



**TURUN
YLIOPISTO**

Leikki lapsen oppimisen tukena

Tutkimustyöpaja 3
Kandidaatintutkielma
LUOT0094-3002

Laatija:
Sofia Väisänen

10.4.2024
Turku

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Kandidaatintutkielma

Oppiaine: Kasvatustiede

Tekijä: Sofia Väisänen

Otsikko: Leikki lapsen oppimisen tukena

Ohjaaja(t): Lauri Lehtonen

Sivumäärä: 29

Päivämäärä: 10.4.2024

Tutkimuksen tavoite on selvittää, onko leikillä vaikutusta lapsen oppimiseen ja millä tavalla leikinnällisiä sekä toiminnallisia oppimistapoja voi hyödyntää oppimisen tukena. Leikki ja lapsen kehitys ovat aina olleet yhteydessä toisiinsa, minkä pohjalta haluan selvittää, voiko leikkiä ja sen tuomia vaikutuksia hyödyntää oppimisessa.

Tutkimus on toteutettu narratiivisena kirjallisuuskatsauksena ja se hyödyntää kahdeksaa (8) eri lähdettä, jotka ovat tutkimuksia, kirjoituksia ja kirjallisuuskatsauksia aiheeseen liittyen. Kerätyt aineistot on pyritty valitsemaan niin, että ne taustoittavat tutkittavaa aihetta mahdollisimman laajasti.

Aineistot tukevat leikin ja oppimisen yhteyttä, sillä leikki kehittää sellaisia taitoja, joita lapsi tarvitsee oppiessaan. Tällaisia taitoja ovat esimerkiksi sosiaaliset taidot, itsesäätelytaidot, kognitiiviset taidot sekä ongelmanratkaisutaidot. Toiminnalliset ja leikinnälliset oppimistavat auttavat lasta pysymään orientoituneena tehtävään ja kasvattavat lapsen motivaatiota. Ohjattu leikki varhaisessa lapsuudessa on yhteydessä hyviin oppimistuloksiin tulevaisuudessa. Saatuja tuloksia voidaan hyödyntää opetussuunnitelman sekä opettajankoulutuksen kehittämisessä ja niiden avulla saadaan tietoa lapsen oppimisen tarpeista.

Avainsanat: leikki, kehitys, oppiminen, toiminnalliset oppimistavat, leikinnälliset oppimistavat

Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
1.1	Leikin eri osa-alueet	5
1.2	Toiminnalliset oppimistavat ja leikki koulussa	7
1.3	Luova ajattelu ja sosiaalisuus oppimisen tukena	9
2	Tutkimusongelma	10
3	Menetelmä	11
3.1	Kohderyhmä	11
3.2	Kirjallisuuskatsaus menetelmänä	12
3.3	Katsauksen toteutus	12
3.4	Tutkimuskirjallisuuden esittely	13
4	Tulokset	16
4.1	Leikki opettaa	16
4.2	Aikuisen rooli leikissä ja ohjattu leikki oppimisen tukena	20
5	Pohdinta	23
	Lähteet	26

1 Johdanto

Leikki on tärkeä osa lapsen kehitystä, sillä leikin aikana lapsi oppii erilaisia sosiaalisia taitoja ja normeja sekä myös motorisia ja tiedollisia taitoja (Nurmi ym. 2015). Aiemmissä tutkimuksissa (esim. Parker ym., 2022; Skene ym., 2022) on tutkittu leikin yhteyttä lapsen kokonaisvaltaiseen kehitykseen. Tutkijat esittävät, että lapsen kokonaisvaltainen kehitys on yhteydessä moniin elämän osa-alueisiin, kuten käyttäytymiseen sekä toimintamalleihin.

Aiemmissä keskusteluissa leikki on nähty ristiriitaisessa valossa. On kirjoittajia, jotka ovat väittäneet, ettei leikillä ole lapsen kehitykselle minkäänlaista hyötyä, ja siten se on täysin turhaa (esim. Spencer, 1898). On ajateltu, että taidot, joita lapsi oppii ja tutkii leikkiessään, ovat opittavissa myös katselemalla vanhempien esimerkkiä. Toiset tutkijat ovat sitä mieltä, että leikin aikana lapsi kuitenkin kehittää sellaisia taitoja, joita esimerkkiä seuraamalla ei oppisi, kuten koordinaatiokykyä sekä keskittymistä. (Briggs & Hansen, 2012.) Aiemmat tutkimukset pohjautuvat vahvasti Vygotskyn (1976) tekemään tutkimukseen leikin yhteydestä lapsen kehitykseen. Vygotsky on luonut aiheelle termistöä ja loi yleisesti ajatuksen siitä, että leikki on tärkeä osa lapsen kehityksessä. Vygotskyn mukaan, leikkiessään lapsi selviytyy myös sellaisista tehtävistä, joista tämä ei tavallisesti selviäisi. Ajatus pohjautuu lähikehityksen vyöhykkeeseen eli siihen, että oikeanlaisen ohjauksen avulla lapsi pystyy asioihin, joihin ei täysin itsenäisesti vielä kykenisi. Vygotsky painottaakin, että leikkiin kuuluu niin mielikuvitusta kuin myös ohjausta, eli sääntöjä. Säännöt estävät lasta toimimaan leikitilanteissa impulsiivisesti ja mielikuvituksellisuus auttaa lasta peilaamaan omaa käytöstään toisiin, sekä ymmärtämään toisen osapuolen asemaa. Leikkiessään lapsi asettaa käyttökselleen ja toiminnalleen rajoja, mutta myös muodostaa itselleen sopivia haasteita leikin aikana, jotka auttavat oppimaan jotakin uutta. Leikki pakottaa lapsen tarkastelemaan omaa toimintaansa sekä omaa osaamistaan.

Leikin aikana lapsi harjoittaa myös sosiaalista kompetenssiaan eli taitoa saavuttaa henkilökohtaisia tavoitteita sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, samalla ylläpitäen positiivisia suhteita muihin (Junttila ym. 2006). Leikin ja pelien aikana lapsi opettelee toimimaan oman etunsa hyväksi säilyttäen kuitenkin positiivisen ja vastaanottavaisen ilmapiirin. Leikkimisen aikana lapsi kommunikoi hänelle ominaisella tavalla, minkä vuoksi leikkinnälliset oppimistavat voivatkin auttaa luomaan luokkahuoneeseen yhteisöllisyyttä sekä positiivista ilmapiiriä.

Leikin kautta sosialisoituminen ja leikin tuoma kehittyminen auttavat oppilasta oppimaan sekä toimimaan luokkatilassa tavalla, joka edistää tämän oppimista entisestään. Luokkatilassa toimimisen keinot, jotka hyödyttävät oppilaan oppimista ovat esimerkiksi hyvät yhteistyötaidot, kyky auttaa toisia sekä kyky ottaa vastaan kritiikkiä. Kaikki edellä mainitut kuuluvat sosiaaliseen kompetenssiin, joka kehittyy leikkiessä. Sosiaalinen kompetenssi vaikuttaa suuresti oppilaan työskentelyyn kouluympäristössä, sillä se ohjaa oppilaan tapoja ja tottumuksia toimia vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa. (Junttila ym., 2006; Parker ym., 2022.)

Kirjallisuuskatsauksen avulla saadaan vietyä eteenpäin tutkimusta leikin tärkeydestä lapsen oppimisessa, mikä voi auttaa opettajan työn sekä opettajakoulutuksen kehittämistä. Tutkimalla tehokkaimpia keinoja oppimiselle, voidaan koulutusohjelmia kehittää hyödyttämään kaikenlaisia oppijoita. Hyvä koulutus ja oikeanlaiset keinot koulutuksen hyödyntämisessä, ovat avainasemassa toimivaan yhteiskuntaan.

1.1 Leikin eri osa-alueet

Tutkijat ovat jo pitkään pyrkineet määrittelemään leikin eri osa-alueita. Jean Piaget (1962) määritteli leikille kolme kategoriaa (Symbolileikki, sääntöleikki ja harjoitusleikki), joita on sen jälkeen laajennettu ja tarkennettu. Viimeisimmissä tutkimuksissa, leikki on jaettu neljään osa-alueeseen, jotka ovat: fyysinen leikki (physical play), kuvitteellinen leikki (pretend play), symbolileikki (symbolic play) ja sääntöleikki (play with rules). Fyysiseen leikkiin kuuluu kaikki aktiivisuutta vaativa leikki (esimerkiksi kiipeily, pyöräily ja tanssiminen), hienomotorinen leikki (esimerkiksi värittäminen, piirtäminen, rakentelu) ja leikitappelu (rough-and-tumble play, esimerkiksi painiminen) (Whitebread, 2012.) Fyysistä leikkiä tavataan lähes kaikkien nisäkkäiden keskuudessa, ja ihmisellä sen tiedetään kehittävän kognitiivisia kykyjä, itsesäätelytaitoja, emotionaalista tiedostamista sekä sosiaalista kompetenssia (esim. Bjorklund & Brown, 1998; Pellegrini & Bohn, 2005; Pellis & Pellis 2009).

Kuvitteellisissa leikissä lapsi esittää jotakin roolia, tapahtumaa tai käsikirjoitusta (Bodrova, 2008). Kuvitteellisen leikin nähdään kehittävän lapsen sosiaalisia, kielellisiä sekä tunteidensäätely taitoja. Kuvitteellinen leikki pakottaa lapsen myös itsehillintään ja itsensä tutkiskeluun leikin aikana. (Whitebread, 2012.)

Symbolileikin avulla lapsi tarkastelee maailmaa ja käyttää luovaa ajattelua leikin tukena. Symbolileikkiin kuuluu vauvaiässä objektilähtöisyys eli esimerkiksi erilaisten esineiden tekstuurien kokeilu ja havainnointi koskettamalla. Myöhemmin lapsuudessa symbolileikki muuttuu tavaroiden toissijaisten käyttötarkoitusten keksimiseen (esimerkiksi kattilasta saadaan rumpu ja banaanista puhelin) sekä kuviteltujen, mahdottomien tilanteiden esittämiseen. (Lewis, 2020.) Symbolileikin on todistettu olevan hyödyksi lapsen ongelmanratkaisutaidolle silloin, kun ongelmanratkaisuun tarvitaan luovaa ja innovatiivista ajattelua (esim. Smith & Dutton, 1979; Pellegrini & Gustafson, 2005). Symbolileikki on yhteydessä myös lapsen itsetuntoon sekä sosiaalisiin taitoihin (Lewis, 2020). Pieniä viittauksia kielelliseen sekä matemaattisen ongelmanratkaisun kehitykseen on nähtävissä objektilähtöisen leikin saralla, mutta merkitseviä tuloksia aiheesta ei ole vielä saatu (Briggs & Hansen, 2012).

Sääntöleikkiin kuuluu kaikki sellainen leikki, joka sisältää sääntöjä. Näihin lukeutuu yleisimmin erilaiset pelit kuten esimerkiksi piiloleikit tai hippa, sekä lautapelit, korttipelit tai elektroniset pelit. Sääntöleikki opettaa lapselle sääntöjen merkityksen, mutta ne harjoittavat myös lapsen sosiaalisia taitoja. (Whitebread, 2012.)

Leikin osa-alueiden lisäksi leikillä on myös erilaisia muotoja. Näitä ovat yksinleikki, rinnakkaisleikki ja yhteisleikki. Yksinleikissä leikki toteutetaan yksin, rinnakkaisleikissä lapsi voi leikkiä jonkun kanssa, mutta leikissä ei välttämättä kommunikoida keskenään toisen kanssa ja yhteisleikissä lapsi leikkii ja kommunikoi yhdessä jonkun kanssa. Näiden lisäksi leikistä voidaan puhua lapsilähtöisenä leikkinä, ohjattuna leikkinä ja aikuislähtöisenä leikkinä. Lapsilähtöinen leikki on matalan kontrollin leikkiä, joka tapahtuu nimensä mukaisesti lapsilähtöisesti. Lapsilähtöisessä leikissä lapsi on autonominen toimija, joka päättää leikin kulusta. Ohjattu leikki on keskitason kontrollin leikkiä, jossa voi olla sääntöjä ja rajoituksia. Ohjatun leikin säännöt eivät kuitenkaan rajoita leikkiä, vaan ovat pääsääntöisesti leikkiä ohjaavia tekijöitä kuten esimerkiksi kysymyksiä. Aikuislähtöinen leikki on leikkiä, jota kontrolloidaan vahvasti. Siinä on sääntöjä, joita lapsen tulee noudattaa ja leikkiä ohjaa aikuinen. Liian ohjatut leikit eivät jätä lapselle tilaa käyttää mielikuvitustaan, jolloin lapsen luova ajattelu jää taka-alalle. Opettajan ja aikuisen onkin tärkeää pohtia, milloin leikkiin tarvitaan ohjausta ja milloin ei, sekä milloin leikkiin tulee puuttua. Kaikkia näitä leikin

muotoja voi esiintyä kaikenlaisessa leikissä (fyysinen leikki, objekti-, symbolileikki ja kuvitteellinen leikki). (Briggs & Hansen, 2012.)

Alla olevaan taulukkoon on listattu leikin ominaispiirteitä, eli sellaisia asioita, jotka määrittävät termin leikki. Leikin määritelmä on usein tutkimuksissa hyvin samankaltainen, mutta tutkijoiden näkemykset siitä, mitä kaikkea leikkiin sisältyy vaihtelevat hieman. Yllä olevassa taulukossa on listattuna yksi määritelmä siitä, mitä kaikkea leikkiin kuuluu. (Bruce, 2001.)

Taulukko 1 Leikin ominaispiirteet

Omien kokemusten käyttäminen
Säännöt
Lavasteet
Valinta leikkiin osallistumisesta
Tulevaisuuden harjoittelu
Esittäminen
Yksin leikkiminen / yhdessä leikkiminen
Personal agenda
Omistautuminen
Vastaopittujen asioiden kokeilu
Ideoiden ja tunteiden jakaminen

1.2 Toiminnalliset oppimistavat ja leikki koulussa

Toiminnallisilla oppimistavoilla tarkoitetaan sellaisia opettamiseen käytettäviä keinoja, joissa asioita opitaan jonkin toiminnan kautta. Tällaisia keinoja voivat olla esimerkiksi oikean vastauksen kertominen jonkin liikkeen kautta tai yhteiset tehtävät, joihin oppilaat osallistuvat kirjoittamalla oikeat vastaukset taululle. (Briggs & Hansen, 2012.) Toiminnallisten oppimistapojen tarkoituksena on kasvattaa oppilaiden fyysistä aktiivisuutta sekä vähentää oppituntien passiivisuutta (Kantomaa ym., 2018). Monipuoliset toiminnalliset menetelmät lisäävät kouluviihtyvyyttä, helpottavat stressiä, parantavat keskittymiskykyä ja antavat lapselle tunteen kuuluvuudesta luokkaympäristössä (Norrena, 2016; Tampio & Tampio, 2017). Toiminnallisiin oppimistapoihin kytkeytyy myös leikinnälliset oppimistavat, joita ovat esimerkiksi erilaiset pelit, roolileikit ja draamalliset keinot. Leikinnällisten oppimistapojen kautta lapsi tutkii, ratkoo ongelmia ja tuo esille omaa luovuuttaan. Leikissä lapselle annetaan

lupa kehittää sääntöjä ja tätä kautta harjoitella päätöksentekoa ja valintojen tekemistä. Tilanteissa, joissa lapselle annetaan mahdollisuus päättää, hän harjoittaa omaa autonomisuuttaan. Kun lapselle annetaan kontrolli siihen, miten hän haluaa oppia, voidaan parantaa lapsen motivaatiota. Tapoja, joilla oppilaalle voi antaa kontrollia luokkahuoneessa ovat esimerkiksi mahdollisuus antaa päättää kenen kanssa tai missä tilassa työskentelee, tai antaa mahdollisuus erilaisiin työskentelytapoihin, joista oppilas voi valita itselleen mieluisan. (Briggs & Hansen, 2012.) Toiminnallisten ja leikinnällisten opetustapojen käyttö tuo oppilaalle mielekkyyttä ja vaihtelua oppimiseen. Toiminnalliset oppimistavat aktivoivat oppilaita, ja opettavat tehtäväsuuntautuneisuutta. Ne myös tehostavat oppimista ja kasvattavat oppilaan motivaatiota tehtävää kohtaan. (Luostarinen & Peltomaa, 2016.)

Briggs & Hansen (2012) kertovat tutkimuksessaan siitä, miten erilaisia leikinnällisiä oppimistapoja käytetään alakouluissa. Erilaiset pelit ovat kouluissa suosituimpia, sillä niitä on helppo integroida eri aineisiin. Pelillisistä oppimistavoista löytyy usein myös mainintoja opetussuunnitelmista, jolloin kouluja myös velvoitetaan niiden toteuttamiseen. Muita leikinnällisiä oppimistapoja, joita kouluissa kohtaa ovat erilaiset tutkimisen pohjalle rakennettavat roolileikit, draama, objektilähtöiset leikit sekä leikit, joissa tilana käytetään koko koulun aluetta. Virtuaaliset alustat lisääntyvät kouluissa ja myös niitä käytetään usein leikinnällisten oppimistapojen tukena. Leikinnällisiä oppimistapoja voidaan tietoisesti käyttää uuden oppimiseen, mutta niiden avulla opitaan usein myös huomaamatta. Esimerkiksi erilaiset roolileikit harjoittavat oppilaan empatiakykyä ja kykyä asettua toisen henkilön asemaan. Leikinnälliset oppimistavat auttavat kehittämään oppilaan ongelmanratkaisu-, kieli-, ja tunteita. Göl-Güven (2022) kertoo, kuinka eri kulttuureissa leikin tärkeys nähdään eri tavoin. Se, nähdäänkö leikki tärkeänä, on yhteydessä siihen, kuinka paljon leikinnällisiä oppimistapoja sekä leikkiä myös oppimisen ulkopuolella arvostetaan. Tämä on yhteydessä siihen, kuinka paljon leikkiä tuodaan esille sekä kuinka paljon sitä hyödynnetään opetuksessa.

Kaikenikäiset ja -taustaiset oppijat, voivat hyötyä leikinnällisistä oppimistavoista. Onnistuneet toiminnalliset opetushetket pohjautuvat esimerkiksi siihen, kuinka paljon ohjausta leikkiin annetaan. Myös vanhemmat oppilaat pystyvät heittäytymään, jos ohjausta annetaan tarpeeksi. (Briggs & Hansen 2012.)

1.3 Luova ajattelu ja sosiaalisuus oppimisen tukena

Lähiakoina on herätty siihen, miten tärkeä osa luova ajattelu on oppimisessa. Briggs & Hansen (2012) määrittelevät luovalle ajattelemiselle kolme osa-aluetta, jotka kaikki ovat yhteydessä oppimiseen eri tavoilla. Nämä osa-alueet ovat mukautuva ajattelu (adaptive thinking), täsmentävä ajattelu (elaborative thinking) ja kehittävä ajattelu (developmental thinking). Mukautuvassa ajattelussa oppilas luo linkkejä asiayhteyksien välille, jotka voivat ensin vaikuttaa toisistaan irrallisilta. Täsmentävää ajattelua on oman tiedon laajentaminen, tietojen etsiminen ja muiden ajatuksiin mukautuminen. Kehittävässä ajattelussa lapsi määrittää uudestaan itseään sekä ympäröivää maailmaa opitun avulla. Luova ajattelu auttaa oppimisessa, sillä sen avulla oppilas kehittää erilaisia ajattelun taitojaan. Oppilas oppii kehittämään ratkaisuja, ideoita sekä laajentamaan omaa käsitystään jo opituista asioista. Luovaa ajattelua voidaan kehittää leikin avulla, mutta se vaatii leikin organisoinnilta sen, että luovalle ajattelulle tulee antaa tilaa ja mahdollisuuksia. (Briggs & Hansen, 2012.)

On pitkään ollut tiedossa, että lapsi on sosiaalinen oppija. Lapselle on luontaista olla sosiaalisessa kanssakäymisessä muiden ihmisten kanssa. Lapset oppivat sosiaalisessa kanssakäymisessä kieltä, sosiaalisia normeja ja sääntöjä sekä vuorovaikutusta. Leikinnälliset ja toiminnalliset oppimistavat tukevat kehitystä, sillä leikkiessä ollaan kanssakäymisissä toisten kanssa. (Briggs & Hansen 2012.) Hurst ym. (2013) esittävät, että luokkahuonetilanteissa sosiaalinen kanssakäyminen tulisi olla sallittua, sillä oppilaat oppivat paremmin keskustelemalla ja olemalla aktiivisesti mukana opetuksessa. Haasteena sosiaalisen kanssakäymisen kautta oppimisessa on oppilaan pitäminen suuntautuneena annettuun tehtävään. Oppilaat keskustelevat mielellään, mutta välillä keskittyminen suuntautuu muihin aiheisiin, kuin niihin, joita tulisi oppia. Sosiaalinen kanssakäyminen muiden kanssa kannustaa ajattelemaan kriittisesti ja keskustelemaan aiheesta laajemmin sekä ratkomaan siihen liittyviä ongelmia.

2 Tutkimusongelma

Kirjallisuuskatsauksessani haluan selvittää, tukeeko leikki lapsen oppimista. Näkökulmanani on opetushetkien ulkopuolinen leikki, kuten esimerkiksi välitunnit sekä leikki koulun ulkopuolella. Päättökysymykseni on:

1. Miten leikki tulee lapsen oppimista?

Tämän lisäksi haluan tutkia toiminnallisia sekä leikinnällisiä opetustapoja ja sitä, auttavatko ne lasta oppimaan. Alaongelmani tutkimuksessa on:

2. Mikä on ohjatun leikin merkitys lapsen oppimisessa?

Hypoteesini on, että leikki ja toiminnalliset oppimistavat tukevat lapsen oppimista, sillä ne kehittävät sellaisia osa-alueita, joita lapsi oppiessaan tarvitsee. Leikin yhteys lapsen kehitykseen on laajasti tiedossa, ja olettamukseni on, että leikin kautta lapsi voi kehittää myös oppimistaan. (Nurmi ym. 2015.)

3 Menetelmä

Kirjallisuuskatsauksessa keskitytään saamaan tietoa siitä, miten leikki on yhteydessä lapsen kehitykseen sekä oppimiseen. Tutkimukseen lukeutuu mukaan leikki oppimisen ulkopuolella sekä myös toiminnalliset ja leikinnälliset oppimistavat. Tutkimus on toteutettu narratiivisena kirjallisuuskatsauksena, jossa aineistona toimivat erilaiset lähteet liittyen leikin tutkimukseen. Narratiivinen kirjallisuuskatsaus kuuluu kuvaileviin katsauksiin ja sen tavoitteena on luoda laaja kokonaiskuva katsauksen aiheesta. Se voi myös luoda kuvaa aiheen historiasta ja teoriasta. Narratiivinen katsaus ei ole yhtä systemaattinen kuin muut kirjallisuuskatsaukset, ja se antaakin mahdollisuuden sisällyttää katsaukseen monipuolisia aineistoja. (Salminen, 2023.) Se auttaa ajantasaistamaan tietoa, mutta ei välttämättä tuota analyttistä tulosta (Green ym., 2006).

Tämä kirjallisuuskatsaus valikoitui narratiiviseksi katsaukseksi, sillä aiheeseen haluttiin tuoda mukaan paljon erilaisia aineistoja ja niistä haluttiin käyttää luomaan kokonaiskuvaa aiheesta ja sen taustasta. Narratiivisessa kirjallisuuskatsauksessa aineistoa ei kerätä systemaattisesti, vaan se kerätään ennemminkin sopimaan tutkittavaan aiheeseen (Salminen, 2023). Tässä kirjallisuuskatsauksessa ennen aineiston keruuta ei ole luotu systemaattista keräystapaa, vaan ne ovat muotoutuneet aineistojen lukemisen ja etsimisen edetessä.

3.1 Kohderyhmä

Leikki on tärkeä osa lapsen kehitystä varhaislapsuudesta saakka. Kirjallisuuskatsaukseni aineistot tutkivat leikkiä, oppimista ja niiden yhteyttä laajasti eri ikäisillä lapsilla. Yleisesti leikkiin liittyvä tutkimus keskittyy vahvasti varhaiskasvatuksen piirissä oleviin lapsiin, joten varhaiskasvatusikäiset lapset olivat myös näissä aineistoissa vahvasti esillä. Aineistoissa määritellyt ikähaarukat liikkuvat 1–13. ikävuoden välillä.

Oppiminen on käsitteenä laaja, sillä siihen lukeutuu paljon muutakin kuin akateeminen osaaminen. Lapsi oppii ennen koulutaipaleen alkua monia taitoja, ja he omaavat tietoa monista asioista (Jorg ym., 2007). Oppiminen mielletään kuitenkin vahvasti koulumaailmaan, joten tutkimuksen tulokset tarkastelevat lähinnä leikin yhteyttä lapsen oppimiseen koulussa. Tähän lukeutuu niin toiminnalliset ja leikinnälliset oppimistavat kuin myös oppimista tukeva vapaa leikki esimerkiksi välitunnit tai koulun ulkopuolella tapahtuva leikki.

3.2 Kirjallisuuskatsaus menetelmänä

Kirjallisuuskatsauksella tarkoitetaan aiemmista tutkimuksista tehtävää tutkimusta ja niiden kriittistä analysointia. Kirjallisuuskatsaus kokoaa yhteen aiempien tutkimusten sekä aineistojen tuloksia ja näkemyksiä, joiden avulla voidaan saada aiheesta uutta tai täsmentävää tietoa. Kirjallisuuskatsaus voi myös kritisoida aiempia tutkimuksia ja esittää eriäviä ajatuksia. (Whittemore & Knafl, 2005.) Käytin tutkimuksessani narratiivista kirjallisuuskatsausta, sillä halusin integroida tutkimukseeni monenlaisia erilaisia aineistoja.

3.3 Katsauksen toteutus

Kirjallisuuskatsauksessani analysoin aiempia tutkimuksia ja aineistoja, jotka ovat tutkineet leikin yhteyttä lapsen kehitykseen ja oppimiseen sekä tutkimuksia ja aineistoja, joissa on tutkittu toiminnallisia oppimistapoja ja niiden yhteyttä lapsen oppimiseen. Pysin valitsemaan tutkimukseeni mahdollisimman monipuolisia aineistoja, joiden avulla olisi helppo pohtia tutkimusaihetta monesta eri näkökulmasta. Monipuoliset aineistot, parantavat kirjallisuuskatsauksen luotettavuutta. Tutkimuksessa on käytetty viisivaiheista strategiaa, jonka vaiheet ovat: tutkimusongelman nimeäminen, kirjallisuuden etsiminen, aineistonkeruu, aineiston analysointi sekä tulosten esittäminen. (Whittemore & Knafl, 2005.)

Aloitin kirjallisuuskatsauksen määrittelemällä tutkimusongelman. Tämän jälkeen etsin siihen vastaavia artikkeleita ja tutkimuksia. Valitsin aineistoja, joiden avulla pystyin parhaiten muodostamaan kokonaisvaltaisen käsityksen siitä, onko leikki ja leikkinnälliset opetustavat positiivisesti yhteydessä oppimiseen. Käytin aineistojen hakemiseen erilaisia alustoja, jotka ovat Google Scholaria, Turun yliopiston Volteria, Googlea, Research Gatea sekä kirjastojen hakukoneita. Hakusanoina käytin aiheeseen liittyvää sanastoa ja hakulausekkeiksi muodostuivat seuraavat: ”leikin yhteys lapsen oppimiseen”, ”leikki ja oppiminen”, ”learning through play”, ”leikin yhteys lapsen kehitykseen”, ”the role of play in child’s development”, ”toiminnalliset oppimistavat” ja ”play and learning”. Rajasin valinnoistani pois opinnäytetyöt ja valitsin aineistoja, jotka oli kirjoitettu englanniksi tai suomeksi.

En rajannut aineistojen julkaisuaikaa, sillä aiheeseen liittyviä tutkimuksia on tehty runsaasti ennen 2000-lukua. Vanhin valitsemani aineisto on vuodelta 1972 (Goldinger & Magnusson), jonka valitsin, sillä se sisältää paljon hyvää aiheeseen liittyvää teoriaa. Valitsin analyysiini kuitenkin paljon tuoreita aineistoja, jotta tutkimustulos olisi mahdollisimman luotettava sekä

ajankohtainen. Käytin tutkimuksessani vanhoja aineistoja lähinnä sanaston ja aiheen määrittämiseen sekä vertailuun.

3.4 Tutkimuskirjallisuuden esittely ja analysointi

Kirjallisuuskatsauksessa on käytetty induktiivista eli aineistolähtöistä analyysia. Luettujen aineistojen pohjalta kehiteltiin luokittelun piirteet, jotka taulukoitiin. (Elo ym., 2022.) Tutkimuksista taulukoitiin tekijä ja julkaisuvuosi ja pääteemat. Katsauksen analyysia ohjasivat tutkimuskysymykset, joiden avulla hakukriteerit sekä hakusanat muokkautuivat. Tutkimuskysymyksiin etsittiin vastaukset aineistoista, jonka jälkeen ne kirjattiin ylös ja niistä etsittiin yhtymäkohtia (Elo ym., 2022). Sisällönanalyysin tehtävä on koota aineistojen pääteemat yhteen tiivistetysti (Latvala & Vanhanen-Nuutinen, 2003). Valitsin kahdeksan (8) aineistoa, jotka jollakin tavalla tutkivat tai keskustelivat leikistä, oppimisesta tai niiden yhteydestä toisiinsa. Alla olevassa taulukossa on listattuna kaikki valitsemani aineistot:

Taulukko 2. Valitut aineistot ja niiden pääteemat

Aineisto	Aineiston pääteema
Bruner, Jolly A., & Sylva K. 2017 <i>Play: Its role in development and evolution</i>	Leikin rooli lapsen kehityksessä
Goldinger, B., & Magnusson G. 1972. <i>Lapsen tärkeät vuodet 7–12</i>	Lapsen kehitys
Hakkarainen, P. 1990. <i>Motivaatio, leikki ja toiminnan kohteellisuus</i>	Leikin yhteys motivaatioon
Helenius & Lummelahti, 2013. <i>Leikin Käsikirja</i>	Leikin yhteys lapsen kehitykseen
Jantunen, T., Suutarla, S., & Heino, N. 2019. <i>Leikin taikaa</i>	Leikin yhteys lapsen kehitykseen ja oppimiseen
Singer D., Michnick Golinkoff R., & Hirsh-Pasek K. 2006. <i>Play= Learning How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth</i>	Leikin yhteys oppimiseen
Skene, K., O'Farrelly, C.M., Byrne, E.M., Kirby, M., Stevens, E.C., & Ramchandani, P.G. 2022. <i>Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts?</i>	Ohjatun leikin yhteys lapsen kehitykseen ja oppimiseen
Wood E., & Attfield J. 2005 <i>Play, Learning and the Early Childhood Curriculum</i>	Leikin yhteys lapsen kehitykseen ja oppimiseen

Bruner ja kollegat (2017) ovat teoksessaan koonneet yhteen tutkimuksia leikistä ja leikin yhteydestä lapsen kehitykseen. Teoksessa on käytetty paljon tutkimusdataa, jota on saatu simpansseihin ja apinoihin tehdyistä tutkimuksista. Näissä tutkimuksissa Bruner kollegoineen heijastavat käyttäytymistä ihmislapsen käyttäytymiseen, sillä niissä on huomattu jonkin verran yhteneväisyyksiä. Nuorena, simpanssi oppii tutkimalla maailmaa: ne käyttävät ensimmäiset vuotensa vanhempiensa ja lajitoveriensä tutkiskeluun ja oppivat sitä kautta niille ominaisia käyttäytymismalleja. Ne käyttävät siis samoja keinoja uuden oppimiseen kuin ihmislapset varhaisessa lapsuudessaan. Tässä teoksessa on koottuna paljon teoriaa leikistä ja lapsen kehityksestä, mikä auttoi tutkimuksessa määrittelemään sanastoa ja löytämään yhteyksiä teosten väliltä.

Barbro Goldinger on opettaja, koulupsykologi ja lasten psykoterapeutti, joka on toimittaja Gunilla Magnussonin kanssa kirjoittanut kirjan ”Lapsen tärkeät vuodet 7–12” (1972). Kirjassaan he keskustelevat näiden ikävuosien tuomasta kehityksestä ja siitä, miten kaikki se kytkeytyy leikkiin. Sisällytin tämän aineiston mukaan tutkimukseeni, sillä ikävuodet 7–12 kytkeytyvät vahvasti myös koulumaailmaan ja kirja kertoo laajasti kyseisiin ikävuosiin liittyvää teoriaa ja käsitteistöä.

Hakkarainen (1990) on tutkinut leikin yhteyttä lapsen motivaatioon sekä motiiveihin. Tutkimuksessa on käytetty aiemmin tehtyjä havainnoiteja päiväkotikäisten lasten roolileikistä ja menetelmänä on käytetty käsiteanalyysia. Hakkaraisen teos pohjautuu leikin ja motivaation yhteyteen, jonka koin tarpeelliseksi tarkastellessa leikin ja oppimisen yhteyttä. Motivaatio on yksi peruskäsitteistä, kun puhutaan oppimisesta ja sen vaikutusta oppimiseen on tutkittu paljon.

Helenius ja Lummelahti (2013) kertovat kirjassaan erilaisista leikin muodoista ja niiden pedagogisista mahdollisuuksista. He pohtivat myös ohjattua leikkiä ja ohjauksen tasapainoa. Kirja kuvailee laajasti leikin vaikutusta lapsen kehitykseen ja pohtii leikin tuomia mahdollisuuksia koulumaailmassa. Teoksessa käydään läpi myös leikin eri asteita lapsen elämän eri kohdissa.

Jantunen ja kollegat (2019) ovat teoksessaan kirjoittaneet leikin tärkeydestä lapsen kehitykseen. Kirja tarjoaa konkreettisia esimerkkejä sekä kertoo laajasti aikuisen roolista leikin mahdollistajana ja tukijana. Teos pohtii, minkälainen leikki on kehityksen ja oppimisen

kannalta hyödyllisintä ja minkälaisia mahdollisuuksia leikki antaa. Kirjassa pohditaan laajasti myös sitä, miksi lapset leikkivät. Teos porautuu syvälle ohjaukselliseen leikkiin ja siihen, mitä haittaa ja hyötyä ohjauksesta on. Kirjassa pohdintaa on tehty aiempien tutkimusten ja teorioiden kautta, mutta siinä on käytetty myös aitoja esimerkkejä tukemassa pohdintaa.

Singer kollegoineen (2006) pohtivat teoksessaan, miten leikki motivoi ja tehostaa lapsen kognitiivista ja sosioemotionaalista kasvua. He ovat koonneet teokseensa yhteen tutkimuksia ja aineistoja leikin saralta. Teoksessa pohditaan koulujen toimintamalleja ja sitä, miten niitä tulisi kehittää niin, että lapsi oppisi parhaiten ja siten saisi opetuksesta täyden hyödyn. Teos keskittyy lapsen oppimiseen ja koulumaailmassa tapahtuvaan leikkiin ja sen tuomiin hyötyihin.

Skene tutkimusryhmineen (2022) käyttivät katsauksessaan tutkimuksia, jotka olivat tutkineet 1–8-vuotiaita lapsia sukupuolesta, etnisestä ja sosioekonomisesta taustasta riippumatta. Tutkimusten täytyi vastata kysymyksiin lasten oppimisesta ja kehityksestä jollakin seuraavista osa-alueista: kognitiivinen ja akateeminen oppiminen (cognitive and academic learning), Sosioemotionaalinen kehitys (socioemotional development) tai fyysinen kehitys (physical development). Valitut tutkimukset toteutettiin koulussa, laboratoriossa, kotona tai museossa, painottaen kuitenkin kouluissa tehtyjä tutkimuksia. Aineistosta sain näkökulmaa siihen, miten ohjattu leikki eroaa vapaasta leikistä, ja mikä sen rooli on oppimisessa.

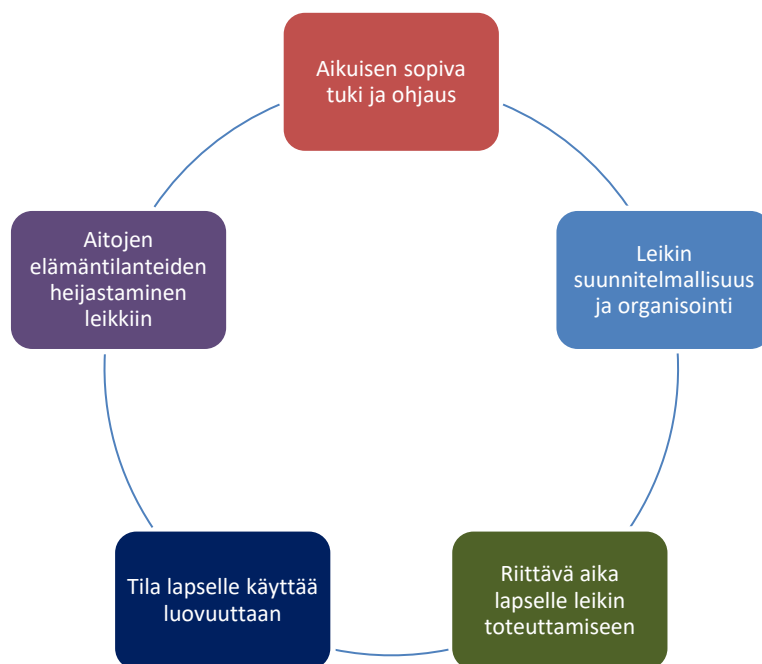
Wood ja Attfield (2005) ovat hyödyntäneet teoksessaan paljon aikaisempia tutkimuksia sekä teorioita, joiden kautta he ovat pohtineet leikin roolia lapsen oppimisessa. Teos pohjautuu vahvasti nimenomaan oppimisen ja leikin yhteyteen ja antaa käytännön esimerkkejä siitä, miten leikki näkyy koulussa ja miten se vaikuttaa lapsen oppimiseen. Kirjassa pohditaan laajasti leikin ja oppimisen ympärillä olevia ongelmia ja haasteita sekä pohditaan sitä, minkälaiset leikin muodot ovat oppimisen kannalta hyödyllisiä ja millä tavalla ne tukevat lapsen oppimista.

4 Tulokset

Elkonin (1978) mukaan, leikki on alun perin syntynyt tarpeesta opettaa. Ennen lapset siirtyivät varhain mukaan työhön vanhempiensa jalanjäljissä, joten tarvittiin keinoja opettaa työssä tarvittavia taitoja. Onkin siis mahdollista, että leikki on ennen kaikkea ollut opetusväline, ennen sen roolileikillistä aspektia. Leikki kehittyi tästä yhteiskunnallisesta tarpeesta sen nykyiseen muotoon: tulevaisuuden harjoittelemisen lisäksi, siihen sisältyy itseilmaisua, sosiaalisen käyttäytymisen kehittämistä sekä itsensä ylittämistä (esim. Csikszentmihalyi, 1981).

4.1 Leikki opettaa

Rumbold Committee (DES, 1990) määritteli viisi avainta oppimiselle, jotka olivat leikki, sensitiivinen ja informatiivinen aikuisen osallistuminen ja puuttuminen, huolellinen leikkimisen/leikin miljööön suunnittelu ja organisointi sekä riittävästi aikaa lapsille kehittää leikkiä (Wood & Attfield, 2005, s. 20). Seuraavassa kuviossa (1.) on koottuna aineistojen pohjalta viisi leikillisen oppimisen kulmakiveä.



Kuvio 1: Leikin kulmakivet. Aineistoissa korostuivat samat asiat: Aikuisen rooli lasten leikissä on olla tukena ja ohjata, leikin ympäristö, kulku ja sen tavoitteet tulee olla suunniteltuna, lapsella tulee olla riittävästi aikaa toteuttaa leikkiä ilman häiriöitä, lapsella tulee saada olla tilaa käyttää luovuuttaan ja

kehittää leikkiä haluamallaan tavalla sekä leikissä tulee heijastua aitoja elämäntilanteita, joihin lapsi voi heijastaa oppimaansa.

Johdannossa on avattu, kuinka leikki on yhteydessä lapsen kehitykseen. Wood ja Attfield (2005) ovat pohtineet teoksessaan, miksi lapset leikkivät ja mitä hyötyä siitä on lapselle.

Taulukossa 3 on koottuna leikin tuomat hyödyt.

Taulukko 3 Leikin hyödyt

Leikkiessään lapsi voi tuoda esille luovuuttaan ja ideoitaan
Leikki auttaa rentoutumaan
Leikki antaa lapselle mahdollisuuden käyttää ylimääräistä energiaa
Lapsi harjoittelee tulevaisuuden rooleja ja skenaarioita
Leikki kehittää kognitiivisia kykyjä, sosiaalisia taitoja ja psykomotorisuutta
Leikki kehittää oppimiselle ominaisia prosesseja kuten: harjoittelua, toistamista, imitaatiota, etsimistä, yhdistämistä, muuntamista sekä testaamista
Leikki auttaa kehittämään motivaatiota, itsetuntoa ja sisua
Leikin kautta lapsi kokee positiivisia sosiaalisia kohtaamisia
Lapsi harjoittaa leikin aikana ongelmanratkaisutaitojaan

Leikin aikana lapsi organisoi ja harjoittelee sosiaalisia taitojaan. Muiden lasten kanssa leikkiminen vaatii lapselta empatiakykyä ja hyviä keskustelutaitoja. Leikkiin keskitytään usein pitkiäkin aikoja yhtäjaksoisesti ja lapsi on leikin aikana tehtäväsuuntautunut. Hän käyttää ajattelussaan luovuutta ja mielikuvitusta, hän odottaa vuoroaan joskus pitkiäkin aikoja ja hienomotoriset taidot kehittyvät erilaista rekvisiittia tehdessä. (Jantunen ym., 2019, s. 105–107.) Leikki kehittää myös lapsen kieltä ja luovuutta. Bruner kollegoineen (2017) ottavat esille teoksessaan vanhat lastenlorut, joiden kieli on absurdia. Niissä kuvaillaan asioita, joita oikeasti ei voi tapahtua, mutta lapsen luovuuden kannalta on tärkeää, että tämä altistuu myös mahdottomalta tuntuville ideoille. Luovuus ja suunnittelu ovat sitä, että keksitään jotain sellaista, mitä ei vielä ole. Lorut ja muut mahdottomat ajatukset auttavat lasta ajattelemaan laatikon ulkopuolelta. Leikin aikana lapsi opettelee ilmaisemaan itseään kielellisesti ja ymmärtämään kielen rakenteita sekä oppii uusia sanoja. On myös huomattu, että jos lapselle annetaan leikissä mahdollisuus kirjoittaa, hän kokee sen mielekkääksi. Kielen opettelu leikin aikana on lapselle mielekästä ja hän saa siitä positiivisia oppimiskokemuksia. Leikin pitäisikin siitä syystä olla suuressa osassa kielen sekä kirjallisuuden opiskelussa (Christie &

Roskos, 2006). Lapsi harjoittaa siis huomaamattaan sellaisia taitoja, joita hän oppimisessa tarvitsee.

Lapselle näkemys leikistä kouluympäristössä voi olla ristiriitainen, sillä leikkimielisyys ja leikki nähdään usein oppimista häiritsevänä toimintana, ja on siten oppimistilanteissa paheksuttavaa. Lapsi oppii jo nuorena, minkälainen leikki kouluympäristössä on hyväksyttävää. Koulu- ja työympäristöissä leikkiä käytetäänkin usein palkintona hyvästä käytöksestä, joka välittää viestin siitä, että ensin tulee suoritua jostakin muusta toiminnasta hyvin, jonka jälkeen saa luvan leikkiä. Ulkona leikkikentällä säännöt ja käytös muuttuvat tavalliseen luokkahuonetilanteeseen verrattuna, ja varsinkin nuori oppilas voi hämmentyä kontrastista näiden kahden välillä. Leikki voi olla lapselle pelottavakin kokemus, sillä usein leikitilanteissa totuttu aikuisen tuki puuttuu. (Wood & Attfield, 2006, s. 3–13.) Tauot oppimistilanteista näyttäytyvät kuitenkin tärkeinä elementteinä lapsen oppimiselle. Nuorelle lapselle, erityisesti leikkiä sisältävät, tauot vaativista tehtävistä maksimoivat tämän kognitiivisen suoriutumisen sekä oppimisen. Strukturoimattomat tauot, jotka sisältävät leikkiä, antavat lapselle myös tyytyväisyyden tunteen ja hän kehittää taukojen aikana sosiaalisia suhteitaan luokkatovereidensa kanssa. (Pellegrini, 2013.) Leikki on lapselle lepoa. Koulussa lapsi saa luvan leikkiä välitunnilla ja lepää tätä kautta. Lepo ja leikki vaikuttavat lapsen jaksamiseen vaikeiden tehtävien äärellä sekä tämän motivaatioon. (Jantunen ym., 2019, s. 134–135.)

Leikki kumpuaa lapsen sisäisestä motivaatiosta ja tapahtuu ns. automaattisesti. (Hakkarainen, 1990) Motivaatio tarvitsee taakseen halun tehdä jotain, mikä on tärkeää. Leikki on lapselle yksi elämän tärkeimmistä asioista, se täyttää lapsen päivät ja kaikki lapsen arjessa kytkeytyy leikkiin. (Jantunen ym., 2019, s. 26, 131–132.) Hakkarainen (1990, s. 126–132) toteaa, että motivaatio auttaa ihmistä keskittämään aktiivisuutensa tiettyyn tehtävään ja pitämään sitä yllä pitkiäkin aikoja. Motivoitunut ihminen osoittaa siis tehtäväsuuntautuneisuutta. Lapsen motivaatiota tehtävää kohtaan voidaan kasvattaa toiminnallisilla ja leikkinnallisilla oppimistavoilla (Wood & Attfield, 2005). Lapsen aktiivisen osallistumisen opetustilanteessa on todettu valmistavan tätä tulevia oppimistilanteita varten (Skene ym., 2022). Opiskelussa lapsen motivaatioon vaikuttaa se, kokeeko hän olevansa itse vastuussa tulevaisuudestaan, vai ohjaileeko sitä joku ulkopuolinen (Hakkarainen, 1990, s. 46). Tämä kertoo myös lapsen autonomian tarpeesta, jota leikin avulla voidaan koulumaailmassa vahvistaa.

180 varhaiskasvatuksen lasta suoritti tutkimuksen, jota Helenius ja Lummelahti (2013) esittelevät teoksessaan. Tutkimuksen päämäärä oli mitata leikin yhteyttä ongelmanratkaisutaitoon. Tutkimuksessa lapselle annettiin välineitä, joiden avulla hänen täytyi yletä pöydän toisessa päässä olevaan väriliituun. Ainut ohje, joka lapselle annettiin, oli, ettei tämä saa nousta tuolilta, jolla istui. Ennen tutkimusta, tutkimukseen osallistuvat lapset oli jaoteltu kahteen ryhmään: toisen ryhmän (ryhmä 1) lapset saivat leikkiä ennen tutkimusta ja toisen ryhmän (ryhmä 2) lapset eivät leikkineet. Vaikka ryhmän 1 lapset näyttivät aktiivisuutta tehtävää kohtaan enemmän kuin ryhmän 2 lapset, ei näiden ryhmien välillä ollut merkitsevää eroa. Ennen tutkimusta leikkineet osoittivat kuitenkin enemmän tavoitteellisuutta tehtävää kohtaan. Ryhmän 1 lapset kokeilivat ongelmanratkaisua askel kerrallaan helpoimmasta ratkaisusta vaikeimpaan ratkaisuun, kun taas ryhmän 2 lapset onnistuessaan ratkomaan ongelman, tekivät sen useimmiten ensimmäisellä yrityksellä. Ryhmän 1 lapset tarvitsivat myös enemmän ohjausta tehtävän aikana, kuin ryhmän 2 lapset. (Helenius & Lummelahti, 2013.)

Goldinger ja Magnusson (1972, s. 17–37) kuvailevat ikävuosia 7–12 lapsen sosiaalisiksi vuosiksi, joiden aikana lapsi itsenäistyy vanhemmistaan ja rakentaa omaa itsenäisyyttään. Vaikka lapsi kaipaakin kyseisinä ikävuosina enemmän yksityisyyttä omassa arjessaan, on hän hyvin tietoinen sekä kiinnostunut perheestään sekä aikuisista, joita hänellä on ympärillään. Näiden ikävuosien aikana lapsi kehittyy niin fyysisesti kuin psyykkisestikin: motoriset taidot kehittyvät, lapsi pystyy ajattelemaan vastavuoroisesti ja asettumaan toisen asemaan, hän pystyy keskustelemaan, suunnittelemaan ja tekemään päätöksiä. Vastavuoroisen ajattelun kehittymisen kautta lapsi kykenee tekemään yhteistyötä ja neuvottelemaan (Goldinger & Magnusson, 1972, s. 45). Noin 7–10-vuotiaana lapsi oppii ymmärtämään ja noudattamaan sääntöjä, sääntöihin sidottujen leikkien avulla. He myös oppivat tarkkailemaan muita leikin aikana, jotta sääntöjä varmasti noudatetaan. (Goldinger & Magnusson, 1972, s. 38–40.) Pelit, joissa lasten tulee noudattaa sääntöjä, opettavat lapsen työskentelemään jotain saavutusta kohti sekä toimimaan sääntöjen mukaisesti. Tämä opettaa lapselle tehtäväsuuntautuneisuutta. Pitkä tehtäväsuuntautuneisuus oppitunnilla saa lapset myös olemaan aktiivisempia välitunneilla: lapset olivat aktiivisempia pitkien keskittymisjaksojen jälkeen. (Pellegrini, 2013.) Leikki auttaa lasta ymmärtämään vaikeitakin kognitiivisia rakenteita hyvin suunnitellun ja ohjatun leikin kautta (Drifte, 2002; Macintyre, 2001). Tutkimukset osoittivat, että ohjattu leikki on yhteydessä positiivisesti varhaisiin matemaattisiin taitoihin, muodon hahmotukseen ja tehtävän vaihtoon. (Skene ym., 2022).

Leikki tasapainottaa vapauden ja strukturoidun opettamisen kontrasteja. Lapset, jotka varttuivat päiväkodissa leikkien ilman strukturoitua opettamista, suoriutuivat 2000-luvun alussa PISA-tuloksista huipputuloksin. Esikoulun vakiinnuttua 6-vuotiaille lapsille vuonna 2000, PISA-tulokset ovat heikentyneet jatkuvasti. On myös huomattu, että maissa, joissa järjestelmällinen opetus aloitetaan varhain, suoriudutaan heikosti PISA-tutkimuksissa. Pienet lapset luovat vielä pohjaa vuorovaikutuksellisuuteen ja tunne-elämään, jota lapsi rakentaa leikin kautta. Varhaisen lapsuuden sosioemotionaalinen kehitys auttaa lasta myöhemmän vaiheen opiskelussa. (Jantunen ym., 2019, s. 13–15.)

4.2 Aikuisen rooli leikissä ja ohjattu leikki oppimisen tukena

Ohjatussa leikissä on tutkittu olevan kolme osa-aluetta, jotka toimivat oppimisen tukena: aikuisella tulee olla selkeä oppimistavoite suunnitellessaan leikkiä, lapsella tulee olla jonkinasteinen mahdollisuus vaikuttaa leikin kulkuun riippumatta siitä, onko kyse lapsi- tai aikuislähtöisestä leikistä sekä aikuisen tulee ohjauksessaan olla joustava, jotta sensitiivisyys lapsen kiinnostuksenkohteita ja tunteita kohtaan mahdollistuu. (Skene ym., 2022.) Leikkivällä lapsella ei ole toiminnassaan tavoitteisuutta, vaan hän tarvitsee tavoitteen asettamiseen ulkopuolista apua. Tämä tulos tukee sitä, että ohjatun leikin avulla, lapselle voidaan leikin aikana asettaa jokin tavoite, jonka hän pystyy saavuttamaan, mutta jota hän ei itsenäisesti, ilman ohjattua leikkiä, pystyisi tekemään. (Hakkarainen, 1990, s.73.) Leikki ei ole lapselle täysin spontaania toimintaa, vaan lapsi tarvitsee leikin oppimiseen toisen osapuolen, joka usein ensimmäisenä lapsen elämässä on aikuinen (Gopnik ym., 1999).

Leikkilähtöisessä oppimisessä aikuisen tuki on tärkeää. Aikuisen tehtävä leikissä Woodin ja Attfieldin (2012, s. 46) mukaan on: olla tukena ja vastata lapsen tarpeisiin ja potentiaaliin, rikastuttaa leikin sisältöä, tarjota omia ideoitaan leikkiin tarvittaessa, mahdollistaa lapsien kehittämisen omia teemoja, pysyä sensitiivisenä ideoille, joita lapsi haluaa leikkiessään ilmaista ja tukea lapsen taitoja oppijana leikissä. Leikki on prosessi, johon pienet, merkityksettömiltäkin tuntuvat muutokset voivat vaikuttaa suuresti. Aikuisen puuttuminen lapsen kehittämiseen leikkiin, voi kadottaa lapsen mielenkiinnon nopeastikin. Aikuinen voi vaikuttaa lapsen motivaatioon leikissä myös positiivisesti, luomalla heille sopivia puitteita leikkiin ja sen kehittämiseen. (Hakkarainen, 1990, s. 12–15.) Jantunen ja kollegat (2019, s. 25–33) tukevat ajatusta aikuisen roolista lapsen leikissä lähinnä tarkkailijana ja uusien ideoiden mahdollistajana. Aikuinen, joka tulee leikkiin ulkopuolelta, eikä ymmärrä, miten

tärkeää leikki on lapselle, ei saa hyvää vastaanottoa lapselta. Leikissä lapsi heijastaa vanhemmilta opittuja käyttäytymismalleja omaan käyttäytymiseensä ja muodostaa niitä kokeilemalla itselleen normeja ja sääntöjä. (Bruner ym., 2017.) Aikuisen tulee osata tasapainotella ohjauksen ja liiallisen puuttumisen välimaastossa ja annettava lapselle tämän kaipaamaa hyväksyntää.

Taulukko 4. Leikin ohjauksen keinot

Wood & Attfield, 2005	Observoi leikkiä
	Kuuntele
	Kommunikoi
	Innosta lasta leikkiin
	Huolehdi turvallisuudesta ja tasa-arvoisista mahdollisuuksista
	Ole sensitiivinen kanssalleikkijä
	Ole joustava suunnittelija

Wood ja Attfield (2005, s. 160–183) ovat koonneet teokseensa konkreettisia tapoja, joilla opettaja voi olla mukana lapsen leikissä ja ohjata sitä oikeilla tavoilla. Opettajan tulee observoida leikkiä, jotta voidaan varmistaa kaikkien tasapuoliset mahdollisuudet osallistua leikkiin. Lahjakas observoija osaa myös ennakoida mahdolliset vaaratilanteet ja ongelmat, antaa huomiota jokaiselle tasapuolisesti sekä ymmärtää yksilölliset tarpeet. Opettajan tulee osata poimia lapsen käytöksestä leikinnällisiä manerismeja omaan kommunikaatioonsa. Lapsen tulee ymmärtää, että tilanne on leikinnällinen ja siihen osallistuvat molemmat osapuolet. Osallistumalla leikkiin ja luomalla lapsille leikinnällisiä tapoja oppia, opettaja voi innostaa lasta oppimaan sekä osallistumaan yhteiseen tekemiseen. Innostuneet oppilaat ovat motivoituneita oppimaan uutta ja leikinnälliset oppimistavat kehittävät heidän luovaa ajatteluaan sekä itsetuntoa. Sensitiivisyys leikissä toteutuu miettimällä, milloin aikuisena voit osallistua leikkiin ja milloin lapset kaipaavat keskinäistä leikkiä. Sensitiivinen kanssalleikkijä osaa arvioida leikin tunnelmaa ja mukautua siihen, hän vastaa kysymyksiin ja lasten tarpeisiin. Ohjatussa leikissä aikuinen on myös joustava ja muokkaa leikkiä sen tarvitsemaan suuntaan. Joustava ohjaaja ymmärtää lasten yksilölliset suhtautumistavat leikkiin ja antaa yksilöllistä ohjausta.

Se, miten lapsi leikkii päiväkodissa, näkyy tämän oppimistuloksissa 1.-luokalla. Lapset, jotka ottivat kontaktia aikuisiin päiväkodin leikeissä, suoriutuivat standardoiduista testeistä keskimääräisesti heikommin, kuin ne lapset, jotka ottivat aikuisiin vähemmän kontaktia. (Pellegrini, 2006.) Lapset, jotka leikkivät ikätovereidensa kanssa ovat kielellisesti sivistyneempiä kuin lapset, jotka valitsivat leikkiverikseen enemmän aikuisen. Tämä johtuu siitä, että leikkiessään toisten lasten kanssa, lapset käyttävät erilaista kieltä kuin aikuisten kanssa ja he myös ottavat leikissään usein aikuisen roolin (esim. opettajan rooli). Aikuisen roolin ottaessaan, lapsi oppii antamaan ohjeita ja keskustelemaan niin, että muutkin ymmärtävät. Leikkiessään ikätovereidensa kanssa, lapsi myös ottaa usein haastavamman roolin, kun ottaisi aikuisen kanssa. Lapsi ei usein osaa haastaa aikuisen auktoriteettia, joten lapsi tyytyy aikuisen tekemään asetteluun. (Pellegrini & Holmes, 2006.)

5 Pohdinta

Tuloksista käy ilmi leikin kokonaisvaltainen vaikutus lapsen kehitykseen ja oppimiseen. Kaikki kirjallisuuskatsauksessa käytetyt aineistot viittasivat jollakin tavalla leikin tärkeyteen lapsen kehityksen sekä oppimisen tukena. Leikin aikana lapsi kehittää sellaisia taitoja, jotka ovat välttämättömiä niin oppimisen, kuin myös tulevaisuuden taitojen kannalta. Leikki luo lapselle mielekkään oppimisympäristön, jolloin lapsi oppii asioita huomaamatta. Se antaa lapselle mahdollisuuden kerätä informaatiota mielekkäällä sekä lapselle mielenkiintoisella tavalla. (Piaget, 1972; Wood & Bennet 1998.) Leikin tuoma sisäinen motivaatio herättää lapsessa positiivisia tunteita, jotka hän suoraan voi liittää oppimiskokemukseen. Motivaatio, positiiviset tunteet, mielekkyys ja itsensä ylittäminen auttavat lasta pysymään tehtäväorientoituneena. (Hakkarainen, 1990.)

Leikin yhteydessä lapsi oppii paljon arvokkaita taitoja sosiaalisesta kanssakäymisestä. Lapsi oppii arvioimaan omaa käytöstään ja sitä, miten omat valinnat ja toiminta vaikuttavat leikin kulkuun ja toisiin ihmisiin. (Skene ym., 2022.) Turvallinen oppimisympäristö on avainasemassa, kun halutaan integroida opetukseen leikkiä ja toiminnallisia oppimistapoja. Lapsen tulee kokea olevansa turvassa, jotta voi heittäytyä mukaan välillä persoonallisuuttakin vaativiin tehtäviin suuren joukon keskellä. Turvallisen oppimisympäristön säännöt tulee tehdä selväksi kaikille oppilaille jo heti alussa. Säännöt siitä, miten toisiin kanssaoppijoihin suhtaudutaan auttaa oppilaita hahmottamaan sosiaalisia normeja sekä käyttäytymismalleja. Negatiivisesti suhtautuvat kanssaoppijat voivat vaikeuttaa oppilaan heittäytymistä. Kohdatessaan negatiivisia kommentteja, vähättelyä tai naureskelua, lapsi saattaa sulkeutua, eikä enää uskalla käyttää luovuuttaan tai tuoda esiin haavoittuvaista leikinnällistä puolta itsestään. (Hakkarainen, 1990, s. 120–141.) Olisikin mielenkiintoista saada tutkimustuloksia siitä, miten ympäristö vaikuttaa lapsen näkemykseen leikistä.

Kulttuuri vaikuttaa yhteiskunnan näkemyksiin ja normeihin kehityksen suunnasta, sisällöstä sekä vaiheista ja ne muuttuvat alituisesti historian aikana. Kulttuuri on siis suoraan yhteydessä lapsen kehitykseen, sillä se määrittää yhteiskunnallisia tarpeita ja normeja. Kulttuuri määrittää yhteiskunnallisia normeja ja lapsi oppii niitä leikin kautta toisilta ihmisiltä. (Hakkarainen, 1990, s. 17.) Käyttäytymismallien lisäksi lapsi oppii leikkiessään kieltä ja kielenkäyttöä. Lapsi oppii eri tilanteissa käytettävistä äänensävyistä ja sanastosta sekä siitä, miten eri tilanteissa voi puhua niin, että tulee ymmärretyksi. Näkemys siitä, kuinka tärkeitä erilaiset

tekstit ovat lapsen luovuuden kannalta johdattaa meidät kysymään, miten leikki yhdistettynä lukemiseen vaikuttaa lapsen motivaatioon sekä mielenkiintoon lukemista kohtaan. (Bruner ym., 2017.) Lasten lukemattomuus lisääntyy tänä päivänä jatkuvasti ja tarvitsemme keinoja, joilla voidaan motivoida lasta lukemaan. (Harju, 2018). On hyvä pohtia, olisiko leikki yksi näistä motivaattoreista. Älylaitteet vievät huomiota paitsi lukemiselta, mutta myös hienomotoristen taitojen harjoittelulta. Leikin aikana, lapsi kehittää motorisia taitojaan esimerkiksi rakentelun sekä askartelun avulla. Leikki ja toiminnalliset oppimistavat voivat auttaa lasta kehittämään sekä säilyttämään hienomotorisia taitojaan. (Nurmi ym., 2015; (Jantunen ym., 2019, s. 105–107.)

Tutkimusaineisto aiheesta on yleisesti melko vanhaa ja uudet tutkimukset pohjautuvat vanhan tutkimuksen päälle. Tutkimuksissa tutkitaan paljon toiminnallisten ja leikkinnällisten oppimistapojen yhteyttä lapsen oppimiseen (esim. Tampio & Tampio, 2017; Norrena, 2016), mutta leikin tutkimus on jäänyt vähemmälle. Olisikin mielenkiintoista selvittää, miten vapaa-ajan leikki koulun ulkopuolella auttaa lasta oppimaan tai onko sillä minkäänlaista vaikutusta lapsen oppimistuloksiin. Ongelmallisena leikkiin liittyvissä tutkimuksissa voi nähdä leikin määritelmän. Akateemisesti tuotettu, aikuisen ihmisen näkemys leikistä ei välttämättä vastaa lapsen näkemystä siitä mitä leikki on. Tutkimusta aiheesta tehdäänkin aikuisten ehdoilla ja näkemyksillä siitä, mitä leikki on ja miten sitä toteutetaan. (Wood & Attfield, 2005.)

Kirjallisuuskatsauksessa tuli ilmi ohjatun leikin asema lapsen oppimisessa (esim. Jantunen ym., 2019; Skene ym., 2022; Wood & Attfield 2005). Vapaata leikkiä pidetään hyvänä esimerkkinä lapsen sisäisestä motivaatiosta. Vapaalla leikillä tarkoitetaan leikkiä, johon lapsi ryhtyy ilman ulkopuolista ohjausta. Päiväkodeissa vapaata leikkiä käytetään jonkin kasvatuksellisen tavoitteen täyttämiseen, jolloin ”vapaa leikki” on vain muodollisesti vapaata: lapsi leikkii aikuisen ohjaamana ja saa päättää vain joistakin leikin kulkuun liittyvistä seikoista. Tällöin ei voida puhua sisäisestä motivaatiosta samassa merkityksessä (Hakkarainen, 1990, s. 1.) On hyvä ymmärtää, että aikuisen rooli leikissä on tärkeä, mutta auktoriteettiaan voi käyttää myös väärin. Opettajan tulee osata ohjata lasta oikeilla tavoilla, tuoda esille heidän osaamistaan ja antaa heille mahdollisuus käyttää omaa luovuuttaan leikin rakentamisessa.

Tutkimusta leikistä on tehty paljon ja kauan aikaa. Onkin mahdotonta liittää yhteen tutkimukseen kaikki se, mitä aiheesta on tiedossa. Leikki on yhteydessä niin moneen eri osa-

alueeseen lapsen kehityksessä, että aiheen rajaaminen on pakollista. Kirjallisuuskatsaus näyttää vain osan kaikesta siitä, mitä aiheesta on tarjolla, mikä voi rajata näkemyksiä tiettyyn suuntaan. On kuitenkin hyvä ymmärtää, että oppiminen on yksilöllistä, eivätkä kaikki oppimisen keinot sovi kaikille oppijoille. Leikki on vain yksi oppimisen keinoista, ja kokonaisvaltaiseen oppimiseen tarvitaan paljon muutakin kuin toiminnallista ja leikinnällistä oppimista. (Leino & Leino, 1997.)

Kirjallisuuskatsaukseni osoittaa, että on laajasti tiedossa, kuinka leikki vaikuttaa lapsen kehitykseen ja sitä kautta tämän oppimiseen. Lapsi haastaa leikin aikana itseään ja osaamistaan ja opettelee tulevaisuuden kannalta tärkeitä taitoja. Erityisesti ohjattu leikki auttaa lasta saavuttamaan asioita, joita hän ei itsenäisesti kykenisi saavuttamaan, (Vygotsky, 1976) minkä pohjalta voidaan pohtia millaisia mahdollisuuksia leikki ja toiminnallisuus opetustilanteissa voivat tuoda oppimiseen. Tuloksia hyödyntämällä olisi mahdollisuus kehittää esimerkiksi opettajankoulutusta sekä opetussuunnitelmaa. Tutkimalla parhaita tapoja oppia, voidaan luoda mahdollisuudet mahdollisimman monelle oppijalle onnistumiseen.

Lähteet

- Bjorklund D., & Brown R. 1998. *Physical Play and Cognitive Development: Integrating Activity, Cognition and Education*. Child Development vol 69 nro 3, 604-606.
- Bruce T. 2001. *Learning Through Play: Babies, Toddlers and the Foundation Years: Introduction to Child Care*. Hodder & Stoughton.
- Briggs M., & Hansen A. 2012. *Play-based learning in Primary School*. London: SAGE Publications Ltd.
- Bruner, A. Jolly & K. Sylva 2017. (toim.) *Play: Its role in development and evolution*. Hamondsworth & New York: Penguins.
- Bodrova E. 2008. *Make-believe play versus academic skills: A Vygotskian approach to today's dilemma of early childhood education*. European Early Childhood Education Research Journal 16(3):357-369.
- Christie & Rokos 2006. Teoksessa Singer D., et al. *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*. Oxford University Press, Incorporated.
- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. S. 1988. *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge University Press.
- Drifte, 2002. Teoksessa Singer D., et al. *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*, Oxford University Press, Incorporated
- Elo, S., Kajula, O., Tohmola, A. & Kääriäinen, M. 2022. Laadullisen sisällönanalyysin vaiheet ja eteneminen. *Hoitotiede*. 34:, 215-225.
- Elkon 1978 Teoksessa Hakkarainen, P. 1990. *Motivaatio, leikki ja toiminnan kohteellisuus*. Helsinki: Orienta- konsultit.
- Goldinger, B. & Magnusson, G. 1978. *Lapsen tärkeät ikävuodet 7–12*. Helsinki: Otava
- Gopnik A., Meltzoff A., & Kuhl P. 1999. *The Scientist in the Crib: Minds, Brains and How Children Learn*. Teoksessa Wood, E. & Attfield J. 2005. *Play, Learning and the Childhood Curriculum*. Paul Chapman Publishing.

Green, B. N., Johnson, C. D & Adams, A. 2006. *Writing Narrative Literature Reviews for Peer Reviewed Journals: Secrets of the Trade*. *Journal of Chiropractic Medicine*, 5:3, 101–117. [https://doi.org/10.1016%2FS0899-3467\(07\)60142-6](https://doi.org/10.1016%2FS0899-3467(07)60142-6)

Göl-Güven M. 2022. Teoksessa Briggs M., & Hansen A. 2012. *Play-based learning in Primary School*. London: SAGE Publications Ltd.

Harju, J. 2018. *Osaavatko teinit enää lukea? Lukemisen kulttuurit yläkouluikäisten kirjoituksissa*. *Kasvatus & Aika*, 12:2, 50–61. Noudettu osoitteesta <https://journal.fi/kasvatusjaaika/article/view/74130>

Hakkarainen, P. 1990. *Motivaatio, leikki ja toiminnan kohteellisuus*. Helsinki: Orienta-konsultit.

Helenius, A., & Lummelahti, L. 2013. *Leikin käsikirja*. PS-kustannus, Bookwell, Juva.

Hurst B., Wallace R., & Nixon S. 2013. *The impact of social interaction on student learning*. *Reading Horizons* 52:4, 375.

Jantunen, T., Suutarla, S., & Heino, N. 2019. *Leikin taikaa*. Into Kustannus Oy.

Jorg, Davis & Nickmans, 2007. *What Is Learning?* Oxford University Press.

Junttila, N., Voeten, M., Kaukiainen, A., & Vauras, M. 2006. *Multisource assessment of children's social competence*. *Educational and Psychological Measurement*.

Kantomaa, M. 2010. *The role of physical activity on emotional and behavioural problems, self-rated health and educational attainment among adolescents*. Oulun yliopiston kirjasto.

Latvala, E., & Vanhanen-Nuutinen, L. 2003. *Laadullisen hoitotieteellisen tutkimuksen perusprosessi: sisällönanalyysi*. Teoksessa S Janhonen & M Nikkonen (toim.) *Laadulliset tutkimusmenetelmät hoitotieteissä*. WSOY.

Leino, A-L., Leino, J. 1997. *Opettaminen ammattina*. Rauma: Kirjapaino Oy West Point

Lewis, R. 2020. *What Is Symbolic Play and Why Is It Important*. Healthline -lehti. Luettu 21.3.2024. <https://www.healthline.com/health/childrens-health/symbolic-play>

Luostarinen, A. & Peltomaa, I. 2016. *Reseptit OPSin käyttöön: Opettajan opas työssä onnistumiseen*. Jyväskylä: PS-kustannus.

- Macintyre, 2001). Teoksessa Singer D., Michnick Golinkoff R., Hirsh-Pasek K., & Singer D. 2006 *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*, Oxford University Press, Incorporated
- Norrena, J. 2016. *Ryhmä oppimaan!: Toiminnallisia työtapoja ja tehtäväkehyksiä*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Nurmi J., Ahonen T., Lyytinen H., Lyytinen P., Pulkkinen L., & Ruoppila I. 2015. *Ihmisen psykologinen kehitys*. PS-kustannus
- Parker, R., Thomsen, B.S. & Berry, A. 2022. *Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice*. Frontiers in education.
- Pellegrini A. 2013. Teoksessa Bruner, A. Jolly & K. Sylva 2017. (toim.) *Play: Its role in development and evolution*. Hamondsworth & New York: Penguins
- Pellegrini A., & Bohn C. 2005. *The Role of Recess in Children's Cognitive Performance and School Adjustment*. Educational Researcher.
- Pellegrini A., & Gustafson K. 2005. Teoksessa Anthony D. Pellegrini Peter K. Smith, 2005. *The Nature of Play Great Apes and Humans*, The Guilford Press.
- Pellegrini A., & Holmes R. 2006. Teoksessa Singer D., et al. 2006. *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*, Oxford University Press, Incorporated.
- Pellis S., & Pellis V. 2009. *Play Behaviour*. Department of Neuroscience, University of Lethbridge, Lethbridge, AB, Canada.
- Piaget J. 1962. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.
- Salminen A. 2023. *Mikä kirjallisuuskatsaus? Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyyppeihin ja joihinkin hallintotieteellisiin sovelluksiin*. Vaasan Yliopisto.
- Skene, K., O'Farrelly, C.M., Byrne, E.M., Kirby, M., Stevens, E.C., & Ramchandani, P.G. 2022. *Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis*. Child Development.

Singer D., Michnick Golinkoff R., Hirsh-Pasek K., & Singer D. 2006 *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*, Oxford University Press, Incorporated

Smith P., & Dutton S. 1979. *Play and Training in Direct and Innovative Problem Solving*. *Child Development* 50, 830-836

Spencer 1898. Teoksessa Briggs M., & Hansen A. 2012. *Play-based learning in Primary School*. London: SAGE Publications Ltd.

Tampio, H. & Tampio, M. 2017. *Ulkoloikka: Hyppää ulko-opetuksen ideoiden maailmaan*. Jyväskylä: PS-kustannus.

The Rumbold Report. 1990. *Starting with Quality*. Chaired by Mrs Angela Rumbold CBE MP. London: Her Majesty's Stationery Office 1990.

Vygotsky, L. S. 1976. *Play and its Role in the Mental Development of the Child*. Teoksessa Bruner J., Jolly A., & Sylva K (toim.) *Play: Its role in development and evolution*. Harmondsworth & New York: Penguins.

Whitebread, D., Basilio, M., Kivalja, M., & Verma, M. 2012. *The Importance of Play*. Belgium: Toy Industries of Europe.

Whittemore, R. & Knafl, K. 2005. *The integrative review: updated methodology*. *Journal of Advanced Nursing* 52:5, 546-553.

Wood E., & Bennet N. 1998. Teachers' Theories of Play: Constructivist and Social Constructivist? *Early Childhood Development and Care* 140.

Wood, E. & Attfield J. 2005. *Play, Learning and the Childhood Curriculum*. Paul Chapman Publishing.