

# Yhteisöllinen argumentointi ja dialogi

Kati Vapalahti

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu

[kati.vapalahti@xamk.fi](mailto:kati.vapalahti@xamk.fi)

Sosiaalipedagogiikan päivät 6.-7.4.2017 Mikkeli

# Sisältö

Tutkimuksen tausta ja tavoite

Teoreettinen viitekehys

Tutkimuksen toteutus

Yhteenveto tuloksista

**Pohdinta ammatillisen kasvun näkökulmasta**

# Tutkimuksen tausta ja tavoite

- Kolmas osatutkimus väitöskirjassa, jossa tutkittiin sosionomiopiskelijoiden yhteisöllistä argumentointia ja avoimien ongelmien ratkaisua
- Kolmannen osatutkimuksen tavoite:
  - selvittää, miten opiskelijat argumentoivat lähi- ja verkkoympäristöissä roolipelikeskustelussa, jossa käsitellään sosiaalialalla kohtattavaa ongelmaa (nuoren tytön alkoholin käyttö)
  - selvittää, millaisia ratkaisuja opiskelijat loivat keskusteluissaan
  - verrata keskustelujen sisältämää yhteisöllistä argumentointia verkko- ja lähiryhmien välillä

# Perusteet tutkimukselle

Sosiaalialan työn vankka dialoginen perusta, johon sisältyy myös argumentointi



Sosiaalialalla argumentoinnin haasteet käsiteltävien asioiden monimukaisuuden takia



Dialogin rakentaminen sosiaalialan asiakastilanteessa tai moniammatillisessa työskentelyssä voi olla haasteellista (esim. valtasuhteiden vuoksi)



Koulutuksessa valmistautuminen vuorovaikutustilanteisiin

- Kriittisyyttä tukeva koulutus objektisoivan asenteen ehkäisijänä
- Sosiaalialan työ yhteistyötä ja yhteisöllistä oppimista eri toimijoiden, kuten palvelujen käyttäjien, ammattilaisten ja opiskelijoiden kesken, jossa korostuu dialogi ja neuvottelu sekä työtapojen perusteltu valitseminen



Argumentatiivisen oppimisympäristön rakentaminen joskus haasteellista (turvallisuus)  
→roolipelit

# Teoreettinen viitekehys

## Yhteisöllinen argumentointi

Keskustelutilanne, jossa yhteinen tavoite: löytää ratkaisu ongelmaan tuomalla esiin syitä ja perusteluja monista eri näkökulmista

Argumentaatiota yhteisen ymmärryksen ja moninäkökulmaisen luomiseksi

Tavoite ei ole voittaa debattia tai koettaa saada toinen vaihtamaan näkökulmaa, vaan jakaa, laajentaa ja syventää ymmärrystä

Argumentaatio dialogiprosessi, jossa vasta-argumentoinnin kautta haetaan yhteistä ymmärrystä

## Dialogi

Dialogi on argumentaation yksi ulottuvuus erilaisten näkökulmien vuorovaikutuksessa

Osapuolten näkökulmien kunnioitus ja yhteisen ymmärryksen tavoittelu

Argumentoinnin kautta ristiriidat ja realistisuus esille

# Tutkimuksen toteutus

Vaihe	Toiminta
1. Ryhmien muodostus	Kirjoitelmien laadinta annetusta avoimesta ongelmasta nuorten päihteidenkäyttötilanteesta (45 min) → Argumentointitaitojen perusteella ryhmät (verkkoryhmät ja kasvokkaiset)
2. Ohjeiden anto	Suulliset ohjeet verkkoroolipelikeskusteluun (10 min)
	Suulliset ohjeet kasvokkain toteutettuun roolipelikeskusteluun (10 min)
3. Roolipelikeskustelut	Verkkoroolipelikeskustelut (3 ryhmää, 4 päivää)
	Valmistautuminen roolipelikeskusteluun (3 groups, 45 min) Roolipelikeskustelun näyttäminen muulle ryhmälle (15 min/ryhmä, 45 min yhteensä)

# Osallistujat

- 29 suomalaista sosiaalian opiskeijaa (ikä 19–51)
- 15 opiskeijaa verkko-oppimisympäristössä ja 14 kasvokkaisessa: kolme pienryhmää molemmissa
- Roolipelitilanteet käsittelivät nuoren tytön (täysi-ikäinen) alkoholin käyttöä
- 2 roolia alkoholin käyttöä vastaan (isä, opiskeelukaveri) ja 2 puolesta (kansanopiston rehtori, opiskeelukaveri), tytön rooli neutraali

# Aineisto

- Opiskelijoiden asynkroniset verkkokeskustelut (kolme)
- Nauhoitetut ja litteroidut kasvokkain toteutetut keskustelut (kolme)



# Analyysi

- Sisällön analyysi
- Analyysiyksikkö: tekstifragmentti
- Tekstifragmenttityypit.
  - Yhteisölliset fragmentit (n = 242)
  - Argumentaatiofragmentit (n = 317)
  - Ratkaisufragmentit (n = 16)

# Tekstifragmentit, muuttujat, arvot

Fragmentti	Muuttuja	Arvo
Yhteisölliset	Yhteisöllisen vuorovaikutuksen tyyppi	1) Kysymys 2) Selitys 3) Hyväksyntä 4) Tuki 5) Ymmärrys 6) Arvostus 7) Täydentäminen.
Argumentaatio	Perustelemisen taso ongelman käsittelyssä	0 = väitettä ei perusteltu 1 = väitteen perustelu jäi epäselväksi 2 = väite perusteltu non-formaalin keskustelun jollakin argumentaatiostrategialla (Fulkerson 1996): 1) seuraus, 2) yleistäminen, 3) analogia, 4) havaintoon perustuva merkki asian toteutumisesta tai 5) periaatteen nimeäminen
	Näkökulman uutuus	1 = uusi 2 = vanha
Ratkaisu	Ratkaisun perustelemisen taso	0 = väitettä ei perusteltu 1 = väitteen perustelu jäi epäselväksi 2 = väite perusteltu non-formaalin keskustelun jollakin argumentaatiostrategialla (Fulkerson 1996): 1) seuraus, 2) yleistäminen, 3) analogia, 4) havaintoon perustuva merkki asian toteutumisesta tai 5) periaatteen nimeäminen
	Ratkaisun jakamisen taso	0 = matala (ei kukaan tai yksi henkilö hyväksyi) 1 = keskinkertainen (kahdesta neljään henkilöä hyväksyi) 2 = korkea (kaikki keskustelijat hyväksyivät)

# Tulosten vertailu verkkokeskustelujen ja kasvokkain toteutettujen kesken

- Pearsonin khiin neliö –testi
- Mannin-Whithneyn U-testi
- Levenen T-testi

## Tulokset: keskustelujen yhteisöllisyys

- Roolipelikeskustelut, jotka käytiin kasvotusten, sisälsivät enemmän yhteisöllisiä fragmentteja kuin verkkokeskustelut (130 vs. 112; 48 % vs. 37 %) → kasvokkaisissa keskusteluissa pyrittiin ratkaisuun verkkokeskusteluja vahvemmin
- Enemmän kysymyksiä (55 % vs. 29 %,  $p < .001$ ) ja arvostamisen ilmauksia (9 % vs. 1 %,  $p < .05$ ) verkkokeskusteluissa kuin kasvokkain käydyissä keskusteluissa
- Enemmän selityksiä (24 % vs. 11 %,  $p < .05$ ) ja hyväksymisiä (25 % vs. 8.0 %,  $p < .001$ ) kasvokkain käydyissä keskusteluissa kuin verkkokeskusteluissa

## Tulokset: argumentaatio

- Verkkokeskustelut sisälsivät kasvokkain käytyjä keskusteluja enemmän argumentaatiofragmenteja (189 vs. 128; 62 % vs. 47 %)
- Perustelemisen taso korkeampi verkkokeskusteluissa kuin kasvokkain käydyissä keskusteluissa (KA verkko= .86 vs. KA lähi= .67,  $p < .05$ )
- Kasvokkain käydyissä keskusteluissa opiskelijat esittivät useammin uusia näkökulmia (72 % vs. 58 %,  $p < .05$ )
- Korkean tason perustelemista (arvo 2 = väite perusteltu argumentointitarategiaa käyttäen):
  - Verkkokeskustelu: 28 % väitteistä
  - Kasvokkain käydyt keskustelut: 20 % väitteistä

# Tulokset: ratkaisut

- **Verkkoryhmien ratkaisujen määrä:** 4 (1. ryhmä 1 ratkaisu; 2. ryhmä 0 ratkaisua (kiistelypuhe); 3. ryhmä kolme ratkaisua)
  - perustelevien suhteellisen hyvää: kolme ratkaisua oli perusteltu korkeatasoisesti argumentaatiostrategiaa käyttäen ja yksi heikosti
  - kahdessa verkkoryhmässä ratkaisut sovittu yhteisesti ryhmän jäsenten kesken
- **Kasvokkain käytyjen keskustelujen määrä:** 12 (1. ryhmä 2 ratkaisua; 2. ryhmä 7 ratkaisua; 3. ryhmä kolme ratkaisua)
  - Perustelevien melko heikkoa: kuusi ratkaisua esitetty ilman perusteluja, kaksi oli perusteltu keskinkertaisesti ja neljä oli perusteltu hyvin argumentaatiostrategiaa käyttäen
- Sekä verkko- että kasvokkain toteutetuissa keskusteluissa ratkaisujen yhdessä sopimisen taso ryhmän jäsenten kesken oli hieman keskinkertaista parempaa → yhteisen ymmärryksen saavuttamien ei täysin toteutunut keskusteluissa, mutta kuitenkin melko hyvin
- Ei tilastollista merkitsevyyseroa ratkaisujen laadussa verkkokeskustelujen ja kasvokkain käytyjen keskustelujen välillä

# Pohdinta

- Verkkokeskusteluympäristö näyttäisi tarjoavan paremman mahdollisuuden omien väitteiden / näkökantojen perustelulle
- Kasvokkain käydyssä keskusteluympäristössä osallistujat mahdollisesti huomioivat toistensa näkökulmat verkkokeskusteluja vahvemmin
- Argumentointi on vaativa taito → enemmän harjoittelua myös sosiaalialalla ammatillisen kasvun ja työelämään valmistautumisen vuoksi (asiakastyö, rakenteellinen työ)
- Tarvitaan sekä vuorovaikutustaitoja sekä verkkoympäristöissä että kasvokkaisissa
- Verkkovuorovaikutuksen lisääntyminen (tasavertaisuutta vuorovaikutukseen)

# Miksi yhteisöllistä argumentointia sosiaalipedagogisessa työssä?

- Kohtaamistilanteet arkityössä
  - Vastakkainasettelujen välttäminen
  - Avoimet ongelmat vaativat yhteistä ymmärrystä
- Uusi asiantuntijuus kuten kokemusasiantuntijuus
  - Yhteinen tieto ja sen rakentaminen
  - Ammatillaisen fasilitaatiotehtävä
- Rakenteellinen työ ja moniammatilliset tiimit
- Globaali tilanne kansainvälinen sosiaalipedagoginen työ
  
- Tarve tutkia yhteisöllisen argumentoinnin kehittymistä ammatillisen kasvun polulla
-



# Lähteet

- Andriessen, J., Baker, M., & Suthers, D., 2003. Argumentation, computer support, and the educational context of confronting cognitions. In J. Andriessen, M. Baker, & D. Suthers (Eds.) *Arguing to learn. Confronting cognitions in computer supported collaborative learning environments*. Kluwer, Dordrecht, Netherlands, pp. 3–11.
- Barkley, E. F., Cross, K. P., & Major, H.C. (2005). *Collaborative Learning Techniques. A Handbook for College Faculty*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Jonassen, D.H & Kim, B. (2010). Arguing to learn and learning to argue: design justifications and guidelines. *Education Technology Research Development*, 58, 439–457
- Jokinen, A, Juhila, K, & Pösö, T. (1995). Tulkitseva sosiaalityö. In A. Jokinen, K. Juhila, and T. Pösö (Eds.) *Sosiaalityö, asiakkuus ja sosiaaliset ongelmat* (pp. 103–110). Helsinki, Finland: Sosiaaliturvan keskusliitto.
- Jones, S. (2007). Adding value to online role-plays: Virtual situated learning environments. In *ICT: Providing choices for learners and learning*. Proceedings ascilite Singapore 2007. <http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/jones-s.pdf>
- Juhila, K. (2004). Sosiaalityön vuorovaikutuksen tutkimus. *Historiaa ja nykysuuntauksia*. *Janus* 12(2), 155–183.
- Linser, R. (2004). Suppose you were someone else... The learning environment of a web-based role-play simulation. *Conference Proceedings. Society for Information Technology & Teacher Education 15th International Conference, Atlanta, Georgia*, 1–6.
- McLaughlan, R. & Kirkpatrick, D. (2008). Online role-based learning designs for teaching complex decision making. In L. Lockyer, S. Bennett, S. Agostinho, & B. Harper (Eds.) *Learning designs and learning objects. Issues, applications, and technologies*. London: IGI-Global, 295–311.
- McLaughlan, R. & Kirkpatrick, D. (2004). Online role-play: design for active learning. *European Journal of Engineering Education*, 29(4), 477–490.
- Marttunen, M., Laurinen, L., Litosseliti, L., & Lund, K. (2005). Argumentation skills as prerequisites for collaborative learning among Finnish, French and English secondary school students. *Educational Research and Evaluation*, 11(4), 365–384.
- Moss, B. (2000). The use of large-group role-play techniques in social work education. *Social Work Education*, 19(5), 471 – 483
- Naidu, S., Ip, A, & Linser, R. (2000). Dynamic goal-based role-play simulation on the Web: a case study. *Educational Technology and Society* 3(3), 190–202.
- Noroozi, O., Weinberger, A., Biemans, H.J.A., Mulder, M., and Chizari, M. (2012). Argumentation-Based Computer Supported Collaborative Learning (ABCSCCL): A synthesis of 15 years of research. *Educational Research Review* 7, 79–106.
- Parton, N., & O’Byrne, P. (2000). *Constructive social work. Towards a new practice*. New York: Palgrave.
- Plous, S. (2000). Responding to overt displays of prejudice: A role-playing exercise. *Teaching of Psychology* 27(3), 198–200.
- Prince, R. H. (2006). Teaching Engineering Ethics using Role-Playing in a Culturally Diverse Student Group. *Science and Engineering Ethics*, 12(2), 321-326.
- Vapalahti, K., Marttunen, M. & Laurinen, L. (2010). From online role-play to written argumentation: Using blended learning in lessons on social issues. In Junko Yamamoto (Ed.) *Technology in teacher education, reflective models*. (pp. 164–183). IGI Global,



**Tunne huominen - All for the future.**