



Oppiminen ja oivaltaminen





OPPIMINEN

- Oppimiseen liittyy usein jotain vanhaa, tai osatun käyttöä uudella tavalla
- Oppiminen on hyödyllistä liittää jo osattuun
- Oppiminen on prosessi – emme tule koskaan valmiiksi
- Oppiminen synnyttää tarvetta/halua oppia lisää – syntyy oppimisen ja ohjautumisen kehä



OPPIMISEN VAIHEITA

- Karkea – hieno
 - Mekaaninen – sovellettu
 - Hidas – nopea
 - Erillinen – yhdistetty
 - Yksin – kaksin – ryhmässä - joukkueena
 - Isossa tilassa – pienessä tilassa jne.
-
- Oppimiseen liittyy monia eri vaihteita ja näkökulmia
 - Oleellista on oppimisen prosessi, joka etenee oikeaan suuntaan
 - Väärästä on työlästä oppia pois (esimerkiksi peliasento)



OPPIMINEN ja OIVALTAMINEN

- Tärkein kysymys on: Kuka oppii ja oivaltaa?
- Kuka on harjoittelun keskiössä?
- Saako pelaaja aidon mahdollisuuden oppia?
- Saako pelaaja oivaltaa itse?
- Saako pelaaja kokeilla, erehtyä, toistaa riittävästi, kokeilla uudestaan...
- Saako pelaaja aidon mahdollisuuden vaikuttaa harj. sisältöön?
- Saako pelaaja palautetta oppimisestaan?
- Ohjaako/innostaako palaute oppimaan lisää tai uutta?
- Saako pelaaja ohjeita/innostuuko kotiharjoitteluun?
- Saako pelaaja riittävästi toistoja?
- Maltetaanko edetä riittävän hitaasti?



TASORYHMÄT – ongelma vai ratkaisu?

- Taitojen oppiminen on yksilöllistä
- Etenemisvauhti vaihtelee pelaajien välillä
- Pelaajat osaavat eri taitoja
- Pelaajat haluavat oppia eri taitoja
- Pelaajat haluavat pelata eri pelipaikoilla

Kaikki yllä olevat ongelmat (ja moni muu) ovat päteviä syitä eriyttää harjoittelua. Harkitusti tehty tasoryhmittely ei riko ketään tai mitään.

Huomioi eri ryhmiä oikeudenmukaisesti harjoittelussa ja peleissä.

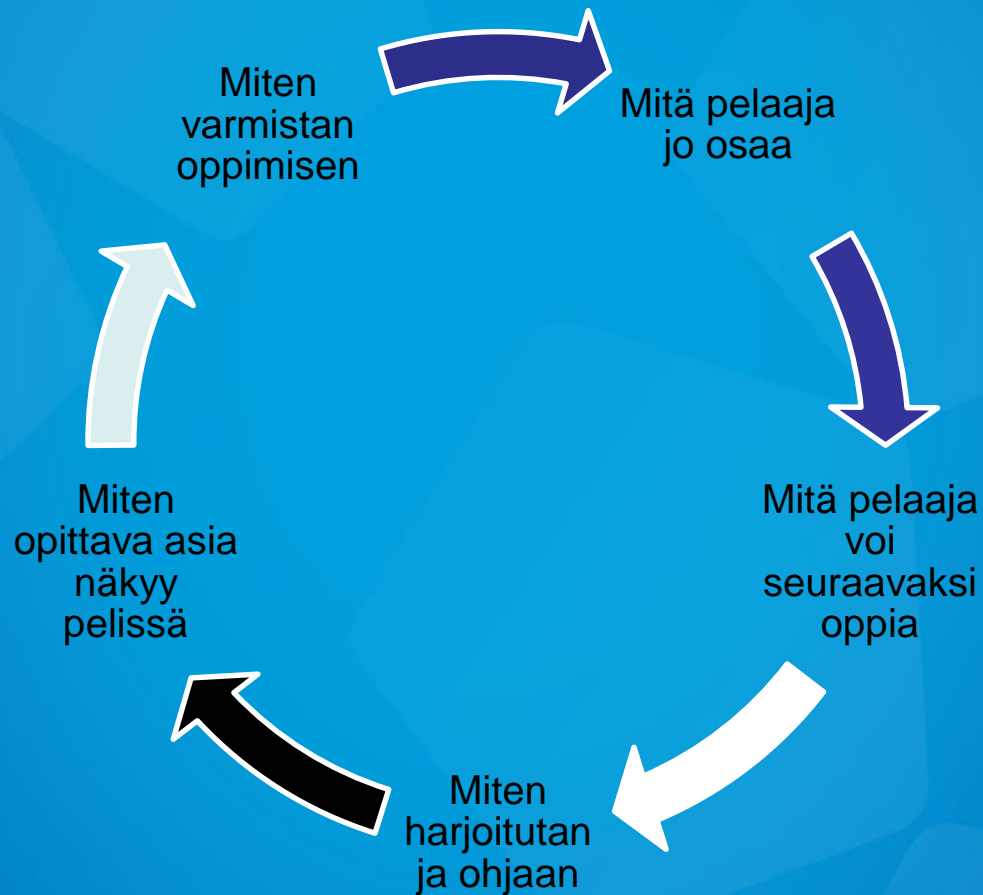


PELAAJAN KEHITTYMINEN



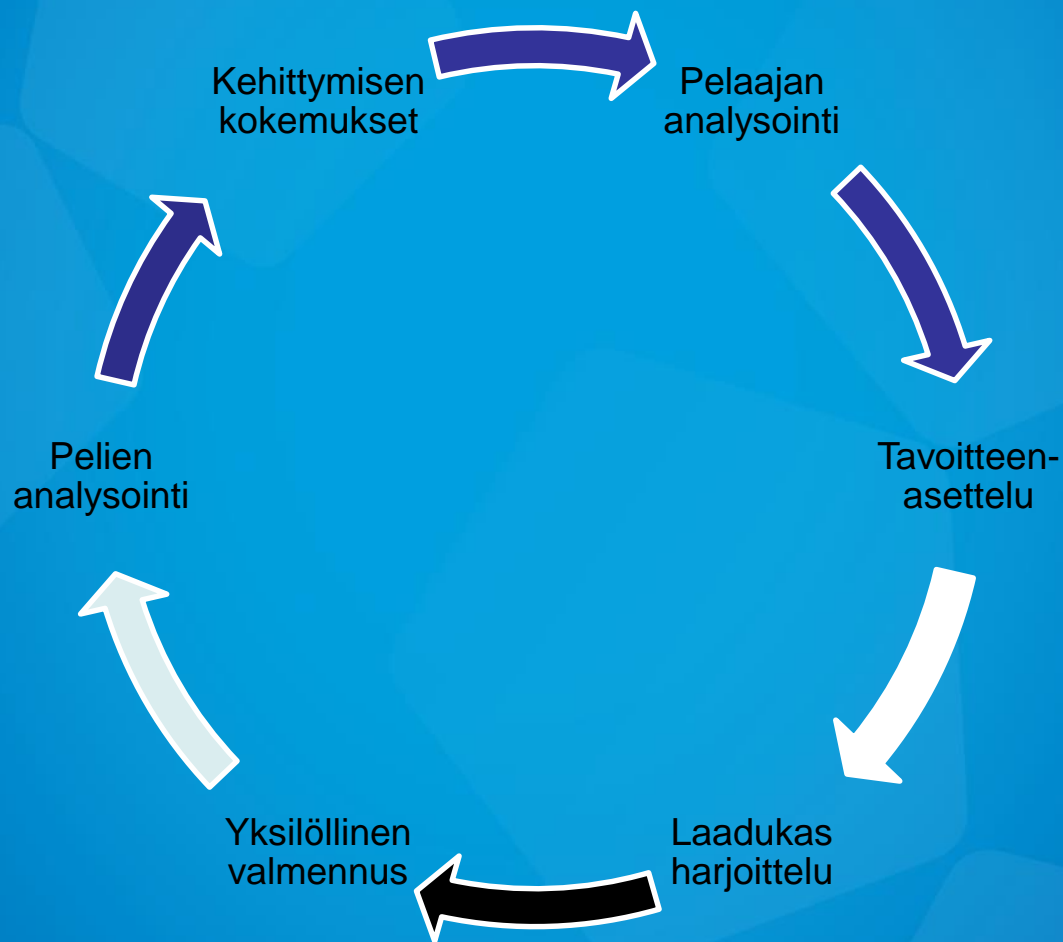


VALMENNUS





KEHITTÄMISEN POLKU





DRILLI vs. PELI

DRILLI

- Toistetaan mekaanisesti samaa
- Havainto on puutteellinen
- Päätöksentekoa ei tarvita
- Suoritus korostuu

'OPITAAN JUOKSEMAAN
TÖTTERÖLLE'

PELI

- Oikean tasoinen harjoite
- Vaaditaan havaintoja
- Jatkuvaa päätöksentekoa
- Suoritus on seuraus

'OPITAAN REAGOIMAAN ja
RATKAISEMAAN'

**Taitojen oppimisessa ei ole kyse tietyn
liikesuorituksen toistamisesta, vaan ongelmaratkaisun
toistamisesta.**

**Tekemällä suoritus eri tavoin saadaan aistimus siitä,
mikä toimii ja mikä ei**



Football is like travelling...

(Horst Wein)

- Mitä vaiheita tien ylitys sisältää
- Mitä aisteja lapsi käyttää
- Mitä eri asioita lapsen täytyy huomioida
- Mitkä ovat ylityksen riskitekijät
- Miten tämä liittyy jalkapalloon





OPPIMAAN OHJAAMINEN

- Rakkauden sytyttäminen
- Motivaation kasvattaminen
- Olosuhteiden luominen = harjoittelun mahdollistaminen
- Yksilökeskeisyys
- Kotiläksyt
- Mittarit oppimiselle
- Reflektointi (tekeminen ja kokeminen, mitä opin, mitä tunsin)
- Tavoitteena on itseohjautuvuus



MITÄ OHJAAT

- Mitä suorituksen vaihetta ohjaat:
 1. Teknistä suoritusta
 2. Päätöksentekoa
 3. Havaintoa
- Mihin vaiheeseen osaat itse kiinnittää huomiota
- Mitä vaihetta osaat ohjata
- Osaako pelaaja eritellä suoritustaan



Heti oikein

- Tavoitteena on, että...
 - Pelaaja tekee onnistumisen kannalta tärkeimmän asian heti oikein
 - Avainasioiden oikein tekemistä vaaditaan jatkuvasti
 - Vältetään väärin oppiminen
 - Pelaaja menee eteenpäin vasta kun osaa asian
 - Pelaaja saa kokeilla taitoa pelissä ja onnistua/epäonnistua



Miten ohjaat ja opetat?



**LIIKU,
JUOKSE,
YLÖS,
ALAS,
SINNE,
TÄNNE,
TONNE!!!**



MIHIN KIINNITETÄÄN HUOMIOTA

- Älä ryntää (jne.): onko tämä järkevä palaute?
- Palaute kohdistuu onnistumiseen tai virheeseen
 - Kumpi saa aikaan oppimista?
 - Kumpi on pelaajalle/joukkueelle myönteinen
- Kohdistuuko palaute yksityiskohtaan, vai onko se yleinen (tukijalan paikka / syötä tarkemmin)
- Ohjaamisen kohdistuminen oleelliseen
- Ohjaamisen johdonmukaisuus ja loogisuus



OHJAAMINEN

1

1. Älä seiso
2. Syötä
3. Hyvä yritys!
4. Pelatkaa!

2

1. Liiku eteenpäin
2. Syötä Mikolle
3. Yritä harhauttaa uudelleen
4. Nyt kohti palloa

3

1. Minne kannattaa liikkua
2. Kenelle voisit syöttää
3. Miksi menetit pallon
4. Kuka prässäää ensimmäisenä



KYSYMINEN

- Onko ilmapiiri turvallinen vai syyllistävä
- Yksittäiseltä pelaajalta vai koko joukkueelta
- Odotetaanko vastausta
- Annetaanko aikaa miettiä
- Kohdistuuko onnistumiseen vai virheeseen
- Kohdistuuko havaintoon, päätökseen vai suoritukseen



KYSYMINEN

Miksi – minne – milloin – miten – kenelle – koska???

- Avoimet kysymykset: vastaus avoin
- Suljetut kysymykset: kyllä – ei , tänne - tuonne

- Vaatii kaikilta eniten
- Antaa kaikille eniten
- Vie pitkäkestoiseen muistiin



PELISSÄ

- Kuka tekee kentällä ratkaisut?
- Mitä pelissä voi ohjata?
- Milloin kannattaa ohjata?
 - Ennen peliä, pelin aikana, vaihdossa, puoliajalla, pelin jälkeen
- Ketä kannattaa ohjata?
 - Pallollista, pallotonta, prässääjää, vaihdossa olevaa
- Kokeile joskus vain kannustaa ilman ohjeita



ITSEOHJAUTUVUUS

- Miten saavutetaan tilanne, jossa pelaaja alkaa itse arvioida omaa tekemistään
 - Teknisiä suorituksia
 - Päätöksentekoa
 - Havainnon onnistumista
- Itseohjautuva pelaaja kykenee muuttamaan omaa tekemistään esimerkiksi vastustajan tai pelitilanteen mukaan
- Pelaaja oppii onnistumisistaan ja huomioi epäonnistumiset