

**EKAPELI LUKEMAAN OPPIMISEN TUKENA**  
verkkovälitteisen oppimispelin ohjauskokeilu Erilaiset oppijat  
-hankkeen 10 kunnassa

**Ritva Ketonen**

**OPETUSHALLITUS 2006**

## SISÄLLYS

Erilaiset oppijat –hanke .....	3
Mikä Ekapeli on .....	4
Ohjaustoiminnan toteuttaminen .....	5
Lomake .....	6
Sähköposti ja soittoaika .....	6
Koulutus .....	7
Vanhemmat .....	7
Pelin pelaamiskokokeilu Kaustisilla .....	7
Kysely opettajille .....	8
Pelin kehittäminen .....	9
Tekninen tuki .....	9
Johtopäätökset .....	9
Ekapelin kehittäminen jatkossa .....	10
Tiivistelmä .....	12

### Erilaiset oppijat -hanke

*Erilaiset oppijat-yhteinen koulu* on Opetushallituksen hanke vuosille 2004-2006. Hankkeessa on pyritty löytämään keinoja, joiden avulla voidaan vähentää alisuoriutumista ja edistää sellaisia käytänteitä, että kaikki oppilaat ja opiskelijat voivat käyttää mahdollisimman hyvin omia oppimisen edellytyksiään. Tavoitteeseen on pyritty

- edistämällä oppimisvaikeuksien tunnistamista ja niihin puuttumista
- vahvistamalla opiskelutaitoja
- kehittämällä oppilaiden erot huomioon ottavaa pedagogiikkaa ja ohjausta
- kehittämällä erilaisia oppijoita suosivaa oppimisympäristöä ja opettajien yhteistyötä
- kehittämällä koulun ja kodin yhteistyötä vahvistavia toimintatapoja

Keskeinen näkökulma on tyttöjen ja poikien välisten oppimiseröjen tarkastelu.

### Teema 1

**Erilaiset Oppijat –hanke jakautui teemoihin, joista teema 1:ssä – johon Ekapeli ja sen ohjaustoiminta liittyi- tavoitteena oli oppimisvalmiuksien vahvistaminen ja oppimisvaikeuksien varhainen tunnistaminen sekä vaikeuksiin puuttuminen eri toimijoiden yhteistyötä tehostamalla.** Teema 1:een osallistuvia kuntia oli 10: Espoo, Juankoski, Kaustinen, Kokkola, Lappeenranta, Lempäälä, Oulu, Turku, Utajärvi, Vaasa ja lisäksi Oulusta vielä Oulun normaalikoulu.

### Ekapelin ohjauskokeilu

**Ekapelin ohjauskokeilun** tavoitteena oli ennaltaehkäistä lukemisen ja kirjoittamisen vaikeuksia ja antaa ohjausta opettajille ja vanhemmille.

**Aikataulu:** syyskuu 2005-joulukuu 2006.

**Ohjaajana ja asiantuntijana** toimi KM, puheterapeutti ja erityisopettaja Ritva Ketonen Niilo Mäki Instituutista, Jyväskylästä puolipäiväisenä työntekijänä.

## **Mikä Ekapeli on?**

Ekapeli on neuropsykologian professori Heikki Lyytisen ja työryhmän Jyväskylän yliopiston psykologian laitoksella kehittämä tietokoneella pelattava verkkopohjainen oppimispeli, joka harjoittaa lukutaidon perusteita. Peli kehitettiin Suomen Akatemian huippututkimusyksikössä 'Ihmisen kehitys ja sen riskitekijät'.

**Pelissä harjoitellaan etenkin kirjainten ja niitä vastaavien äänteiden oppimista,** minkä katsotaan nykytiedon perusteella olevan yksi keskeisistä tekijöistä lukemaan oppimisessa. Käytännössä pelaaminen tapahtuu niin, että kirjaimia 'tippuu' kuvaruudun ylälaudasta alaspäin ja pelaaja klikkaa hiirellä kuulemaansa äännettä vastaavaa kirjainta. Kirjain-äännevastaavuuksien lisäksi pelissä voi samaan tapaan harjoitella myös tavuja ja kaksitavuisia sanoja.

Erilaiset oppijat pelasivat pelin alkuperäistä versiota, jossa on viisi tasoa ja josta on saatavissa seurantatietoa. Hankkeeseen oli tarkoitus saada oma peliversio, missä tasoja olisi enemmän, mutta sitä ei saatu riittävän hyvin testattua hankkeen aikana, joten pelin kehittäjä Heikki Lyytinen suositteli alkuperäisen version käyttöä edelleen.

**Peli sopeutuu lapsen osaamiseen** pitäen vaativuustason sopivan haastavana. Pelaaja voi pelata itsenäisesti Ekapeliä, mutta käyttöön otossa tarvitaan vanhempien, opettajan tai muun lapsen kanssa toimivan aikuisen tukea. Pelaaja saa palautetta osaamisestaan aina pelattuaan yhden tason. Pelitulokset kirjautuvat yliopiston suojatulle palvelimelle, josta tällä hetkellä tutkijat, mutta myöhemmin myös muut peliä käyttävät, voivat saada tietoja lapsen edistymisestä. Edellä mainitusta syystä pelin pelaamiseksi tarvitaan lapsen huoltajilta kirjallinen lupa pelaamiseen.

**Peli soveltuu parhaiten 6-7-vuotiaille,** jotka ovat esikouluiässä tai ensimmäisellä luokalla, mutta se käy hyvin myös vanhemmille oppilaille, joiden lukutaito on puutteellinen. Ekapeli on kehitetty auttamaan erityisesti niitä lapsia, joilla on vaikeutta äänteiden kuulemisessa, mieleen painamisessa tai palauttamisessa. Peliä pelaamalla lapsi saa tehokasta lisäharjoitusta, jonka avulla lukutaidon kehittyminen muiden oppilaiden tahdissa voi helpottua. Suositus on, että lapsi pelaa useamman kerran viikossa 10-15 minuutin jaksoissa, yhteensä kuitenkin enemmän kuin tunnin viikkoa kohden.

**Ekapelistä saadut kokemukset ovat varsin lupaavia.** Esimerkiksi kahdessa kokeilussa \*) pelattiin 6-7 vuotiaiden lasten kanssa, jotka eivät osanneet lukea. Tulokset osoittivat, että verrattuna lapsiin, jotka eivät pelanneet peliä, pelaajat oppivat lukemaan nopeammin. Pelaajien kokonaispelaiaika vaihteli yhdestä kolmeen tuntiin. Mitä suurempia kielellisiä ongelmia lapsella oli, sitä enemmän hän todennäköisesti vaati peliaikaa.

\*) Lyytinen, H., Ronimus, M., Alanko, A. & Poikkeus A-M. (2006) Early identification of dyslexia and the use of computer game-based practice to support reading acquisition. Submitted to Nordic Psychology.

**Huhtikuun lopulla 2007 Ekapeliä pelaavia** tai pelanneita lapsia on yliopiston palvelimella kaikkiaan noin 20000. Ohjaajia palvelimella on noin 3700, joista reilu tuhat ei ole käyttänyt peliä viime aikoina, joten aktiivisia ohjaajia on noin 2500 ja todennäköinen aktiivisten pelaajien määrä on noin 14000. Pelaajaksi ilmoittautujia tulee useita päivässä ja tämänkin arvion tekemisen jälkeen pelin latausohje on lähetetty usealle uudelle ohjaajalle.

Keväällä 06 tehdyn kyselyn mukaan (noin 700 vastaajaa) noin puolet ohjaajista on vanhempia ja puolet työssään peliä käyttäviä erityisopettajia (eniten), opettajia, lastentarhanopettajia, puheterapeutteja ja psykologeja.

Erilaiset oppijat –hankkeen tarkkaa ohjaaja- ja lapsimäärää on vaikeampi raportoida, koska osa ohjaajista ilmoittautui ennen ilmoittautumislomakkeen uusimista. Tällöin lomakkeessa ei kysytty, onko ohjaaja mukana jossain tietyissä projektissa. Uudella lomakkeella ilmoittautui 22 opettajaa (80-90 oppilasta). Arviolta hankkeessa oli mukana 45-50 opettajaa, joilla oli ohjattavanaan noin 200 lasta.

### **Ohjaustoiminnan toteuttaminen ja työmuodot**

Toiminta alkoi tapaamalla Teema 1:n yhdysopettajia Opetushallituksessa. Heille kerrottiin pelin rakenteesta ja käyttömahdollisuuksista lukemaan oppimisen tukemisessa. Yhdysopettajat veivät tietoa hankkeesta omiin kuntiinsa. Yhdysopettajia pidettiin ajan tasalla kertomalla hankkeen edistymisestä myös muissa tapaamisissa vuosien 2005-06 aikana.

### **Ilmoittautumislomake**

Aluksi pelaajaksi ilmoittautuvien lomake uusittiin allekirjoittaneen ja psykologian laitoksella työskentelevän koordinaattori Marika Lindholmin toimesta. Lomakkeeseen lisättiin ilmoittautumistieto Erilaiset oppijat –hankkeessa mukana oleville ja selkeytettiin lomakkeen ulkoasua. Lomake on saatavissa osoitteesta <http://www.cc.jyu.fi/oppeli>.

### **Sähköposti ja soittoaika**

Ohjauskokeiluun osallistuvilla oli mahdollisuus kirjoittaa sähköpostia ohjaajalle ja myös soittoaika oli tarjolla.

**Soittoaika** oli varsin vähäisessä käytössä, mutta **sähköpostin** kautta alkoi tulla kysymyksiä siinä vaiheessa - lähinnä vuoden 2006 syksyllä - kun peli oli ollut opettajien käytössä jonkin aikaa. Kysymyksiin vastaamista ei rajattu sen perusteella, kuuluuko kysyjä hankekuntaan vai ei. Peliin liittyviin teknisiin kysymyksiin vastasi koordinaattori Marika Lindholm psykologian laitoksella ja sisältökysymyksiin Ekapeli-hankkeen ohjaaja. Hankekunnista tuli kysymyksiä varsin vähän, koska niissä oli koulutusta pelin käyttöönotosta ja käyttömahdollisuuksista ja tämä todennäköisesti vähensi tarvetta lisäkysymyksiin. Sisältöön liittyviä kysymyksiä hankkeen aikana tuli noin 50.

Kysymysten sisällöt jakautuivat seuraavasti:

- kuinka pelin saa käyttöönsä
- sopiiko peli vanhemmalle/ nuoremmalle lapselle/oppilaalle kuin 6-7 vuotta
- mitä muuta oppilaan kanssa voi tehdä, jos peli ei riitä tueksi
- sopiiko peli myös jo jonkin verran lukevalle oppilaalle
- sopiiko peli kaksi/monikielisille lapsille
- laajempia kysymyksiä vanhemmilta lapsen tilanteesta ja oppimisvaikeuksista
- kuinka saan lapseni tutkimuksiin, epäilen lukivaikeutta

Osa etenkin vanhempien kysymyksistä oli varsin haasteellisia ja kysyjän kanssa vaihdettiin useampia sähköpostiviestejä. Vanhemmille etsittiin esimerkiksi sopivaa kirjallisuutta lukemaan oppimisesta, selostettiin, mistä lukivaikeudet voivat johtua ja neuvottiin väyliä tutkimuksiin pääsemiseksi. Tämän tyyppiseen kirjeenvaihtoon saattoi kuluu paljonkin aikaa, kun taas joihinkin kysymyksiin pystyi vastaamaan muutamassa minuutissa.

Myönteistä palautetta vanhemmilta tuli siitä, että joku tosiaan vastasi heille ja heitä kuunneltiin.

### **Koulutus**

Ekapeliin liittyvää käyttöönottokoulutusta toivottiin aktiivisesti ja varsinaisia Erilaiset oppijat –hankkeen koulutuksia järjestettiin viidessä eri hankekunnassa. Osallistujia oli yhteensä noin 190.

Koulutus oli kunnille maksutonta, mikä mahdollisti osallistumisen useammalle henkilölle. Kuntien sisällä oli usein tehty yhteistyötä koulun ja päivähoiton välillä ja koulutukseen osallistui edustajia molemmilta tahoilta. Koulutuksen sisältönä oli paitsi peli, mutta myös laajemmin lukemaan ja kirjoittamaan oppisen ongelmat. Koulutus oli yhden aamu-tai iltapäivän mittainen.

Ekapeliä esiteltiin myös muissa koulutuksissa, joissa hankkeen ohjaaja oli kouluttamassa ohjauksokokeilun aikana. Näitä koulutuksia oli 14 eri puolella Suomea ja kuulijakunta oli hyvin monipuolista opetusministeriön johtavista virkamiehistä päivähoiton henkilökuntaan suurimman osallistujamäärän ollessa kuitenkin opettajia. Osallistujia näihin koulutuksiin oli useita satoja ja näin tietoa pelistä olisi mahdollista levittää laajalle.

### **Vanhemmat**

Vanhempia osallistui jonkin verran Ekapeli-seminaariin keväällä 2006 ja Utajärven Ekapeli-koulutukseen. Pääosin kuitenkin vanhemmat saivat informaatiota pelistä hankekuntien opettajien esitellessä koulun ja luokan työmuotoja esim. vanhempainilloissa. Joillekin vanhemmille opettajat ja erityisopettajat myös suosittelivat, että heidän lapsensa pelaisi peliä myös kotona, jotta oppilas saisi harjoitusta enemmän.

### **Kaustisen esikouluryhmän seuranta**

Kinon esikouluryhmä Kaustisilta pelasi säännöllisesti Ekapeliä neljä kuukautta kolme kertaa viikossa 15-20 minuuttia kerrallaan. Kokonaispelimääräksi tuli 7-8 tuntia lasta kohti.

Ryhmä oli seitsemän lapsen erityisryhmä. Lapset olivat kokeilun aikana 7-8 vuotiaita ja olleet ryhmässä 1-2 vuotta. Lapsilla oli kielellisiä ongelmia ja hidasta kypsymistä koulumaisiin taitoihin.

Hankkeen ohjaaja testasi lapset tammikuun lopussa 2006 ennen pelaamisen aloittamista ARMI-testillä \*). Tehtävinä oli kirjainten tunnistaminen ja kirjoittaminen, alkuäänten tunnistaminen, tunnistava lukeminen, sanalistan lukeminen, tuttujen sanojen kirjoittaminen, sanojen kirjoittaminen\*) sekä nopea nimeäminen\*\*). Samat testit uusittiin toukokuun lopulla pelijakson päätyttyä.

Tulokset osoittivat, että lapset kehittivät pelijakson aikana kaikissa muissa mitattavina olleissa taidoissa paitsi ei sanojen kirjoittamisessa. Etenkin äännteitä lapset oppivat hyvin lukuunottamatta yhtä lasta. Yksi lapsi oppi lukemaan jakson aikana ja toisella lukutaito oli juuri puhkeamassa. Lukemaan oppinut lapsi oli nopein nimeämisen testissä. Osalla lapsista nopea nimeäminen oli keskimääräistä hitaampaa ja ongelmat tällä alueella voivat viivästyttää lukemaan oppimista. Peliä pelanneet lapset ovat ensimmäisen luokan syyslukukauden pärjänneet opettajan mukaan varsin hyvin lukemisessa ja kirjoittamisessa. Kevätlukukaudella vaatimusten kasvaessa alkavat mahdolliset oppimisen ongelmat todennäköisesti näkyä selvemmin.

\*) Lerkkanen, M-K, Poikkeus, A-M & Ketonen, R. (2006) ARMI. Luku- ja kirjoitustaidon arviointimateriaali 1.luokalle. WSOY.

\*\*\*) Ahonen, T., Tuovinen, S. & Leppäsaari, T. (1999) Nopean sarjallisen nimeämisen testi. Haukkarannan koulu ja Niilo Mäki Instituutti.

### **Kysely opettajille**

Erilaiset oppijat –hankkeessa oleville tehtiin kysely pelin käytöstä loka-marraskuussa 2006. Vastauksia tuli varsin vähän, 10 kappaletta, mutta osa hankkeen ohjaajista (21) oli jo vastannut keväällä 06 tehtyyn Ekapeli-kyselyyn, missä oli yhteensä noin 700 vastaajaa. Kysely vastasi sisällöltään ensimmäistä kyselyä ja molempien tulokset olivat samansuuntaisia.

Suuremmissa kyselyissä puolet vastaajista oli vanhempia ja puolet opettajia ja terapeutteja, kun taas pienemmässä ei vanhempia ollut mukana.

Kysely osoitti, että Erilaiset oppijat –hankkeen ohjaajat käyttivät selvästi aktiivisemmin peliä ja enemmän kuulokkeita kuin muut vastaajat. Suurin osa ohjattavista lapsista (60) oli 7-vuotiaita kun taas suuremmissa kyselyissä pelaajien ikä vaihteli 6-8 vuoteen.

Pelin vaikeutta Erilaiset oppijat –hankkeen ohjaajat pitivät sopivana tai haastavana ja enemmistön (87%) mielestä peli oli helppokäyttöinen. Jos peli ei auttanut oppilasta, vastaajat katsoivat, että oppilaalla ei ollut motivaatiota, hänellä oli vaikeita oppimisen ongelmia, oppilaan tarkkaavaisuuden ylläpidossa oli ongelmia tai peli oli liian pitkä. Joissain tapauksissa peliä ei vastaajien mielestä oltu pelattu riittävästi.

Jos pelin käyttämisessä oli ongelmia, ne johtuivat yleensä siitä, että

- tietokone ei toiminut kunnolla
- nettiyhteys ei toiminut kunnolla
- pelin äänistä ei saanut riittävän tarkasti selvää

Hankkeen vastaajat pitivät hyvänä sitä, että sähköpostin tai puhelimen avulla pystyi kysymään neuvoja. Kehitysehdotuksena esitettiin arviointimateriaalin saamista pelin yhteyteen sekä uusien, vaativampien tehtävien lisäämistä.

### **Pelin kehittäminen**

Hankkeen ohjaaja osallistui koko ajan pelin kehittämistyöhön ja antoi palautetta pelin suunnittelijoille kentältä. Lisäksi hankkeen aikana oli mahdollisuus tutustua pelin analyysiohjelmiin, joita tällä hetkellä käyttävät tutkijat, mutta joiden on tulevaisuudessa tarkoitus olla kaikkien käytössä.

### **Tekninen tuki**

Teknistä tukea pelin pelaajat saivat koordinaattori Marika Lindholmilta psykologian laitokselta. Neuvoja sai joko soittamalla tai lähettämällä sähköpostia.

### **Johtopäätökset**

- Ekapelin ohjaushanke osoitti, että verkkovälitteisen oppimispelin käyttöä voi ohjata keskitetysti. Raportissa kerrotut ohjausmuodot työllistävät puolipäiväisen ohjaajan tässä mittakaavassa toteutetussa kokeilussa.
- Koska peli oli hankekunnissa varsin uusi ja aikaisempia käyttäjiä oli yleensä muutamia ennestään, koulutuksen vieminen kuntiin oli hyödyllistä. Koulutus alensi kynnystä ottaa peli käyttöön ja vähensi jatkokysymysten tarvetta. Koulutuspalautte oli erittäin myönteistä. Jos hankekuntia olisi ollut enemmän, tällaiseen koulutukseen eivät resurssit olisi riittäneet, vaan esim. suuremmat alueelliset koulutukset voisivat tulla kysymykseen.
- Sähköpostin avulla tapahtuva ohjaus lisääntyi hankkeen loppua kohti selkeästi. Kun peliä oli pelattu jonkin aikaa, ohjaajille alkoi nousta mieleen kysymyksiä pelijasta, kenelle peliä tarjotaan, jatkotoimenpiteistä yms. Jos hanke jatkuisi, olisi syytä koota tietyn tyyppisiä vastauksia valmiiksi pohjiksi, joita voi käyttää apuna vastausten laatimisessa. Nyt vastaukset räätälöitiin joka kysyjälle erikseen.
- Myös pelin sivuilla oleva tietopankki, mistä löytyvät useimmiten kysytyt kysymykset olisi jatkossa tarpeellinen.
- On tärkeää, että kokeilun ohjaaja on tiiviissä yhteistyössä pelin kehittäjien ja teknisen tuen kanssa. Näin molemmat osapuolet saavat tuoretta palautetta ja tietoa pelin käytöstä.
- Vanhempien osuus pelin koulutustilaisuuksissa ja tapaamisissa olisi voinut olla suurempi, vaikka he saivatkin informaatioita yhdysopettajilta ja opettajilta, jotka osallistuivat koulutuksiin.
- Kyselyistä sai arvokasta tietoa pelin kehittämiseen liittyen. Mm. peliin toivottuja arviointitehtäviä ja uusia tehtäväkenttiä on tulossa ja teknisiä ongelmia pyritään ratkaisemaan entistä tehokkaammin.

### **Ekapelin kehittäminen jatkossa**

Ekapelin kehittäminen jatkuu Niilo Mäki Säätiön ja Jyväskylän yliopiston yhteistyöhankkeessa LukiMatissa. LukiMat on Opetusministeriön rahoittama hanke, jonka tavoitteena on kehittää lukemisen ja matematiikan oppimisvaikeuksien tietoverkkovälitteisiä tunnistamismenetelmiä ja tukipalveluja. Keskeisenä rakenteena on LukiMatin tietopalvelu, jonka kautta oppimisvaikeuksista kiinnostuneilla on mahdollisuus päästä perehtymään ajantasaiseen tietoon matematiikan ja lukemisen oppimisvaikeuksista. Tietopalvelu tulee olemaan maksuton. Tietopalvelun lisäksi hankkeeseen liittyy olennaisesti oppimisvaikeuksien arviointi- ja harjoittelumenetelmien kehittäminen.

Harjoittelumenetelmissä lukemisen osahankkeessa kehitetään Ekapelistä uutta versiota, sekä mahdollisesti luodaan myös muunlaisia lisäharjoitteita lukemaanoppimisen tueksi. LukiMatissa kehitettävät arviointi- ja harjoittelumenetelmät tulevat olemaan myös ilmaiseksi saatavilla LukiMatin tietopalvelun kautta.

Erilaiset oppijat –hankkeessa käytettyä Ekapeliä uudistetaan kokeiluista saatujen kommenttien ja kehitysehdotusten mukaisesti yhteistyössä Jyväskylän yliopiston Graphogame- ja AdOppi-projektien kanssa. Peliin on tarkoitus luoda uutta harjoittelusisältöä sekä menetelmiä harjoittelun suuntaamiseen yhä tarkemmin pelaajan yksilöllisen osaamistason mukaiseksi.

Ekapelin harjoitteet painottuvat edelleen esiopetuksessa ja alkuopetuksen alkuvaiheessa lukemaan oppimisen vaatimiin sisältöihin, kuten kirjain-äänen -vastaavuuden

harjoitteluun. Jo lukemaan oppineille suunnatut harjoitteet kohdistuvat lukemisen sujuvuuden harjoittamiseen. Sisältöjen lisäksi pelin ulkoasuun ja pelaajille annettaviin palkkioihin on tulossa muutoksia, joilla pyritään ylläpitämään lapsen motivaatiota pelaamiseen.

Tavoitteena on luoda ilmainen ja helposti saatavilla oleva peliympäristö, johon erityistä tukea tarvitseva lapsi palaa mielellään harjoittelemaan lukemaan oppimiseen liittyviä perustaitoja.

LukiMat-ympäristön julkaisuosoite ei ole kirjoittamishetkellä selvillä, mutta Niilo Mäki Instituutin (<http://www.nmi.fi>) ja Ekapelin (<http://www.cc.jyu.fi/oppeli/>) verkkosivuille tulee linkit LukiMat-ympäristöön. Lisätietoja saa myös koordinaattori Juha-Matti Latvalalta, [juha-matti.latvala@psyka.jyu.fi](mailto:juha-matti.latvala@psyka.jyu.fi).

## Tiivistelmä

Ekapelin ohjaustoiminta on verkkovälitteisen oppimispelin ohjauskokeilu 10 kunnassa eri puolella Suomea. Ohjauskokeilun ajankohta on syksystä 2005 vuoden 2006 loppuun. Ohjaajana toimi Ritva Ketonen Niilo Mäki Instituutista puolipäiväisenä työntekijänä. Kokeilu liittyy Opetushallituksen Erilaiset oppijat-yhteinen koulu –hankkeeseen ja sen Teema 1:een, jonka tavoitteena on oppimisvalmiuksien vahvistaminen ja oppimisvaikeuksien varhainen tunnistaminen.

Ekapeli on Jyväskylän yliopistossa kehitetty verkkopohjainen oppimispeli, missä harjoitellaan etenkin kirjainten ja niitä vastaavien äänteiden oppimista. Peli soveltuu erityisesti niille 6-7 –vuotiaille lapsille, joilla on vaikeuksia äänteiden kuulemisessa, mieleen painamisessa tai palauttamisessa. Peli sopeutuu lapsen osaamiseen ja peliä pelaamalla lapsi saa tärkeää lisäharjoitusta lukemaan oppimisen tukemiseksi. Pelistä saadut kokemukset ovat olleet yleensä myönteisiä. Peliä pelasi hankekunnissa noin 200 lasta (noin 45-50 opettajaa). Koko maassa ekapeliä pelaavia lapsia on noin 10000.

Ohjaustoiminnan aikana pelin ilmoittautuslomake uusittiin, peliä käyttävät opettajat ja vanhemmat voivat ottaa yhteyttä ohjaajaan puhelimitse ja sähköpostilla, ohjaaja koulutti hankekunnissa sekä muissa koulutuksissa pelin käytöstä lukemaan oppimisen tukena, Kaustisilla seurattiin tarkemmin esikouluryhmän pelaamista seurantatestien avulla, opettajille tehtiin nettikysely pelin käytöstä ja ohjaaja osallistui yliopistolla peliä kehittävän ja ylläpitävän työryhmän työskentelyyn.

Kokeilu osoitti, että

- ohjaustoiminta työllisti puolipäiväisen työntekijän
- koska peli oli varsin uusi ohjauskuntien opettajille, koulutus oli hyödyllinen tapa alentaa pelin käyttöönottokynnystä. Lisäksi se alensi jatkokysymysten tarvetta
- sähköpostin kautta tulevat kyselyt lisääntyivät kokeilun loppua kohden ja niitä varten olisi hyvä kehittää vastauspohjia, joita voi käyttää vastaamisen apuna. Muutoin vastaaminen muodostuu liian työlääksi. Kysymykset vaihtelivat helppoista erittäin haasteellisiin
- yleisimpiä kysymyksiä varten tulisi perustaa tietopankki pelin nettisivuille
- ohjaajan on oltava tiivissä yhteistyössä pelin kehittäjien kanssa
- vanhempia on saatava lisää tilaisuuksiin, missä pelistä saa tietoa
- kyselyistä saa arvokasta palautetta pelin kehittämiseen



Jatkossa Ekapeliä tullaan käyttämään ja laajentamaan Opetusministeriön rahoittamassa LukiMat –hankkeessa, missä tavoitteena on kehittää lukemisen ja matematiikan oppimisvaikeuksien tietoverkkovälitteisiä tunnistamismenetelmiä ja tukipalveluja.