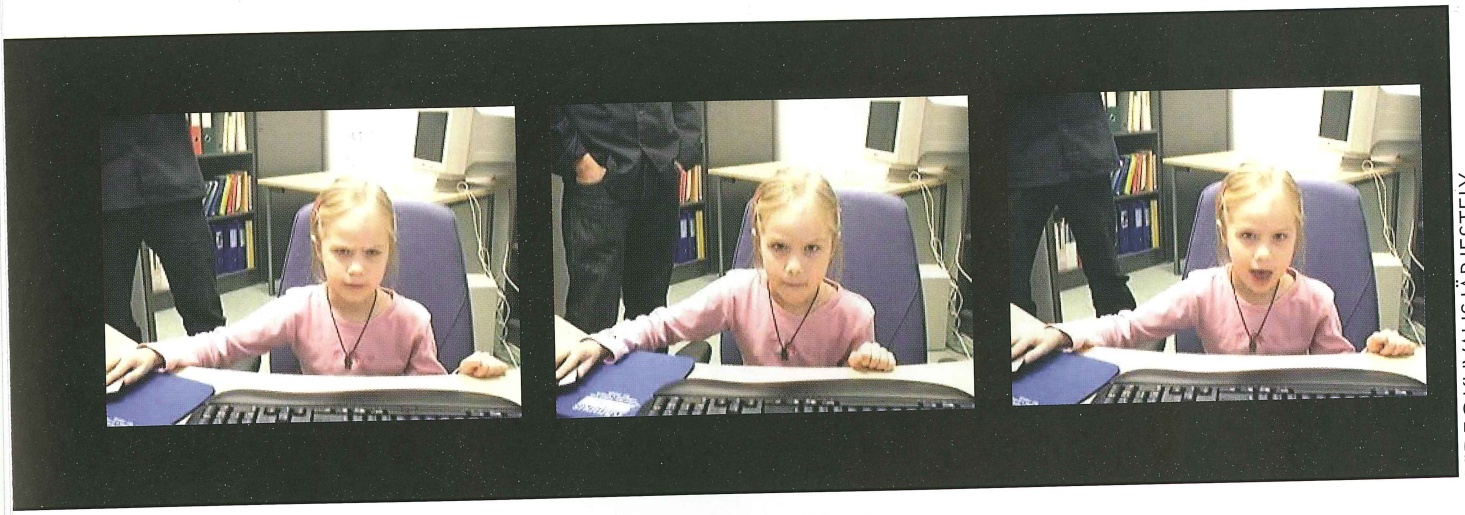
PELATEN LUKEMAAN



VIDEOKUVAUSJÄRJESTELY TUOMO HOKKANEN

Janna pelaa ja video kuvaa hänen elämyksiään lukemaanoppimispelin tiimellyksessä.

Janna istuu hievahtamatta tietokoneen edessä uppoutuneena nappaamaan äänteitä vastaavia kirjaimia kiinni hiiren avulla. Hän pelaa lukemaanoppimispeliä. Innostus on valtava ja tyttö edistyy huikeaa vauhtia.

Suurin osa suomalaislapsista oppii lukutaidon perusteet ensimmäisen luokan jouluun mennessä. Lukihäiriöisellä lukemisen oppiminen vaatii kuitenkin enemmän aikaa. Mitä aiemmin häiriö voitetaan, sitä vähemmän se ehtii kalvaa itsetuntoa ja vaikeuttaa muissa lukuaineissa menestymistä. Kehitysneuropsykologian professori **Heikki Lyytisen** tutkimusryhmä on kehittämässä Lukevax-pelisarjaa juuri näiden lasten avuksi.

Kiitos Agricola

Tutkimuksessa käytetyssä pelissä opetellaan aluksi vain äänteen ja kirjaimen yhteyttä, jolloin sanojen arvaaminen jää pois. Housuista ei tule pöksyjä eikä setelistä dollaria, kuten Jannan kuvaapisessa. Suomen kieli on kiitollinen opeteltava. Kirjoitettu kieli noudattaa äänneasua ja omia äänteitä on kielessämme vain 23. Esimerkiksi englannin kielessä pitää hahmottaa keskimäärin neljän kirjaimen sarja ennen kuin voi muodostaa äänneasua sanasta.

Ohjelman avulla osaaminen voidaan sijoittaa jatkumolle eli harjoitus voidaan aloittaa aina juuri sopivalta tasolta. Peli ei vertaa taitoja kehenkään toiseen kuten koulussa väkisinkin tapahtuu. Lapsi malttaa altistaa itsensä huomaamattaan tuntikausiksi tärkeän asian oppimiselle.

–Tässä on sen ilmeinen mahdollisuus. Aloitimme empiiriset kokeilut hyvin yksinkertaisella pelillä, mutta lapset innostuivat siitä, kertoo professori Lyytinen. Alustavien tulosten mukaan kaikki oppivat jotain ja monet edistyivät kohtalaisen hyvin. Eteneminen on silminnähtävää myös niiden keskuudessa, joille oppiminen on vaikeinta. Niiden joukko, joille jää ensiluokan syksyn lukemaan opettelusta ikäviä muistikuvia, jää pienemmäksi.

Lukihäiriö vaatii harjoitusta

Koneen verraton etu on siinä, että se toistaa harjoituksia kyllästymättä.

–Ihminen kun helposti antaa tahtomattaankin kielteistä palautetta hitaalle oppijalle, professori Lyytinen sanoo. Kone rimpauttaa iloisen tilu-lilu-lein jokaisesta onnistumisesta ja palaa tarvittaessa irvistelemättä edellisiin harjoituksiin. Kun harjoitukset johtavat riittävän usein onnistumiseen, innostus säilyy. Pelin avulla luodaan oppimisympäristö, jossa oppija saa paljon positiivisia kokemuksia eikä innostus pääse laantumaan vastoinkäymisistä.

Tietokonepelin lumo

Lukihäiriö huomataan usein liian myöhään, vasta kun vahinko on jo tapahtunut. Lapsi kerää jatkuvasti monia epäonnistumisen kokemuksia lukemisestaan ja kokee itsensä usein huonoksi oppijaksi. Pahimmassa tapauksessa koko koulu-ura uhkaa muodostua epämieluisaksi. Koulun tukiopetusresurssit eivät välttämättä riitä lukihäiriöiselle.

–Ydinongelma on siinä, että lukivaikeudet ovat usein hyvinkin sitkeitä. Taitoa pitää harjoittaa, joskus hyvinkin pitkäjänteisesti, mutta Lukevax-pelin avulla se voi tapahtua lapselle mieluisassa muodossa, tiivistää professori Heikki Lyytinen.

JAANA LAAKKONEN