

Valitse oma reittisi – pelillistetty prosessikirjoitustehtävä

Tehtävän esittely

Aluksi tutustutaan opettajan johdolla kiinalaiseen hautaesineistöön. Tähän liittyy materiaali ”kiinalainen hautaesineistö”. Aiheen käsittelyn jälkeen voidaan siirtyä ”prosessikirjoitustehtävän” pariin joko yksin tai pareittain. Aluksi käydään läpi, millainen tarina kirjoitetaan, jonka jälkeen suunnitellaan tarinan hahmot ja ympäristöt. Kun tämä suunnitteluvaihe on tehty, ryhdytään ohjatusti kirjoittamaan tarinaa tehtävänannon mukaisesti.

Mikäli oppilaat ovat tehneet ”kuvataidetehtävän haudanvartijan pohjalta”, pelijulisteiden hahmoja voi käyttää tarinassa. Pelijuliste ja tarina voivat muodostaa yhteisen kokonaisuuden.

Perusopetuksen opetussuunnitelmaan sitoutuminen

Oppilaat tutustuvat kiinalaisten taide-esineiden historiaan ja merkitykseen, ja soveltavat oppimaansa luovan kirjoittamisen tehtävässä. Materiaalissa tarkastellaan ja tulkitaan historiallista taide-esineistöä, mitä sovelletaan inspiraationa tarinan sisällön tuottamisessa. Tehtävän avulla harjoitellaan luovan kirjoittamisen keinoin tekstin suunnittelua ja rakennetta. Oppilas suunnittelee tarinan sisältöä etukäteen, ja kirjoittaa tekstiä ohjatusti kappale kerrallaan. Tuotetun tekstin yhteydessä voidaan myös puhua esimerkiksi videopelien kerronnasta ja hypertekstistä nykypäivän tekstilajina.

Pohjustava osuus

Kirjoitetaan tarina, jossa päähenkilö joutuu vastakkain aarretta vartioivan olennon kanssa. Ennen kirjoittamisen aloittamista, hahmotellaan tarinan merkittävimmät hahmot ja ympäristöt. Kirjoittajalla on täysi vapaus suunnitella hahmonsa ja miljöönsä haluamallaan tavalla.



Suunnitellaan kiinalaisen haudanvartijan kaltainen vartijaolento, joka vartioi jonkinlaista aarretta. Tämä aarre voi olla mitä tahansa vartioimisen arvoista. Se voi olla esimerkiksi kultaa ja rikkauksia, merkittävää tietoa tai tavoittelemisen arvoista voimaa. Vartijan tehtävä on suojella aarretta kaikenlaisilta ryöstäjiltä ja tunkeutujilta. Kiinan taiteessa haudanvartija oli yhdistelmä ihmistä ja petoa, mutta oppilaat voivat suunnitella oman vartijaolentonsa kuinka haluavat. Nykypäivän olento voi olla osittain vaikka teknologinen kone. Suunnitellaan myös kertomuksen päähenkilö. Päähenkilön tehtävä on jollain tavalla joutua vastakkain vartijan kanssa ja lopulta löytää sen vartioima aarre.

Lopuksi hahmotellaan vielä tapahtumapaikka ja -aika. Suunnitellaan tarinalle ainakin kaksi tapahtumapaikkaa: tapahtumien alkupaikka ja vartijaolennon vartioima aarrekätkö. Kun tarinan hahmot ja miljöö on pohjustettu, aloitetaan kirjoitustehtävä. Oppilaat voivat tehdä tehtävän myös pareittain. Tehtävän aikana tulee kohtia, joissa valitaan erilaisia tapahtumia kertomukselle. Pareittain työskennellessä oppilaat voivat valita toistensa puolesta, kuinka haluavat tarinan etenevän.

Laajennusehdotuksia

Tehtävänantoa ja tuotettua tekstiä voidaan käyttää osana videopelien kertomuksien ja kerronnan käsittelyä. Tekstin muodostuminen noudattaa tehtävänannon aikana hypertekstin toimintaperiaatetta: lukija (tehtävän tapauksessa kirjoittaja) valitsee annetuista vaihtoehdoista yhden, mikä määrittelee tarinan etenemisen. Hyperteksti rakentuu teksteistä, jotka liittyvät toisiinsa lukijan valintojen perusteella. Arkinen esimerkki hypertekstistä on internet, jossa käyttäjä klikkailee verkkosivuilta linkkejä, jotka vievät aina uusien tekstien äärelle. Videopelien kertomukset noudattavat usein tällaista hypertekstirakennetta, jossa pelaaja saa valita ennalta määrätyissä kohdissa, kuinka tarina etenee. Tällainen valintojen mahdollisuus erottaa videopelit esimerkiksi perinteisistä kirjoista ja elokuvista.

Aiheesta voi käydä myös lisää keskustelua: Luoko pelaaja oman tarinan saadessaan päättää, kuinka tarina etenee? Millä tavalla pelin tarina eroaa kirjasta tai elokuvasta (mitä pelissä voi/ei voi tehdä, mitä kirjassa tai elokuvassa voi tehdä)? Onko kaikissa peleissä tarina (esimerkiksi Tetris, Fortnite)?

