



Kirjoittamisen työpaja: Merirosvolaiva valmiina lähtöön!

Avainsanat: alakoulu, kirjoittamisen työpaja

Toteuttaja: Lea Olli

Luokka-aste: 3. lk

Oppilaat suunnittelevat omat aarrekartat, joiden pohjalta he suunnittelevat merirosvokertomukset. Lopullinen tarina nauhoitetaan ja sen voi kuunnella karttaan liimattavan QR-koodin avulla.

Kirjoituspaja oli kiva toteuttaa. Päällimmäisenä ajatuksena on se, että asioille pitää antaa aikaa. Liian usein kiirehditään ja lopputulos ei sitten vastaakaan odotuksia. Oppilaat itse olivat myös tyytyväisiä omiin tarinoihinsa. Käytimme paljon aikaa tarinan suunnitteluun ja motivointiin. Tarinan kirjoittaminen tehtiin kolmessa osassa.

Mahdollisia esimerkkiteoksia:

Matleena Saarninki: *Helkkä*. Helkkä on merellinen vaelluskertomus pienen ihmisen seikkailusta vanhan kapteenittoman laivan, Lyran, matkassa. Se on kertomus kasvamisesta, uteliaisuudesta pelon varjoissa, löytämisen riemusta ja rakkaudesta.

Nancy Parent: *Vaiana*. Nuori, seikkailunhaluinen Vaiana-tyttö lähtee uhkarohkealle matkalle pelastaakseen heimonsa. Matkan aikana hän tapaa puolijumalan nimeltä Maui, joka opastaa mestarisuunnistajaksi haluavaa Vaianaa. Toiminnantäyteisellä seikkailullaan he seilaavat halki Tyynenmeren ja kohtaavat hirmuisia hirviöitä ja tukalia tilanteita.

Kirjoituspajan työvaiheet tiivistetysti:

1. Hytönen: Pieni merirosvokirja ääneen luettuna
2. Oman kartan suunnittelu ja toteuttaminen
3. Luetusta merirosvokirjasta kapteenin henkilökuva
4. Juonen suunnittelu pätkissä
 1. Aloitus
 2. Laivan matka pysähdyksestä pysähdykseen
 3. Loppuratkaisu
5. Tarinan nauhoittaminen
6. Nauhoitus QR-koodiksi ja koodin liimaaminen karttaan.



Kirjoituspajan tarkempi kuvaus

Mentoritekstinä toimii Ville Hytösen *Pieni merirosvokirja*, jota opettaja lukee oppilaille. Lukemisen aikana oppilaat alkavat hahmotella henkilökuva Pieni merirosvo -kirjan merirosvosta (auttaa oman henkilöahmon suunnittelussa). Kuvaamataidon tunnilla tehdään merirosvokartta (tapahtumapaikka), johon pitää piirtää ainakin kolme pysähdyskohtaa. Näiden tehtävien jälkeen aletaan hahmotella kirjoitelmaa.

Ensimmäisen kirjoitustunnin tavoitteena on keksiä omalle tarinalle alkusysäys. Miksi merirosvo lähti matkalle? Miksi miehistö lähti mukaan? Pelottiko heitä mikään?

1) Opettaja lukee ääneen kirjaa *Roope ja merirosvo* tai *Vaiana*. Keskustellaan motiivista lähteä meriseikkailuun.

2) Kirjoitetaan ryhmämuistioon (yhteinen alusta, johon kaikki kirjoittavat yhtä aikaa) ideoita, miksi merirosvolaiva/kapteeni on lähtenyt matkalleen (ks. LIITE 1).

3) Keskustellaan ideoista.

4) Matkalaukkutehtävä. Mitkä kolme esinettä miehistö ottaa mukaan? Perustele vastauksesi. Tämän avulla yritetään virittäytyä tunnelmaan ja luoda positiivista ilmapiiriä tehtävää varten.

Lisäksi tavoitteena on kartuttaa sanavarastoa ja oppia käyttämään kuvailevia sanoja ja sanontoja. Harjoitellaan kuvailevien sanontojen keksimistä yhdessä (esim. pantomiimin avulla) ja ennen välituntia kerätään uusia, ihania, hauskoja kuvailevia sanoja sanapussiin.

Seuraavaksi oppilaat saavat suunnitella oman merirosvotarinsa juonen pätkissä (ks. LIITE 2). Oppilaille voi tässä vaiheessa muistuttaa, että tarinat voivat alkaa eri tyyleillä (ks. LIITE 3).

Kun kertomus on valmis, oppilaat lukevat omat kertomuksensa ääneen nauhalle ja nauhoituksesta tehdään QR-koodi, joka liimataan itsetehtyyn merirosvokarttaan.

Palautteen antaminen

Tavoitteena on keksiä hyvä aloitus ja lopetus, selkeät juonenkäänteet ja monipuolinen sanasto. Näitä asioita siis myös palautteessa kerrataan.

Vertaispalaute: Oppilaat jaetaan kolmen hengen ryhmiin. Oppilas lukee oman tarinansa. Taulukon (LIITE 4) avulla muut ryhmäläiset tekevät tarinasta kysymyksiä kirjoittajalle. He voivat myös itse kommentoida esittämäänsä kysymystä.

Itsearviointi: Oppilas täyttää pienen itsearvioinnin (LIITE 5). Täytetään opettajajohtoisesti, jotta ymmärretään, mitä asia sisältää.

Opettajan palaute: Opettaja antaa suullista palautetta pitkin matkaa. Opettaja lukee tarinat ja antaa kannustavaa palautetta.



LIITE 1

Ideointia

1. Mikä on merirosvokapteenisi nimi?
2. Keitä muita kuuluu miehistöön?
3. Mikä on merirosvolaivasi nimi?
4. Millaista aarretta laiva lähtee etsimään?
5. Miten kapteeni on saanut vihiä aarteesta?



Kapteenin nimeäminen

a) Ulkonäköön liittyviä

Kapteeni Puujalka

Kapteeni Yksisilmä

Kapteeni Punaparta

Kapteeni Lyhyenlätä

Kapteeni Harvahammas



b) Luonteeseen liittyviä

Kapteeni Ärjy

Kapteeni Pelokas

Kapteeni Karju

Kapteeni Ketku



c) Taitoihin liittyviä

Kapteeni Miekka

Kapteeni Hurjimus

Kapteeni Taistelija



Tarinan juoni

Alku

Aloita kirjoittamalla laivan lähdöstä. (Olipa kerran... Vai voisiko tarinan aloittaa jotenkin muuten?)

Muista esitellä tärkeimmät henkilöt.

Lopeta kirjoituksesi siihen, että laiva valmistautuu pysähtymään. Mikä mahtaa olla pysähdyksen syy? Onko sää huono? Onko jokin tärkeä asia lopussa ja varastoja pitää täydentää? Näkyykö rannalla jotakin mielenkiintoista? Ovatko merirosvot eksyksissä?

Pysähdykset: 1-3 pysähdystä

Mitä pysähdyksellä tapahtuu? Tapaavatko merirosvot asukkaita? Joutuvatko vangiksi? Taistelu? Juhlat?

Lopeta kirjoituksesi siihen, että laiva jatkaa matkaansa.

Lopetus

Lopulta merirosvot saapuvat aarteeseen luokseen.

Mikä aarre on? Ovatko merirosvot tyytyväisiä? Mitä he aikovat tehdä aarteella?

Lähtevätkö merirosvot kotimatalle vai päättävätkö he jäädä asumaan jollekin toiselle saarelle?



Olipa kerran...

vai voisiko tarinan aloittaa jotenkin muuten?

Yöllinen myrsky oli laantunut ja meri oli tyyni.

- Täydellinen ilma lähteä matkaan, ajatteli merirosvokapteeni.

- Hiihoi! Purjeet ylös, kuului merirosvolaivan kannelta.

Matka kohti aarretta oli alkanut.

Perämies Kuitti kuurasi laivan kantta. Pian laiva oli valmiina lähtöön.

Kapteenin papukaija Slurp lenteli laivan mastosta toiseen. Se aavisti, että laiva oli lähdössä.

Tunnelma merirosvolaivassa oli jännittynyt. Kaikki tiesivät, että matkasta olisi tulossa pitkä ja jännittävä.



Kysymyksiä kirjoittajalle			
Miten keksit tarinallesi otsikon?	Miksi valitsit kapteenille juuri tuon nimen?	Mikä oli tarinasi jännittävin kohta?	
Mikä oli tarinasi hauskin kohta?	Millaisia hauskoja sanoja käytit tarinassasi?	Millainen tunnelma tarinassasi on?	
Oletko loppuratkaisuun tyytyväinen? Perustele.	Miten muuten tarinasi olisi voinut päättyä?	Mitä kohtaa tarinasta oli kivoin kirjoittaa?	
Millaisia aarrevaihtoehtoja mietit?	Oliko vaikea keksiä tarinaan juoni?	Mietitkö tarinaasi kotona kirjoitustuntien välissä?	

Kysymyksiä kirjoittajalle			
Miten keksit tarinallesi otsikon?	Miksi valitsit kapteenille juuri tuon nimen?	Mikä oli tarinasi jännittävin kohta?	
Mikä oli tarinasi hauskin kohta?	Millaisia hauskoja sanoja käytit tarinassasi?	Millainen tunnelma tarinassasi on?	
Oletko loppuratkaisuun tyytyväinen? Perustele.	Miten muuten tarinasi olisi voinut päättyä?	Mitä kohtaa tarinasta oli kivoin kirjoittaa?	
Millaisia aarrevaihtoehtoja mietit?	Oliko vaikea keksiä tarinaan juoni?	Mietitkö tarinaasi kotona kirjoitustuntien välissä?	



LIITE 5 Itsearviointi

	Tarvitsen harjoitusta	Onnistuin melko hyvin	Onnistuin
Aloituksen keksiminen			
Tapahtumien (juonenkäänteet) keksiminen			
Loppuratkaisu			
Sanojen sujuva käyttö			

	Tarvitsen harjoitusta	Onnistuin melko hyvin	Onnistuin
Aloituksen keksiminen			
Tapahtumien (juonenkäänteet) keksiminen			
Loppuratkaisu			
Sanojen sujuva käyttö			

