

1.-6.  
LUOKAT

# PELITARINOILLA LUKUINTOON



PELIEN PELAAJISTA PELITARINOIDEN KERTOJIKSI JA KIRJOITTAJIKSI

## TAVOITE

Tutustua oppilaita kiinnostaviin peleihin ja pelien tarinoihin sekä kehittää lukutaitoa

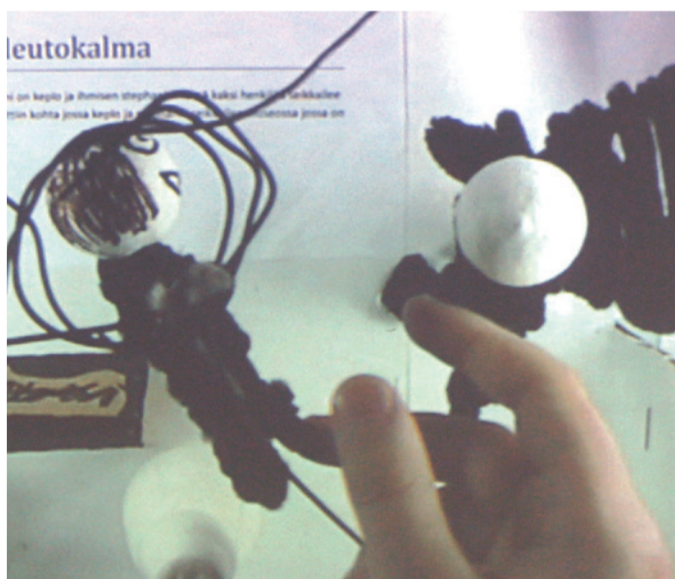
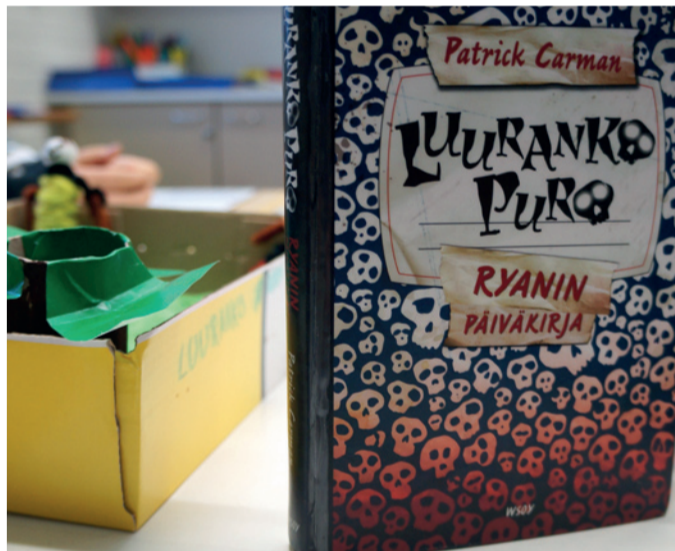
Luoda omia pelitarinoita ja käsitellä pelitarinoita innostavasti eri tavoin

Lisätä oppilaiden kiinnostusta kirjallisuuteen pelien kautta yhdessä muiden oppilaiden, kirjaston, vanhempien ja isovanhempien kanssa

Ohjata oppilaita keskustelemaan ja arvioimaan monipuolisesti pelejä sekä niihin liittyviä omia ja toisten tuotoksia

## LUKUINTO-TOIMINTAA

1. Lempilautapelin esittely, pelaaminen yhdessä toisten kanssa ja jatkotarinan kirjoittaminen
2. Haastattelu ja kuvanäyttely vanhempien tai isovanhempien lempipeleistä
3. Omasta sähköisestä lempipelistä sarjakuva, sarjakuvasta jatkotarina, jatkotarina esim. digitarina
4. Kokonaisteoksen lukeminen lukupiireissä ja teokseen liittyvän lautapelin pelaaminen
5. Kirjan maailmasta miniatyyrien tekoon, näyttelyn rakentamiseen kirjastossa, animaation tekemiseen ja oman pelin suunnitteluun



### PILOTOIJA

- Myllyojan koulu: Satu Jehkonen, Riitta Sipilä ja Marja Kallio
- Myllyojan lähikirjasto: Päivi Virkkunen
- Osa Oulun koulukirjaston Lukuinto-pilotointia



lukuinto.fi



Opetus- ja  
kulttuuri-  
ministeriö



Undervisnings-  
och kultur-  
ministeriet

OULUN YLIOPISTO  
UNIVERSITY OF OULU

