



Pedagoginen peliohjeistus opettajille

Tekijät:

Lapin yliopisto

Outi Kallionpää

Johanna Pentikäinen

Marjaana Kangas

Oulun yliopisto

Ruut Tikkanen

Juho Hämäläinen

Jenni Holappa

Sisältö:

1 Tervetuloa Tarinataloon!	3
1.1 Mitä kannattaa huomioida ennen pelaamista?	3
2 Tehtävien sisältö	4
2.1. Pelin sisällön kuvaus	4
2.2. Oppimistehtävät	4
Kirjoittajan taidot	4
Tarinan kaari (kolme osaa)	4
Monimutkaisempi tarinan kaari (kuusi osaa)	4
Kaunotar ja hirviö -tarina	5
Vapaa kirjoittaminen	5
Oman tarinan suunnittelu kirjoituspöydän ääressä	6
Oman tarinan viimeistely toisen kirjoituspöydän ääressä	6
4 Tutkimukseen perustuvat elementit pelissä	7
4.1 Kirjoittajan identiteetin ja toimijuuden tukeminen	7
4.2 Kirjoittamista tukevat syötteen	7
4.3 Tekstilajipedagogiikka	7
4.4 Prosessikirjoittaminen	7
4.5 Kielitietoisuus	8
4.6 Kirjoittamista tukevat pelielementit	8
5 Opetussuunnitelman mukainen sisältö	8
6 Pelaamalla oppiminen ja pelipedagogiikka	9
6.1 Pelaamalla oppiminen	9
6.2 Mikä on peli?	9
6.3 Pelipedagogiikka	9
6.4 Opettajan rooli	10
6.5 Tarinatalon pelipedagoginen malli	10

1 Tervetuloa Tarinataloon!

Tervetuloa Tarinatalon pedagogiseen peliympäristöön. 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 tunnettuja 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 tuottaatekstiä 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 tarinateksti. Tähän valmistudutaan askelittain ja tarinan kirjoittamista varten kerätään ja harjoitellaan erilaisia kirjoittajan taitoja, jotka edesauttavat kirjoittamisessa tärkeää minäpystyvyyden tunnetta ja opettavat laajasti kirjoitustaidon eri osa-alueita. Tarinatalossa voi opetella esimerkiksi seuraavia asioita:

- kirjoittajan valmiudet: esim. tyhjän paperin kammon selättäminen, virheiden sietäminen, vapaus ideoita.
- tekstilajin hallinta ja malliteksti
- draaman/tarinan kaari
- kirjoitusprosessi: ideoiden kerääminen, suunnittelu, 1. version kirjoittaminen, tekstin muokkaus, 2. version kirjoittaminen, tekstin julkaisu
- kielioppi (synonyymit, yhdyssanat)

1.1 Mitä kannattaa huomioida ennen pelaamista?

Pelissä on taustatarina sekä monenlaisia kirjoittamiseen tähtäviä oppimistehtäviä.

Sujuvaa pelikokemusta voi tukea kertaamalla ennen pelaamista ainakin seuraavat asiat:

- Tarinan kaari
- Synonyymit, yhdyssanat ja isot ja pienet alkukirjaimet
- Ennen pelaamista kannattaa lukea pelissä koottava tarina huolellisesti.
- Ennen ullakolle siirtymistä on hyvä keskustella myös siitä, että tekstin syntyminen on vaiheittainen prosessi, jossa keskitytään aina yhteen vaiheeseen kerrallaan.

2 Tehtävien sisältö

2.1. Pelin sisällön kuvaus

Peli etenee seuraavasti: Pelaajahahmo on nauttimassa mukavasta metsäretkestä, kun rajuilma yllättää. Hän lähtee etsimään suojaa, tulee autiolta näyttävän talon pihaan ja syöksyy sisään – vain huomatakseen olevansa teljettyä taloon. Pelaaja lähtee etsimään tietään takaisin ulos, ja samalla hänen on päihitettävä vastustaja, Varjojen ruhtinas.

Taloa vallassaan pitävä 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 iloisein juhliin.

Sitä ennen pelaajan on läpäistävä talon kaikki kolme kerrosta. Alimmassa kerätään ensin kirjoittajan taitoja taikakynään ja kootaan lyhyt tarina perehtymällä juonen osiin. Keskikerroksessa syvennetään juonen osaamista kokoamalla laajempi tarina ja heittäytytään kirjoittamaan nopeasti ja improvisoiden ns. vilttejä sanoja. Toisen kerroksen lopussa pelaajahahmo telkeä Varjojen ruhtinaan tämän omaan kellariin, ja silloin hän on vapaa kirjoittamaan oman tarinansa.

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

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 iloisein tarinajuhliin.

Tarinatalossa on myös televisioruudusta katsottava kertomus sekä minipelejä, joissa harjoitellaan yhdyssanoja ja synonyymeja.

Pelin voi pelata kokonaan, tai opettaja voi ohjata halutessaan käyttämään vain ullakon prosessimuotoista kirjoitusympäristöä.

2.2. Oppimistehtävät

Peli sisältää seuraavat seuraavat oppimistehtävät:

Kirjoittajan taidot

Pelaaja kerää taikakynäänsä jalokivia eli erilaisia kirjoittamisen taitoja.

Tarinan kaari (kolme osaa)

Pelaaja ampuu ruukkuja. Niistä paljastuu lyhyt Kaunotar ja hirviö -tarina ja juonen osat alku, keskikohta ja lopetus. Kun pelaaja on löytänyt osat, hän pääsee yhdistämään osat toisiinsa työpöydällä.

Monimutkaisempi tarinan kaari (kuusi osaa)

Ruukuista löytyy ampumalla monimutkaisemman Kaunotar ja hirviö -tarinan osia ja juonen osia: alku, kehittely, kärjistyminen, huippu, selvittely ja lopetus. Kun pelaaja on löytänyt kaikki osat, hän pääsee kokoamaan tarinan työpöydällä. Pelissä **koottava tarina** on seuraava:

Kaunotar ja hirviö -tarina

Olipa kerran muuan kuulu kauppias, joka matkusteli ympäri maailmaa. Hän toi aina upeat tuliaisit 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 pitenevät. 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 tummuisi, 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 kiroi 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.

Vapaa kirjoittaminen

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

Virkkeiden alut ovat seuraavia

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...

Oman tarinan suunnittelu kirjoituspöydän ääressä

Omaa tarinaa suunnitellaan ullakolla niin, että pelaaja voi kuljeskella ullakolla katselemassa erilaisia tavaroita ja miettimässä niiden pohjalta ideoita omaan tarinaansa. Esineistä voi ottaa kuvia, jotka siirtyvät tarinan suunnittelua varten suunnittelukirjoituspöydälle. Kuvia ei kuitenkaan tarvitse käyttää lopullisessa tarinassa.

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?

Minipelit

Minipelien avulla voi muistella oikeinkirjoitussääntöjä. Niitä kannattaa pelata ensin ja sen jälkeen tarkastaa kielioppi omasta tekstistä. Tämä tukee prosessikirjoittamisen periaatteita.

Oman tarinan viimeistely toisen kirjoituspöydän ääressä

Suunnittelukirjoituspöydän ääressä tehty suunnitelma siirtyy 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. Valmis tarina siirtyy myös pelin loppupisteeseen eli puutarhaan muidenkin pelaajien ihasteltavaksi.

4 Tutkimukseen perustuvat elementit pelissä

4.1 Kirjoittajan identiteetin ja toimijuuden tukeminen

Koulukirjoittaminen koetaan usein suorituskeskeiseksi ja siihen liittyy onnistumisen paineita. Tämä heikentää kirjoittajan minäpystyvyyden tunnetta, joka puolestaan vähentää kirjoitusmotivaatiota, vaikeuttaa kirjoittamisen aloittamista, estää vapaata ideointia sekä heikentää itse tuotosta. Tarinatalossa pyritään kumoamaan kirjoittamista vaikeuttavia uskomuksia ja tuomaan jokaiselle kirjoittajalle mentaalisia valmiuksia kirjoittamiseen.

Nämä niin sanonut kirjoittajat valmiudet kerätään pelissä ja myös ne siirtyvät pelaajalle näkyviin pelin Taikakirjaan. Niistä on hyvä myös keskustella pelin jälkeen ryhmän kanssa ja muistuttaa niistä myös jatkossa kirjoitustehtävien yhteydessä

Kun kirjoittaja saa tehdä kirjoitustilanteessa omia valintojaan ja häntä kannustetaan omaääniseen tekstintuottamiseen, tuetaan samalla myös kirjoittajan kokemaa toimijuutta suhteessa kirjoitusprosessiin ja omaan tekstiin. Tällä on valtavasti merkitystä siihen, kuinka kirjoittaja suhtautuu kirjoittamiseen itseilmaisun välineenä ja kuinka hän kokee itsensä kirjoittajana. Tarinatalo-peliympäristö kannustaa omaääniseen luovuuteen ja kokemaan onnistumisen iloa ja ylpeyttä omasta tekstistä.

4.2 Kirjoittamista tukevat syötteen

Tyhjän paperin kammo vaivaa usein myös ammattikirjoittajia. Tyhjän paperin kammoa selätetään Tarinatalossa "ajastetun vapaakirjoittamisen" -menetelmällä. Tarkoituksena on, että oppilas oppii käyttämään vapaakirjoittamista kirjoittajan työkalunaan. Myös vapaakirjoittamisen ohjeistus siirtyy pelaajalle näkyviin työkaluksi.

4.3 Tekstilajipedagogiikka

Tarinatalon kellarista etsitään tarinan palaset ja sijoitetaan ne tarinan kaarelle. Tällä tavoin opitaan tarinatekstilaji, jonka rakenne muodostaa tarinan/draaman kaaren. Näitä opittuja tekstilajipiirteitä voidaan myöhemmin hyödyntää omassa kirjoittamisessa tarinasta kootun mallitekstin avulla. Sekä malliteksti että draaman kaari jäävät pelaajalle näkyviin työkaluiksi.

4.4 Prosessikirjoittaminen

Kirjoittaminen on luova prosessi tekstilajista riippumatta. Kun kirjoittaja siirtyy Tarinatalon yläkertaan, häntä ohjeistetaan sekä keräämään kirjoittamiseen vapaasti ja kritiikittä inspiraatiota erilaisten kiinnostavien esineiden, kuvien, äänien, värien ym. avulla. Näitä oppilas voi käyttää hyväkseen tarinan ideoinnissa. Ideointia ja tekstin suunnittelua helpotetaan erilaisten apukysymysten ym. avulla. Tässä vaiheessa oppilas voi hakea tukea myös aiemmin keräämistään

työkaluista: tarinan mallitekstistä, tarinan kaaresta, kirjoittajan valmiuksista ja vapaakirjoittamisen menetelmästä.

4.5 Kielitietoisuus

Kun oppilas on saanut valmiiksi tekstinsä ensimmäinen version, palaa hän tarinataloon pelataksaan erilaisia kielenhuoltoon liittyviä pelejä. Niiden tavoittena on, että oppilas kertaa oikeinkirjoitussääntöjä ja hioo kielellistä ilmaisuaan voidakseen tarkastaa ja muokata tekstiään tästä näkökulmasta.

Kun teksti on valmis ja muokattu, se julkaistaan Tarinatalossa. Tekstin valmistumista siirrytään juhlimaan Tarinatalon puutarhaan. Puutarhassa on jatkossa mahdollista lukea myös muiden oppilaiden tekstejä. Julkaisuvaihe on tärkeä osa onnistuneen kirjoitusprosessin kokemusta, joka puolestaan kasvattaa oppilaan minäpystyvyyden tunnetta.

4.6 Kirjoittamista tukevat pelielementit

Seuraavien elementtien on useissa kirjoittamista koskevissa motivaatiotutkimuksissa todettu parantavan 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 peliongelmiä yhdessä toisten oppilaiden kanssa joko suullisesti tai chat-toiminnon avulla. Autonomisuus (pelaaja tekee itse omat peliratkaisunsa ja "omistaa" itse kirjoitusprosessinsa)
- Tarinallisuus ja itseilmaisus -> Tarina on tutkitusti mieluisin koulussa kirjoitettava tekstilaji. Myös peliin itsessään on intraktiivinen tarinateksti.
- Minäpystyvyyden kokemus -> Pelaajaa ohjeistetaan vaihe vaiheelta 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 esimerkiksi kielioppitehtävistä ja innostaa yrittämään uudelleen

5 Pelaamalla oppiminen ja pelipedagogiikka

6.1 Pelaamalla oppiminen

Pelaamalla oppiminen ja pelissä oppiminen ovat laajasti hyödynnettyjä oppimisen muotoja koulutuksessa ja opetuksessa. Digitaalisista peleistä puhuttaessa käytetään usein englanninkielistä termiä "game-based learning". Suomen kielessä puhutaan myös pelillisestä oppimisesta tai pelillisestä ja leikkillisestä oppimisesta, "playful learning".

6.2 Mikä on peli?

Peli määritellään siten, että pelillä on aina jokin tietty tavoite, sillä on tietyt säännöt ja sen tulee olla riittävän haasteellinen. Pelin pelaamisessa jokainen voi kokea olevansa päähenkilö, aktiivinen toimija ja oppija. Hyvässä pelissä on usein tarina, joka johdattaa pelaajaa. Tarinaan on helppo kiinnittyä, se antaa pelaamiselle suunnan.

Lisäksi hyvän pelin keskeinen ominaisuus on, että pelaaja pääsee etenemään pelissä aina silloin, kun hän onnistuu ratkaisemaan tehtäviä tai pulmia ja kun tehtävät liittyvät opittavana olevaan sisältöön. Tarinatalon minipelit ovat esimerkkejä tällaisista pelimekanismeista pelin sisällä. Pelien etuna on, että niitä voi pelata uudelleen ja uudelleen, jolloin epäonnistuminen tai kompastumiset ovat osa oppimisprosessia.

Opetuksessa peliä voi käyttää monin tavoin, kuten jonkin erityisen *sisällön* oppimiseen ja harjoitteluun (esim. fiktiivisen tarinan kirjoittaminen), jonkin tietyn *taidon* oppimiseen ja harjoitteluun (esim. oman oppimisen säätely), tai jonkin aihekokonaisuuden motivoimiseen, kertaamiseen tai testaamiseen. Kun peliä tai pelaamista hyödynnetään opetuksessa pedagogisesti perustellusti, voidaan puhua pelipedagogiikasta.

6.3 Pelipedagogiikka

Pelipedagogiikkaa ja pelien hyödyntämistä opetuksessa on tutkittu jo pitkään eri oppiaineiden yhteydessä ja tutkimustulokset ovat olleet lupaavia. Pelien hyötynä nähdään erityisesti oppijoiden motivointiin ja motivaation ylläpitämiseen liittyvät tekijät, kuten välitön palaute, pelaajan taitotasoon mukautuva peliympäristö, valinnanvapaus ja kokeilemalla oppiminen. Nämä kaikki ovat tekijöitä, jotka ovat sisäisen motivaation synnyttäjiä ja ylläpitäjiä. Sisäisesti motivoitunut kokee pelin pelaamisen itsessään palkitsevana, tarina ja tehtävät vievät mennessään.

Pelipedagogiikka perustuu oppijan aktiivisen tiedonrakentamisen, toimijuuden ja minäpystyvyyden tukemiseen. Pelaamalla oppiminen nähdään luovana, leikkilisenä, tarinallisena, emotionaalisenä ja yhteisöllisenä. Tarinatalo pyrkii tukemaan oppijan luovuutta tarjoamalla muun muassa vihjeitä oman tarinan kirjoittamiseen. Leikkilisyys viittaa siihen, että jokaisella on lupa kokeilla ja oppia virheistä, käyttää mielikuvitusta ja leikitellä sanoilla ja ajatuksilla. Tarinaan uppoutuminen ja tarinoiden tuottaminen tukee oppijan narratiivista, tarinallista ajattelua, jossa asioita pyritään ymmärtämään muodostamalla niistä koherentteja, juonellisia kokonaisuuksia. Oppiminen ja tarinat sisältävät ja synnyttävät aina erilaisia tunteita, jotka luovat hedelmällisen

pohjan esimerkiksi omien tunteiden tunnistamisen harjoittelulle. Yhteisöllistä oppimista Tarinatalossa tukevat muun muassa jaetut kokemukset ja tarinat.

6.4 Opettajan rooli

Pelit eivät kuitenkaan itsessään riitä opetuksessa oppimisympäristöksi. Pelipedagogiikassa opettajalla on keskeinen rooli. Opettaja rakentaa pelin opetuskäytöstä ja pelaamalla oppimisesta pedagogisesti eheän, kullekin oppilasryhmälle mielekkään kokonaisuuden. Opettaja tuntee opetussuunnitelman, jonka tavoitteita hän yhdistää pelin tavoitteisiin.

Pelipedagogiikassa tärkeitä vaiheita ovat pelin pelaamisen lisäksi peliä edeltävä tekeminen sekä se, mitä luokassa tehdään pelin pelaamisen jälkeen. Tällainen pelillisen oppimisen kokonaisuus voi ajallisesti kestää yhdestä tunnista vaikkapa usean viikon mittaiseen projektiin.

Pelillistä opetuskokonaisuutta suunniteltaessa määritellään aluksi oppimisen tavoitteet. Tämän voi tehdä myös yhdessä oppilaiden kanssa. Arviointivaiheessa kokemuksia ja oppimista arvioidaan yhdessä suhteessa asetettuihin tavoitteisiin.

Pelin aikana opettajalla on tärkeä rooli auttaa ja tarjota tarvittaessa tietoa pelin eri vaiheissa. Pelin pelaaminen saattaa luoda tilanteita, jolloin tarvitaan ”pysähtymistä” ja eteen tulleita asioita tai ongelmia on tarpeen käsitellä yhdessä. Tällaiset ohjaushetket ovat tutkimusten mukaan tärkeitä oppimisprosesseja myös opettajalle ja ne kertovat, millaisissa asioissa oppilaat tarvitsevat lisätukea.

6.5 Tarinatalon pelipedagoginen malli



Kuvio
1

havainnollistaa pelillisen oppimisen eri vaiheita Tarinataloa hyödynnettäessä. Kuvio on siis opettajan apuväline Tarinatalon hyödyntämiseen ja laajemmin omannäköisen pelipedagogii

Kuvio 1. Tarinatalon pedagoginen malli.