

Taidon oppimisen taustaa

Lastenvalmennusverkosto 2025-2026
Lähijakso 3
31.1.2026



IP

ED

CLA

TGfU

MH

DL

NLP

PP

IP
MH

ED
NLP TGfU
CLA DL

PP

Pikakertaus taidon oppimisen taustateorioihin

Informaatioprosessointi

INPUT → HAVAINNOINTI → PROSESSOINTI → VALITUN
TOIMINNON KÄYNNISTÄMINEN → TOTEUTUS →
ARVIOINTI JA KORJAAMINEN

- Tavoitteena toistaa valmentajan määrittämää ideaalisuoritusta – poikkeamat ovat virheitä
- Määrätietoinen harjoittelu:
 - Määrä, spesifisyys, progressio, sitoutuneisuus
- Ulkoinen palaute – valmentaja korjaa!
- Perustuu sisäiseen malliin – ”laitan käden näin”



Ekologinen dynamiikka

INPUT = VALITUT TARJOUKSET

→ HAVAINTO JA TOTEUTUS OVAT YHTÄ PROSESSIA

→ SUORITUS ITSEORGANISOINNIN, EI VALITUN
TEKNIIKAN KAUTTA

- Oppijan, tehtävän ja ympäristön välistä jatkuvaa vuorovaikutusta
- Toistoja ilman toistoja
- Oppimisympäristön merkitys suuri
- Itseorganisoitumalla yksilölliseen liikeratkaisuun
- Perustuu ulkoiseen malliin ja suoritustuntemukseen



Ennakoiva prosessointi

- AIEMPI TIETO → HAVAINTO → POSTERIOR → PÄÄTÖS JA TOIMINTA → ITERATIIVINEN PROSESSI
 - Posterior = todennäköisyyksien tarkastaminen
 - Iteratiivinen prosessi = aiemman tiedon päivittäminen
- Taustalla teoria aivojen toimintamallista, joka perustuu ennakointiin ja todennäköisyyksiin
- Taitavuus pienentää tietoisien mielen ja todellisuuden välistä aikaeroa
- Harjoittelu on toistojen kautta ennustemallin päivittämistä
- Ennustevirheet saa aivot kiinnostumaan oppimisesta: virhearvio on ärsyke uudelleenrakentumiselle



Vain yksi ei ole oikein

- Taustateorioille yhteistä:
 1. Ympäristön rooli oppimisessa
 2. Harjoittelun määrä keskiössä
 3. Tavoitteena tietoisien ajattelun ulkopuolelle pääseminen
- Valmennuksessa voidaan yhdistää kaikkia kolmea taustateoriaa, esimerkiksi:
 - IP perustekniikan opetteluun
 - ED erilaisiin tilanteisiin ja ympäristöön sopeutumiseen
 - PP havaintomotoristen kykyjen kehittämiseen



Ekologinen dynamiikka

**Valmennuksellisenä työkaluna CLA
"Constraint-Led Approach"**

EKOLOGISEN DYNAMIIKAN PERUSAJATUS:

**Pelkkä drilliosaaminen ei riitä,
kun pelaaminen muuttuu
kaoottiseksi ja ennalta-
arvaamattomaksi.**

CLA

- Käytännössä:
 - Valmentaja suunnittelee harjoitteen siten, että pelaaja ohjautuu löytämään toivottuja ratkaisumalleja vastaan tuleviin haasteisiin.
 - Harjoitetta (pelitilannetta/peliä) muokataan (manipuloidaan) siten, että toivottuja tilanteita syntyisi ja niiden ratkaisemiseksi käytettäisiin toivottua ratkaisumallia
- Tavoitteena spesifisyys, edustavuus ja siirtovaikutus (+)
- ”Taitavuus on kykyä soveltaa ja sopeutua – ei valmis ratkaisupankki”



CLA Käytännössä

1. Aloita ongelmasta – mitä pitää korjata?
2. Suunnittele rajoitteet, jotka ohjaavat oikeaan suuntaan
3. Anna tilaa ja rohkaise kokeilemaan
→ itseorganisoituminen
4. Anna ohjaavaa palautetta
→ kysymyksiä, ei vastauksia



Matalan oksan hedelmiä

Yksinkertaisia toimivia tapoja kehittää harjoittelua.
Muutoksia, jotka eivät edellytä taustateorian omaksumista.

- Lisää variaatiota: yhdestä lähtöpaikasta koko kaarelle
- Lisää edustavuutta: viimeistely puolustajaa vastaan
- Painoarvoa ydinkohtaan: yhdessä pelaaminen, ei kuljettamista
- Muokkaa tilaa, aikaa, välinettä



CLA Käytännössä

TEHTÄVÄ: VIIMEISTELY OTTELUISSA ON HEIKKOA
Tavoitteena monipuoliset viimeistelytekniikat

- a) Harjoitteita yksilölle
- b) Pienpeliharjoite
- c) Pelin kautta (joukkuetaso)

1. Ongelma
2. Rajoitteet
3. Tilaa kokeilla
4. Ohjaava palaute



Esimerkki rajoitteen kehittelystä

Määrittele ongelma mahdollisimman tarkasti ja selkeästi
"Heitto on liian matala"

Fyysinen rajoite on parempi kuin sääntö
"Korkea kori – pakko heittää ylöspäin"

Ajankohtaisuus ja merkityksellisyys
"Pelaaja on turhautunut heittotarkkuuteensa peleissä"

Lisää urheilijan ja ympäristön välistä vuorovaikutusta
"Älä vain heitä korkealle, vaan tee koreja puolustajan yli"



Harkitse ennen kuin hurahdat

CLA on nyt pinnalla, mutta se ei ole yksi oikea ratkaisu.

- Paljon tuttuja piirteitä, vaikka nimi on uusi
- Vaativa tapa valmentaa, vaikea arvioida tuloksia
- Edellyttää yksilöllistä lähestymistä – riittävätkö resurssit?
- Peli ei ole aina paras opettaja – suorittaminen dominoi oppimista
- Onko viisasta luopua perinteisestä tekniikan opettamisesta?



**HYVÄÄN LOPPUTULOKSEEN
VIE MONTA ERI TIETÄ**

Loppupäätelmä

- Paras oppimistulos syntyy osaavissa käsissä
 - Informaatioprosessointia (määrätietoinen harjoittelu)
 - Ekologista dynamiikkaa (pelin kautta opettaminen)

YHDISTÄMÄLLÄ



Määrätietoinen harjoittelu

- Perustekniikka toteuttaa tehtyjä valintoja
- Tarjoaa paljon toistoja rajattuun aiheeseen
= nopea kehittyminen toivotussa asiassa
- Keskittyminen, toistot, korjaaminen, progressio

Silti vain teknistä osaamista, ei vielä taitoa.



Pelin kautta opettaminen

- Pelinomaiset tilanteet edustavat kilpailua
- Ongelmat ovat realistisia ja aina erilaisia
- Monta tapaa (ja käsialaa) voi viedä onnistumiseen
- Kehittää havainnointia ja päätöksentekoa
- Äärimmäisen innostavaa ja motivoivaa



Suosittelava malli

- Competition – Tools - Competition
- TOOLS:
 - Teaching and Learning
 - Suljetuilla drilleillä tekniikkaa (Teaching)
 - Pelin kautta valmentamista (voi olla Teaching)
 - Ratkaisumallien löytämistä kokeilemalla (Learning)
 - Pienpelit ja pelin kaltaiset muuttuvat harjoitteet (CLA)

