



Pedagoginen peliohjeistus

Tekijät:**Lapin yliopisto**

Outi Kallionpää

Johanna Pentikäinen

Marjaana Kangas

Oulun yliopisto

Ruut Tikkanen

Juho Hämäläinen

Jenni Holappa

1. Tervetuloa Tarinataloon!

Tarinatalo on syntynyt Lapin yliopiston, Oulun yliopiston ja Oulun ammattikorkeakoulun tutkimusyhteistyön tuloksena.

Pelin kehittämistä ja siihen liittyvää tutkimusta ovat rahoittaneet Media-alan tutkimussäätiö sekä MetaPilot Factory -hanke. Tarinatalo-peli hyödyntää sekä kirjoittamisen pedagogisia menetelmiä että uusinta opetukseen liittyvää motivaatio- ja pelitutkimusta. Tarinatalon tavoitteena onkin rohkaista kirjoittamisen opiskelun pariin myös niitä lapsia ja nuoria, joilla on ollut vaikeuksia tuottaa tekstiä tai joita koulukirjoittaminen ei ole syystä tai toisesta innostanut. Tarinatalo sopii kirjoittamisen opetuksen ja motivoinnin tueksi 5.-9.-luokkalaisille.

Tarinatalo-pelissä pelaajan tarkoituksena on tuottaa oma tarina. Tähän valmistaudutaan askelittain ja tarinan kirjoittamista varten kerätään ja harjoitellaan erilaisia kirjoittajan taitoja, jotka edesauttavat kirjoittamisessa tärkeää minäpystyvyyden tunnetta ja opettavat laajasti kirjoitustaidon eri osa-alueita.

Tässä ohjeistuksessa selostetaan Tarinatalo-pelin eteneminen ja sisältö oppilaan oppimisen näkökulmasta.

2. Mitä kannattaa huomioida ennen pelaamista?

Pelissä on pelattava kehystarina sekä erillisiä kirjoittamisen tehtäviä ja kielitiedon ja oikeakielisyyden oppimistehtäviä, ns. minipelejä.

Kehystarina on seuraava: pelaaja on metsäretkellä, kunnes rajuilma yllättää hänet ja hän pakenee sadetta metsässä olevaan taloon. Siellä hän huomaa joutuneensa vangiksi taiottuun taloon. Taloa pitää hallussaan salaperäinen Varjojen ruhtinas, joka on vanginnut sinne joukon tarinoiden henkilöitä. Jotta pelaaja pääsee ulos talosta, hänen on ratkaistava monenlaisia osatehtäviä ja lopulta suunniteltava ja kirjoitettava oma tarina. Talossa on kolme kerrosta: pelaaja etenee kellarista keskikerrokseen ja siitä edelleen ullakolle. Lopussa vietetään kertomisen juhlaa talon puutarhassa yhdessä vapautettujen tarinoiden henkilöiden kanssa.

Sujuvaa pelikokemusta voi tukea kertaamalla ennen pelaamista ainakin seuraavat asiat:

- Kirjoittajan monenlaiset taidot
- Tarinan rakenne
- Pelissä koottava tarina (Kaunotar ja hirviö)
- Vapaan kirjoittamisen periaate
- Oman tarinan suunnittelun kysymykset

Nämä tehtävät löytyvät tästä oppaasta.

Ennen ullakolle siirtymistä on hyvä keskustella myös siitä, että tekstin syntyminen on vaiheittainen prosessi, jossa keskitytään aina yhteen vaiheeseen kerrallaan.

Lisäksi ullakolta löytyviä minipelejä varten voi kerrata synonyymit, yhdyssanat ja isot ja pienet alkukirjaimet.

Pelaamiseen menee kokonaisuudessaan aikaa noin 45—60 minuuttia riippuen pelaajan aiemmasta pelikokemuksesta.

Kerroksissa liikkumista helpottaa kartta, josta pelaaja voi tarkistaa kulloisenkin sijaintinsa. Sen voi myös tulostaa.

3. Pelin oppimistavoitteet

Tarinatalo tukee seuraavien OPSin määrittelemien äidinkielen ja kirjallisuuden oppimistavoitteiden (2014) toteutumista:

- kaunokirjallisten tekstien kirjoittaminen ja tulkitseminen
- elämysten saaminen ja jakaminen
- oppilaiden kielen ja mielikuvituksen rikastaminen
- tekstien tuottaminen yksin ja yhdessä viestintäteknologian avulla
- myönteisen viestintäilmapiiirin rakentaminen
- monimediaisuuteen perehtyminen

Pelissä vahvistetaan seuraavia kirjoittajan taitoja:

- kirjoittajan valmiudet: esim. tyhjän paperin kammon selättäminen, virheiden sietäminen, vapaus ideoida.
- tekstilajin hallinta ja mallitekstin käyttö
- tarinan rakenteen tunnistaminen
- kirjoitusprosessin hallinta
- kielitiedon ja oikeakielisyyden osaaminen (synonyymit, yhdyssanat, isot ja pienet kirjaimet)
- sananvapaus, omaäänisyys ja monenlaisten äänien ja tarinoiden arvostaminen

4. Pelin eteneminen ja oppimistehtävät

Peli etenee seuraavasti:

Pelaajahahmo tulee autiolta näyttävän talon pihaan ja syöksyy sisään — vain huomatakseen olevansa teljettyä taloon. Pelaaja lähtee etsimään tietään takaisin vapauteen. Hänen on päihitettävä taloa hallussaan pitävä vastustaja, Varjojen ruhtinas. Varjojen ruhtinas on halunnut poistaa maailmasta kaikki tarinat, koska ne tekevät ihmiset onnellisiksi ja saavat heitä ajattelemaan aivan liikaa. Pelin lopussa sekä pelaaja että tarinahahmot pääsevät vapaiksi eli ulos puutarhaan iloisin juhliin.

Sitä ennen pelaajan on läpäistävä talon kaikki kolme kerrosta.

Alimmassa kerroksessa eli kellarissa pelaaja poimii taikakynän ja taskulampun välineikseen.

Pelissä kerätään kirjoittajan taitoja eli jalokuvia taikakynään ja kootaan osasista lyhyt tarina. Taidot ja tarinan palaset löytyvät ruukuista, joita pelaaja osoittaa ja klikkaa taikakynällä.

Jalokivia eli erilaisia kirjoittamisen taitoja ovat seuraavat:

Tarinan rakenne on kolmessa osassa (alku, keskikohta ja lopetus). Myös lyhyt Kaunotar ja hirviö -tarina löytyy kolmena palasena.

Kun pelaaja on löytänyt osat, hän pääsee yhdistämään osat toisiinsa työpöydällä. Sen jälkeen hän pääsee keskikerrokseen.

KESKIKERROS

Keskikerroksessa syvennetään tarinankerronnan taitoja. Sielläkin etsitään ensin ruukuista sekä tarina (pidempi, kuuteen osaan pilkottuversio Kaunottaresta ja hirviöstä) että tarinan rakenteen osat.

Tarinan rakenteen osat ovat seuraavat: alku, kehittely, kärjistyminen, huippu, selvittely ja lopetus. Pidempi Kaunotar ja hirviö -tarina löytyy tämän oppaan lopusta.

Kun pelaaja on löytänyt kaikki osat, hän pääsee kokoamaan tarinan työpöydällä.

Villit sanat -tehtävässä pelaaja saa syötteenä virkkeiden alkuja yksi kerrallaan. Hän kirjoittaa vapaasti ja pidäkkeettä virkkeille jatkoa. Tämä tehtävä on lämmittelyharjoitus, joka vapauttaa kirjoittamaan ja pohjustaa oman tarinan suunnittelua. Saa kokeilla ja leikkiä!

Virkkeiden alut ovat seuraavat:

Olipa kerran eräs...

Aluksi kaikki...

Mutta sitten tapahtuikin jotain...

Siitä eteenpäin hän...

Kunnes kävi jotain yllättävää...

Seuraavaksi hän yritti...

Asiat sujuivat hyvin, kunnes...

Sitten hän ei enää...

Lopulta hän havahtui siihen, että...

Oli tullut aika...

Villi kirjoittaja voimauttaa pelaajan niin, että hän voi teljetä Varjojen ruhtinaan tämän omaan kellarisiin ja paeta ullakolle vapaana kirjoittamaan oman tarinansa.

Toisessa kerroksessa on myös televisioruudusta katsottava animaatiokertomus Varjojen ruhtinaasta ja hänen vihastaan tarinoita kohtaan. Tämän kertomuksen voi katsoa erikseen varsinaisen pelaajan ulkopuolella.

ULLAKKO

Kolmannessa kerroksessa eli ullakolla suunnitellaan omaa tarinaa: ensin ideoidaan ullakon esineiden avulla, sitten suunnitellaan tukikysymysten avulla ja lopussa muokataan omaa tarinaa. Kun tarina on valmis, pelaaja pääsee laskeutumaan ullakolta puutarhaan iloisiin tarinajuhliin.

Omaa tarinaa suunnitellaan ullakolla esimerkiksi siten, että pelaaja kuljeskelee ullakolla katselemassa erilaisia tavaroita ideointia varten.

Esineistä voi ottaa kuvia, jotka siirtyvät tarinan suunnittelua varten suunnittelukirjoituspöydälle. Kuvia ei kuitenkaan ole välttämättä käytettävä lopullisessa tarinassa.

Oman tarinan suunnittelu ensimmäisen kirjoituspöydän ääressä

Pelaaja saa seuraavan tehtävän:

Suunnittele tarinaasi. Vastaa seuraaviin kysymyksiin:

Kuka on päähenkilösi?

Kuvaile hänen luonnettaan ja ulkonäköään.

Millaisessa ympäristössä hän elää?

Mikä on hänelle tyypillistä?

Mitä erityistä päähenkilölle tapahtuu?

Mitä päähenkilösi tahtoo ja miksi?

Onko hänellä ongelma, jonka hän yrittää ratkaista?

Miten päähenkilö tavoittelee haluamaansa tai yrittää ratkaista ongelmansa?

Mikä tai kuka estää häntä?

Kuka tai mikä voisi auttaa häntä?

Kerro tilanteesta tai kamppailusta, johon päähenkilö lopulta joutuu. Mikä ratkaisee tilanteen? Miten päähenkilön elämä muuttuu tapahtumien seurauksena?

Mitä uutta hän havaitsee?

Onko tarinassa jokin opetus?

Mikä se voisi olla?

Mitä tarina saa sinut ajattelemaan?

Tarinaa suunnitellaan pelialustalla varatussa tilassa, mutta sitä ei tarvitse kirjoittaa siinä valmiiksi.

Oman tarinan viimeistely toisen kirjoituspöydän ääressä

Pelaajan suunnitelma siirtyy suunnittelukirjoituspöydän ääreltä toiselle kirjoituspöydälle, jonka ääressä pelaaja voi viimeistellä tekstiään.

Pelaaja saa seuraavan tehtävän: ”Muokkaa tarinaasi suunnitelmasi pohjalta. Muista, että voit aina lisätä, poistaa ja muuttaa suunnitelmaasi. Anna ideoidesi kuljettaa!”

Oman tekstin voi tässä vaiheessa lähettää itselle tai esimerkiksi opettajalle sähköpostitse. Myöhemmin kirjoittamista voi jatkaa esim. Tekstinkäsittelyohjelmassa.

Pelissä valmis tarina siirtyy myös pelin loppupisteeseen eli puutarhaan muidenkin pelaajien ihasteltavaksi.

Tarinan suunnittelun kysymyksiin voi palata myös pelaamisen jälkeen esimerkiksi siten, että opettaja esittää ne oppilaille luokassa.

Lisäksi ullakolla on minipelejä, joissa harjoitellaan yhdyssanoja, synonyymeja ja isojen ja pienten alkukirjainten käyttöä.

Pelin voi pelata kokonaan, tai opettaja voi ohjata oppilaat käyttämään vain ullakon kirjoitustehtävää. Kirjoitustehtävän pariin voi siis palata myöhemmin uudelleen.

5. Pelissä koottava tarina

Kaunotar ja hirviö -tarina

Olipa kerran muuan kuulu kauppias, joka matkusteli ympäri maailmaa. Hän toi aina upeat tuliaisets kolmelle tyttärelleen, joita hän palvoi yli kaiken. Eräällä kotimatalla hän poikkesi poimimaan nuorimmalle tyttärelleen lupaamansa ruusunkukan hylätyltä näyttävän linnan pihalta. Silloin esiin astui punaturkkinen hirviö ja syytti kauppiasta puutarhansa turmelusta.

Hirviö päästi kauppiaan vasta kun kauppias lupasi antaa nuorimman tyttärensä hirviön linnaan. Kotona tytär kalpeni kuultuaan isän terveiset. Mutta hän rakasti isäänsä, ja siksi hän suostui lähtemään hirviön luokse pelostaan huolimatta. Linnassa tyttären oli oudon hyvä olla. Hän sai ruokaa, juomaa ja kauniita vaatteita. Missään ei kuitenkaan näkynyt ainuttakaan olentoa. Lopulta hirviö astui esiin ja sanoi: ”Nimesi on tästä lähtien Kaunotar ja tämä linna on kotisi.”

Sitten peto katosi jälleen. Linnassa Kaunotar tutki kasveja ja eläimiä ja lueskeli kirjastossa. Jonkin ajan kuluttua Kaunotar alkoi kaivata juttuseuraa, ja silloin hirviö saapui hänen luokseen. Vähitellen heidän jutteluhetkensä pitenivät. Lopulta Kaunotar uskalsi kertoa hirviölle, että hän kaipasi perhettään. Kun hirviö näki Kaunottaren alakulon, hän suostui päästämään tytön kotiinsa yhdellä ehdolla. Hän antoi Kaunottarelle sormuksen. Jos se tummuksi, hänen olisi palattava heti.

Isä ja sisaret ilahtuivat ikihyviksi, kun Kaunotar saapui kotiin hyvissä voimissa. He kutsuivat kaikki ystävät ja juhlivat aamuun saakka Kaunottaren paluuta. Kaunotar ei hennonut kertoa heille antamastaan lupauksesta. Mutta sitten koitti aamu, jolloin sormus alkoi muuttua mustaksi. Kaunotar lähti kiireesti kohti linnaa.

Hän löysi pedon puutarhan kaukaisimmasta nurkasta, ruusupensaan alta. Kaunotar säikähti, että peto oli ehtinyt kuolla. Se oli hänen syytään. Hän nyyhkäisi ja vuodatti monta kyyneltä. Silloin pedon turkki repesi, ja hampaat ja sarvet irtosivat. Komea prinssi avasi silmänsä ja

nousi jaloilleen. Samassa linnan suunnasta alkoi juosta palvelusväkeä heitä kohti. ”Velho kirosi meidät. Taika raukesi vasta, kun oikea ihminen suostui tulemaan linnaani ja oppi rakastamaan minua kauheasta ulkomuodostani huolimatta”, prinssi sanoi.

Prinssi tarttui Kaunottaren käsiin. ”Toivon, että menet naimisiin kanssani ja jäät tämän linnan valtiattareksi”, hän sanoi. Palvelijat hurrasivat heidän ympärillään. Totuteltuaan ajatukseen Kaunotar suostui prinssin kosintaan. Niin palasi elämä ja ilo linnaan, josta se oli ollut niin kauan poissa. Ja ruusut sen puutarhassa vasta kukoistivatkin.

6. Tutkimukseen perustuvat elementit pelissä

6.1 Kirjoittajan identiteetin ja toimijuuden tukeminen

Tarinatalossa pyritään kumoamaan kirjoittamista vaikeuttavia uskomuksia ja tuomaan jokaiselle kirjoittajalle sekä kirjalliseen ilmaisuun että minäpystyvyyteen liittyviä valmiuksia kirjoittamiseen. Nämä niin sanonut kirjoittajat valmiudet kerätään pelissä jalokiviksi taikakynään, ja myös ne siirtyvät pelaajalle näkyviin pelin Taikakirjaan. Niistä on hyvä myös keskustella pelin jälkeen ryhmän kanssa ja muistuttaa niistä myös jatkossa kirjoitustehtävien yhteydessä

6.2 Kirjoittamista tukevat syötteet

Tyhjän paperin kammo vaivaa usein myös ammattikirjoittajia. Tyhjän paperin kammoa selätetään Tarinatalossa ”ajastetun vapaakirjoittamisen” -menetelmällä. Tarkoituksena on, että oppilas oppii käyttämään vapaakirjoittamista kirjoittajan työkalunaan.

6.3 Tekstilajipedagogiikka

Tarinatalon kellarista etsitään tarinan palaset ja kootaan rakenne. Tekstilajin osaamista hyödynnetään omassa kirjoittamisessa.

6.4 Prosessikirjoittaminen

Kirjoittaminen on luova prosessi tekstilajista riippumatta. Pelaajaa kannustetaan ideoimaan, luonnostelemaan ja viimeistelemään tekstinsä sekä lopuksi esittämään sen toisille. Julkaisuvaihe (puutarhassa) on tärkeä osa onnistuneen kirjoitusprosessin kokemusta, joka puolestaan kasvattaa oppilaan minäpystyvyyden tunnetta.

6.5 Kielitietoisuus

Tarinatalossa on ns. minipelejä, joissa harjoitellaan kielitietoa ja oikeakielisyyttä. Pelaajaa kannustetaan hankkimaan taitoja, joiden avulla hän voi viimeistellä omia tekstejään.

6.6 Kirjoittamista tukevat pelillisyyden elementit

Tutkimustieto osoittaa, että seuraavat seikat parantavat niin kirjoitusmotivaatiota kuin tekstin laatua:

- **Immersiivisyys.**
Peli johdattaa tarinan maailmaan, josta kirjoittaja voi ammentaa ja inspiroitua haluamallaan tavalla. Peli ei edellytä kirjoittajan tuottavan sisältöä "puhtaasti mielikuvituksensa" varassa.
- **Yhteisöllisyys.**
Pelissä on mahdollisuus kommunikoida ja ratkaista peliongelmia yhdessä toisten oppilaiden kanssa joko suullisesti tai chat-toiminnon avulla.
- **Autonomisuus.**
Pelaaja tekee itse omat peliratkaisunsa ja "omistaa" itse kirjoitusprosessinsa.
- **Tarinallisuus ja itseilmaisu.**
Tarina on tutkitusti mieluisin koulussa kirjoitettava tekstilaji. Myös peliin itsessään on interaktiivinen tarinateksti.
- **Minäpystyvyyden kokemus.**
Pelaajaa ohjeistetaan vaihe vaiheelta sekä pelaamaan että kirjoittamaan omaa tekstiä. Pelissä pelaaja on sankari, jonka toiminta lopulta kukistaa Varjojen ruhtinaan ja pelastaa jälleen tarinat ja kirjoittamisen maailmaan. Pelissä koettu sujuvuuden kokemus siirtyy parhaimmillaan transfer-vaikutuksen ansiosta myös osaksi kirjoittamista.
- **Digitaalisuus ja vapaa-ajan tekstimaailmat.**
Tekniikan hyödyntäminen motivoi osaa oppilaista tuottamaan omia tekstejä. Pelit ovat oppilaille tuttu vapaa-ajan tekstilaji ja siksi se voi toimia myös motivoivana oppimisympäristönä koulussa.
- **Palaute.** Peli antaa nopeaa palautetta kielitehtävistä ja innostaa yrittämään uudelleen.