



## Peliohjeet opettajalle ja oppilaalle



LAPIN YLIOPISTO  
UNIVERSITY OF LAPLAND



MEDIA-ALAN  TUTKIMUSSÄÄTIÖ



## Tarinatalo

**Tarinatalo** on 5.–9.-luokkalaisille suunnattu pelillinen oppimisympäristö, jossa oppilaat harjoittelevat kirjoittamisen taitoja vaihteellain 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. Avaa peli

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

Kun peli alkaa latautua, seuraavat kuvat tulevat näkyviin:



Valitse pelin kieli klikkaamalla haluamaasi kielivalintaa ja vahvista valintasi **Hyväksy**-painikkeella:



### 1.1 Profiilin luominen ja valinta

Luo itsellesi profiili. Kirjoita nimi (opettajan ohjeiden mukaan) ja valitse **hyväksy**:



Valitse oma profiilisi klikkaamalla sitä listalta. Halutessasi voit käyttää myös pelin oletusprofiilia. Valinta näkyy vihreänä ja voit vahvistaa sen klikkaamalla

**Valitse**-näppäintä:



## 1.2 Moninpeli

Huomioithan, että Tarinatalon oletusasetuksena on **yksinpeli**, jolloin peliä pelataan yksin eivätkä **Chat**- ja **Aula**-ominaisuudet ole käytössä.

**Moninpelin** avulla voit ratkoa pelin tehtäviä yhdessä muiden oppilaiden kanssa. Moninpeliä varten pelaajien täytyy liittyä saman aulaan (ks. Aulan luominen ja liittyminen).

Moninpelissä keskustelutoiminto (chat) on aktivoituna.

Voit aktivoida moninpelin profiilivalinnan yhteydessä ponnahdusikkunan oikeasta yläkulmasta:

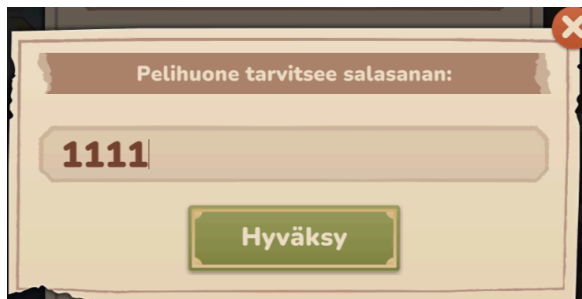


Kun olet aktivoinut moninpelin, voit liittyä opettajan luomaan yhteiseen aulaan:



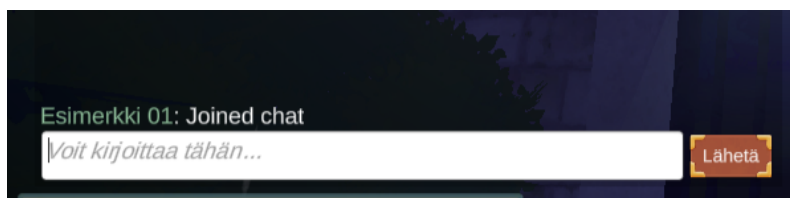
Valitse oikea pelihuone listalta ja paina **Valitse**.

Anna opettajalta saamasi salasana.



Monipelissä saat Enter-näppäimellä keskustelutoiminnon näkyviin pelin alusta asti.

**Chat**-ikkuna avautuu alas vasemmalle:



## 1.2 Aloitusvalikon kuvaukset



### Pelaa

**Pelaa**-painike käynnistää pelin. Suosittelemme aluksi valitsemaan helpon tason.

(Huomioithan, että pelissä suoritettu eteneminen tallentuu selaimen välimuistiin. Jos peli halutaan aloittaa alusta voit tyhjentää selaimen välimuistin ja käynnistää pelin uudelleen.)

### Taikakirja

Löydät täältä kirjoittajan ohjeistuksen.

(Huomioithan, että Taikakirja on pelin alussa tyhjä. Kirja täyttyy sitä mukaa kun pelaaja saa tehtäviä suoritettua.)

### Etene ullakolle

Täältä pääset suoraan kirjoittamisvaiheeseen ullakolle ja minipeleihin. Tällöin 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 säätää ääniä, taustamusiikkia ja kertojan ääntä sekä valita pelin kielen. Lisäksi voit säätää näkökentän leveyttä, hiiren herkkyyttä sekä valita pelaajaprofiilin.

### 1.3 Opettajalle: Aulan eli pelihuoneen luominen ryhmän yhteistä moninpeliä varten

Valitse **Luo aula**.

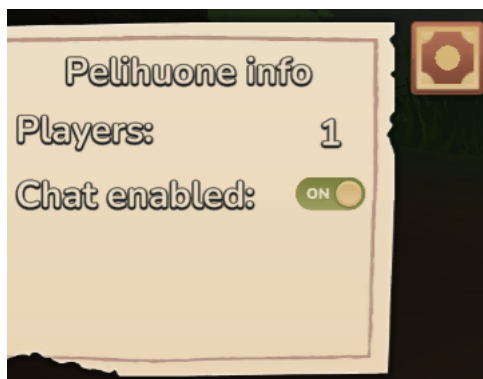
Anna aulalle nimi, oma sähköpostiosoitteesi ja luo aulalle salasana. Jaa salasana oppilaillesi, jotta he pääsevät liittymään aulaan.



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** sytyttää 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.

## 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 luojan 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 Hyllä

Synonyymipeli Arkku

Synonyymipeli Purkit

Alkukirjaimet-peli Myyrä

Oikeinkirjoituspelejä

## 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.