



## Kirjoittamisen työpaja: Fantasia

Avainsanat: yläkoulu, kirjoittamisen työpaja

Toteuttaja: Tuula Friman

Luokka-aste: 7. lk

Seiskaluokkalaisten kirjoittamisen työpajan aikana kirjoitetaan juonellinen fantasiakertomus, joka noudattaa genren piirteitä, viihdyttää, yllättää ja herättää ajatuksia. Ulkoinen motivaatio syntyy siitä, että tehtävänanto on selkeä ja sitä lähestytään yhdessä ja pala kerrallaan, ettei kirjoitustehtävä tuntuisi suurelta möhkäleeltä, josta ei mitenkään saa otetta. Sisäistä motivaatiota herätellään tekstilajin tuttuudella ja sen tuomalla vapaudella. Fantasiakertomuksessa saa irrotella ja antaa mielikuvituksen laukata.

Hyviä klassisia fantasiakirjoja, joissa liikutaan maailmojen välillä:

- Philip Pullmanin *Kultainen kompassi*
- C.S. Lewisin *Narnian tarinat*
- Astrid Lindgrenin *Mio, poikani Mio*
- J.K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjat

## Aloitustunti

1. Opettaja lukee lyhyen näytteen fantasiakirjasta.
2. Kuvia fantasiakirjallisuuden hahmoista. Tunnistetaan hahmoja, mihin kirjoihin liittyvät, millaisia he ovat, millaisista kirjoista on kyse, tunnistetaan genre.
3. Pohditaan yhdessä, millaisissa maailmoissa esimerkkihahmot asuvat. Onko maailmoja yksi vai useampi? Voiko maailmojen välillä liikkua?
4. Kootaan yhteen fantasian piirteitä (tyypilliset olennot, monimutkaiset ja monikerroksiset fantasiamaailmat) - jatketaan kirjoituspajan aikana sitä mukaa kun piirteitä löytyy lisää.
5. Kirjoitusharjoitus: valitaan 2-3 Dixit-pelin korttia. Oppilaalla on pari minuuttia aikaa kirjoittaa kortin kuvan perusteella muutaman virkkeen kuvaus fantasiaolennosta ja maailmasta, jossa olento asuu. Luetaan tuotokset ääneen.

Jatkoa: henkilöhahmon luominen, juonen vaiheiden kertaus, fantasiaesineen/portin keksiminen, aloitusten keksiminen.



## Mentoritekstin hyödyntäminen

Mentoritekstiä hyödyntävä tunti alkaa lyhyellä keskustelulla. Oppilaat palauttavat mieleensä fantasian piirteitä ja kertovat, mitä aloitustunnista jäi mieleen.

Mentoriteksti: J.R.R. Tolkien: *Taru sormusten herrasta 1. Sormuksen ritarit*, luku 2 (Menneisyyden varjo). Luvusta luetaan katkelma, eräänlainen sisäkertomus, jossa Gandalf kertoo Frodolle tarinan siitä, miten Smeagol sai käsiinsä mahtisormuksen ja mitä siitä seurasi. Mentoritekstin tavoite on tarjota esimerkki henkilöhaahmojen ja miljöön kuvauksesta. Tärkein tavoite on kuitenkin osoittaa, että fantasiakertomus tarvitsee toimiakseen ristiriidan - hyvän ja pahan taistelun. Myös oppilaiden omat kertomukset tarvitsevat jännitteen tai ongelman, jotta tapahtumat lähtisivät liikkeelle. Sormusten herra sijoittuu ns. suljettuun fantasiamaailmaan eikä siinä liikuta maailmojen välillä, mutta kertomus saattaa olla oppilaille tuttu elokuvasta ja lisäksi se oli sopivan lyhyt käsiteltäväksi.

Opettaja lukee tekstin ääneen. Oppilaat seuraavat omasta paperistaan. Keskustellaan:

- Miten Tolkien kuvailee Smeagolia (ulkonäkö, perhe ja suku, miten suhtautuu muihin, tapa liikkua ja puhua jne)
- Mitä kertomuksessa tapahtuu? Mikä saa tapahtumat käynnistymään? Miten Smeagolin elämä muuttuu?
- Mikä ristiriita tai ongelma omassa kertomuksessa voisi olla?

[Smeagolin ja Deagolin kamppailu](#) näkyy myös kirjasta tehdyssä elokuvassa. Pätkä voisi sopia hyvin tunnin loppuun. Katsomisen jälkeen voi myös lyhyesti pohtia sitä, miltä hahmot ja miljöö näyttivät omassa mielikuvituksessa ja miltä ne näyttävät elokuvassa. Lukiessa jokainen voi itse päättää, miltä Smeagol näyttää, mutta elokuva antaa vain yhden valmiiksi kuvitellun vaihtoehdon.

## Roolipelimäinen hahmokortti fantasiahahmon suunnitteluun

Ideoin fantasiahahmolomakkeen (LIITE 1), johon halusin ottaa mallia roolipelien hahmojen luontitavasta. Ominaisuuksien päättäminen noppaa heittämällä voi auttaa sellaisia kirjoittajia, joiden on vaikeaa päästä itse alkuun. Yritin tehdä lomakkeesta niin yksinkertaisen, että sen avulla voi suunnitella niin monta hahmoa kuin kukin kertomukseensa haluaa. Otin mallia Mike Pohjolan [Myrskyn sankarit -pelin hahmolomakkeesta](#).

## Palautetta pienryhmässä

Oppilaan työpajan aikana saama palaute koostuu kolmesta osasta: itsearviointista, kaveripalautteesta ja opettajan palautteesta. Tavoitteena on, että oppilas oppii antamaan ja saamaan mielekästä ja hyödyllistä palautetta. Mallia voi ottaa esim. Välkky 5 -oppikirjan palautemallista. On tärkeää, että oppilas ymmärtää, miten tehtävästä annettava arvosana muodostuu ja miten siihen voi prosessikirjoittamisessa itse helposti vaikuttaa.



Opettajan palaute:

- 1) Ensimmäistä kertaa viimeistään silloin, kun hahmosuunnitelmakortti ja juonen vaiheet -lomake on täytetty ja oppilas on aloittamassa varsinaisen kirjoitustyön.
- 2) Kirjoitusprosessin aikana, erityisesti silloin, kun oppilas sitä itse pyytää. Ensimmäisen luonnoksen perusteellisempi kommentointi.
- 3) Valmiin työn arviointi. Tähän ajattelin kehittää arviointilomakkeen, jossa olisi myös selkeä pisteytys. Oppilas täyttää saman lomakkeen itse ja lopullinen arvosana muodostuu yhteisen keskustelun tuloksena.

Itsearviointi:

- 1) Sanallisesti opettajalle/ryhmälle kun suunnittelutyö on valmis.
- 2) Sanallisesti opettajalle/ryhmälle kirjoitusprosessin aikana.
- 3) Itsearviointilomakkeen täyttö ja keskustelu opettajan kanssa, kun kertomus on valmis ja oppilas on siihen itse tyytyväinen.

Kaveripalaute:

- 1) Sanallisesti koko työpajan ajan.
- 2) Kaverin kertomuksen lukeminen, kun kertomuksen ensimmäinen luonnos on valmis. Tarinaa voi vielä muokata kaveripalautteen perusteella. Opettaja voi kirjoittaa avuksi muutaman kysymyksen tai tarjota mahdollisia näkökulmia kaverin kertomuksen tarkasteluun.
- 3) Kaverin lopullisen kertomuksen lukeminen, suullinen kaveripalaute.



