



Oppilaan ja opettajan peliohjeet



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND



MEDIA-ALAN  TUTKIMUSSÄÄTIÖ



Tarinatalo

Tarinatalo on 5.–9.-luokkalaisille suunnattu pelillinen oppimisympäristö, jossa oppilaat harjoittelevat kirjoittamisen taitoja vaihteittain ja innostavassa tarinallisessa kontekstissa. Peli on kehitetty Lapin yliopiston, Oulun yliopiston ja Oulun ammattikorkeakoulun yhteistyönä, ja sen taustalla on ajankohtainen tutkimus kirjoittamisen opetuksesta, motivaatiosta ja pelillisyydestä.

OPSin mukaiset tavoitteet

Peli tukee äidinkielen ja kirjallisuuden opetuksen tavoitteita (POPS 2014), kuten:

- kaunokirjallisten tekstien kirjoittaminen ja tulkitseminen
- kielen ja mielikuvituksen rikastaminen
- tekstien tuottaminen yksin ja yhdessä digitaalisin välinein
- myönteisen viestintäilmapiirin rakentaminen
- monimediaisuuteen ja tekstilajeihin perehtyminen

Keskeiset taidot, joita peli kehittää

- **Kirjoittajan valmiudet:** rohkaistuminen, virheiden sietäminen, vapaa ideointi.
- **Tekstilajiosaaminen:** mallitekstien hyödyntäminen ja tarinan rakenteen hahmottaminen.
- **Prosessikirjoittaminen:** ideointi, luonnostelu, muokkaaminen ja julkaisu.
- **Kielitietoisuus ja oikeakielisyys:** synonyymit, yhdyssanat, isot ja pienet kirjaimet.
- **Sananvapaus ja omaäänisyys:** moninaisten äänien ja tarinoiden arvostaminen.

Pelin kulku

Pelaaja etenee tarinallisessa kehyksessä kolmessa kerroksessa:

1. **Kellari:** kirjoittajan perustaitojen kerääminen, tarinan rakenne.
2. **Keskikerros:** pidempi tarina, vapaa kirjoittaminen ("Villit sanat"), kirjoittamiseen rohkaistuminen.
3. **Ullakko:** oman tarinan ideointi, suunnittelu ja muokkaus. Lopuksi tarina julkaistaan yhteisessä juhlatilaisuudessa.

Tutkimukseen perustuvat elementit

- **Immersiivisyys ja tarinallisuus** tukevat mielikuvitusta.
- **Yhteisöllisyys ja autonomia** vahvistavat motivaatiota.
- **Palaute ja minäpystyvyyden kokemus** tukevat kirjoittajaidentiteettiä.
- **Pelillisuus ja digitaalisuus** houkuttelevat oppilaita yhdistämään koulukirjoittamisen vapaa-ajan tekstikulttuureihin.

Yhteenveto:

Tarinatalo konkretisoi monilukutaidon ja kirjoittamisen opetuksen OPSin periaatteet pelillisessä muodossa. Se antaa oppilaille mahdollisuuden harjoitella kirjoittamisen taitoja turvallisesti, luovasti ja yhteisöllisesti sekä tarjoaa opettajille valmiin ja motivoivan työkalun kirjoittamisen opetuksen tueksi.

1. Pelin kulku

Oppilas kirjautuu peliin osoitteessa: <https://pelaakeksikirjoita.fi/Tarinatalo/index.html>

Kun peli alkaa latautua, seuraavat kuvat tulevat näkyviin:



1.1 Aloitusvalikon kuvaukset

Kun peli on latautunut, edessä on aloitusvalikko:



Pelaa

Tätä painamalla pääset pelaamaan välittömästi.

Taikakirja

Pääset kirjoittajan ohjeistukseen (Huom! Taikakirja on pelin alussa tyhjä. Kirja täyttyy sitä mukaa kun pelaaja saa tehtäviä suoritettua.)

Etene ullakolle

Pääset suoraan kirjoittamisvaiheeseen ullakolle ja minipeleihin. (Tällöin siis hyppäät kellarin ja keskikerroksen ohi.) Tämä toiminto on käyttökelpoinen silloin, kun peli on pelattu jo kertaalleen, ja halutaan palata kirjoittamis- ja kielitehtävien pariin.

Asetukset

Pääset pelin asetuksiin. Voit valita äänet, säätää taustamusiikkia ja kertojan ääntä. Lisäksi voit muokata näkökentän leveyttä ja hiiren herkkyyttä sekä valita pelaajaprofiilin.

1.2 Profiilin luominen

Jos luot oman profiilin, valitse **Luo uusi**. Voit myös valita **Valitse**, jolloin pelaat asetusprofiililla.

Jos valitsit oman profiilin luomisen, kirjoita seuraavaksi nimi (opettajan ohjeiden mukaan) ja valitse **hyväksy**.



Luodut profiilit tulevat valikkoon.

Valitse omasi klikkaamalla.

Valinta näkyy vihreänä.

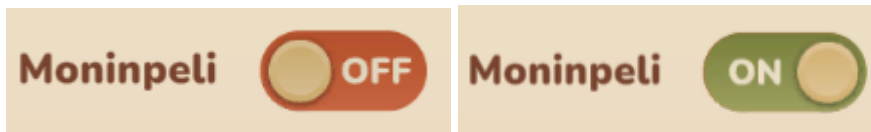
Paina sitten **Valitse**-näppäintä.



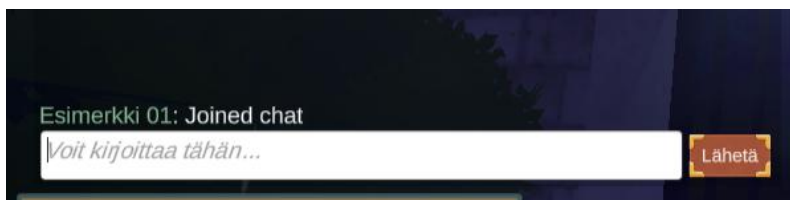
Moninpeli

Voit valita profiiliin yhteydessä moninpelin oikeasta yläkulmasta. Moninpeliä varten pelaajien täytyy liittyä saman aulaan (ks. Aulan luominen ja liittyminen).

Moninpelissä keskustelutoiminto (chat) on aktivoituna.



Moninpelissä saat Enter-näppäimellä keskustelutoiminnon näkyviin pelin alusta asti. Chat-ikkuna avautuu alas vasemmalle:



Profiilivalintoja voi muuttaa milloin tahansa asetuksissa.

1.3 Opettajalle: Aulan eli pelihuoneen luominen ryhmän yhteistä moninpeliä varten

Valitse **Luo aula**.

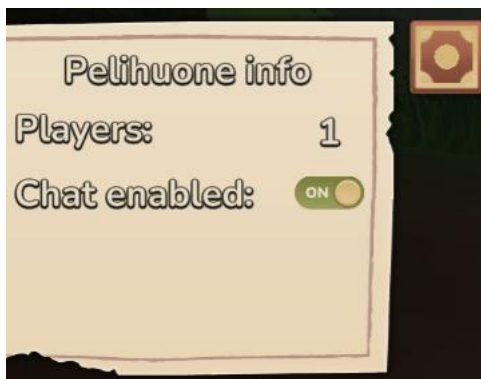
Anna aulalle nimi, oma sähköpostiosoitteesi ja luo aulalle salasana. Jaa salasana oppilaillesi, jotta he pääsevät liittymään aulaan.



Ullakon kirjoituspöytä tarjoaa tämän salasanan lähetysoitteeksi automaattisesti pelaajalle, kun hän on saanut tekstinsä valmiiksi.

Kun pelaajat ovat liittyneet luomaasi aulaan, heidän määränsä näkyy Pelihuoneen infoikkunassa Pelaajat-kohdassa.

Ikkunasta voi myös laittaa keskustelutoiminnon päälle ja pois.



1.4 Pelaajan liittyminen aulaan

Aula on yhteinen pelihuone, jonka opettaja on luonut. Pelaaja liittyy kirjautuessaan yhteiseen pelihuoneeseen.

Jos pelihuone ei näy pelaajan koneella, **päivitä pelihuoneet**.



Valitse oikea pelihuone ja paina **Valitse**.

Anna opettajalta saamasi salasana.



1.5 Pelin aloittaminen

Valitse ennen pelaamista vaikeustaso. Ensikertalaiselle suositellaan helppoa peliä, jolloin vastustaja ei häiritse pelaajan etenemistä.

Ennen pelaamista on hyvä tarkistaa asetukset. Pelissä voi säätää äänten voimakkuutta, näkökentän leveyttä ja hiiren herkkyyttä. Näkökentän leveys kuvaa pelaajan silmien

näkymän laajuutta. Mikäli asetuksia haluaa tarkistaa pelaamisen aikana, se onnistuu valitsemalla **Esc**-näppäin.

Varsinainen peli alkaa ohjeistuksella ja tarinalla. Aloituksen jälkeen pelaaja saa tarkemmat ohjeet pelissä liikkumiseen ja toimintaan.



Esc-näppäimen painaminen tuo näkyviin valikon, josta löytyy näppäinohjeet. Siitä voi jatkaa takaisin päävalikkoon, asetuksiin tai jatkamaan peliä.

Enter-näppäimellä saa näkyviin keskustelutoiminnon (mikäli alussa on valittu moninpeli).

Oikeassa yläkulmassa on ohjeet taskulampun käytölle (**F-näppäin**) sekä taikakirjan avaamisohje (**Tab**).

F-näppäin syyttää taskulampun. Taskulampussa on rajallinen määrä akkua, ja se latautuu, kun sitä pidetään välillä pois päältä. Taskulamppua tarvitaan pelissä etenemiseen.

Tab-näppäimellä saat näkyviin taikakirjan. Taikakirja sisältää pelaajan löytämät kirjoittamiseen liittyvät työkalut ja ohjeistukset sekä minipelit, joissa voi harjoitella kielitiedon eri osa-alueita.

Peli etenee oikealla näkyvien tehtävien mukaisesti. **Seuraa tehtäviä**, jotka päivittyvät suorituksesi mukaan.



1.6 Tarinan suunnittelu, kirjoittaminen ja jakaminen

Ullakolla pelaaja pääsee suunnittelemaan tarinaa kirjoituspöydän pöydän äärellä.

Suunnittelupöytä löytyy suoraan portaikon yläpäästä.

Suunnittelun apuna on erilaisia omaan tarinaan liittyviä kysymyksiä. Ne tulevat näkyviin kysymys kerrallaan, ja pelaaja kirjoittaa vastauksensa ja muita ideoita tummennettuun laatikkoon.

Pelaajan kirjoittama teksti siirtyy toiselle kirjoituspöydälle, joka on parvekkeen läheisyydessä. Tekstin kirjoittamista jatketaan tämän kirjoituspöydän ääressä.

Kun tarina on kirjoitettu, pelaaja voi jakaa sen sähköpostilla pelin ulkopuolelle. Oletusarvona pelissä on opettajan tai muun pelihuoneen luoja sähköpostiosoite.

Tekstin voi lähettää myös johonkin toiseen sähköpostiosoitteeseen. Silloin sähköpostiosoite kirjoitetaan ruutuun.

1.7 Pelin loppu

Peli loppuu, kun pelaaja pääsee kellarin, aulan ja ullakon läpi puutarhaan ja saa suoritettua kaikki pelitehtävät.

Jos oppilas on valmiina ennen muita, opettaja voi ohjeistaa pelaajan takaisin taloon tutkimaan paikkoja. Talosta (samoin kuin puutarhastakin) löytyy pieniä yllätyksiä.

2. Minipelit

Ullakolta löytyy minipelejä. Niiden avulla voi harjoitella synonyymeja, oikeinkirjoitusta sekä kerrata isojen ja pienten alkukirjainten käyttöä.

Synonyymipeli Hylly

Synonyymipeli Arkku

Synonyymipeli Purkit

Alkukirjaimet-peli Myyrä

Oikeinkirjoituspeli

3. Yleistä

Opettajan kannattaa antaa pelistä yleiset ohjeet ennen pelaamista. Opettaja kertoo myös pelihuoneen, eli aulan, nimen sekä antaa tarvittavan salasanan siihen liittymiseen.

Opettaja voi käydä lävitse pelissä olevia äidinkielen sisältöjä ennen pelin pelaamista (esim. tarinan kaari, synonyymit, isot ja pienet alkukirjaimet)

Pelaamaan tottumattomille voi antaa yleiset ohjeet pelissä liikkumisesta. Liikkumisohjeet löytyvät pelissä ESC-näppäimen takaa. Myös hiirtä kannattaa hyödyntää. Enemmän pelanneet voivat opastaa tottumattomia alkuun.

Tarinatalo-peliä pelataan pelin osoittamassa järjestyksessä. Peli ohjaa suorittamaan tehtävät tietyssä järjestyksessä. Pelaaja voi myös halutessaan siirtyä suoraan ullakolle kirjoitustehtävien ja minipelien ääreen.

Monipelissä pelaajilla sekä opettajalla on mahdollisuus keskustella toistensa kanssa chat-ominaisuuden avulla.

Ongelmatilanteissa tarkista pelin tekniset ohjeet. Ongelmat johtuvat usein verkosta. Toimivin ratkaisu näihin tilanteisiin on päivittää selain.