

15.09.2023

Etnologin sukellus monitieteisen tutkimustiimin jäseneksi

Nina Väkeväisen blogiteksti syyskuulta 2023.



Nina Väkeväinen syyskuussa 2023

Nina Väkeväinen työskentelee väitöskirjatutkijana Historian ja etnologian laitoksella.

Loppuvuodesta 2019 sähköpostiini saapui Jyväskylän yliopiston rekrytointipalveluiden ilmoitus avoimesta työpaikasta, jossa Soveltavan kielentutkimuksen keskuksen [AllRead: Digitaalinen oppimisympäristö GraphoLearn lukutaidon kehitystä tukemassa](#) -hankkeeseen etsittiin

projektitutkijaa. Kuten hankkeen nimestä voi päätellä, hankkeessa kehitettiin digitaalista oppimispeliä alkuopetuksessa olevien lasten lukemaan oppimisen tueksi. Ilmoituksessa projektitutkijan työnkuvaan mainittiin kuuluvan muun muassa tutkimukseen osallistuvien koululuokkien rekrytointi sekä tutkimusaineistojen keruuseen ja analysointiin liittyvät tehtävät. Vaikka työ vaikutti mielenkiintoiselta, muistan mielessäni kyteneen epäilyksen. Mahtaisiko minulla – vastavalmistuneella etnologilla – olla valmiuksia toimia projektitutkijana hankkeessa, jossa tutkittaisiin pelin vaikutusta lukutaidon kehittymiseen ja vieläpä määrällisin metodein? Koska aiempi määräaikainen pestini Historian ja etnologian laitoksen tutkimusavustajana oli pian päättymässä, päätin kuitenkin kokeilla onneani ja lähettää hakemuksen.

Tammikuussa 2020 sain kutsun työhaastatteluun, jonne kävelin mieli täynnä kauhukuvia jäykästä keskustelutilanteesta, jossa nopeasti todettaisiin, etten olisi sopiva henkilö tehtävään. Pelkoni osoittautui kuitenkin turhaksi, sillä nelihenkinen tutkimustiimi otti minut vastaan lämpimästi. Omaan osaamiseeni ja mahdolliseen työsuhteeseen liittyvien asiakysymysten lisäksi haastattelussa päädyttiin keskustelemaan muun muassa koirien hienoudesta sekä Coca-Colan ja Pepsin eroavaisuuksista. Sen lisäksi että ryhmä vaikutti rennolta, minulle konkretisoitui, että professori **Ulla Richardsonin** johtamassa projektissa ahkeroi oikea monitieteinen supertiimi. Teknologiavälitteiseen kielen oppimiseen ja opettamiseen, lukemaan oppimiseen ja dysleksiaan perehtyneen Ullan lisäksi tiimissä työskentelivät lingvistiikan ja kielenkehityksen parissa pitkän tutkimusuran tehnyt tutkimuskoordinaattori **Lea Nieminen**, sovellussuunnittelija **Mika Halttunen** sekä graafikko **Linda Aoi**. Aiemman projektitutkijan siirryttyä muihin tehtäviin tiimiin etsittiin nyt uutta viidettä jäsentä. Muutama tunti haastattelun jälkeen sain kuulla, että tuo viides jäsen olisin minä. Tästä alkoikin 2,5 vuotta kestänyt seikkailuni monitieteisessä tutkimustiimissä.

Vuosina 2017–2022 Jyväskylän yliopistossa käynnissä ollut AllRead-hanke oli osa [Fondation Botnarin](#) rahoittamaa yhteistyötä, jossa tutkimusta tehtiin Suomessa ja Sveitsissä. Kansainvälisen yhteistoiminnan tarkoituksena oli rakentaa alun perin Jyväskylän

yliopiston ja Niilo Mäki Instituutin kehittämästä [GraphoLearn](#) -oppimispelistä entistä pelillisempi, motivoivampi ja enemmän eritasoisten oppijoiden tarpeisiin mukautuva tukiväline sekä luoda samalla uudet suomen-, englannin- ja sveitsinsaksankieliset peliversiot. Maailmanlaajuisesti lukutaidon oppimisen tukena menestynyt GraphoLearn on tullut Suomessa aiemmin tunnetuksi myös nimellä Ekapeli.

Mutta mitä hankkeessa oikein tehtiin ja riittivätkö etnologin valmiudet työskentelyyn tyystin vierailta vesillä? Nyt jälkikäteen voin todeta, että vaikka tilastollisten menetelmien, pelisuunnittelun ja lukemaan oppimisen teorioiden paremmasta tuntemisesta olisi varmasti ollut hyötyä, monissa hankkeen vaiheissa projektitutkijan tärkein valtti olivat niin sanotut yleishyödylliset tutkijantaidot. Näitä olivat esimerkiksi aineistonhallintaan ja tutkimusetiikkaan liittyvien käytänteiden tunteminen, eri muodoissa tapahtuva viestiminen ja ennen kaikkea kyky ottaa selvää erilaisista asioista.

Aloittaessani työt helmikuussa 2020 projektissa elettiin vaihetta, jossa uutta suomenkielistä peliversiota oli jo kehitetty muutaman vuoden ajan. Ensimmäisinä työpäivinäni sainkin tutustua visuaalisesti näyttävään peliin, jossa pelaaja pääsee luomaan itselleen oman pelihahmon ja tekemään erilaisia lukutaitoa edistäviä harjoituksia Professori Pörröpään johdattamana. Koska hankkeen nimenomaisena tarkoituksena oli tutkimukseen perustuvan tukivälineen luominen, oli seuraava askel pelin toimivuuden testaaminen oikeilla käyttäjillä. Näin ollen tiimissä ryhdyttiinkin suunnittelemaan tulevalle syksylle ensimmäistä 1–2-luokilla toteutettavaa tutkimusjaksoa, jossa osa luokista pelaisi peliä 15–20 minuuttia koulupäiviensä aikana ja osa toimisi pelaamattomina kontrolliryhminä.



Pelin ytimenä on auttaa oppijaa hahmottamaan, miten kirjoitetun kielen yksiköt yhdistyvät puhutun kielen yksiköihin ja kuinka kirjoitettu kieli toimii merkitysten välittäjänä. Uudessa peliversiossa on panostettu yhä enemmän oppimissisällön mukautuvuuteen siten, että harjoitukset kattavat fonologisen tietoisuuden, lukemisen ja kirjoittamisen perusteet sekä lukusujuvuuden ja luetunymmärtämisen alueet. Peliin kuuluvat myös integroidut arviointitehtävät, joiden avulla pelaaja ohjautuu juuri omaa taitotasoaan vastaaviin harjoituksiin.

Kuten työpaikkailmoituksessa oli luvattu, minun tehtäväni oli luokkien rekrytointi mukaan tutkimukseen, jota luonnollisesti edelsi paikkakuntakohtaisten tutkimuslupien hakeminen sekä sopivien koulujen löytäminen. Haastetta prosessiin toi kuitenkin keväällä 2020 levinnyt koronapandemia, jonka mukanaan tuomat turvallisuussäädökset piti huomioida tulevan aineistonkeruun suunnittelussa. Oma operaationsa oli myös luokkien saaminen mukaan tutkimukseen, sillä tiiviiden opetussuunnitelmien ja kiireen kuormittamina opettajat suhtautuivat toisinaan pelitutkimuksen kaltaisiin ylimääräisiin projekteihin kriittisesti. Rekrytointien aikana työpäiväni koostuivatkin lukuisista puhelinsoihista sekä sähköpostien lähettämisestä.

Koronan tuottamista poikkeusoloista huolimatta pääsimme testauttamaan peliä keski-suomalaisissa kouluissa peräti kahtena lukuvuonna. Tutkimusinterventioiden aikana myös tiimimme yhteispeli tuli testatuksi kenttäoloissa, sillä lähes puolivuotisilla tutkimusjaksoilla sekä pelaavien luokkien että verrokkiryhmien taitotaso arvioitiin jakson alussa, keskellä ja lopussa. Sen lisäksi, että tämä edellytti usein aamuvuorohuoneella tapahtuneita ajomatkoja eri puolille Keski-Suomea, tuli noin 60 tablettitietokoneesta ja kuulokkeista koostuva testauslaitteisto desinfioida ja virittää käyttövalmiiksi jokaista arviointikäyntiä varten. Useampi käsipari oli tarpeen myös varsinaisissa arviointitilanteissa, joissa oppilaiden ohjeistamisen lisäksi jokainen laite piti käynnistää, yhdistää verkkoon ja sulkea niin, että tutkimusdata siirtyisi käyttöömmme suojatulle palvelimelle. Kuten kuvitella saattaa, näillä kenttätyömatkoillamme sattui ja tapahtui. Toisinaan haasteita tuottivat koulujen häilyvät wifi-yhteydet, joskus taas iltapäivätuntien aiheuttama levottomuus tai luokkatilassa hankalaan paikkaan asetettu rumpusetti, johon eräskin tiimiläisistä kompastui. Kaikesta huolimatta arvioinnit saatiin onnistuneesti tehtyä ja tiimimme työskentely luokissa kehittyi suorastaan sulavaksi.

Edellä kuvattujen tutkimusinterventioiden ohessa hankkeen arki rullasi pelin kehitystyön parissa, jota pelaamisjaksoilta saatu pelidata ja arviointien tulokset ohjasivat. Siinä missä muiden tiimiläisten tehtävät kytkeytyivät selvemmin pelin oppimissisältöjen tai pelillisten ominaisuuksien toteutukseen, voisi omaa rooliani kuvailla sanalla ”sekatyöläinen”. Pelin kehitykseen liittyen sain esimerkiksi järjestää useammat äänityssessiot ja rekrytoida ääninäyttelijöitä pelin roolituksiin. Pelaamisjaksojen aikana tehtäviini kuului myös kouluilta reaaliajassa saapuvien pelilokitietojen tarkkaileminen sekä toimiminen opettajien yhteyshenkilönä mahdollisissa ongelmatilanteissa, jos peleissä, laitteissa tai pelidatan siirtymisessä ilmenisi teknisiä pulmia. Useimmiten pulmat pystyttiin ratkaisemaan puhelimitse annetun etäopastuksen avulla, mutta hankalammissa tapauksissa riensimme itse paikalle.

Tutkimusaineistojen kartuttua pääsin myös käsittelemään arviointien tuloksia sekä oppilaiden huoltajille teetetyn taustatietokyselyn vastauksia SPSS-ohjelmalla. Vaikka määrällisten menetelmien haltuunotto oli aluksi huolettanut minua, sain huomata, että ihmistä lähelle meneviin menetelmiin tottuneena numeerisen datan tarkastelu oli varsin mukavaa vaihtelua. Hankkeen loppupuolella toteutin etnologeille tutumpaa aineistonkeruumetodia haastatteleamalla opettajia pelin käyttöön liittyvistä kokemuksista (ks. Nieminen et al. 2022).

Kaiken kaikkiaan AllRead-tiimissä työskentely oli antoisa ja opettavainen kokemus, joka laajensi ymmärrystäni tutkimustyön tekemisestä. Lisäksi sain kokea läheltä sen, kuinka monitieteinen tutkimus- ja kehitystyö ideaalitalassa toimii: kunkin tiiminjäsenen hoitaessa oman tonttinsa, mutta samalla yhdessä pätkäillen ja ideoiden. Alustavien analyysien pohjalta myös tutkimustulokset näyttävät lupaavilta sen suhteen, että peli edisti alkuopetuksessa olevien oppilaiden lukutaidon kehittymistä. Myös opettajat kokivat pelin hyödylliseksi tukivälineeksi opetuksessa erityisesti siksi, että se tarjoaa oppimissisältöä niin edistyneille lukijoille kuin heille, jotka vasta opettelevat lukemisen alkeita.



Pelilaitteistoa lähdössä kouluhin AllRead-tiimin toimistolla.



Suomenkielinen peliversio kantaa nimeä Professori Pörröpää ja Lukukupla.

Luettavaa:

- Nieminen, L., Richardson, U., Aoi, L., Halttunen, M., & Väkeväinen, N. (2022). Opettajat innoissaan taitoihin mukautuvasta Lukukupla-pelistä. *Luokanopettaja*, 2022(4), 36–37. [Lehden verkkosivuille](#)