

Olen koulutukseltani ja ammatiltani sekä kasvatus- että liikuntatieteiden maisteri, ja toiminut täyspäiväisenä opettajana, valmentajana ja kouluttajana erilaisissa projekteissa. Valmistuin opinnoistani Ruotsin Gymnastik- och Idrottshögskolanista (Tukholma) 2020. Opintojen aikana Ruotsissa, tein vaihtovuoden Saksan liikuntatieteellisessä yliopistossa Kölnissä (Deutsche Sporthochschule Köln). Tänä aikana tapasin tulevan ohjaajani väitöskirjaani varten. Sain tilaisuuden puhua näkemyksistäni miekkailusta ja juuri siitä, että lajissa ei oikein löydy mitään "viisasten kiveä", mihin kaikki yhtyvät. siihen että "näin se vain toimii" ja että on perinteiset traditiot lajin opettamiselle, joiden uskotaan kantavan tänäkin päivänä absoluuttista valttia miekkailijoiden kehittämiseksi, mutta että kaikkea ei voi selittää sillä, että on joko lahjakas tai ei.

Ohjaajani tutustutti minut aiheeseen "nonlinearinen pedagogiikka" (eng. Nonlinear Pedagogy) ja ehdotti lukemaan "pari" artikkelia aiheesta ja sitten palata näkemyksilläni siitä, että voisiko kyseisen pedagogisen näkemyksen avulla tuoda vastauksia (ja tietenkin lisää kysymyksiä...) miekkailusuorituksen dynaamiseen muutokseen, johon ei vielä löydy mitään tieteellistä selitystä. Minä palasin ja totesin että uskon itsekin, että kyseessä voi olla pedagoginen kysymys. Ongelma ei välttämättä ole siinä, miten miekkailijoita opetetaan, vaan siinä kuinka miekkailijat oppivat harjoituksissa ja osaavat itse siirtää kyseistä oppimistaan menestyksekkäästi kilpailuihin.

Tätä oppimisprosessia ei miekkailussa ole tutkittu juuri ollenkaan, ja totesimme opastajani kanssa, että se data mitä keräisin, on tohtoritittelin arvoinen teko. Tämä laati alun sille, että aloitin väitöskirjaopintoni Saksassa, tavoitteenani koittaa löytää vastauksia ja luomaan ymmärrystä tälle kyseiselle miekkailun oppimisprosessille ja kuinka sitä voi jatkossakin täydentää tieteellisesti. Osa nonlinearista pedagogiikkaa on "innovatiivinen oppiminen". Se onkin ensimmäisen julkaisuni ydin, missä teorisoin sitä, kuinka jopa VR, AR ja videopelimäisillä simulaattoreilla on teoriassa mahdollista luoda virtuaalisia MC tason oppimistilanteita, ja teknologian avulla tehdä niistä jopa vielä vaativampia. Liitteet löytyvät tiedotteesta.

Viime vuonna sain tieteellisen konseptini valmiiksi (vielä julkaisematon), ja aloin etsiä paikkaa missä kokeilisin vihdoin menetelmiäni käytännössä. Koska miekkailun korkein päämäärä on siirtää opittua taitoa treeneistä korkeimmalle tasolle (MC ja kv. kisat), oli tarkoituksena löytää maajoukkue, joka olisi halukas kokeilemaan menetelmiä ja osallistumaan kokonaiseen tutkimusprojektiin, jonka valmistamiseen, suunnitteluun ja toteuttamiseen tarvittaisiin noin vuosi. Euroopassa oli erittäin vaikea löytää halukkuutta ja ennen kaikkea labraa. Päätimme opastajani kanssa katsoa Euroopan ulkopuolelle, ja käyttäen Deutsche Sporthochschule Kölnin suhteita hyväksi löytäksemme ensin tieteellisen yhteyden maahan, mistä ei vain löytyisi hyvä labra tehdä motorisia testejä, mutta myös jonkin verran tasokas miekkailumaajoukkue. Kuin ihmeen kautta, päädyimme seuraavaan vaihtoehtoon ---> Brasilia, Sao Paulo University. Sieltä löytyi poikkeuksellisen pätevä ryhmä professoreita ja odotuksia ylittävät labratilat tutkimusapulaisineen, joten se oli lupaavin vaihtoehto. Tämän lisäksi, kun otimme yhteyttä, niin he sanoivat, että voin käyttää kaikkea ilmaiseksi, mikä oli väitöskirjan tekijän kannalta kannattavin tilanne, koska voin sanoa, että miekkailututkimukseen on ollut lähes mahdotonta saada mitään rahoitusta. Olen tutkimuksen ohella tehnyt täyspäiväisesti eri koulutushommia ja yksityistä valmennusta yksityisasiakkaille.

Kaikki oli ainakin tutkimuksen kannalta selvä, nyt piti vain varmistaa, että miekkailujoukkueella olisi halukkuutta. Tässä vasta tulikin lottovoittoni. Valmentajat sanoivat, että kaikki mikä tulee Sao Paulo Yliopiston kautta, niin ovat halukkaita kokeilemaan tieteen edistämiseksi, myös miekkailun vuoksi. Pystyin suunnittelemaan lentoani ja koko projektin suorittamista ja lentää São Pauloön ensin karnevaalin tunnelmaan, ja sitten aloittamaan täyspäiväisen tutkimusprojektin. Siihen menikin koko vuosi 2023, mutta sen ohella tuli myös Brasilian Mestaruus voitettua joukkueetasolla, joten kilpamiekkailun kannalta kuitenkin myös kannattava vuosi.

Suoritin projektini 30 miekkailijan kanssa, joista 21 teki menestyksekkäästi kaikki testit ja suorittivat menetelmäni suunnitelmien mukaan. Jaoin miekkailijat kahteen ryhmään. Yksi, joka treenasi miekkailua perinteisin opein ja toinen treenasi uusilla nonlinearisilla menetelmillä, jotka itse laadin. Tarkoituksena oli verrata perinteisen ja nonlinearisen oppimisen vaikutuksia miekkailijoiden psykologisiin ja fyysisiin ominaisuuksiin ja kuinka ne muuttuivat intervention aikana. Intervention koostui 13 viikosta, johon sisältyi 4 testitilaisuutta ja itse interventiovaihe, joka kesti kolme viikkoa. Lopputuloksia analysoidaan vielä, mutta toistaiseksi voin sanoa, että nonlinearinen ryhmä esitti enemmän sopeutuvuutta testitilaisuuksiin, jossa eivät tiedä mitä odottaa. Testasin miekkailijoiden hyökkäys ja puolustuskyvykkyyttä kahdella tavalla - miekkailijat tietävät mitä odottaa ja miekkailijat eivät tienneet mitä odottaa. Oletin perinteisen oppimisen ryhmän sopeutuvan paremmin testeihin, joissa tiesivät mitä odottaa, mutta yllätyksekseni jopa niissäkin nonlinearinen ryhmä esitti parempaa sopeutuvuutta ja suoritusta. Analyysit ovat vielä kesken, mutta mitä enemmän minä ja labratiimi analysoimme sen enemmän, on osoittautunut, että nonlinearinen ryhmä on keskimäärin suoriutunut testeissäni paremmin.