. Launonen & L. Pulkkinen (toim.), *Koulu kasvuyhteisönä. Kohti uutta toimintakulttuuria* (s. 122 - 130). Jyväskylä: PS-kustannus.*