



Lähteet:

Jaakkola, Liukkonen, Sääkslahti 2017. Liikuntapedagogiikka. PS-kustannus
Jaakkola, T. 2015. Lasten ja Nuorten hyvä harjoittelu: valmennuksen pedagogiikka ja didaktiikka. Sivut 130-133.
Mosston & Ashworth 2008. Teaching physical education- first online edition.
Schöllhorn, Hegen, Davids. 2012. The Nonlinear nature of learning- A differential learning approach

NUMERO 1:

OPETTAMIS-OPPIMISPROSESSI JA ERILAISTEN VALMENNUSSTYYLIEN KIRJO

Taitojen opettamisessa keskeisintä on tavoitteeksi asetettujen oppimissisältöjen omaksuminen. Koska oppijoilla on erilaisia taipumuksia, motivaatioita ja oppimistyyliä, on valmentajan hallittava useita erilaisia opetusmenetelmiä ja pystyttävä yhdistelemään erilaisia opetusmenetelmiä toisiinsa vastatakseen mahdollisimman monen pelaajan tarpeisiin. Monipuoliset opetusmenetelmät huomioivat erilaiset oppimiskanavat (visuaalinen, kinesteettinen, auditiivinen) ja varmistaa opetuksen sisältävän näitä kaikkia. Ihmiset oppivat yleensä parhaiten, kun tieto rakennetaan heidän aikaisempien kokemusten, taitojen ja tietojen päälle.

Opettaminen on dynaamista ja kaksisuuntaista vuorovaikutusta valmentajan ja pelaajan välillä: valmentaja ei ole ainoa toimija, joka jakaa tietoa. Valmentaja oppii prosessissa myös itse. Myös pelaajat oppivat toisiltaan.

Opetus-oppimisprosessia kuvataan yleensä kolmivaiheisena prosessina:

1. Asetetaan oppimiselle tavoitteet (esimerkiksi teema → avainasiat, laatutekijät jne.)
2. Toteutetaan opetus
3. Arvioidaan opetus: valmentaja vertaa asetettuja tavoitteita ja saavutettuja tuloksia toisiinsa

Työtapojen ja opetusmenetelmien käytössä on oleellista ymmärtää, etteivät tavat ole toisiaan poissulkevia tai vastakkaisia. Työtavat täydentävät toisiaan. Taitava valmentaja vaihtelee sujuvasti työtavasta toiseen ja luo siten tehokkaan oppimisympäristön.

Pelkästään yhden valmennustyylin käyttäminen ei yleensä edistä kokonaisvaltaista (fyysinen, psyykinen, teknis-taktinen, sosiaalinen) pelaajkehitystä.



NUMERO 2

VALMENTAJAKESKEISET VALMENNUSTYYLIT

Valmennustyyli nro 1: Komentotyyli

Komentotyyllissä valmentaja suunnittelee ja ohjaa toimintaa: hän näyttää mallisuorituksen, määrää suoritustahdin (antaa esimerkiksi aloitus- ja lopetuskäskyn) ja ohjaa toiminnan etenemistä. Valmentajan antama palaute ja arviointi ovat kaikille yhteistä. Pelaaja suorittaa annettua tehtävää opettajan antaman mallin ja aikataulun mukaisesti.

Komentotyyli sopii muun muassa sellaisiin tilanteisiin, joissa:

- toiminta halutaan saada tapahtumaan kaikille yhtäaikaaisesti (toiminnan synkronointi)
- halutaan käyttää aikaa tehokkaasti
- halutaan toistaa annettua tehtävää (annettu malli)
- pelaajien määrä on suuri (ja käytettävä tila on pieni)
- oppimisvaikeuksista kärsiville komentotyylistä on usein hyötyä.
- halutaan lisätä kuria ja muodostaa normeja

Opetustyylin käytössä pitää huomioida muun muassa:

- valmentaja paljon äänessä → pelaajan aktiivinen osallistuminen päätöksentekoon vähäistä
- suuri saman tehtävän toistaminen voi aiheuttaa kyllästymistä → uusien virikkeiden saaminen ja oppijan haastaminen

Valmennustyyli, nro 2: Tehtäväopetus (harjoitustyyli)

Tehtäväopetus toteutetaan yleisimmin niin, että valmentaja suunnittelee erilaisia suorituspisteitä, joita pelaajat kiertävät harjoitellen niitä. Tehtäväopetuksessa palautteenanto on komentotyyliin verrattuna useammin henkilökohtaista palautetta, koska opettaja ei ole samalla tavalla sidoksissa suoritusten aikatauluttamiseen kuin komentotyyllissä.

Harjoitustyylin etuja ovat muun muassa:

- harjoittelu on komentotyyliä yksilöllisempää, valmentajan antama palaute on usein henkilökohtaisempaa ja erilaiset suorituspisteet mahdollistavat tehtävien eriyttämisen
- Oppimisen eteneminen ei ole tarkkaan aikataulutettua
- Pelaaja osallistuu päätöksentekoon, jolloin oppiminen on komentotyyliä syvällisempää.



NUMERO 3

PELAAJAKESKEISET VALMENNUSTYYLIT 1

Valmennustyyli nro 6: Ohjattu oivaltaminen

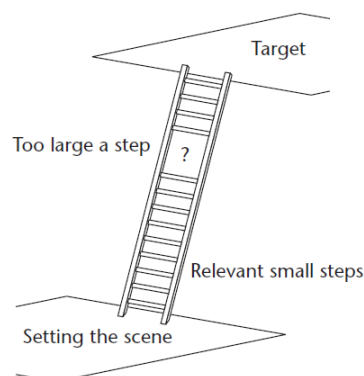
Valmennustyyliässä valmentaja antaa tehtävän, johon oppijat etsivät oikeaa ratkaisua. Valmentaja asettaa oppimiselle tavoitteet ja esittää kysymyksiä, jotka ohjaavat pelaajia vähitellen itse oivaltamaan halutun suorituksen. Arvioinnin pohjalta valmentaja tekee uusia ohjaavia kysymyksiä kohti oikeaa ratkaisua. Kysymykset toimivat samalla myös palautteena.

Pelaajan tehtävänä on suorittaa annettua tehtävää ja kokeilla erilaisia ratkaisumalleja. Valmentajan johdattelevat kysymykset ohjaavat häntä oivaltamaan esimerkiksi tehokkaimman tavan toimia.

Ohjattu oivaltamisen etuja ovat muun muassa:

- lisää kokonaisuuden ymmärtämistä, koska opetuksessa edetään vaiheittain kohti ratkaisua
- vahvistaa pelaajan pätevyyden kokemuksia.
- auttaa ymmärtämään yleisiä periaatteita
- oppija ei tarvitse aiheesta aikaisempia kokemuksia, jolloin uuden oppiminen on tehokasta.

Ohjatun oivaltamisen käytön tärkein vaihe on suunnitella opetuksen eteneminen vaihe vaiheelta: kuinka suurin askelin (annetut vihjeet ja kysymykset) edetään johdonmukaisesti kohti tavoitetta. Jokainen vaihe tulee pohjautua edelliseen vaiheeseen.



Ohjatun oivaltamisen käytössä tulee noudattaa seuraavia sääntöjä:

1. Älä koskaan kerro vastausta
2. Odota aina oppijan vastausta
3. Anna runsaasti palautetta opitusta



4. Luo turvallinen ja hyväksyvä ilmapiiri

NUMERO 4

PELAAJAKESKEISET VALMENNUSTYYLIT 2 & POHDINTAA VALMENNUSTYYLEISTÄ

Valmennustyyli, nro 8: Erilaisten ratkaisujen tuottaminen

Valmennustyyliässä valmentaja määrittää tehtävän, jota pelaajat pyrkivät ratkaisemaan mahdollisimman monella eri tavalla yksin tai ryhmässä. Kaikki ohjeiden mukaiset ratkaisut ovat oikein.

Pelaajan roolina on kokeilla erilaisia tapoja tehdä tehtävää. Erilaisten luovien tapojen tuottaminen sopii tehtäviin, joissa halutaan vahvistaa luovuutta ja ennakkoluulotonta kokeilumieltä. Valmennustyyli kehittää yhteistyötaitoja ja ryhmän yhteishenkeä.

Pohdintaa opetustyyleistä (nonlineaarinen pedagogiikka)

Yksinkertaisia taitoja opitaan tehokkaimmin kokonaisuuksina ja niissä ympäristöissä, joissa taitoja myöhemmin käytetään ja tarvitaan. Tällöin oppija kehittää fyysisen suorittamisen lisäksi havainto- ja päätöksentekotaitojaan. Osista kokonaisuuksiin etenevä ulkopäin ohjattu (=”valmentajan määräykset”) harjoittelu ei aktivoi taitojen oppimisen kannalta oleellisia oppijan päätöksentekoprosesseja. Nykyisen liikuntataitojen oppimiseen liittyvän tutkimuksen mukaan oppijan oivaltamiseen liittyvät opetustyyli soveltuvat taitojen oppimiseen hyvin.

Nonlineaarissa pedagogiikassa on hyvin paljon samanlaisia piirteitä, kuin ohjatussa oivaltamisessa. Nonlineaarisen pedagogiikan nimi tulee siitä, ettei oppiminen yleensä tapahdu suoraviivaisesti. Muuttuvia tekijöitä ovat 1) suorittaja (pelaaja), 2) ympäristö ja 3) tehtävä. Oppiminen syntyy näiden kolmen tekijän yhteisvaikutuksesta.

Nonlineaarisen pedagogiikan mukaan mm:

- harjoitustilanteen tulee aina vastata kilpailutilannetta, jotta kilpailussa pystytään tekemään hyvä suoritus.
- Pelinomaisissa harjoitteissa siirtovaikutus harjoituksista kilpailuun on suuri.

