

Tarinallistaminen ja roolit tukevat oppilaiden koulukokemusta sekä työelämätaitojen kehittymistä

Lektio

Isabella Aura

Tampereen yliopisto

Lektio 2.2.2024 Tampereen yliopistossa

Väitöskirjani ja siten tämän lektion aihe kytkeytyy vahvasti koulumaailmaan. Meillä kaikilla on mielipiteitä, ajatuksia ja muistoja koulusta, sillä koulu on yksi harvoista kollektiivisista kokemuksista, joita jaamme koko ikäluokkamme kesken. Siispä, hyvä lukija, haluaisinkin aloittaa mielikuvamatkalla menneeseen. Kuvittele itsesi 13-vuotiaana eli noin kuudes- seitsemäsluokkalaisena. Millainen koululainen olit silloin? Mikä sinua kiinnosti? Mikä oli sinusta hauskaa? Minkälaisia asioita teit kavereidesi kanssa? Leikittekö kenties jonkinlaisia mielikuvitus- tai seikkailuleikkejä? Tai ehkäpä pelasitte välituntisin jotain tai jopa kesken oppituntien ilman, että opettaja huomasi?

Minua 13-vuotiaana koulunkäyntiä enemmän kiinnostivat kaverit ja harrastukset. Harrastuksia oli monia, joihin liikunnan lisäksi kuului muun muassa videopelit, kirjat ja liveroolipelaus eli larppaus. Näitä viimeksi mainittuja harrastuksia yhdisti monet samankaltaisuudet: tarinat ja niihin uppoutuminen, fiktiiviset ja ei-fiktiiviset maailmat ja niiden hahmot sekä ystävien kanssa jaetut hetket, ajatukset ja kokemukset näistä eri fiktioista. Vaikka kyseiset harrastukset olivat ennen kaikkea hauskaa ajankulua, näin jälkikäteen ajateltuna tarinoista ja niistä jatketuista aktiviteeteista oppi myös paljon kuten sosiaalisia taitoja, luovuutta, itsevarmuutta sekä tietoa vaikkapa historian ja maailman tapahtumista.

Leikin kautta oppiminen on luontaista ihmiselle

Tarinoiden hyödyntäminen taidon, tiedon ja oppimisen välineenä on keskeinen osa ihmisyyden kehityskulkua. Tarinankerronnan kautta oppeja on jaettu, ihmisjoukkoja on motivoitu ja historiaa on muovattu. Ei siis ole ihme, että tarinoita hyödynnetään edelleen osana opetusta. Tarinoiden ohella myös muita kokemuksellisia metodeja, kuten leikkiin ja leikillisyyteen perustuvia menetelmiä, on kehitetty ja korostettu jo 1800-luvulta lähtien lukuisten eri kasvatustieteiden pioneerien toimesta (Montessori ja Gutek 2004; Vygotsky 1978). Onhan leikin kautta oppiminen luontaista ihmiselle: se on tapa, jolla tutkimme ja ymmärrämme ympäröivää maailmaa jo pienestä pitäen.

Tänä päivänä leikillisuus ja tarinallisuus näkyvät yhä useammin myös pelien ja pelillisyyden muodossa digitaalisten pelien valtavirtaistumisen myötä. Sekä tutkimuksen että käytännön kentällä tätä ilmiötä kutsutaan monesti pelillistämiseksi eli englanniksi termillä *gamification* (Hamari 2019). Pelillistämällä voidaan kuvata laajaa kulttuurista ja yhteiskunnallista muutosta, jossa yksitoikkoisuudesta tai vakavuudesta pyristellään eroon, tai sitä, kuinka peleistä lainatut ideat näkyvät yhä useammin eri arkipäivän palveluissamme kuten kauppakettujen bonusjärjestelmissä tai sovellusten interaktiivisuutena. Esimerkiksi aktiivisuusrannekkeen askelmääräta-

voitteet, työssä jaettavat kannustuspalkinnot tai TV-ohjelman kotipeliin osallistuminen voivat olla esimerkkejä arkisten toimintojen pelillistämisestä.

Osana pelillistämistä tarkastellaan usein myös tarinallistamista, joka perustuksiltaan hyödyntää samankaltaisia prosesseja kuin pelillistäminen. Tarinallistaminen, eli *storification*, pyrkii hälventämään tarinankertojan ja -kuulijan välistä kulkua ja tarjoamaan toiminnallisen ja muovautuvan tarinankulun, johon kuulija pääsee tavalla tai toisella osallistumaan (Aylett 2000). Tarinallistaminen vie tarinan askeleen lähemmäs kuulijaa, jolloin kuulija voi kuvainnollisesti astua tarinan sisään ja olla halutessaan osa sitä.

Palveluissa ja yritysmaailmassa tarinallistamista hyödynnetään monesti vaikkapa mainonnassa ja brändäyksessä; tuotteen tai palvelun ympärille luodaan todellinen tai kuviteltu kertomus, jolla pyritään vaikuttamaan ja osallistamaan kulluttajia (Kalliomäki 2014). Esimerkiksi museoalalla interaktiiviset, juonelliset näyttelyt ja tarinalliset kierrokset ovat nykyisin yhä suosituimpia. Lisäksi esimerkiksi matkailuyritykset voivat hyödyntää tarinallisuutta tarjoamalla elämyksellisiä ja yksilöllisiä matkailuaktiviteetteja pyrkien siten erottumaan kilpailijoistaan. Tutkimuskentällä tarinallistamisen on havaittu vaikuttavan esimerkiksi käyttäjän tunnekokemukseen, mieleenpainuvuuteen sekä motivaatioon jatkaa palvelun tai tuotteen käyttöä (Dow ym. 2005; Hassan ym. 2019; Madsen, Skov ja Vistisen 2020).

Opetuksen tarinallistamista ei juuri ole tutkittu

Palataan takaisin koulumaailmaan. Opetuksessa tarinallistaminen tarkoittaa yleensä pedagogisen materiaalin muuntamista tarinan muotoon, joka voidaan toteuttaa niin pedagogiikan tai oppimisympäristön kautta tai niitä yhdistelemällä. Tarinallistaa voi esimerkiksi hahmojen, roolipelaamisen tai nar-

ratiivin kautta, eli miten tarinaa kerrotaan ja kenen näkökulmasta. Tarinallistaminen voi olla esimerkiksi lyhytkestoista tuokiopainotteista toimintaa tai laajaa teemoittelua, joka kattaa vaikkapa kokonaisen lukukauden.

Tarinoiden, leikillisten tai pelillisten aktiviteettien hyödyntäminen opetuksessa ei ole varsinaisesti uutta. Myös nykyiset opetussuunnitelmat korostavat aktiivisten opetusmetodien käyttöä, ja esimerkiksi Suomessa valtakunnallinen opetussuunnitelma painottaa osallistavaa, kokemuksellista ja yhteisöllistä otetta oppimiseen (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014). Tuoreet tutkimukset pelillisestä ja leikillisestä opetuksesta osoittavat hyötyjä esimerkiksi oppilaiden motivaatioon, viihtyvyyteen sekä oppimiseen (Parker, Thomsen ja Berry 2022; Randolph ym. 2016; Vidergor 2021). Kaikesta tästä huolimatta yllättäen opetuksen tarinallistamisesta on vielä hyvin niukasti tutkittua tietoa.

Väitöskirjassani halusin tietää, minkälaisista kouluissa käytetty tarinallistaminen on, miten sitä hyödynnetään ja minkälaisia kokemuksia se luo oppilaille. Lisäksi koska koulut ja oppimisympäristöt ovat aina ihmistenvälisiä ja ihmisten muokkaamia, halusin ymmärtää tarinallistamisen yhteyttä oppilaiden sosiaaliseen käytökseen ja koulun sosiaaliseen yhteisöön. Pyrin myös selvittämään, voidaanko tarinallistamisella kartuttaa oppilaiden henkilökohtaisia taitoja tai toisaalta asentaita kyseisiä taitoja kohtaan. Siispä väitöskirjani kaikenkattava tutkimuskysymys on: *Miten formaalin opetuksen tarinallistaminen on yhteydessä oppilaiden koulukokemukseen, taitoihin ja asenteisiin sekä sosiaaliseen toimintaan?*

Väitöskirjani tutkimuskohteet keskittyvät siis formaaliin koulutukseen ja opetukseen. Formaali eli muodollinen koulutus tarkoittaa tavoitteellista, suunniteltua ja tutkintoon tähtäävää opetusta, jota järjestää yleensä jokin kouluorganisaatio tai instituutti. Formaaliin oppimiseen nivoutuu vahvas-

ti oppimisympäristön käsite. Oppimisympäristöllä tarkoitetaan perinteisesti luokkahuonetta, luentosalia tai auditoriota, mutta yhä enenevässä määrin se kattaa myös erilaiset sosiaaliset ja digitaaliset ympäristöt. Aiemmasta tutkimuksesta tiedämme, että oppimisympäristöillä on merkittäviä vaikutuksia koulukokemukseen (Barrett ym. 2015; Saltmarsh ym. 2015; Strong-Wilson ja Ellis 2007). Se, miten ympäristö on rakennettu, minkälaisia käyttömahdollisuuksia se sisältää ja minkälaisia vaikkapa audiovisuaalisia kokemuksia se tarjoaa, voi vahvistaa kouluviihtyvyyttä ja motivaatiota mutta heikosti toteutettuna myös haitata oppimista.

Oppimisympäristön lisäksi formaalissa opetuksessa keskeistä on myös tiettenkin opetuksen sisältö. Muuttuvassa, teknologian nopeasti muovaamassa yhteiskunnassa on kuitenkin entistä vaikeampaa ennustaa, minkälaisia taitoja, oppeja tai perspektiivejä oppilaat tarvitsevat koulusta valmistuttuaan. Siksi yhä enemmän olemme kiinnostuneita siitä, kuinka parhaiten tukea lapsia ja nuoria koulutien päätyttyä. Esimerkiksi ulkoa opettelun sijaan modernissa yhteiskunnassa korostuvat sopeutumisen taidot, kyky toimia moninaisissa sosiaalisissa tilanteissa sekä itsensä johtamisen taidot. Näitä taitoja voidaan kuvata myös termillä *tulevaisuuden työelämätaidot* eli englanniksi *21st century skills* (Battelle for Kids 2019). Tulevaisuuden työelämätaidoilla kuvaillaan taitoja, joita yksilöt tarvitsevat sekä oman että yhteisön hyvinvoinnin edistämiseksi, sekä kykyä pärjätä haasteissa, jotka ovat ominaisia juuri tälle aikakaudelle ja joita esimerkiksi taloudellinen epävarmuus, rikkonaiset työurat ja globaalit kriisit aiheuttavat.

Voimme varmasti olla yhtä mieltä siitä, että edellä mainitut taidot ovat keskeisiä kykyjä yhteiskunnassa pärjäämiseen. Kysymys kuuluukin, miten kyseisiä taitoja, kuten vastuullisuutta, joustavuutta tai omatoimisuutta, voitaisiin mielekkäästi opettaa esimerkiksi juurikin 13-vuotiaille, tai miten yli-

päätään tehdä koulu ja oppiminen kiinnostavaksi sellaiselle, joka ei näe syytä nousta aamulla sängystä opiskelemaan. Yksi lähestymistapa on vaikuttaa asenteisiin, mutta asennemuutoksen tekemiseen vaaditaan merkityksellisiä kokemuksia, kiinnostusta ja ehkäpä myös toiveikkuutta siitä, että on kykeneväinen kehittymään ja oppimaan uutta. Ehkä yksi mahdollinen pedagoginen työkalu taitojen kartuttamiseen sekä asenteiden muutokseen ja koko koulukokemuksen parantamiseen voisi olla juuri tarinallistaminen.

Matematiikan tunti Tylypahkan tyrmissä

Väitöskirjani koostuu kahdesta osatutkimuksesta. Ensimmäinen osatutkimus sijoittuu yhdysvaltalaiseen kouluun, jonka oppimisympäristö ja pedagogiikka on tarinallistettu muistuttamaan erilaisia fiktiivisiä ja ei-fiktiivisiä tarinoita, teemoja ja maailmoja. Tämä oli toteutettu sisustuksen, maalausten ja materian kautta. Luokkahuoneiden sijasta oppilaat saattoivat astella keinotekoiseen Star Warsin maailmaan, urheilustadionille tai uimarannalle. Oli myös mahdollista, että matematiikan tunti pidettiin Tylypahkan tyrmissä tai äidinkielen tunti satumaisessa metsässä. Osa koulun opettajista hyödynsi luokkahuoneensa teemaa myös opetusmetodeissaan, osa taas muutti luokan sisustusta lähinnä viihtyvyyden takia. Ero tavalliseen, kliiniseen kouluympäristöön oli joka tapauksessa suuri. Jotta tarinallistetun koulun ilmiöistä, ulottuvuuksista ja prosesseista pystyttiin muodostamaan kattava kuva ja ymmärrys, vierailin itse koululla kahden viikon ajan keräten laadullista aineistoa haastatteleamalla ja havainnoimalla koulun toimintaa ja yhteisöä. Haastatteluihin osallistui yhteensä yli 100 koulun yhteisön jäsentä, ja havainnointimateriaalia kertyi yli 70 tuntia.

Toisessa osatutkimuksessa tutkittiin suomalaista roolipeli-pohjaista oppimisympäristöä, Yrityskylä Alakoulua, jonka

tarjoaa Nuorten Yrittäjyys ja Talous NYT -organisaatio. Yrityskylä on pienenä yhteiskunta, joka simuloi niin sanotusti "aikuisen maailmaa" kuudesluokkalaisille. Yrityskylässä oppilaat pääsevät toimimaan erilaisissa ammattirooleissa, harjoittelemaan työntekoa sekä kansalaisuutta esimerkiksi käyttämällä yhteiskunnan palveluja, äänestämällä sekä maksamalla veroja. Vierailu Yrityskylän tarinallistettuun interventioon kestää yhden koulupäivän, ja siihen osallistuu vuosittain jopa yli 85 % suomalaisista kuudesluokkalaisista. Tutkimuksessa mitattiin oppilaiden pelillistä kokemusta sekä roolikokemusta ja niiden yhteyttä tulevaisuuden työelämätaitojen ja -asenteiden karttumiseen. Aineisto kerättiin määrällisesti verkkokyselyillä ennen ja jälkeen intervention. Kyselyihin vastasi yli 250 oppilasta ympäri Suomen.

Yksikin tarinallistettu koulupäivä voi olla merkittävä

Väitöskirjani päätulokset osoittavat, että tarinallistaminen voi myönteisesti tukea oppilaiden koulukokemusta, taitojen ja asenteiden karttumista sekä sosiaalista kanssakäymistä. Ensimmäinen osatutkimus eli tarinallistetusta koulusta kerätty aineisto näyttää, että tarinallinen pedagogiikka voi vahvistaa oppilaiden koulukokemusta, yhteisöllisyyttä ja voimaantumista, jotka edelleen tukevat sekä oppilaiden että opettajien akateemista ja sosiaalista ilmapiiriä.

Toisen osatutkimuksen eli Yrityskylästä kerätyn aineiston mukaan vahva pelillinen kokemus sekä heittäytyminen rooliin voi edesauttaa työelämätaitojen ja -asenteiden kehittymistä. Esimerkiksi joustavuuden, itseohjautuvuuden ja tuoteliaisuuden taidot kohentuivat jo yhden tarinallistetussa oppimisympäristössä vietetyn päivän aikana.

Lisäksi tulokset osoittavat, että tarinallistettu opetus on kokonaisuus, jossa eri aktiviteetit tukevat pedagogista sisältöä ja

vastavuoroisesti opetus ja sen laatu tukevat tarinallistamista pedagogisena työkaluna. Voidaankin olettaa, että tarinallistamisen ja pedagogiikan laadukas toteuttaminen voi kohentaa oppilaiden koulumotivaatiota sekä tarjota vaihtoehtoja oppilaille, jotka eivät välttämättä menesty niin sanotussa perinteisessä opetuksessa.

Väitöskirjani tulokset tukevat aiempia tutkimuksia, jotka osoittavat tarinallisten, pelillisten ja leikillisten metodien hyödyn opetuskäytössä (Aguilar, Holman ja Fishman 2015; Akkerman, Admiraal ja Huizenga 2009; Qvortrup ym. 2023). On kuitenkin selvää, että vastaavien toteutusten käyttöönotto vaatii aikaa, innostusta ja resursseja niin opettajilta kuin koko koulujärjestelmältä, mitä harvemmin on ylimääräistä. Kouluille ja opettajille sysätäänkin usein tarpeetonta painetta monenlaisista yhteiskunnan ongelmista, minkä takia en halua patistaa opettajia mullistamaan opetustaan vaan tarjoamaan tutkittua tietoa niille, jotka ovat mahdollisesti puninneet vaihtoehtoisten tapojen lisäämistä oppitunneilleen, sekä osoittamaan sen, että hyödyt voivat olla vaivan arvoisia.

Lopuksi

Kaiken kaikkiaan tarinallistaminen on kontekstisidonnainen ilmiö, joka voi ottaa monenlaisia muotoja. Työkaluna tarinallistaminen on samankaltainen kuin muutkin pedagogiset menetelmät: se vaatii jatkuvaa arviointia, kehitystyötä ja reflektointia onnistuakseen. Vaikka kokemus tarinallistamisesta voi olla yksilöllinen, sen leikillisyyteen nojaavilla metodeilla on mahdollisuus palvella laajaa ja moninaista joukkoa oppijoita. Tarinallistamiseen ei kuitenkaan vielä ole olemassa yhtä ainoaa vakiintunutta reseptiä, joka takaisi sen toimivuuden eri asetelmissa, eri ikäisillä tai eri ihmisryhmissä. Toivonkin, että poikkitieteellinen väitöskirjani antaa monipuolisen

alustan lisätutkimuksille ja -toteutuksille niin tieteentekijöille kuin kasvatuksen ammattilaisille.

Yhä yleistyvän teknologian ja verkkoympäristöjen keskellä väitöskirjani osoittaa kokemuksellisen, kasvokkain tapahtuvan ja ei-digitaalisen opetuksen merkityksen ja arvon. Väitöskirjani tulosten perusteella väitänkin, että tarinallistamisella on paljon potentiaalia formaalin koulutuksen opetusmetodina – ehkäpä parhaiten kohdennettuna etenkin juuri niille varhaisteini-ikäisille 13-vuotiaille oppilaille.

Aura, Isabella. 2024. *Storification in Formal Education: Experiences, behavior and 21st century skills propensity*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3251-8>.

Lähteet

Aguilar, Stephen J., Caitlin Holman ja Barry J. Fishman. 2015. "Game-Inspired Design: Empirical Evidence in Support of Gameful Learning Environments." *Games and Culture* 13 (1): 44–70. <https://doi.org/10.1177/1555412015600305>.

Akkerman, Sanne, Wilfried Admiraal ja Jantina Huizenga. 2009. "Storification in History education: A mobile game in and about medieval Amsterdam." *Computers and Education* 52 (2): 449–59. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.09.014>.

Aylett, Ruth. 2000. "Emergent narrative, social immersion and 'storification'." *Proceedings of the 1st international workshop on narrative and interactive learning environments*, 35–44.

Barrett, Peter, Fay Davies, Yufan Zhang ja Lucinda Barrett. 2015. "The impact of classroom design on pupils' learning: Final results of a holistic, multi-level analysis." *Building and Environment* 89: 118–33. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2015.02.013>.

Battelle for Kids. 2019. "Framework for 21st century learning." http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf.

Dow, Steven, Jaemin Lee, Christopher Oezbek, Blair MacIntyre, Jay David Bolter ja Maribeth Gandy. 2005. "Exploring spatial narratives and mixed reality experiences in Oakland Cemetery." Teoksessa *Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*, 51–60. ACE '05. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1178477.1178484>.

Hamari, Juho. 2019. "Gamification." Teoksessa *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, toimittanut G. Ritzer ja C. Rojek, 1–3. Oxford, UK: John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321>.

Hassan, Lobna, Sebastian Deterding, J. Tuomas Harviainen ja Juho Hamari. 2019. "Fighting Post-truth with Fiction: An Inquiry into Using Storification and Embodied Narratives for Evidence-Based Civic Participation." *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 11 (1): 51–78. <https://doi.org/10.1353/STW.2019.0000>.

Kalliomäki, Anne. 2014. *Tarinallistaminen: palvelukokemuksen punainen lanka*. Helsinki: Alma Talent.

Madsen, Kristina Maria, Mette Skov ja Peter Vistisen. 2020. "How to design for exploration through emergent narratives." *Digital Creativity* 31 (3): 234–44. <https://doi.org/10.1080/14626268.2020.1784233>.

Montessori, Maria ja Gerald Lee Gutek. 2004. *The Montessori Method: The Origins of an Educational Innovation: Including an Abridged and Annotated Edition of Maria Montessori's The Montessori Method*. Lanham: Rowman & Littlefield.

Parker, Rachel, Bo Stjerne Thomsen ja Amy Berry. 2022. "Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice." *Frontiers in Education* 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>.

"Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014." 2014. Opetushallitus.

Qvortrup, Ane, Rune Lomholt, Vibeke Christensen, Thomas E. Lundtofte ja Anni Nielsen. 2023. "Playful Learning During the Reopening of Danish Schools After Covid 19 Closures." *Scandinavian Journal of Educational Research* 67 (5): 725–40. <https://doi.org/10.1080/00313831.2022.2042850>.

Randolph, Justus J., Marjaana Kangas, Heli Ruokamo ja Pirkko Hyvönen. 2016. "Creative and playful learning on technology-enriched playgrounds: an international investigation." *Interactive Learning Environments* 24 (3): 409–22. <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.860902>.

Saltmarsh, Sue, Amy Chapman, Matthew Campbell ja Christopher Drew. 2015. "Putting" structure within the space": spatially un/responsive pedagogic practices in open-plan learning environments." *Educational Review* 67 (3): 315–27. <https://doi.org/10.1080/00131911.2014.924482>.

Strong-Wilson, Teresa ja Julia Ellis. 2007. "Children and Place: Reggio Emilia's Environment As Third Teacher." *Theory Into Practice* 46 (1): 40–47. <https://doi.org/10.1080/00405840709336547>.

Vidergor, Hava E. 2021. "Effects of Digital Escape Room on Gameful Experience, Collaboration, and Motivation of Elementary School Students." *Computers & Education* 166: 104–156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104156>.

Vygotsky, Lev S. 1978. *Mind In Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.