

VIUHKAKUVAAJAN TULKINTAOHJE

Viuhkakuvaajan avulla tarkastellaan, miten pelaaja on osannut erottaa kirjaimen muista kirjaimista ja mitkä kirjaimet mahdollisesti sekoittuvat keskenään. Kuvaajan keskellä näkyy pelissä kysytty kohdeärsyke (esimerkiksi äänne "M") ja ulkokehällä häiriöärsykkeet, joiden kanssa kohdeärsyke on esitetty.

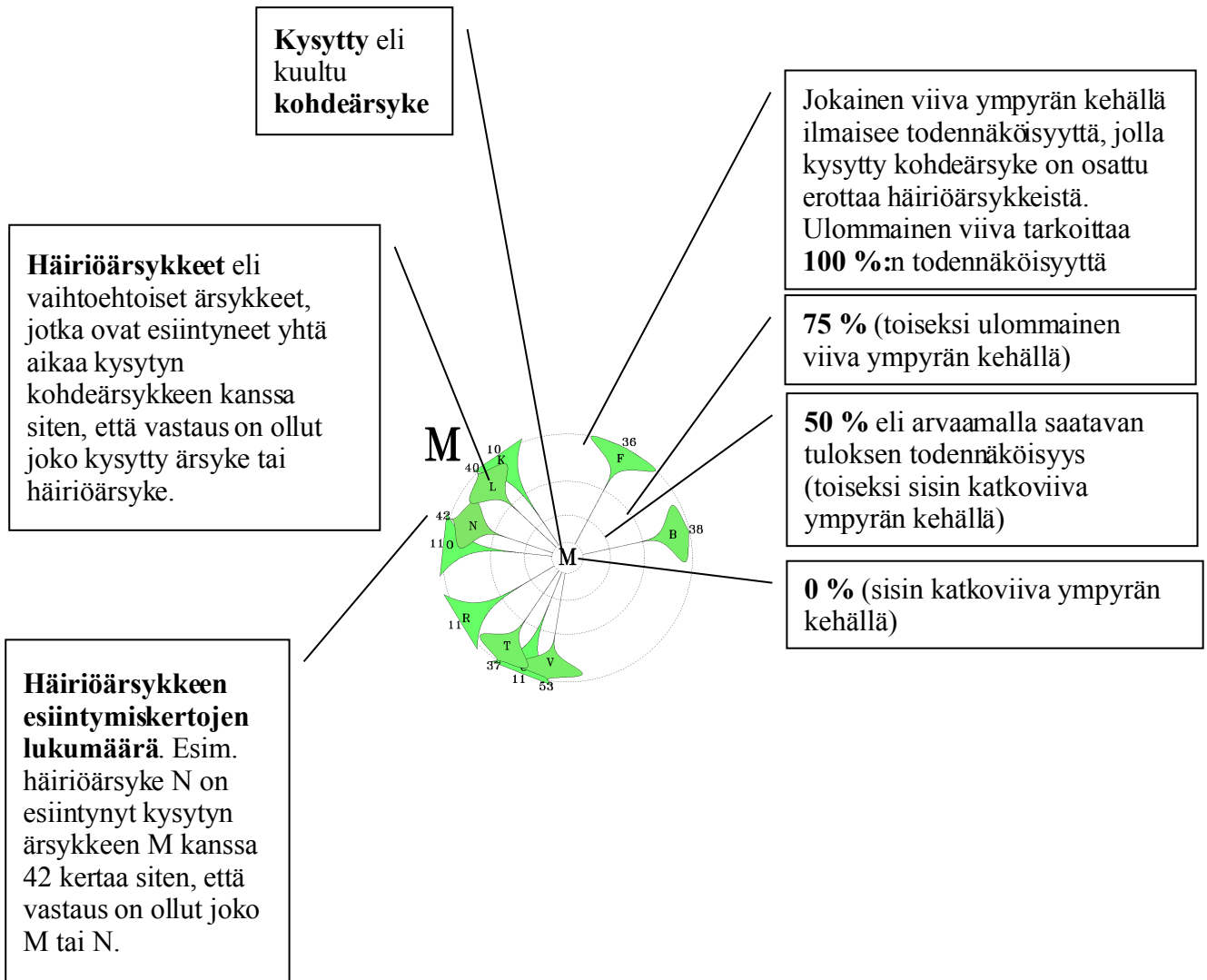
Kullekin kohdeärsyke-häiriöärsyke -parille määritetään osaamista kuvaava arvo laskemalla keskiarvo kyseisen parin yksittäisistä tuloksista. Jokainen pari piiryy omaksi terälehdeksi, joista muodostuu yhdessä kukkaa muistuttava viuhkakuvaaja. Terälehden levein kohta kertoo, millä todennäköisyydellä kysytty kohdeärsyke on osattu erottaa kyseisestä häiriöärsykkeestä. Ulkoreunalta aloitettuna ensimmäinen viiva kuvaa 100%:n, toinen 75 %:n, kolmas 50 %:n ja sisin viiva 0 %:n erotustodennäköisyyttä. Esimerkiksi jos terälehden levein kohta on ulomman ja sitä seuraavan viivan välissä, pelaaja osaa erottaa ärsykkeet toisistaan yli 75 %, mutta alle 100 % todennäköisyydellä.

Osaamista on kuvattu myös väreillä. Vihreällä värillä on kuvattu hyvin osattuja pareja, ruskean ja punaisen eri sävyillä virheellisemmin osattuja. Terälehden päässä on ilmoitettu, kuinka monta kertaa kyseinen kohdeärsyke-häiriöärsykepari on esiintynyt yhteensä pelin aikana.

Jos kirjaimet ovat esiintyneet yhdessä vain muutamia kertoja, piiryy sitä kuvaava sektori tasaisena kiilana kuvaajaan. Aineistoa on tuolloin liian vähän luotettavaan arvioon. Aineiston puuttuminen johtuu joko siitä, ettei peliä ole pelattu tarpeeksi kauan tai siitä, että kysyttyä ärsykettä ei pelin edetessä ole esitetty häiriöärsykkeiden parina. Päätelmien tekemisessä lapsen oppimisesta on oltava varovainen, jos peliaineistoa ei ole kertynyt riittävästi. Esimerkiksi A-kirjain voi vaikuttaa opitulta niiden kymmenen kirjaimen kanssa, joiden kanssa se on esiintynyt. Ei kuitenkaan vielä tiedetä, osaako pelaaja erottaa A-kirjaimen vielä pelaamattomista kirjaimista.

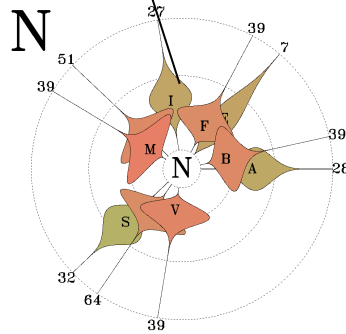
Esimerkki 1.

Kuvaajasta voidaan päätellä, että pelaaja on osannut erottaa kysytyn kirjaimen sen kanssa esitetyistä kirjaimista. Häiriöärsykeitä kuvaavien viuhkojen vihreä alue on keskittynyt lähelle 100 %:n todennäköisyyttä ympyrän ulkokehällä.



Esimerkki 2.

Tässä esimerkissä pelaaja ei ole osannut N-kirjainta. N on sekoittunut F:n ja B:n, M:n ja V:n kanssa, eikä sitä ole osattu täysin erottaa muistakaan kirjaimista.



Esimerkki 3.

Mikäli kirjaimet ovat esiintyneet yhdessä vain muutamia kertoja, piirtyy sitä kuvaava sektori tasaisena kiilana kuvaajaan. Aineistoa on liian vähän luotettavaan analyysiin.

