

Hypridiopetuksella voidaan tukea kehitysvammaisten lasten motoristen taitojen oppimista

Koronapandemia-aika on edistänyt opettajia ottamaan käyttöön erilaisia digitaalisen opettamisen muotoja myös liikunnanopetuksessa. Tutkijoita ja opettajia on kuitenkin pohdittanut, voidaanko teknologian käyttämisellä oikeasti edistää liikunnanopetuksen tavoitteiden saavuttamista.

Regaieg kollegoineen tutki hypridiopetuksen mahdollisuuksia kehitysvammaisten lasten motoristen taitojen oppimisessa. Hypridiopetuksella tarkoitettiin kyseisessä tutkimuksessa teknologiavälitteisen opetuksen yhdistämistä perinteiseen liikuntasalissa tapahtuvaan opetukseen. Tutkimukseen osallistui 24 kehitysvammaista 7–10-vuotiasta lasta. Lapset jaettiin satunnaisesti koe- ja kontrolliryhmiin. Molemmat ryhmät harjoittelivat 10 viikon ajan kaksi kertaa viikossa, 60 minuuttia kerrallaan. Koeryhmän harjoittelu sisälsi salissa tapahtuvan liikuntaharjoittelun lisäksi videopelaamista Kinect Xbox 360 videopelikonsoleilla. Kontrolliryhmä harjoitteli vain liikuntasalissa opettajan ohjauksella. Molempien ryhmien motoriset taidot mitattiin ennen 10 viikon harjoittelujaksoa ja jakson jälkeen TGMD2-testillä (Ulrich 2000).

Tulokset osoittivat, että molemmat ryhmät kehittivät motorisissa taidoissaan harjoittelujakson aikana. Koeryhmän lapset kehittivät kuitenkin kontrolliryhmää enemmän liikkumistaidoissaan ja välineenkäsittelytaidoissaan.

Vaikka osallistujajoukko tässä tutkimuksessa oli pieni, tulokset antavat viitteitä siitä, että kehitysvammaiset lapset hyötyvät motoristen taitojen oppimisessa opetuksesta, jossa hyödynnetään paitsi perinteistä liikuntasalissa tapahtuvaa harjoittelua, myös teknologiaa esimerkiksi tutkimuksessa käytettyjen videopelien muodossa.

Voisivatkohan tutkimuksen tulokset johtua siitä, että videopeleissä motoriset liikeradat ovat suljetumpia kuin liikuntasalissa tapahtuvassa harjoittelussa? Liikuntasalissa muuttuvia tekijöitä on enemmän ja havaintoja on tehtävä paitsi omasta liikkeestä, myös lukuisista muista liikkumisympäristöön liittyvistä asioista. Videopeleissä esimerkiksi liikkeen suunta ja harjoittelualusta pysyvät muuttumattomina. Asiasta olisi kiinnostavaa lukea lisää tutkimusta.

Lähde:

Regaieg, G., Sahli, S., & Kermarrec, G. (2021). Hybrid Program Based on Virtual and Real Games Increases Fundamental Movement Skills in Children With Intellectual Disability: A Quasi-Experimental Study. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 38(4), 626–642.