
HEAR ME, SEE ME

Digital storytelling ohjaustyön välineenä

HAMK
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyö

Ohjaustoiminnan koulutusohjelma

Lahdensivu 8.10.2010

Marika Heinäaho

Ohjaustoiminnan koulutusohjelma
HÄMEENLINNA

Työn nimi HEAR ME, SEE ME
Digital storytelling ohjauksen välineenä

Tekijä Marika Heinäaho

Ohjaava opettaja Hanna Hentinen
Paula Rantamaa

Hyväksytty _____._____.20____

Hyväksyjä

HÄMEENLINNA

Ohjaustoiminnan koulutusohjelma

Tekijä	Marika Heinäaho	Vuosi 2010
Työn nimi	HEAR ME, SEE ME Digital storytelling ohjaustyön välineenä	

TIIVISTELMÄ

Digital storytelling on digitaalista tarinankerrontaa, jossa suullinen tarinankerrontaperinne liitetään uuteen digitaaliseen tekniikkaan. Siinä hyödynnetään oman äänen lisäksi musiikkia, kuvia ja kirjoitettua tekstiä. Valmis tuotos on muutaman minuutin pituinen lyhytelokuva.

Opinnäytetyön päätavoite oli tutkia Digital storytelling -menetelmää ohjaustyön välineenä. Tämä jakautui kolmeen pienempään tavoitteeseen: Windows Movie Maker -ohjelman käytettävyyden, Digital storytelling -menetelmän ohjattavuuden ja menetelmän hyödynnettävyyden tutkimiseen. Päätutkimuskysymyksenä oli ”Millainen on toimiva Digital storytelling -ohjauskokonaisuus?”, joka jakautui pienempiin tutkimuskysymyksiin: ”Miten Windows Movie Maker -ohjelma toimii käytännössä?” ja ”Miten ohjaus kannattaa järjestää?”.

Opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa pidettiin maahanmuuttajista koostuvalle testiryhmälle työpaja, jossa jokainen osallistuja teki oman lyhytelokuvan. Työpajan aikana toteutettiin tutkimus, jonka menetelminä olivat osallistuva havainnointi ja kyselylomake. Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden tuloksena syntyi opas ohjaajalle.

Tutkimuksen tulos on, että Digital storytelling -menetelmä on toimiva ja monipuolinen työväline ohjaustoiminnassa: menetelmä on yksinkertainen käyttää, sitä voidaan hyödyntää monien eri ohjausryhmien kanssa ja sitä voidaan käyttää niin pedagogisessa kuin terapeuttisessa ohjauksessa.

Opinnäytetyö löytyy Theseuksesta ilman lyhytelokuvatallenteita ja tallenteineen HAMK:n Lahdensivun kirjastosta (tallenteet ovat katsottavissa, mutta eivät lainattavissa).

Asiasanat Digital storytelling, digitaalinen tarinankerronta, lyhytelokuva, pienoiselokuva, digitarina, ohjaustyö, ohjauskokonaisuus, ohjausmenetelmä, menetelmän ohjattavuus

Sivut 23 s. + liitteet 36 s.

HÄMEENLINNA

Degree Programme in Crafts and Recreation

Author	Marika Heinäaho	Year 2010
Subject of Bachelor's thesis	HEAR ME, SEE ME Digital Storytelling as a Method of Recreational Activities	

ABSTRACT

Digital storytelling is a method of combining narrative with digital content, including images, text and sound, to create a short film.

The purpose of this thesis was to examine Digital storytelling as a method of recreational activity. The focus was on the applicability of Windows Movie Maker programme, and on the suitability of Digital storytelling as a tool for instruction, as well as the applicability of the method in the field of crafts and recreation.

The background information was collected mainly from the Internet since the method is new and there are not any books in Finnish about the subject. The source material is mostly related to educational use of the method, even though it can also be used in the therapeutic settings.

The empirical part of the thesis involved a workshop where a group of immigrants made their own short films. The research methods used were participatory observation and a questionnaire. The thesis includes a guide book for facilitators.

According to the results of the research Digital storytelling is a versatile and an appropriate tool for recreational activity. The method is simple to use and it can be utilised with different groups both in pedagogical and therapeutical settings.

The thesis without short films can be found in Theseus, and with short films it can be found in the Lahdensivu library.

Keywords Digital storytelling, short film, digital story, digitale, instruction, method of recreational activity

Pages 23 p. + appendices 36 p.

SISÄLLYS

1	OLIPA KERRAN.....	1
2	TARINAN LÄHTÖKOHDAT.....	2
2.1	Tavoitteet.....	2
2.2	Tutkimuskysymykset	2
2.3	Keskeiset käsitteet.....	3
2.3.1	Digital storytelling ja digitarina.....	3
2.3.2	Ohjaustyö.....	5
3	LOHIKÄÄRMEEN KOHTAAMINEN.....	7
3.1	Testiryhmä.....	7
3.2	Työpaja.....	9
3.3	Tutkimusmenetelmät.....	10
3.3.1	Osallistuva havainnointi	11
3.3.2	Kyselylomake	13
4	TARINAN OPETUS	13
4.1	Tutkimustulokset.....	14
4.2	Digitarinoiden ensi-ilta.....	16
4.3	Tulosten arviointi	18
4.4	Millainen on toimiva Digital storytelling -ohjauskokonaisuus?	18
4.4.1	Miten Windows Movie Maker -ohjelma toimii käytännössä?	19
4.4.2	Miten ohjaus tulisi järjestää?	20
5	MITÄ TAPAHTUU ONNELLISEN LOPUN JÄLKEEN?.....	21
5.1	Menetelmän hyödynnettävyys.....	21
5.2	Pohdintaa opinnäytetyöprosessista.....	22

LÄHTEET

LIITE 1	Ohjaussuunnitelma
LIITE 2a-d.	Testiryhmän lomakkeet:
	2a. Digital storytelling-instructions (Ohjeistus)
	2b. Background information (Perustiedot)
	2c. Permission to photograph (Valokuvauslupa)
	2d. Questionnaire (Kyselylomake)
LIITE 3	Questionnaire for teachers (Kyselylomake kotoutumiskoulutuksen opettajille)
LIITE 4	Ohjaajan opas

1 OLIPA KERRAN...

Aikojen alusta asti tarinankertoajat ovat ihastuttaneet kuulijoitaan sanoin. He ovat osanneet luoda hahmot eloon: sankarit ovat pahan kukistaessaan voittaneet kauniin neidon sydämen ja kasvaneet itsekin henkisesti. Meillä jokaisella on halu kertoa oma tarinamme, oma henkinen kasvumme. Meillä on halu tulla nähdyiksi ja kuulluiksi.

Digital storytelling on digitaalista tarinankerrontaa. Toisin sanoen suullinen tarinankerrontaperinne liitetään uuteen digitaaliseen tekniikkaan, jossa hyödynnetään oman äänen lisäksi musiikkia, kuvia ja kirjoitettua tekstiä. Valmis tuotos on muutaman minuutin pituinen lyhytelokuva.

Tutustuin ensimmäisen kerran Digital storytelling -menetelmään Elokuva ohjaustyön välineenä -opintojaksolla ja ihastuin siihen välittömästi. Menetelmä on yksinkertainen käyttää ja lopputuloksena syntynyt lyhytelokuva on uniikki. Menetelmä on varsin uusi tuttavuus Suomessa, mutta maailmalla se on jo tunnetumpi. Menetelmästä saatava kirjallisuus onkin englanninkielistä ja keskittyy menetelmän käyttämiseen opetustilanteissa.

Opinnäytetyössäni tutkin Digital storytelling -menetelmää ohjaustyön välineenä. Tutkin menetelmän ohjattavuutta ja kuinka Windows Movie Maker -ohjelma toimii käytännössä. Pohdin myös menetelmän hyödynnettävyyttä ja kuinka sitä voidaan käyttää niin pedagogisessa kuin terapeutisessa ohjaustoiminnassa.

Opinnäytetyöni on toiminnallinen. Toiminnallinen opinnäytetyö tavoittelee käytännön toiminnan ohjeistamista. Se on käytännönläheinen selvitystyö, jonka tuloksena on ammatilliseen käyttöön suunnattu ohjeistus. Toimitustapana voi olla esimerkiksi kirja, kansio, vihko, opas, portfolio tai tapahtuma. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 9-10.) Tämän opinnäytetyön tuotoksena syntyi opas ohjaajalle.

Opinnäytetyöni toisessa luvussa esittelen tavoitteet, tutkimuskysymykset sekä keskeisimmät käsitteet. Kolmannessa luvussa kerron maahanmuuttajista koostuvasta testiryhmästäni ja käytetyistä tutkimusmenetelmistä. Neljännessä luvussa esittelen tutkimustulokset, arvioin tutkimustani tarkemmin ja vastaan tutkimuskysymyksiini. Viidennessä luvussa pohdin menetelmän hyödynnettävyyttä. Ohjaajan opas löytyy liitteestä 4.

”Sä olet kuitenkin oma elämäntarinasi.

Ei sinua voida tuntea, ellet ole saanut omin sanoin kertoa,
mistä olet tulossa, minne olet menossa ja mitä kannat mukanas,
mitä olet rakastanut ja mitä puolestasi joutunut kärsimään.

Maailma ei jäsenny inhimilliseksi ilman tarinoita.”

- Martti Lindqvist -

2 TARINAN LÄHTÖKOHDAT

Tässä luvussa tarkastelen opinnäytetyöni tavoitteita, tutkimuskysymyksiä sekä keskeisiä käsitteitä.

2.1 Tavoitteet

Opinnäytetyöni päätavoitteena on tutkia Digital storytelling -menetelmää ohjaustyön välineenä. Kuten edellä kerroin, menetelmä on uusi ja siitä löytyy vain vähän suomenkielistä kirjallisuutta. Englanninkielinen kirjallisuus on tarkoitettu lähinnä erilaisille kasvattajille ja opettajille, mutta minun mielestäni menetelmä sopii erinomaisesti ohjaajille, jotka käyttävät niin pedagogista kuin terapeutista otetta työssään.

Päätavoite jakautuu kolmeen pienempään tavoitteeseen: Windows Movie Maker -ohjelman käytettävyyteen, menetelmän ohjattavuuteen ja menetelmän hyödynnettävyyteen. Kahta ensimmäistä tavoitetta tutkin pitämällä testiryhmälle työpajan, jossa jokainen osallistuja teki oman digitarinan. Tutkimuksesta kerron luvussa 3 ja tutkimustuloksista luvussa 4.

Kolmatta tavoitetta lähestyn pohtimalla menetelmän hyödynnettävyyttä eri ohjausryhmien kanssa, oli kyseessä sitten terapeutin tai pedagogin ohjaustoiminta. Tätä käsittelen luvussa 5.

Opinnäytetyöni tavoitteena on tuottaa ohjaajan opas näiden tutkimustulosten pohjalta.

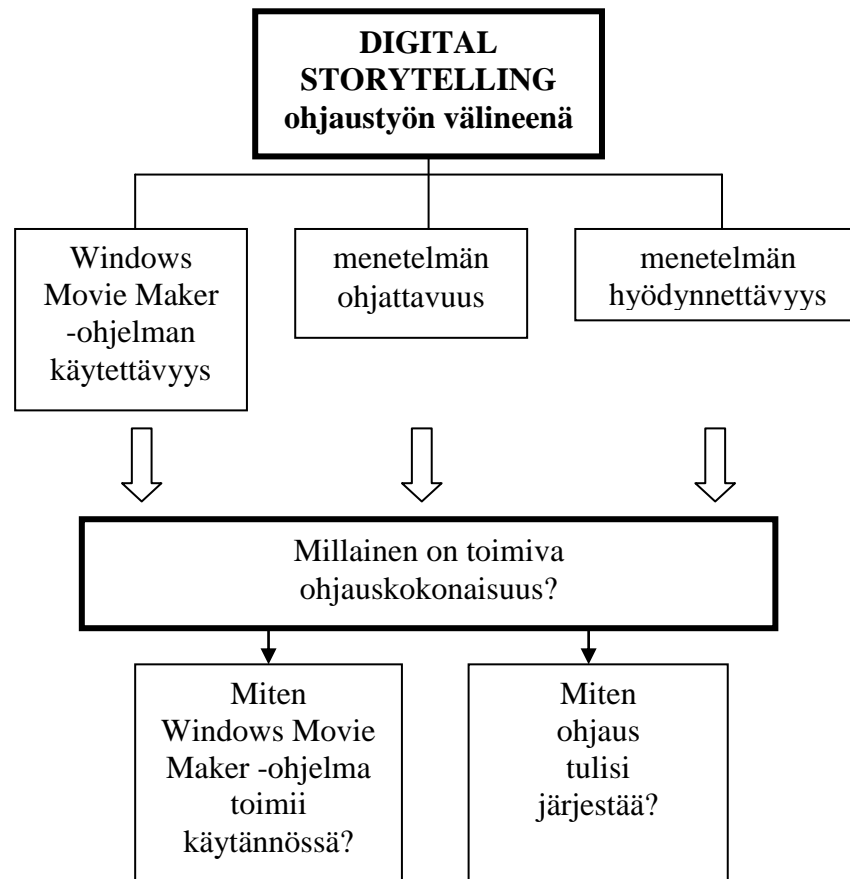
2.2 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyöni päätutkimuskysymys on ”Millainen on toimiva Digital storytelling -ohjauskokonaisuus?”. Tämä jakautuu pienempiin tutkimuskysymyksiin: ”Miten Windows Movie Maker -ohjelma toimii käytännössä?” ja ”Miten ohjaus tulisi järjestää?”.

Testiryhmälle laatimani tutkimuskysymykset koskivat lähinnä sitä, millaista työskentely on, miten Windows Movie Maker -ohjelma toimii käytännössä ja millaiseksi he kokivat Digital storytelling -menetelmän.

Hain vastauksia tutkimuskysymyksiini testiryhmän työpajassa. Työpajan aikana havainnoin itseäni ohjaajana, testiryhmää, käytettävää ohjelmaa, menetelmää sinänsä sekä vuorovaikutusta. Tämän lisäksi tein kyselylomakkeen testiryhmälle ja kahdelle kantahämäläisen opiston kotoutumiskoulutuksen opettajalle. Näistä kerron lisää luvussa 3.

Kuviossa 1 esittelen opinnäytetyöni tavoitteet ja tutkimuskysymykset.



KUVIO 1 *Opinnäytetyön tavoitteet ja tutkimuskysymykset*

2.3 Keskeiset käsitteet

Opinnäytetyöni keskeisimmiksi käsitteiksi nousivat Digital storytelling sekä ohjaustyö ja siihen läheisesti kuuluvat käsitteet.

2.3.1 Digital storytelling ja digitarina

Digital storytelling on menetelmänä uusi eikä sille ole vakiintunut suomenkielistä nimeä. Tässä opinnäytetyössä kerron menetelmästä sen alkuperäisellä nimellä. Menetelmästä saatava tieto on suurimmaksi osaksi englanninkielistä, sitä löytyy enimmäkseen Internetistä ja tieto on suunnattu ensisijaisesti opettajille ja muille kasvattajille.

Menetelmää käytetään myös terapian välineenä. Hanna Hentinen kuvailee menetelmän käyttöä seuraavanlaisesti kirjassa *Valokuvan terapeutinen voima* (2009, 39):

Esimerkiksi valokuvaa psykiatristen potilaiden kanssa käytävä italialainen psykologi Carmine Parrella hyödyntää potilaidensa kanssa tekemiään digitaalisia kuvakertomuksia: Yhden tapaamisen aikana asiakas valitsee kuvia, tekstejä ja ää-

niä (äänieffektit, musikaaliset elementit, myös oma puhe koneelle äänitettynä), ja psykologi auttaa häntä toteuttamaan niistä tarinan elokuvan leikkausohjelmalla. Kun potilas runsaan tunnin kestävän tapaamisen aikana tuottaa muutaman minuutin tarinan elämästään, hän tulee samalla kertoneeksi terapeutilleen, miten hän toivoo kanssaan toimittavan.

Center for Digital Storytelling (perustettu San Franciscossa 1998) toimii kansainvälisenä organisaationa, joka tarjoaa yleishyödyllistä koulutusta, projektien kehittämistä ja tutkimustyötä digitaalisen median parissa. Organisaatio on tehnyt yhteistyötä muiden organisaatioiden kanssa muun muassa taiteiden ja kulttuurin, sivistystyön sekä terveydenhuollon piirissä niin Yhdysvalloissa ja Kanadassa kuin Jamaikalla, Etelä-Afrikassa ja Italiassa. Tapaustutkimuksia Digital storytelling -menetelmästä on tehty muun muassa monikulttuurisissa yhteisöissä, maahanmuuttajien ja veteraanien sekä ihmisten kanssa, jotka taistelevat päihderiippuvuuden, mielenterveysongelmien tai sairauksien, kuten HIV, AIDS ja syöpä, parissa; digitarinoita on koottu aiheista kuten taiteen rooli yhteiskunnassa, väkivalta sekä nuorten ihmisten kokemukset omista haasteistaan ja mahdollisuuksistaan. (Center for Digital Storytelling 2010.)

Digital storytelling on digitaalista tarinankerrontaa. Tarinankerrontaperinne, joka on ollut vahvana kulttuurissamme varhaisimmista luolapiirustuksista lähtien, liitetään nyt uuteen digitaaliseen tekniikkaan, jossa hyödynnetään oman äänen lisäksi musiikkia, kuvia ja kirjoitettua tekstiä (Teehan 2006, 7). Tarinat voivat olla kerronnallisia, ohjaavia tai reflektiivisiä - riippuen teemasta ja siitä, mitä tarinan tekijä haluaa tarinallaan tuoda julki (Educause Learning Initiative 2007). Tarinan avulla tekijä voi antaa tietoa itsestään, perheestään, tietämyksestään, ideoistaan, tapahtumista tai kokemuksistaan. Tarinansa avulla hän voi opettaa, ohjata, inspiroida, motivoida, vaikuttaa ja viihdyttää kuulijaansa. (Adobe Systems Incorporated 2008.) Menetelmä on siis oivallinen ja helposti omaksuttava itseilmaisun muoto (Hemmi, Kaheinen, Lampi, Shilongo & Heinonen 2008, 2).

Valmis tuotos on kestoaltaan parista minuutista kymmeneen minuuttiin, mutta yli kolmen minuutin pituinen video voi olla jo puuduttavaa katsoa (Hemmi, ym. 2008, 2). Henkilökohtaisesta videosta voidaan käyttää erilaisia nimiä kuten lyhytelokuva, pienoiselokuva, kuvakertomus tai digitarina. Opinnäytetyössäni käytän nimitystä digitarina.

Digitarinaa tekevällä henkilöllä ei tarvitse olla runsaasti teknistä osaamista, vaan riittää, että hän osaa esimerkiksi nimetä tiedoston ja luoda uuden kansion. Riippuen siitä, minkälaisen tarinan tekijä haluaa saada aikaiseksi, voivat työvälineinä tietokoneen lisäksi olla digitaalikamera, videokamera, skanneri, kuulokkeet ja mikrofoni sekä USB-muistitikku. Halutessaan kuvia voi muokata kuvankäsittelyohjelmalla ja valmiin digitarinan voi poltto-ohjelman avulla tallentaa cd- tai dvd-levylle. (Teehan 2006, 23–24; Educause Learning Initiative 2007.) Internetistä voi ladata ilmaisia ohjelmia, joiden avulla digitarinoita tehdään. Myös joillakin käyttöjärjestelmillä on tietokoneessa valmiina omia ohjelmia tätä varten. Opinnäytetyössäni

käytän Windows Movie Maker -ohjelmaa, sillä sen käyttäminen on minulle tuttua.

Digitarinan tekeminen sisältää monta vaihetta ja esimerkiksi Adobe Systems Incorporated (2008) on jakanut sen neljään päävaiheeseen, jotka sisältävät yhteensä seitsemän kohtaa. Nämä neljä päävaihetta ovat esituotanto, tuotanto, jälkituotanto ja jakaminen. Esituotanto sisältää kolme kohtaa: kerronnallisen kirjoituksen laatimisen, projektin suunnittelun ja organisoimisen. Tuotantovaihe sisältää kaksi kohtaa: puheen tuottaminen sekä medialähteiden kerääminen ja esivalmistelu. Jälkituotantovaiheessa kaikki komponentit liitetään yhteen digitarinaksi ja jakamisvaiheessa valmis digitarina näytetään muille.

Itse näen menetelmän kolmivaiheisena:

- i. suunnittelu
 - tarinan runko
 - kuvien (valokuvat, liikkuvat kuvat, piirustukset, maalaukset, kollaasit, lehtileikkeet, ym.) etsiminen ja uusien luominen
 - mitä muuta tarinaan halutaan (esim. musiikki), jotta se tuo viestin selvemmin esille
 - huomioitavaa: tekijänoikeudet (kuvat, videopätkät, musiikki, teksti)
- ii. toteutus
 - kuvat
 - oma puhe
 - kaikki muu (teksti, liikkuva kuva, efektit, musiikki)
 - viimeistely
- iii. tarinan jakaminen

Näistä ensimmäinen vaihe eli suunnittelu vie luonnollisesti suurimman osan ajasta, mutta kun se on tehty huolellisesti, voi toiseen vaiheeseen mennä aikaa vain parikin tuntia ja tarina on valmis muille näytettäväksi. Prosessin vaiheiden tärkeys ja aikataulutus riippuu myös siitä, onko kyseessä pedagoginen vai terapeuttinen lähtökohta: pedagogisessa toiminnassa menetelmän oppimisella ja lopputuloksella on suurempi arvo, kun taas terapeuttisessa toiminnassa itse prosessilla on merkitystä.

Opinnäytetyön tuloksena syntyneessä ohjaajan oppaassa on käytetty lähteenä Helsingin kaupungin Opetusviraston Mediakeskuksen ja Metropolia Ammattikorkeakoulun Mediataidot -kurssille vuonna 2008 tekemää Digitarinaopasta. Tämä menetelmän ainoa suomenkielinen opas on löydettävissä Internetistä. (Hemmi ym. 2008.)

2.3.2 Ohjaustyö

Ohjaustoiminnaksi nimitetään koko sitä kokonaisuutta, joka muodostuu erilaisten toimintamuotojen suunnittelusta ja ohjaamisesta siihen osallistuville ihmisille. Ohjattavat toimintamuodot voivat olla hyvin monenlaisia, kuten erilaisten käsityö- ja askartelumenetelmien, luovan taideilmaisun

menetelmien, pelien, leikkien, retkeilyn ja muiden soveltavan liikunnan menetelmien sekä mediaperustaisten menetelmien ohjaamista. Näitä menetelmiä ohjataan vapaa-aika-, harrastus-, virkistys-, virike- ja kuntoutustoiminnan puitteissa yksittäisille asiakkaille tai ryhmille, jotka oman oppimisensa tai toimintakykynsä edistämiseksi siihen osallistuvat. (HAMK Opinto-opas 2006, 38.)

Ohjaustyöllä tarkoitan sitä työtä, jota käsityömenetelmien ja virkistystoiminnan ohjaaja tekee. Tähän työhön kuuluu asiakastarpeiden arviointi, suunnittelu, toteutus (eli ohjaus) ja evaluointi. Asiakastyön lisäksi ohjaaja voi tehdä myös johtamis-, konsultointi-, koulutus- ja tutkimustyötä. Tässä opinnäytetyössä keskityn menetelmän ohjattavuuteen lähinnä suunnittelun ja toteutuksen kannalta.

Austinin (2004, 210) mukaan ohjaustyön suunnitteluvaiheessa on otettava huomioon neljä seikkaa: 1) tavoitteiden asettaminen; 2) päämäärien asettaminen; 3) strategioiden tai toiminnan määrittäminen, jotta se kohtaa asetetut päämäärät; ja 4) arviointimenetelmien valitseminen, joilla arvioidaan kuinka hyvin päämäärät on saavutettu. Nähdäkseni kolmanteen seikkaan kuuluu otettavaksi huomioon materiaalit, työvälineet ja ohjaustila, vaikka Austin ei ole niitä kirjassaan maininnut. Austin keskittyy enemmän terapeutin virkistystoiminnan kuvaamiseen, jolloin huomio kiinnittyy siihen, miten asiakas suhtautuu prosessiin. Tässä opinnäytetyössä katsantokanta on yleistettävämmässä muodossa: suunnittelun tärkeimpänä tehtävänä on laatia ohjauksen kulku ja ajankäytön suunnitelma.

Toteutuksella tarkoitan itse ohjausta, joka voi sisältää useita eri tapaamiskertoja. Tässä vaiheessa toteutetaan kaikki mitä on suunniteltu, mutta ohjaustilannetta yleensä tarkkaillaan siltä varalta, että suunniteltua toimintaa pitää muuttaa jonkin syyn takia.

Ohjausta suunniteltaessa ja toteutettaessa otetaan huomioon myös ohjauksen pedagoginen tai terapeutin tavoite. Pedagogisessa ohjaustoiminnassa asiakkaalle pyritään tarjoamaan mielekkäitä mahdollisuuksia ja luovuutta tukevia toimintavaihtoehtoja itsensä ja persoonallisten taipumustensa kehittämiseen vapaa-aikana joko oppimis- tai harrastetavoitteisesti. Pedagoginen ohjaustoiminta tarjoaa asiakkaalle sosiaalista vuorovaikutusta, käytännöllisten taitojen hankkimista, taiteellisten ja muiden luovien itseilmaisun taipumusten kehittämistä, irtautumista arkirutiineista ja stressistä sekä virkistäytymistä vapaa-aikana. Terapeutistavoitteisessa ohjaustoiminnassa taasen autetaan ihmisiä kulttuurisiin aktiviteeteihin kehittämään ja käyttämään vapaa-aikaansa oman luovuuden, itsenäisyyden ja hyvinvoinnin edistämiseen. Toiminnalla pyritään ensisijaisesti asiakkaan toimintakyvyn ylläpitämiseen tai kuntouttamiseen. Terapeutistavoitteinen ohjaustoiminta voi olla hoitoa tukevaa, erityisesti hienomotorista ja psykososiaalista kuntoutumista edistävää, luontevaan sosiaaliseen kanssakäymiseen rohkaisevaa ja omanarvontunteen kohentamiseen tähtäävää toimintaa. (HAMK Opinto-opas 2006, 38-39.)

Ohjaustilanteessa on miellyttävä ohjata mitä tahansa menetelmää, kun se on asiakaslähtöistä, käytännönläheistä ja sovellettavaa, ja työskentely on tavoitteellista. Tutkiessani Digital storytelling -menetelmän ohjattavuutta kiinnitän huomiota siihen, kuinka menetelmä toimii käytännössä ja kuinka ohjaus kannattaa järjestää eli mistä eri vaiheista menetelmän ohjaus koostuu, ja missä järjestyksessä ja millaisella aikataululla ne kannattaa toteuttaa.

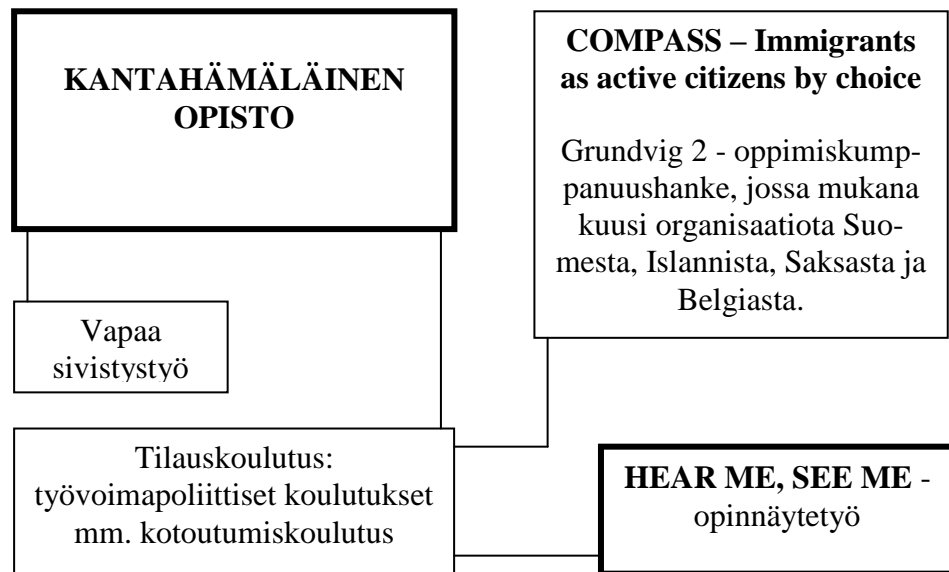
Opinnäytetyössäni ohjaan maahanmuuttajista koostuvaa ryhmää. Kulttuuritaustan ottaminen huomioon ohjauksessa ei tarkoita stereotyyppistä suhtautumista asiakkaaseen, vaan erilaisuuden hyväksymistä ja ymmärtämistä ohjaustilanteessa. Monikulttuurinen ohjaus ei käytännössä ole sitä, että ohjaaja tietää mahdollisimman paljon erilaisista kulttuureista, vaan sitä, että hän on tietoinen kulttuurin vaikutuksesta niin ohjaajan kuin asiakkaan persoonallisuuteen ja käyttäytymiseen. Kulttuuri määrää valintojamme ja näkemyksiämme, vaikkakaan se ei selitä kaikkea. Kulttuurin lisäksi myös yhteiskunta vaikuttaa elämäämme. (Metsänen 2000, 180.) Monikulttuurisella ohjauksella tarkoitetaan ammatillista kohtaamista, jonka tavoitteet riippuvat siitä toimintaympäristöstä, jossa ohjaus tapahtuu. Monikulttuurinen ohjaus eroaa muusta ohjauksesta siinä, että ohjaaja ja ohjattava tulevat joko eri kulttuureista, edustavat erilaista etnistä ryhmää tai puhuvat eri kieltä äidinkielenään. Monikulttuurisessa ohjaustilanteessa joudutaan usein käyttämään tulkkia, joka monimutkaistaa vuorovaikutusta. (Metsänen 2000, 185.) Opinnäytetyöni ohjaustilanteessa en tarvinnut tulkkausapua.

3 LOHIKÄÄRMEEN KOHTAAMINEN

Tässä luvussa kerron testiryhmästäni ja käyttämästäni tutkimusmenetelmästä. Omassa opinnäytetyöprosessissani koin haastavammaksi hyvän kyselylomakkeen tekemisen, joten pidän opinnäytetyöni tutkimuksellista osuutta omana lohikäärmeenäni, joka piti kukistaa ennen kuin pääsen nauttimaan työn hedelmistä.

3.1 Testiryhmä

Kantahämäläisen opiston kotoutumiskoulutus kiinnostui opinnäytetyöni toiminnallisesta osuudesta. Olin yhteydessä opiston suunnittelijaopettajaan, joka kolmen muun kotoutumiskoulutuksen opettajan kanssa olivat mukana COMPASS – Immigrants as active citizens by choice -hankkeessa. Tässä hankkeessa oli mukana neljä maata, ja hankkeen tarkoitus oli tutustuttaa maat toistensa maahanmuuttotyöhön. Nämä neljä maata suunnittelivat konferenssia, joka pidettäisiin Saksassa, ja jossa he ottaisivat oppia toistensa toiminnasta. Opinnäytetyöni toiminnallinen osuus soveltuvi tähän COMPASS-hankkeeseen, joten he olivat innokkaita yhteistyöhön. Kuviossa 2 on opiston toiminta suhteessa opinnäytetyöhöni.



KUVIO 2 Opiston toiminta suhteessa opinnäytetyöhön.

Nämä neljä opiston kotoutumiskoulutuksen opettajaa kokosivat minulle oman opetusryhmän kotoutumiskoulutuksen maahanmuuttajista. Opettajista kaksi, jotka itsekin olivat maahanmuuttajia, halusi myös osallistua digitarinoiden tekemiseen. Tähän ryhmään, jota kutsun testiryhmäksi, kuului näin ollen kahdeksan maahanmuuttajaa: neljä naista ja neljä miestä; neljä eurooppalaista ja neljä Euroopan ulkopuolelta; kolmella oli suomalainen puoliso, yksi oli tullut opiskelemaan, yksi oli paluumuuttaja, yksi oli turvapaikan hakija tai pakolainen ja kaksi oli tullut muista syistä Suomeen. Testiryhmän ikäjakauma oli 24–45 vuotta. Suomessa he ovat asuneet runsaasta puolesta vuodesta yli kolmeen vuoteen (7–39 kuukautta) ja neljä heistä on asunut jossain muussakin maassa kuin kotimaassaan ja Suomessa. (Liite 2b.) Vaihtelevan suomen kielen taitonsa sekä erikoissanaston takia, jota menetelmän opettaminen vaati, oli opetuskielenä englanti. Tosin Windows Movie Maker -ohjelman käyttökieli oli suomi, joten testiryhmä pääsi harjoittelemaan myös sitä.

Alkuperäisen suunnitelmani mukaan halusin tutkia maahanmuuttajien kulttuurista identiteettiä ja sen esille tuomista Digital storytelling -menetelmän avulla. Opinnäytetyöprosessin aikana suunnitelmani kuitenkin muuttui siten, että tutkin pelkästään Digital storytelling -menetelmää ja sen ohjattavuutta. Halusin opinnäytetyössäni tuoda esille uuden menetelmän sen sijaan, että tutkisin lähes tuntemattoman menetelmän yhtä hyödyntämismahdollisuutta. Maahanmuuttajat olivat ryhmä, jonka avulla testasin menetelmää. Tämän takia en opinnäytetyössäni kerro enempää maahanmuuttajista ohjausryhmänä, vaan viittaan heihin vain testiryhmänä.

3.2 Työpaja

Opinnäytetyöni toiminnallinen ja tutkimuksellinen osuus koostui työpajasta, jonka aikana opetin testiryhmälle Digital storytelling -menetelmää Windows Movie Maker -ohjelman avulla. Ohjasin työpajaa viisi kertaa ja jokaisen ohjauskerran kesto oli 2,5 tuntia. Viimeisellä eli kuudennella tapaamiskerralla pidimme ”digitarinoiden ensi-illan”, jolloin testiryhmäläiset näyttivät valmiit tuotoksensa toisilleen sekä vieraille, joita he olivat tuoneet mukanaan.

Suunnittelin työpajan jokaisen viidestä ohjauskerrasta käsittelemään jotakin tiettyä osaa menetelmästä. Tällöin kokonaisuus oli paremmin hahmotettavissa ja minun oli sitä helpompi tutkia.

ensimmäinen tapaamiskerta ti 2.2.2010:

- esittelin menetelmän näyttämällä ryhmälle itsetekemäni digitarinan
- annoin heille ohjeistuksen, joka sisälsi tulevien digitarinoiden teeman (liite 2a)
- keskustelimme teemasta
- ohjeistuksen ja teemakeskustelun pohjalta he alkoivat suunnitella omaa tarinaansa

toinen tapaamiskerta ti 9.2.2010:

- skannasimme paperivalokuvia
- ryhmä jatkoi tarinoidensa suunnittelua

kolmas tapaamiskerta ti 16.2.2010:

- opetin Windows Movie Maker -ohjelman käyttöä
- ryhmä aloitti työskentelynsä lisäämällä valokuvat omien tarinoidensa perustaksi

neljäs tapaamiskerta ti 23.2.2010:

- tarinoihin lisättiin tekstiä, musiikkia, omaa puhetta ja efektejä

viides tapaamiskerta ti 2.3.2010:

- oma työskentely saatettiin loppuun
- jaoin heille kyselylomakkeen (liite 2d) täytettäväksi
- jaoin kahdelle opiston opettajalle kyselylomakkeen (liite 3) täytettäväksi

kuudes tapaamiskerta ti 16.3.2010:

- ”digitarinoiden ensi-ilta”, jonne ryhmäläiset saivat kutsua vieraita (digitarinoita liitteessä 5)

Ohjaussuunnitelma on nähtävissä liitteessä 1.

Tapaamiskerrat sijoittuivat kantahämäläisen opiston tietokoneluokkaan, jossa käytettävissämme oli kaikki laitteet mitä tarvitsimme. Opisto oli myös valmis lainaamaan digitaalikameroita, jos testiryhmä tarvitsi niitä kuvien hankkimiseen. Lisäksi opisto lainasi ryhmälle USB-muistitikut työskentelyn helpottamiseksi. Tämän takia minulle, opistolle tai ryhmälle ei kertynyt minkäänlaisia kustannuksia työpajasta.

Halusin dokumentoida työpajatoimintaa ottamalla valokuvia ryhmästä tekemässä tarinoitaan. Liitteessä 2c on valokuvauslupalomake, jolla kysyin luvat sekä valokuvien ottamiseen ja niiden tähän opinnäytetyöhön laitta-

miseen että valmiiden digitarinoiden tallentamiseen. Lomake, kuten myös ryhmälle jakamani ohjeistus ja kyselyt, oli englanniksi.

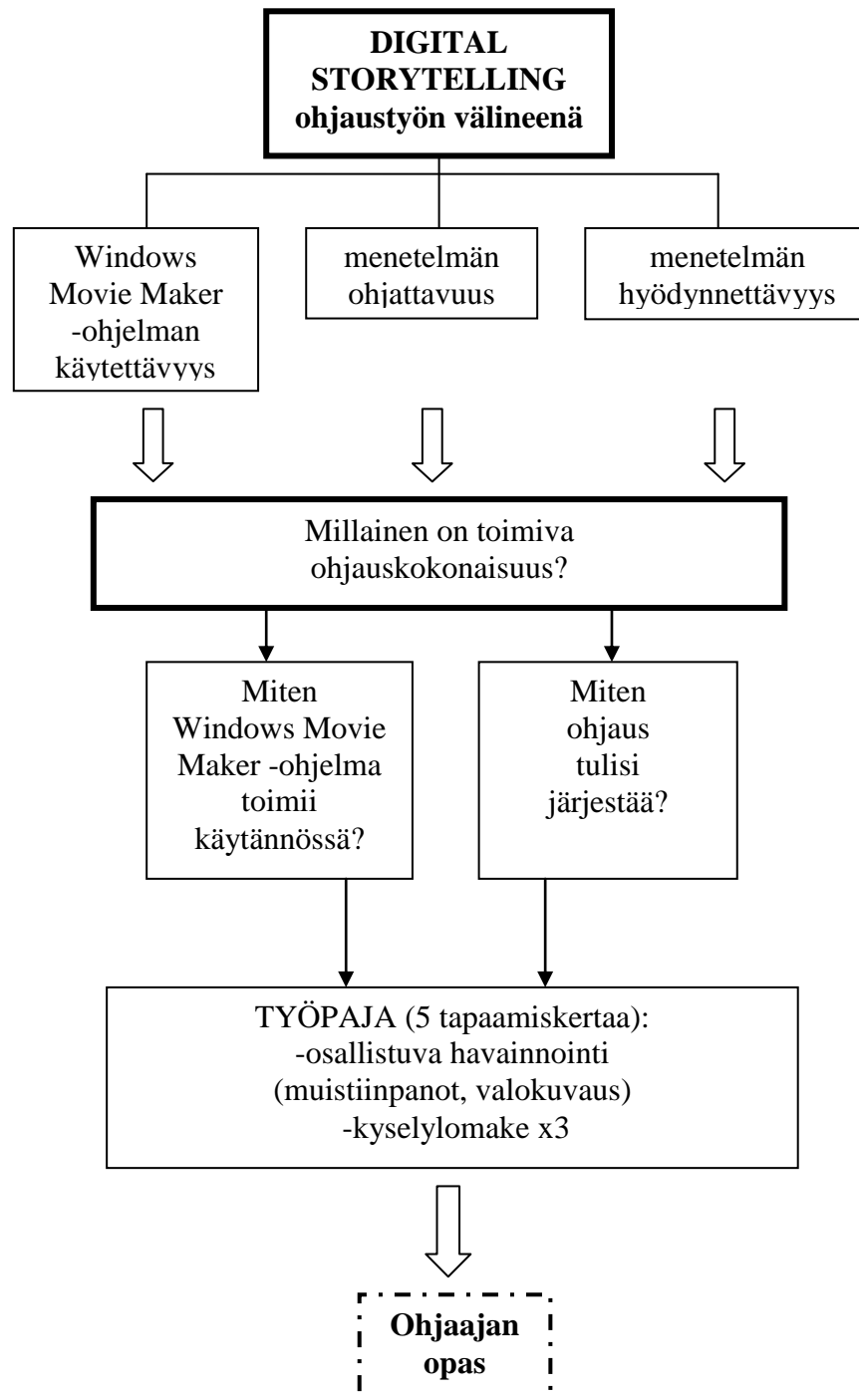
Testiryhmän tekemien digitarinoiden teemana oli kulttuurinen identiteetti. Itse tarinaan annoin heille kuitenkin vapaat kädet, sillä aihetta pystyy tarkastelemaan eri näkökulmista ja jokainen kokee kulttuurisen identiteettinsä eri tavoin. Yksi työpajalla havainnoimistani asioista oli se, että yleinen keskustelu koski hyvinkin usein Suomea tai suomalaisuutta: minulta, ainoana suomalaisena luokkahuoneessa, kyseltiin kielestä ja murteista, sanoista ja niiden ääntämisestä, ihmisten nimien alkuperästä, jääripäisyydestämme, talven kylmyydestä ja muista vuodenajoista. Harva näistä keskustelemistamme asioista pääsi heidän digitarinoihinsa, mutta olen kiitollinen itse keskusteluista ja siitä, että myös oma kulttuurinen identiteettini tuli näkyvämmäksi itselleni ja opin jotain itsestäni tämän prosessin aikana. Työpajan aikana tein digitarinan koskien omaa kulttuurista identiteettiäni, joten osaa näistä keskustelunaiheista olen käsitellyt omassa tarinassani.

3.3 Tutkimusmenetelmät

Tarkoitukseni oli tutkia Digital storytelling -menetelmän käytettävyyttä ja ohjattavuutta. Halusin saada tietoa siitä, miten menetelmä toimii käytännössä ja miten menetelmän ohjaus tulisi järjestää. Halusin ymmärtää menetelmää kokonaisvaltaisesti, jolloin laadullinen tutkimusmenetelmä on toimiva selvityksen toteuttamisessa (Vilkka, ym. 2003, 63). Laadullisessa tutkimusmenetelmässä aineistonkeräämisen keinoina käytetään esimerkiksi lomake- tai teemahaastattelua, ja analyysi toteutetaan teemoittelulla tai tyypittelyllä (Vilkka, ym. 2003, 57).

Tutkimusmenetelmikseni valitsin osallistuvan havainnoinnin ja kyselylomakkeen. Pohdin pitkään, valitsisinko toiseksi tutkimusmenetelmäkseni haastattelun vai kyselylomakkeen, mutta tutustuessani testiryhmääni ja huomattessani heidät äärimmäisen kohteliaiksi ja kiitollisiksi päädyin kyselylomakkeeseen, sillä en halunnut omalla läsnäolollani vaikuttaa vastauksiin. Kyselylomakkeen jaoin ryhmälle viidennellä tapaamiskerralla, jolloin suurimmalla osalla oli oma digitarina valmis ja kaikilla oli kokemusta menetelmän käyttämisestä. Valitsemistani tutkimusmenetelmistä kerron lisää seuraavissa alaluvuissa.

Kuviossa 3 havainnollistan tutkimuskysymysten ja tutkimusmenetelmien välisen yhteyden.



KUVIO 3 Tutkimuskysymykset ja tutkimusmenetelmät

3.3.1 Osallistuva havainnointi

Osallistuva havainnointi on tutkimusmenetelmä, jota kulttuurintutkija soveltaa hankkiessaan tutkimusaineistonsa empiirisesti kentällä. Kentällä tutkija on läsnä erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa, kohtaa erilaisia ihmisiä, puhuu heidän kanssaan ja havainnoi heidän toimiaan. Osallistuva havain-

noija kuitenkin eroaa muista tilanteessa toimivista ihmisistä siten, että hänen läsnäolonsa tilanteessa johtuu tieteellisestä tutkimuspäämäärästä. Kenttätutkijan tavoitteena on inhimillisen käyttäytymisen, toiminnan ja käsitysten samankaltaisuuksien ja erilaisuuksien löytäminen ja kuvailu. (Vasenkari n.d., 5-6.)

Osallistuminen edellyttää aktiivista läsnäoloa sekä fyysisesti että psyykkisesti läheistävää toimintaa suhteessa tutkittavan yhteisön ihmisiin. Tutkimuksen kohteen havainnointi puolestaan ei ole mahdollista muuten kuin jonkin etäisyyden päästä. Eli samanaikaisesti pitäisi olla siis lähellä ja etäällä, läsnä ja vähän kauempana. Kuitenkin tutkija on subjekti, joka aktiivisesti osallistuu aineistonsa tuottamiseen, eikä edes kuvittele kertovansa koko totuutta vaan havainnoi ja yrittää ymmärtää niitä todellisuuksia, joita ihmiset luovat ja joissa he elävät. Havaintojensa perusteella kulttuurintutkija tekee näitä todellisuuksia koskevia tulkintoja. (Vasenkari n.d., 8-9.)

Kun kulttuurintutkija tulee johonkin sosiaaliseen tilanteeseen, hänellä on kaksi motiivia tai tavoitetta: ensiksi, osallistua tilanteeseen ja siihen sisältyviin toimintoihin ja toiseksi havainnoida, mitä kyseisessä tilanteessa tapahtuu ja miten ihmiset toimivat. (Vasenkari n.d., 10.) Osallistuva havainnoija eroaa tavallisesta osallistujasta konkreettisesti siinä, että hän tekee muistiinpanoja tekemistään havainnoista (Vasenkari n.d., 12). Havainnot on taltioitava muistiin, dokumentoitava, minkä tekemisessä tutkija voi hyödyntää erilaisia tekniikoita (Vasenkari n.d., 25). Valitsin omiksi dokumentointitavoikseni valokuvauksen ja kenttämuistiinpanojen kirjoittamisen. Valokuvaukseen kysyin testiryhmältäni luvan (liite 2c).

Kenttämuistiinpanoni kirjoitin jokaisen tapaamiskerran jälkeen, sillä minulla ei ollut aina aikaa kirjoittaa havaintojani ylös samalla, kun ohjasin ryhmälle menetelmän käyttöä. Muistiinpanoihin tallensin seuraavanlaisia asioita:

- keitä oli kyseenomaisella kerralla paikalla
- keiden välillä oli sosiaalista vuorovaikutusta
- millaista tämä vuorovaikutus oli
- miten minä ohjasin menetelmän käyttämistä
- ajankäyttö
- minkälaista työskentely oli
- mitä ongelmia työskentelyssä koettiin
- mitkä olivat yleisiä puheenaiheita ryhmässä

Oman ohjaamisen havainnoiminen oli minulle välillä hankalaa, koska olin tilanteessa niin vahvasti läsnä. Ohjaajana muutin pakostakin tilanteen kulua. Sitouduin myös emotionaalisesti tutkimaani ryhmään ja tilanteeseen, joten tutkimuksen objektiivisuus varmasti kärsi. (Ks. Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2000, 200-201.) Usein toivoinkin, että olisin pyytänyt jotain toista ohjaustoiminnan opiskelijaa tekemään ohjauksen, jota minä olisin sitten havainnoinut etäämmältä. Välillä tuntui myös siltä, että osa ryhmäläisten kommentteista ei saapunut minun korviini asti tai kaiken hulinan keskellä unohdin ne. Kaiken kaikkiaan olen kuitenkin tyytyväinen havain-

noimiseeni sekä kenttämuistiinpanoihini, jotka ovat täynnä nopeasti kesken ohjauksen kirjattuja monimerkityksellisiä sykkyröitä kuvastaessaan sosiaalista vuorovaikutusta.

3.3.2 Kyselylomake

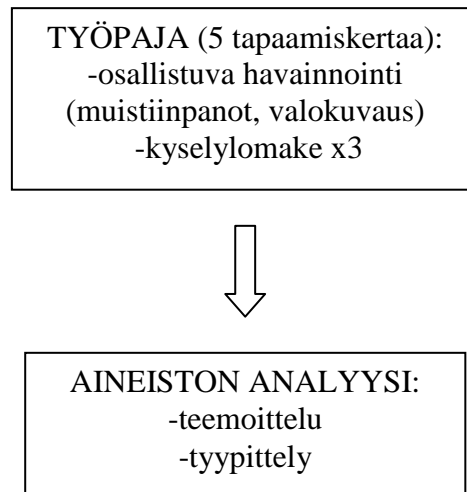
Havaintojeni tueksi valitsin toiseksi tutkimusmenetelmäksi kyselylomakkeen. Tällä tutkimusmenetelmällä pystyin kyselemään monia asioita tarkemmin kuin pelkällä havainnoinnilla olisin saanut selville ja pystyin käsittelemään aineiston nopeasti. On kuitenkin otettava huomioon, ettei ole selvää, miten onnistuneita vastausvaihtoehdot ovat olleet vastaajien näkökulmasta. (Ks. Hirsjärvi, ym. 2000, 182.)

Tein yhteensä kolme kyselylomaketta. Ensimmäisessä kysyin perustiedot ryhmäläisiltäni (liite 2b). Toisessa kyselylomakkeessa oli avoimia ja monivalintakysymyksiä Digital storytelling -menetelmästä ja sen käytöstä (liite 2d). Kolmas kyselylomake oli tarkoitettu kahdelle kantahämäläisen opiston kotoutumiskoulutuksen opettajalle (toiset kaksi opettajaa olivat mukana ryhmässä), joilta halusin lähinnä tietää, olisivatko he kiinnostuneita käyttämään menetelmää myöhemminkin (liite 3).

Jaoin kaikki kyselylomakkeet viidennellä tapaamiskerralla, jolloin suurimmalla osalla oli digitarinat valmiina. Se, että sain kaikki kyselylomakkeet takaisin vastattuina, johtui hyvin pitkälti siitä, että ryhmä vastasi kyselyyn ohjaukseni aikana, jolloin siihen oli annettu aikataulun puitteissa mahdollisuus. En usko, että olisin saanut kaikkia vastauksia takaisin, jos olisin esimerkiksi lähettänyt ryhmäläisille kyselylomakkeet palautuskuoriin. Kyselyyn vastaaminen ohjaukseni aikana mahdollisti myös sen, että ryhmäläiset saattoivat kysyä minulta apua, jos eivät ymmärtäneet jotain osiota tai kysymystä kyselylomakkeessa. Tällaista, tutkijan kohdejoukolle henkilökohtaisesti ja ohjeistaen jakamaa lomaketta, kutsutaan informoiduksi kyselyksi (Uusitalo 1995, Hirsjärven ym. 2000, 183-184 mukaan).

4 TARINAN OPETUS

Tässä luvussa tarkastelen tutkimustuloksia, arvioin ja pohdin tutkimustani, saatuja tuloksia ja valmiita digitarinoita sekä vastaan tutkimuskysymyksiäni. Saaduista vastauksista ja havainnoista olen muodostanut suurempia kohteja eli olen teemoitellut vastaukset ja havainnot vastaamaan paremmin tutkimuskysymyksiäni. Tämän lisäksi olen pyrkinyt yksinkertaistamaan ja yleistämään eli tyypittelemään, aineiston. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006; ks. kuvio 4.)



KUVIO 4 *Tutkimusmenetelmät ja aineiston analyysi*

4.1 Tutkimustulokset

Työpajan aikana havainnoin itseäni ohjaajana, testiryhmää, käytettävää menetelmää sekä vuorovaikutusta. Tallensin havaintoja muistiinpanoihin.

Tapaamiskerroilla suurin osa oli paikalla, korkeintaan yksi puuttui joukosta ja huomasin, että nämä poissaolijat tekivät ahkerasti ”kotitöitä” saadakseen muut kiinni, vaikka en tällaista vaatinutkaan. Kaksi ryhmäläisistä oli oikein etevä tietokoneiden kanssa, joten he auttoivat minua muiden ohjaamisessa oman työskentelynsä lomassa. Tämä vahvisti heidän vuorovaikutustaan muiden kanssa. Muutoin vuorovaikutus jäi oletettua vähäisemmäksi ryhmän välillä: ryhmäläiset keskittyivät omaan työskentelyynsä näyttämällä ainoastaan valokuvia vierustovereilleen tai kysellen joko suomenkielistä tai englanninkielistä oikeinkirjoitusta. Työpajan ilmapiiri oli aina miellyttävä eikä suurempia turhautumisia ollut havaittavissa, vaikka Windows Movie Maker -ohjelma ei aina toiminutkaan toivotulla tavalla.

Tarkoitukseni oli ohjata Windows Movie Maker -ohjelman käyttöä siten, että tekisin omaa tarinaani opettajan koneella samassa tahdissa ryhmän kanssa ja he näkisivät työskentelyni valkokankaalta. Näin tapahtuikin toisella tapaamiskerralla, jolloin aloitimme varsinaisen työskentelyn. Työskentelyn myöhemmissä vaiheissa olin äärimmäisen kiireinen auttaessani muita ongelmissaan, joten en tähän toimeen enää ennättänyt. Tällöin yhteisestä opettamisesta tuli enemmänkin yksilöohjausta. Niin ajankäyttö kuin muukin ohjauskokonaisuus pysyi muilta osin suunnitelman mukaisena koko ajan.

Työskentely oli, kuten jo aikaisemmissa kappaleissa kerroin, intensiivistä. Jokainen ryhmäläinen oppi Windows Movie Maker -ohjelman käytön hyvin nopeasti ja pääsi täten keskittymään omaan työskentelyynsä tarinansa parissa. Eräs ryhmäläisistä joutui olemaan pois useammalta tapaamiskerralta, joten hän oli tehnyt tarinansa lähes kokonaan kotonaan ja kehui oh-

jelman olleen yllättävän helppo käyttää. Se, että työskentelyä jatkettiin vielä kotonakin, osoitti minulle, että tarinaa tehtiin mielellään. Tämä kuitenkin tuotti meille hieman hankaluuksia, sillä ryhmäläisillä oli erilaisia tietokoneita, käyttöjärjestelmiä ja ohjelmia kotonaan, joten ne eivät olleet yhteensopivia opiston koneiden kanssa. Suurin ongelma oli siinä, että opiston tietokoneen Windows Movie Maker -ohjelma ei tunnistanut valokuvia tai kotona rakennettua tarinaa. Onneksi olin tästä ongelmasta tietoinen jo ennen ohjauksien alkamista, joten osasin antaa oikeanlaisia neuvoja tilanteen parantamiseksi. Myös kaksi tietokoneita paremmin tuntevia ryhmäläistä auttoivat ongelman selvittämisessä.

Kuten jo luvussa 3.2 kerroin, yksi yleisimmistä keskustelunaiheista oli Suomi tai suomalaisuus. Ryhmässä muisteltiin omaa ensimmäistä talvea Suomessa (joka osalla oli sillä hetkellä menossa) tai keskusteltiin siitä, kuinka he kokevat suomalaiset. Uskon, että tällainen mielipiteiden jakaminen lujitti heidän omaa kulttuurista identiteettiään.

Sain täytetyn kyselylomakkeen kaikilta kahdeksalta työpajaan osallistuneelta maahanmuuttajalta. Kyselylomakkeen (liite 2d) vastauksista kävi ilmi, että Windows Movie Maker -ohjelman käyttäminen oli helppoa ja hauskaa. Vaikka joitain ongelmia koettiin, oli työskentely muutoin ”ok”. Ohjeistuksesta ryhmä oli sitä mieltä, että luokan edestä annetut ohjeet olivat selviä ja apua tarvitessaan he saivat sitä. Suurin osa kuitenkin kaipasi ohjeistuksesta myös paperiversiota.

Omien kuvien, tekstien, musiikin ja efektien laittaminen omaan tarinaan koettiin tarkoituksenmukaiseksi, vaikkakin ”oikeita” kuvia oli vaikea valita monien joukosta, ja oman puheen äänittämistä ei koettu niin tärkeäksi tarinan kannalta (taulukko 1). Työpajassa kävimmekin keskustelua siitä, kuinka oma ääni kuulostaa oudolta kaiuttimista kuultuna ja suurin osa ryhmäläisistä ei pitänyt äänestään eikä sen tähden halunnut nauhoittaa omaa puhettaan. Uskon myös, että jonkin muun kielen kuin oman äidinkielen puhuminen ja nauhoittaminen lisäsi jännitystä. Kuitenkin vaadin, että jokainen edes kokeilee, kuinka äänittäminen tapahtuu.

TAULUKKO 1 Kysymykseen 4 saadut vastaukset

4. In your story did you feel comfortable and purposeful to ...

	yes	maybe	no
a. put your own photos?	XXXXXXX		X
b. write the titles?	XXXXXXXXX		
c. put the music?	XXXXXXXX	X	
d. record your own speech?	XXX	XXX	X
e. put some effects?	XXXXX		X

Seitsemän oli näyttänyt prosessin aikana valokuviaan ryhmäläisille tai perheelleen: kuusi sai positiivista palautetta valokuvista ja yksi ei saanut palautetta ollenkaan. Viisi oli näyttänyt prosessin aikana tarinaansa ryhmäläisille tai perheelleen ja kaksi oli halunnut odottaa, että tarina on val-

mis ennen kuin näyttää sitä kenellekään. Näistä viidestä kaikki saivat positiivista palautetta tarinastaan, ja noin puolet heistä sai myös parannusehdotuksia tarinaansa, joista osaa he myös käyttivät.

Seitsemän harjoitti itsetutkiskelua prosessin aikana, viisi oppi itsestään jotain uutta (ja kokemus oli heidän mielestään positiivinen), neljän mielestä oma identiteetti vahvistui prosessin aikana ja kaikki kahdeksan olivat ylpeitä valmiista tarinastaan. Eräs ryhmäläisistä osoitti koko työpajan aikana selkeää filosofista pohdiskelua ja analyysiä niin omasta kulttuurisesta identiteetistään, kulttuurinen identiteetti-käsitteestä kuin maahanmuutosta kokonaisuutena. Kaikki kahdeksan käyttäisivät myös Digital Storytelling -menetelmää uudelleen, joista seitsemän käyttäisi siihen Windows Movie Maker -ohjelmaa.

Jaoin kyselylomakkeen myös kahdelle kantahämäläisen opiston kotoutumiskoulutuksen opettajalle, jotka olivat seuranneet työpajan toimintaa etäämmältä (liite 3). Sain kummaltakin opettajalta kyselylomakkeen takaisin täytettynä ja heidän mielestään Windows Movie Maker -ohjelman käyttäminen on helppoa ja hauskaa, haastavaa sekä hankalaa opetustilanteessa. Kumpikin saattaisi käyttää sekä Digital storytelling -menetelmää että Windows Movie Maker -ohjelmaa työssään, varsinkin oppilaiden itseilmaisun välineenä, mutta vähemmän henkilökohtaisella aiheella. Windows Movie Maker -ohjelman ohjaamisen he suorittaisivat luokkahuoneen edestä sekä antamalla enemmän henkilökohtaista ohjausta ja antamalla enemmän aikaa selostuksen harjoitteluun.

4.2 Digitarinoiden ensi-ilta

Viimeisellä eli kuudennella tapaamiskerralla pidimme ”digitarinoiden ensi-illan”. Tällöin testiryhmäläiset näyttivät valmiit tuotoksensa toisilleen, kotoutumiskoulutuksen opettajille sekä vieraille, joita he olivat tuoneet mukanaan.

Katsoimme ensin tarinan nimeltä ”All about me”, jonka tekijänä oli inkeriläinen paluumuuttaja. Tarinassa on henkilökohtaisten valokuvien lisäksi tekstiä ja selostus englanniksi. Digitarina kuljettaa katselijaa inkeriläisten lähihistoriassa niin Suomessa kuin Venäjällä henkilökohtaisten kokemusten ja muistojen myötä. Tämä on ainoa digitarina, jossa on käytetty valokuvien lisäksi muutakin kuvamateriaalia (lehtileike).

”Terry’s story” -digitarina alkaa skotlantilaisella musiikilla sekä henkilökohtaisilla ja Internetistä otetuilla valokuvilla Glasgowsta ja Ylämailta. Tarina johdattelee katsojaansa vertailemaan Skotlannin ja Suomen välisiä eroja ja samankaltaisuuksia. Lopussa tekijä kertoo suomeksi omista kokemuksistaan Suomesta ja suomalaisista. Tämä suomenkielinen selostus sai raikuvat aplodit sekä kehuivat kommentit ensi-iltayleisöltä.

”Moja Historia” -digitarinassa puolalainen nainen kertoo kotimaastaan henkilökohtaisin sekä Internetistä otetuin kuvin englanninkielisellä tekstityksellä. Taustalla soi tunteita herättävä musiikki, jonka takia yleisö kehui

tarinaa vahvaksi tulkinnaltaan sekä toiveikkaaksi. Tekijä teki tarinansa suurimmaksi osaksi kotonaan ja kertoi Windows Movie Maker -ohjelman olevan todella helppokäyttöinen. Tämä on myös ainoa digitarina, jossa on käytetty animaatiota.

”The Eternal Immigrant” -digitarinan tekijä pohti omaa kulttuurista identiteettiään filosofisella ja poliittisella tasolla jo tarinan suunnitteluvaiheessa. Tekijää harmitti digitarinan lyhyt kesto, mutta omasta mielestään sai sanottua kaiken mitä halusi. Tarina koostuikin henkilökohtaisista valokuvista sekä englanninkielisestä kerronnasta. Tekijä olisi nauhoittanut puheensa suomen kielellä, mutta koska digitarina esitetään COMPASS-hankkeen konferenssissa Saksassa, päädyttiin käytännön syistä englanninkieliseen selostukseen.

(Huom. Edellä kuvatut digitarinat löytyvät Lahdensivun kirjastosta opinnäytetyöni dvd-liitteestä.)

Ensi-illassa näytettiin vielä kolme digitarinaa, joita minulla ei ole lupa laittaa opinnäytetyöni liitteiksi. Kaikissa kolmessa tarinassa on käytetty sekä henkilökohtaisia että Internetistä otettuja valokuvia. Yhdessä tarinassa on englanninkielinen selostus ja kahdessa muussa on käytetty oman kotimaan musiikkia taustalla.

Kaikki seitsemän valmista digitarinaa ovat rakenteeltaan hyvin samanlaisia: ne kulkevat aikajärjestyksessä kertoen joko tekijän kotimaasta, muu-
tosta Suomeen tai kokemuksista Suomessa. Jokaisessa tarinassa on joko henkilökohtaisia tai Internetistä otettuja valokuvia: valokuvien lisäksi yhdessä tarinassa on lehtileike ja toisessa tarinassa animaatio. Kolmessa digitarinassa käytettiin omaa ääntä, kolmessa käytettiin musiikkia ja yhdessä tarinassa käytettiin sekä musiikkia että omaa ääntä. Vaikka työpajan aikana puhuimmekin tekijänoikeuksista, ei kenenkään tarinan lopussa ollut mainintaa musiikista tai kuvälähteistä. Lopputeksteissä ei myöskään ollut mainintaa tarinan valmistumisvuodesta. Kukaan ei käyttänyt efektejä kuvissa tai teksteissä: ainoana poikkeuksena fontin värienvaihdos, jotta teksti erottuisi taustalla olevasta kuvasta.

Digitarinoita katsoessa kävi ilmi, että Digital storytelling -menetelmä on maahanmuuttajille voimauttava kerronnan muoto, jonka avulla he saavat oman äänensä kuuluville. Eräs opiston opettajista antoi ymmärtää menetelmässä olevan myös hyväksyntää lisääviä elementtejä kommentillaan: ”More stories from you and Finns will be more tolerant for foreigners.”¹

Digitarinoiden ensi-illassa saamani palaute oli kaikin puolin positiivista. Ryhmä kiitteli siitä, että minulla oli ollut aikaa tulla opettamaan heille tällainen menetelmä ja ohjaamaan heitä joka viikko. Opiston opettajat olivat mielissään siitä, että työpajani ja ryhmäläisten valmiit digitarinat sopivat täydellisesti heidän COMPASS-hankkeeseensa, ja he mielellään tulevat näyttämään digitarinoita konferenssissaan Saksassa. Valmiita digitarinoita

¹ suom. ”Enemmän tarinoita teiltä ja suomalaiset tulevat olemaan suvaitsevaisempia ulkomaalaisia kohtaan.”

he kuvailivat tunteita herättäviksi ja sellaisiksi, että niistä näkyi kotoutuminen ja iloisuus. Opettajien mielestä kuvat ja musiikki olivat jo riittäviä eikä oma puhe ole välttämätön tuomaan tarinaa esille. Heidän mielestään digitarinoissa näkyi myös ohjauksellisuus eli maahanmuuttajien saama ohjeistus ja kannustus.

4.3 Tulosten arviointi

Tutkimustulokset osoittavat Digital storytelling -menetelmän olevan vahva itseilmaisun väline, luovan työskentelyn sekä voimauttavan kerronnan muoto, ja että Windows Movie Maker -ohjelman käyttäminen on helppoa ja nopeaa. Digital storytelling -menetelmä on myös vuorovaikutuksen väline niin tekovaiheessa kuin tarinan ollessa valmis jaettavaksi: kuvia ja omaa tarinaa esitellään muille koko prosessin aikana. Valmiit digitarinat ovat kerronnallisia ja viihdyttäviä antaen tietoa tekijästään, hänen perheestään ja kokemuksistaan.

Tutkimustulos, joka yllätti minut, oli se, että oman puheen nauhoittamista ei koettu niin tärkeäksi. Toisaalta ymmärrän työpajassa käydyn keskustelun valossa, että omaa ääntä ei ole miellyttävää kuunnella ja jonkun muun kielen kuin oman äidinkielen puhuminen voi lisätä jännitystä. Mutta silti ihmettelen, kuinka tarina, jota ei ole kerrottu omalla äänellä, voisi olla tulkinnaltaan vahva. Tietenkin tarinat, joissa ei ole käytetty omaa ääntä, ovat myös toimivia ja tuovat sanoman hyvin esille, mutta itse koen äänenkäytön tuovan tarinaan henkilökohtaisen otteen ja täten tekevän siitä merkityksellisen.

Jälkeenpäin kyselylomaketta tarkastellessani mieleeni on noussut monia vastausvaihtoehtoja, joita olisin voinut esittää ryhmälle toisin, selkokielisemmin. Toisaalta kyselyä tehdessäni pelkäsin kysymysten ja vastauksien johdattelevan vastaajia liikaa. Yhtenä suurimmista huolenaiheistani oli se, miten vakavasti ryhmäläiset ovat suhtautuneet kyselyn vastaamiseen. Kerroin aiemmin, että en valinnut haastattelua juuri siitä syystä, että saisin mahdollisimman totuudenmukaista tietoa ryhmältä. Kuitenkin aineistoa tutkiessani huomasin, että osa vastauksista oli ristiriidassa havaintojeni kanssa, joten voin vain olettaa, että kohteliaisuus ja kiitollisuus ovat olleet vastaajilla suuremmissa arvossa kuin rehellisyys.

Koin myös oman ohjaukseni havainnoimisen hankalaksi ja välillä toivoinkin, että olisin pyytänyt toista ohjaustoiminnan opiskelijaa tekemään ohjauksen minun sitä havainnoidessa. Tällaiseen ongelmaan on kuitenkin apuna lista tai kysymysluettelo, joka helpottaa havainnoijaa havainnoimaan sitä mitä pitääkin.

4.4 Millainen on toimiva Digital storytelling -ohjauskokonaisuus?

Digital storytelling -menetelmä on loistava työväline ohjaustoiminnassa ja sitä voi hyödyntää niin pedagogisessa kuin terapeutisessa ohjaustoimin-

nassa. Menetelmää on miellyttävä ohjata, kun toiminta on asiakaslähtöistä, käytännönläheistä ja tavoitteellista.

Pedagogisessa ohjaustoiminnassa tavoite on asiakkaan itsensä ja hänen persoonallisten taipumustensa kehittäminen vapaa-aikana joko oppimistai harrastetavoitteisesti (HAMK Opinto-opas 2006, 38). Ohjauksen painopiste on tarinan tekemisessä ja tarinan valmiiksi saamisessa. Tarinoita voidaan tehdä yksin, pareittain tai ryhmässä. Menetelmä tarjoaa asiakkaalle sosiaalista vuorovaikutusta, käytännöllisten taitojen hankkimista, taiteellisten ja muiden luovien itseilmaisun taipumusten kehittämistä, irtautumista arkirutiineista ja stressistä sekä virkistäytymistä vapaa-aikana (HAMK Opinto-opas 2006, 38). Asiakas saa uppoutua visuaaliseen ja elokuvakerronnalliseen maailmaan luovasti itseään ilmaisten.

Terapeuttisessa ohjaustoiminnassa painopiste on itse prosessissa, joka asiakkaan kanssa käydään läpi tavoitteena edistää hänen omaa luovuuttaan, itsenäisyyttään ja hyvinvointiaan. Prosessi on luontevaan sosiaaliseen kanssakäymiseen rohkaisevaa ja omanarvontunteen kohentumiseen tähtävää toimintaa. (HAMK Opinto-opas 2006, 38-39.) Omaa valokuvallista historiaa läpikäydessä sekä kuvia ja musiikkia etsittäessä voi tulla ilmi muistoja, jotka auttavat asiakasta eteenpäin. Tällöin ei ole välttämätöntä saada tarinaa valmiiksi. Toisaalta valmis tarina voi auttaa asiakasta kokemaan voimaantumisen tunnetta.

Seuraavissa alaluvuissa kerron Windows Movie Maker -ohjelman käytettävyydestä ja Digital Storytelling -menetelmän ohjattavuudesta tarkemmin.

4.4.1 Miten Windows Movie Maker -ohjelma toimii käytännössä?

Digitalinaa voi tehdä erilaisilla ohjelmilla, joista yksinkertaisin on PowerPoint. Eri käyttöjärjestelmillä on kuitenkin elokuvatyökaluja, joita voi käyttää tähän tarkoitukseen, ja myös Internetistä voi ladata ilmaisia ohjelmia. Ohjaajan on hyvä tutustua käyttämänsä ohjelman eri toimintoihin ennen varsinaista ohjaamista.

Opinnäytetyössäni käyttämä Windows Movie Maker -ohjelma on helppokäyttöinen. Sen toiminnot ovat nopeasti opittavissa ja kuten tutkimukseni ilmeni, sen käyttäminen on hauskaa. Ohjaajan oppaassa (liite 4) kerron vaiheittain digitarinan tekemisestä, joten en käy sitä tässä läpi. Osa oppaan sivuista voidaan tulostaa osallistujille ohjeistukseksi.

Työpajan aikana ryhmäläiset tekivät tarinoitansa myös kotonaan, jolloin he käyttivät eri ohjelmia kuin mikä työpajassa oli käytettävissä. Eri ohjelmat eivät välttämättä ole yhteensopivia keskenään ja tällöin tiedostot saattavat ”hukkua” (Windows Movie Maker -ohjelmassa hukkuneen tiedoston kohdalla on punainen rasti). Jos käytössä on USB-muistitikku, suosittelen, että kaikki käytettävät kuvat, musiikki, oma puhe ynnä muut tiedostot sekä keskeneräinen tarina säilytetään muistitikulla. Silloin tiedostot saadaan palautettua takaisin omalle paikalleen tarinaan hyvin vaivattomasti. Tietoko-

neluokassa saman tietokoneen ja koneella saman aseman käyttäminen vähentävät myös tiedostojen hukkumista.

Jos ohjaaja on tietoinen tällaisista – ja vastaavista – ongelmista ja osaa antaa siihen hyvät ohjeet ohjauksen aikana, menetelmän käyttäminen helpottuu ja kokemus menetelmästä on positiivinen.

4.4.2 Miten ohjaus tulisi järjestää?

Riippuen ohjausryhmän koosta, ohjausryhmän tietoteknisistä taidoista, ohjauksen tavoitteista sekä siitä, sisältyykö tarinan suunnittelu ohjaukseen vai onko se ”kotitehtävä”, aikaa digitarinan tekemiseen voi mennä kahdesta tunnista kahteenkymmeneen tuntiin.

Kuten luvussa 2.3.1 kerroin, näen menetelmän kolmivaiheisena:

- i. suunnittelu
 - tarinan runko
 - kuvien (valokuvat, liikkuvat kuvat, piirustukset, maalaukset, kollaasit, lehtileikkeet, ym.) etsiminen ja uusien luominen
 - mitä muuta tarinaan halutaan (esim. musiikki), jotta se tuo viestin selvemmin esille
 - huomioitavaa: tekijänoikeudet (kuvat, videopätkät, musiikki, teksti)
- ii. toteutus
 - kuvat
 - oma puhe
 - kaikki muu (teksti, liikkuva kuva, efektit, musiikki)
 - viimeistely
- iii. tarinan jakaminen

Tarinan suunnitteluun sekä materiaalien etsimiseen ja uusien luomiseen kannattaa käyttää paljon aikaa. Se, että tarinalla on alusta asti selkeä runko, ehkäisee sen, että toteutusvaiheessa tarinasta puuttuu esimerkiksi jokin oleellinen kuva, jolloin työskentely keskeytyy tämän kuvan etsimiseen tai mahdollisesti uuden kuvan luomiseen.

Ryhmän kanssa on myös hyvä ottaa puheeksi tekijänoikeudet. Esimerkiksi omassa työpajassani sovimme, että Internetistä sai ottaa tarinaansa kuvia, joissa on maisema tai julkinen rakennus kuten kirkko, mutta kenenkään henkilökohtaiselta sivustolta (esimerkiksi blogista) ei tällaisiakaan kuvia saa ottaa. Digitarinan lopputeksteissä on hyvä mainita tarinan valmistumisen vuosiluku sekä lainaamansa aineiston tiedot (kirjoittaja, artisti, valokuvaaja).

Toteutusvaihe kannattaa jakaa minimissään kahteen erilliseen tapaamiskertaan: ensimmäisellä kerralla tarinaan liitetään kuvat sekä teksti ja toisella kerralla liitetään kaikki muu materiaali sekä viimeistellään tarina. Jos ohjaus toteutetaan vain kahtena päivänä esimerkiksi viikonlopputoteutuksena, kannattaa pohtia, jakaako kokonaisuuden suunnitteluun ja toteutuk-

seen vai antaako suunnittelun ”kotitehtäväksi” ja jakaa toteutuksen kuvien ja tekstin liittämiseen ja muun materiaalin liittämiseen.

Omaa puhetta nauhoitettaessa kannattaa antaa työrauha ja poistaa kaikki mahdolliset häiriöäänet taustalta. Useampia oman puheen nauhoittaminen voi jännittää, joten osallistujia voi kehottaa tulemaan mikrofonin kanssa tutuksi puhelemalla siihen aluksi mitä tahansa. Jos tämä ei tunnu sopivalta menettelytavalta asiakkaan kanssa, voi ohjaaja käsitellä aihetta keskustelun ja erilaisia harjoituksia tehden. Tärkeää on pyrkiä madaltamaan sitä kynnystä, joka asiakkaalla saattaa olla oman puheen nauhoittamisen ja kuuntelemisen suhteen. Varsinkin terapeuttistavoitteisessa ohjauksessa oman puheen nauhoittaminen olisi suotavaa.

Ohjaajan on hyvä olla tietoinen siitä, että olipa ohjaus kestoltaan kuinka monta tuntia tahansa, työskentely on intensiivistä ja ohjaajaa tarvitaan usein antamaan neuvoja joko tarinankerronnassa, seuraavan työvaiheen ohjeistamisessa tai tietokoneisiin liittyvissä ongelmissa. Tämän seikan takia suosittelen, että ohjausryhmässä olisi maksimissaan kymmenen henkilöä ja tällaisellakin kokoonpanolla he osaisivat itse suoriutua perus ATK-tehtävistä kuten tiedoston uudelleen nimeämisestä ja kansion luomisesta.

Digitarinan valmistuminen on tekijälleen hieno hetki. Ohjaajan olisi hyvä huomioida tämä ja järjestää ohjauskokonaisuuden päätteeksi jonkinlainen tilaisuus valmiiden digitarinoiden esittämiseen.

5 MITÄ TAPAHTUU ONNELLISEN LOPUN JÄLKEEN?

Tässä luvussa pohdin menetelmän hyödynnettävyyttä sekä opinnäytetyöprosessia ja prosessin myötä syntynyttä ohjaajan opasta.

5.1 Menetelmän hyödynnettävyys

Kuten jo luvussa 4.4 kerroin, Digital storytelling -menetelmää voi käyttää niin pedagogisessa kuin terapeuttisessa ohjaustoiminnassa. Menetelmä toimii yksilöohjauksen välineenä yhtä hyvin kuin ryhmätyönä tai omana harrasteena.

Jos ohjaaja tekee yksilöohjausta asiakkaan kanssa, voi tarinan tekijänä olla lapsi, kehitysvammainen tai henkilö, jolla on mielenterveysongelmia. Tällöin ohjaaja työskentelee tietokoneen kanssa ja asiakas kertoo tarinaa valitun kuvien avulla.

Nuorille ja maahanmuuttajille menetelmä tarjoaa välineen reflektointiin, itseilmaisuuksiin ja mielipiteiden jakamiseen sekä luovaan ja voimauttavaan työskentelyyn. Tarinan avulla tekijä voi antaa tietoa itsestään, perheestään, tietämyksestään, ideoistaan, kokemuksistaan tai tapahtumista.

Tarinat voivat olla kerronnallisia tai ohjaavia: ohjaaja voi käyttää menetelmää muistelutyön välineenä ohjatessaan esimerkiksi dementoituneita

henkilöitä; ohjaaja voi myös suuritöisen projektin jälkeen koota ryhmän aikaansaannokset digitarinaksi ja jakaa osallistujille tällainen muisto dvd-levyllä; kädentaitojen harrastaja voi tuoda skräppäykseensä lisää kerronnallisuutta tai jakaa osaamistaan muille. Tarinoiden avulla voidaan opettaa, ohjata, inspiroida, motivoida, vaikuttaa ja viihdyttää.

5.2 Pohdintaa opinnäytetyöprosessista

Opinnäytetyöprosessin alkuvaiheessa minulle oli selvää, että halusin tehdä toiminnallisen opinnäytetyön, johon kuuluisi jonkinlainen työpaja, jota itse ohjaisin. Päätettyäni, mitä menetelmää haluan tutkia, prosessi muuttui mielenkiintoiseksi. Toisin kuin lyhyillä opintojaksoilla, prosessin aikana sai tutustua yhteen menetelmään pintaa syvemältä: mieltä millainen menetelmän kuuluu olla, jotta se on ohjauksellinen ja kuinka menetelmää voi soveltaa, jotta se olisi käytännönläheisempi eri asiakasryhmille. Uskon vahvasti, että tämä pohtiminen kasvatti omaa ammatillista osaamistani.

Keskustelin ohjaavien opettajieni kanssa opinnäytetyöni päälinjauksesta: oli vaikea valita, tutkinko menetelmää itseään vai tutkinko menetelmän avulla identiteetin vahvistamista. Kumpikin aihe oli äärimmäisen kiinnostava, mutta päädyin menetelmän tutkimiseen, koska Digital storytelling -menetelmä on niin uusi, ja toivon, että joku kiinnostuisi menetelmästä sen verran, että tekisi esimerkiksi omana opinnäytetyönään tutkimuksen menetelmän hyödynnettävyydestä.

Päädyin pitämään työpajan maahanmuuttajille, koska opintojeni aikana olin kaksi kertaa ulkomailla työharjoittelussa ja minua kiinnostavat kansainvälisyysasiat. Ennen ryhmään tutustumista olin hieman huolestunut heidän kielitaidostaan, mutta tutustuessani heihin ja sopiessamme opetuskielen olevan englanti, kaikki huoleni hävisivät. Ohjaustilanteessa ei ilmennyt minkäänlaisia kommunikaatio-ongelmia.

Havainnointia oli hankala toteuttaa yksin, varsinkin kun ohjasin samalla työpajaa. Koska minulla ei ollut toista opiskelijaa tekemässä ohjausta minun sitä havainnoidessa, tein itselleni havainnointilistan, jonka avulla huomioni pysyi oikeissa asioissa. Tämän lisäksi en ole täysin tyytyväinen tekemääni kyselylomakkeeseen: vaikka sain sen tiedon, jonka halusinkin, pelkään, että osa vastausvaihtoehdoista oli liian johdattelevia. Kuten olen jo aiemmin maininnut muutamaankin kertaan, minulla on tunne kyselylomakkeen suhteen, että ryhmäläiset arvostivat kohteliaisuutta ja kiitollisuutta enemmän kuin rehellisyyttä.

Ohjaajan opasta oli kiintoisaa kirjoittaa. Oli hyvin mielenkiintoista yrittää asettaa itsensä asiantuntijan rooliin kirjoittaessani tekstiä, vaikka minusta tuntuu, että otan menetelmän kanssa vieläkin ensiaskeleita ja haluan oppia ymmärtämään menetelmää paremmin saadakseni siitä kaiken hyödyn irti. Näen oppaan vieläkin vain ohjeena tai tukimateriaalina, sillä mielestäni ohjaajalla on oltava ensikäden kokemus menetelmästä sitä ohjatessaan ja tällöin myös omat mielipiteet ohjelman toimivuudesta ja menetelmän hyödynnettävyydestä.

Digital storytelling -menetelmä kiinnostaa minua vieläkin siinä määrin, että toivon saavani pitää työpajoja ja kursseja myös jatkossa. Oma kiinnostukseni valokuviiin ja valokuvaukseen ruokkii tätä kiinnostusta. Toivon, että ammatillinen identiteettini pystyisi kehittymään näiden menetelmien ympärille.

LÄHTEET

Adobe Systems Incorporated, 2008. Digital photography and video guide – Digital storytelling. http://www.adobe.com/education/instruction/adsc/pdf/digital_storytelling.pdf Luettu 22.8.2010.

Austin, D. R. 2004. Therapeutic Recreation – Processes and Techniques. 5. painos. Sagamore Publishing.

Center for Digital Storytelling, 2010. CDS: Case Studies. <http://www.storycenter.org/casestudies.html> Luettu 29.9.2010

Educause Learning Initiative, 2007. 7 things you should know about Digital Storytelling. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7021.pdf> Luettu 22.8.2010

HAMK, 2006. Opinto-opas. Hämeenlinna: Offset Kolmio Oy.

Hemmi, H., Kaheinen, J., Lampi, J., Shilongo, P. & Heinonen, S. (kirjoittajat) 2008. Digitarinaopas. Mediataidot-kurssi: Helsingin kaupungin Opetusviraston Mediakeskus ja Metropolia Ammattikorkeakoulu. http://tietohallinto.metropolia.fi/download/attachments/8561316/digitarinaopas_2009.pdf?version=4 Luettu 22.8.2010

Hentinen, H. 2009. Valokuva terapeutin työvälineenä. Teoksessa Halkola, U., Mannermaa, L., Koffert, T. & Koulu, L. (toim.) Valokuvan terapeutin voima. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy, 35-46.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2000. Tutki ja kirjoita. 6. painos. Helsinki: Tammi.

Metsänen, R. 2000. Monikulttuurinen ohjaus. Teoksessa Onnismaa, J., Pasanen, H. & Spangar, T. (toim.) Ohjaus ammattina ja tieteenalana 2. Ohjauksen toimintakentät. Jyväskylä: PS-kustannus, 180-195.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3.html Luettu 22.8.2010

Teehan, K. 2006. Digital Storytelling In and Out of the Classroom.

Vilkkä, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Vasenkari, M., n.d. Osallistuvan havainnoinnin menetelmä kulttuurin kenttätutkimuksessa. Teoksessa Vasenkari, M. (toim.) Kulttuurin kenttätutkimuksen alkeet: osallistuva havainnointi. 5-30.

OHJAUSSUUNNITELMA



OHJAUSTOIMINNAN KOULUTUSOHJELMA / OHJAUSSUUNNITELMA

Opiskelija:	Marika Heinäaho	
Paikka:	Opiston ATK-luokka	n. 5 krt
Aihe:	Digital storytelling -menetelmällä oman digitarinan tekeminen	2,5h/krt

1. Suunnittelun lähtökohdat

- Kohderyhmän ominaispiirteet ja niiden huomiointi

Kohderyhmänäni on 6 maahanmuuttajaa, joilla jokaisella on erilainen tausta niin maahanmuuttaja-termin sisällä (turvapaikan hakija, työn tai rakkauden perässä Suomeen muuttanut jne) kuin kulttuurillisestikin (inkeriläinen, eurooppalaisia, irakilainen, afrikkalainen ja thaimaalainen).

Ohjauskielenä on englanti. Windows Movie Maker -ohjelman käyttökieli on yhteydessä tietokoneen käyttökieleeseen. Opiston tietokoneiden käyttökieli on suomi, joten maahanmuuttajat pääsevät opettelemaan myös suomenkieltä.

Ohjauksissani pyrin huomioimaan kulttuurierot sosiaalisten rajojen sekä täsmällisyyden (aikataulut) puitteissa. Uskon, että ohjauksien edetessä huomaan myös muita kulttuurieroja, jotka minun ohjaajana on hyvä tiedostaa ja ottaa huomioon.

Lisätietoa saan opiston henkilökunnalta sekä Rädyn kirjasta Maahanmuuttaja asiakkaana (Tammi, 2002).

- Oppimiskäsitys suunnittelun taustalla

Humanistis-kognitiivinen: ihminen on rationaalinen yksilö, joka pitää ottaa kokonaisvaltaisesti huomioon. Humanistinen ihmiskäsitys ymmärtää ihmisen vapaana, itseohjautuvana ja tavoitteellisesti toimivana ihmisenä, joka luottaa itse omiin kehittymismahdollisuuksiinsa. Yksilön vapaus sisältää myös aina vastuun. Ihminen vaikuttaa omaan toimintaansa. Ihminen on aktiivinen ja tavoitteellinen tiedonkäsittelijä, joka muuttaa tarkkaavai-

suutensa suuntaa mielenkiintonsa mukaan ja näin ohjaa omaa ajatteluaan. Kehittyäkseen ihminen tarvitsee osakseen myönteistä huomiota ja rakkautta.

2. Tavoitteet

- Toiminnan kokonaistavoite ryhmän kannalta

Jokainen saa valmiiksi teemallisen digitarinan ja halutessaan esittää sen muulle ryhmälle.

- Toiminnan osatavoitteet ryhmän kannalta

- oman digitarinan teeman hahmottaminen
- digitarinan teemaan sopivien kuvien etsiminen
- kuvien skannaaminen ja mahdollinen käsittely
- Windows Movie Maker -ohjelman käyttäminen (kuvien, tekstien ja äänen lisääminen)
- oman valmiin digitarinan jakaminen esim. näyttämällä se muille ryhmäläisille

- Ohjaajan omat tavoitteet

- ohjata maahanmuuttajia selkokielellisesti
- ohjata Windows Movie Maker -ohjelman käyttöä selkeästi maahanmuuttajille
- tarkastella Windows Movie Maker -ohjelman ohjattavuutta
- motivoida osallistujia voimauttavaan toimintaan (keskustelua jokaisen omasta digitarinasta sekä kulttuurieroista)
- havainnoida sosiaalista ja vuorovaikutuksellista käyttäytymistä kulttuurierot huomioon ottaen
- ajankäytön hallinta

3. Materiaalit ja työvälineet

- valokuvat paperiversiona tai USB-muistitikulla
- jokaiselle oma USB-muistitikku työskentelyä varten
- skanneri
- tietokoneita jokaiselle osallistujalle
- kuulokkeita ja mikrofoneja
- kaiuttimet

4. Ohjaustilan järjestely

Ohjaukset suoritetaan opiston ATK-luokassa, joten kaikki tarvittava välineistö (skanneri ja tietokoneet) on paikalla.

5. Motivointi

- Etukäteismotivointi

Tutustumiskerralla esittelen opinnäytetyöni aiheen ja näytän omat digitarinani, jotta osallistujat näkevät mitä tulemme tekemään. Kannustan heitä etsimään ja ottamaan itsestään kuvia teemaamme liittyen.

- Muu motivointi

Työskentelyn edetessä kehun ja kannustan osallistujia antaen heille myönteistä huomiota ja positiivista palautetta. *HUOM. kulttuurierot!*

- Loppumotivointi

Kun kaikki ovat saaneet tehtyä digitarinansa, ajattelin ehdottaa osallistujille ”digitarinoiden ensi-iltaa”, jonne he voivat tuoda mukanaan ystäviä, sukulaisia ym juhlistamaan tarinoiden ensiesittelyä. Tilaisuudessa kiitän kaikkia yhteistyöstä ja kehun valmiita tarinoita.

6. Ohjauksen kulku ja ajankäytön suunnitelma

Ohjauksissa on hyvä ottaa huomioon, että suomalaiset ovat hyvin tietoisia ajankäytön täsmällisyydestä, mutta useimmissa kulttuureissa esim. myöhässä tuleminen on normaalia. Tämän vuoksi pyrin aloittamaan ohjaukseni joustavasti.

Ohjauksien kesto on taukoineen 2,5h/kerta. Alussa annan ohjeet kuinka työskentelemme kullakin kerralla (15-30 min) ja sen jälkeen jokainen saa tehdä tarinaansa omaan tahtiin. Tämän noin kahden tunnin aikana annan jokaiselle yksilöohjausta heidän sitä tarvitessaan.

Ohjaukset tulevat olemaan sisällöltään seuraavanlaisia:

ti 2.2.2010:

Tutustumiskerta, jolloin esittelen opinnäytetyöni aiheen ja näytän omat digitarinani. Keskustelemme teemasta.

ti 9.2.2010:

paperivalokuvien skannaus

ti 16.2.2010:

Windows Movie Maker -työskentelyä (kuvat, tekstit)

ti 23.2.2010:

Windows Movie Maker -työskentelyä (oma puhe, musiikki, tehosteet ym)

ti 2.3.2010:

Windows Movie Maker -työskentelyä sekä kysely
viimeinen kerta, jonka ajankohdasta sovitaan yhdessä erikseen:
”digitarinoiden ensi-ilta”, jonne osallistujat saavat kutsua vieraita

7. Tavoitteiden saavuttamisen arviointi

Ryhmän kokonaistavoitetta (valmis digitarina) on helppo ohjata ajankäytön hallinnalla, joten sen saavuttaminen ei tuota ongelmia ellei yllättäviä sairastumisia tapahdu.

Osatavoitteiden saavuttamista (lähinnä Windows Movie Maker -ohjelman käyttämistä ja oman valmiin digitarinan jakamista) arvioin sekä havainnoinnilla että kyselylomakkeella.

Toivon myös, että saamme palautetta mahdollisilta ”ensi-ilta”-vierailtamme.

Omien tavoitteideni saavuttamista arvioin havainnoimalla sekä itseäni että maahanmuuttajia. Tämän lisäksi toivon saavani rakentavaa palautetta myös opiston työntekijöiltä.

DIGITAL STORYTELLING-INSTRUCTIONS (OHJEISTUS)

DIGITAL STORYTELLING ”Hear me, see me!”

- Please bring 25-30 photos that are connected to your story**.
- Pictures can be old or new; profile pictures, pictures creating atmosphere/ambiance, pictures of landscape, abstract pictures, drawings, paintings,...
- Please bring pictures you have permission to use (pay attention to copyright).
- Please bring pictures as paper version or as digital version (in USB-memory stick).

**The theme of the story is cultural identity. For example think about:

- what are your home country’s culture and traditions like (lifestyle, values, norms)
- what were you like in your home country (identity)
- why did you come to Finland
- what is “Finnish” (culture and traditions; lifestyle, values, norms)
- what are Finns like (identity)
- how Finns treat you
- what would you be like as a Finn (identity)

Also think about to who you want to show your story.

On **TUESDAY 9.2 at 12.30** we’re scanning the paper version pictures.

On **TUESDAY 16.2 at 12.30** we’re starting to do digital storytelling.

BACKGROUND INFORMATION (PERUSTIEDOT)

Background information

Gender:

Age:

Home country:

How long have you lived in Finland?

Why did you come to Finland?

- to study
- to work
- I'm married to a Finn
- I'm a returner
- I'm a refugee or asylum seeker
- for other reason:

Have you lived in another country than your home country and Finland, and for how long?

PERMISSION TO PHOTOGRAPH (VALOKUVAUSLUPA)

Opisto / Digital storytelling



Name: _____

- pictures can be taken when I'm doing my digital story and the pictures can be put in Marika Heinäaho's Thesis*.
- pictures can be taken when I show my digital story and the pictures can be put in Marika Heinäaho's Thesis*.
 - my digital story can be attached to Marika Heinäaho's Thesis*.

** One (1) copy of the Thesis is archived in the library of HAMK University of Applied Sciences and can be seen by staff and students of HAMK University of Applied Sciences and anybody who wishes to read the Thesis. Marika Heinäaho has one (1) copy to herself.*

- Marika Heinäaho can show my digital story when teaching the Digital storytelling - method.

QUESTIONNAIRE (KYSELYLOMAKE)

Questionnaire

1. How would you describe your work with Windows Movie Maker - program?

- it was easy and fun
 - I had some problems with the program itself, but otherwise it was ok
 - it was challenging in a good way
 - it was challenging in a bad way
 - it was too difficult
 - I didn't like it at all
 - other:
-

2. How would you describe the instructions you were given to work with WMM -program?

- step-by-step instructions from in front of the classroom were clear
 - step-by-step instructions from in front of the classroom weren't clear
 - I asked for help and I got it
 - I asked for help and I didn't get it
 - I needed more instructions than I got
 - other:
-

3. What kind of instructions would you hope to get more to work with WMM -program?

- step-by-step instructions from in front of the classroom
 - step-by-step instructions on paper
 - more discussions for example about theme
 - more sharing in the group
 - more personal guidance
 - other:
-

4. In your story did you feel comfortable and purposeful to ...

yes maybe no

- a. put your own photos?
- b. write the titles?
- c. put the music?
- d. record your own speech?
- e. put some effects?

5. Do you feel you had enough help with the theme (cultural identity) for / of your story?

yes, because

no, because

6. Do you feel you did all you could with your story for it to be a good one?

yes

no, because

7. Do you feel that going through your autobiographical photos helped you with your story?

yes, because

no, because

8. Did you show your **photos** to anyone (in the classroom, at home,..) during the process?

yes, to

no, because

9. If you answered YES to the question nr 8, was the feedback positive and accepting?

yes

no

the feedback was both positive and negative

I didn't get any feedback

10. Do you feel that it's important to use your own voice to tell your own story?

yes, because

no, because

11. Did you show your **story** to anyone (in the classroom, at home,..) during the process?

yes, to

no, because

12. If you answered YES to the question nr 11, was the feedback positive and accepting?

yes

no

the feedback was both positive and negative

I didn't get any feedback

13. If you answered YES to the question nr 11, did they give you ideas to improve your story?

yes, and I used the ideas

yes, but I didn't use the ideas

yes, some ideas I used and some I didn't use

no

they didn't give me any ideas

14. During the process did you do any self-examination?

yes

no

15. During the process did you learn something new about yourself?

yes

no

16. If you answered YES to the question nr 15, was the experience positive?

yes

no

17. During the process do you feel like you strengthened your own identity?

yes

no

18. Do you feel that the theme (cultural identity) is topical with your own life?

yes

no

19. Are you proud of your story?

yes

no, because

20. Would you use Digital Storytelling -method again?

yes

no

21. Would you use Windows Movie Maker -program (or similar program) again?

yes

no

QUESTIONNAIRE FOR TEACHERS (KYSELYLOMAKE KOTOOUTUMISKOU-
LUTUKSEN OPETTAJILLE)

Questionnaire for teachers

1. How would you describe your overall experience with Windows Movie Maker -program?

- it seems to be easy and fun to use
 - it seems to be challenging to use
 - it seems to have some problems with the program itself, and I'm not sure how it's going to work in a classroom situation
 - it seems to be difficult to use
 - other:
-

2. Would you use Digital Storytelling -method in your work?

- yes, because
-
- maybe, because
-
- no, because
-

3. Would you use Windows Movie Maker -program (or similar program) in your work?

- yes, because
-
- maybe, because
-
- no, because
-

4. If you answered YES or MAYBE to the questions nr 2 and 3, then with whom and in what situations would you use it? (Continue on the other side if needed.)

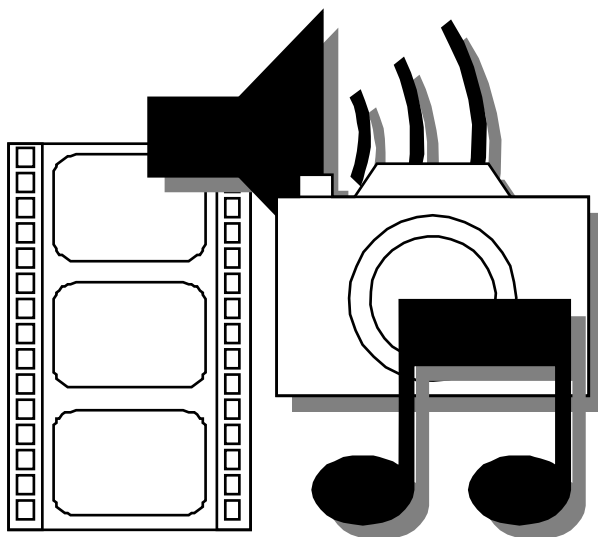
5. What kind of instructions would you give when working with Windows Movie Maker -program?

- step-by-step instructions from in front of the classroom
 - step-by-step instructions on paper
 - more discussions for example about theme
 - more sharing in the group
 - more personal guidance
 - other:
-

OHJAAJAN OPAS

DIGITAL STORYTELLING

ohjaajan opas



Marika Heinäaho
2010



SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	15
2. OHJAUSSUUNNITELMA.....	15
2.1 Kohderyhmä.....	16
2.2 Tavoitteet.....	16
2.3 Materiaalit ja työvälineet	17
2.4 Motivointi	17
2.5 Ohjauksen kulku ja ajankäytön suunnitelma	18
3. TARINAN SUUNNITTELU	19
4. TARINAN TOTEUTUS	20
5. TARINAN JAKAMINEN	35
6. KIRJOJA JA NETTISIVUSTOJA AIHEESEEN LIITTYEN.....	36

1. Johdanto

Digital storytelling-menetelmälle ei ole vakiintunut suomenkielistä nimeä, mutta se tarkoittaa digitaalista tarinankerrontaa. Toisin sanoen suullinen tarinankerrontaperinne liitetään uuteen digitaaliseen tekniikkaan, jossa hyödynnetään oman äänen lisäksi musiikkia, kuvia ja kirjoitettua tekstiä. Valmis tuotos on parin minuutin pituinen lyhytelokuva, josta tässä oppaassa käytän nimitystä digitarina.

Tässä oppaassa on käytetty Windows XP-käyttöjärjestelmän Windows Movie Maker-ohjelmaa. Näitä elokuvatyökaluohjelmia on monenlaisia, joten ohjaajan on hyvä ottaa selvälle mitä ohjelmaa hän asiakkaiden kanssa tulee käyttämään ja kuinka se toimii. Näitä ohjelmia ovat mm. Apple iMovie, Windows Movie Maker ja Microsoft Photo Story 3 for Windows. Myös PowerPoint-ohjelmaa voi käyttää. Internetistä voi ladata tällaisia (ilmaisia) ohjelmia, mutta useimmilla käyttöjärjestelmillä on tietokoneessa valmiina oma ohjelma tätä varten.

Luvut 4 ja 5 (sivut 8-23) voidaan tulostaa ohjeistukseksi osallistujille.

Tässä oppaassa olen käyttänyt lähteenä Helsingin kaupungin Opetusviraston Mediakeskuksen ja Metropolia Ammattikorkeakoulun Mediataidot-kurssille vuonna 2008 tekemää Digitarinaopasta. Tämä menetelmän ainoa suomenkielinen opas on löydettävissä Internetistä (linkki luvussa 6). (Hemmi, Kaheinen, Lampi, Shilongo & Heinonen, 2008.)

Tässä oppaassa en kerro kuinka kuvatiedosto nimetään uudelleen, kuinka kansio luodaan, kuinka kuvia skannataan tai kuinka kuvia voi käsitellä. Näihin löytyy apua esimerkiksi Internetistä ja Hemmin ym. Digitarinaoppaasta.

2. Ohjaussuunnitelma

Hyvä ohjaussuunnitelma sisältää seuraavat seikat:

8. Suunnittelun lähtökohdat
 - Kohderyhmän ominaispiirteet ja niiden huomiointi
9. Tavoitteet
 - Toiminnan kokonaistavoite ryhmän kannalta
 - Toiminnan osatavoitteet ryhmän kannalta
 - Ohjaajan omat tavoitteet
10. Materiaalit ja työvälineet
11. Ohjaustilan järjestely
12. Motivointi
 - Etukäteismotivointi
 - Muu motivointi
 - Loppumotivointi
13. Ohjauksen kulku ja ajankäytön suunnitelma
- 14.** Toiminnan evaluointi

5.3 2.1 Kohderyhmä

Ohjauksen voi tehdä ryhmälle tai yhdelle asiakkaalle yksilöohjauksena. Digitarinan voi tehdä yksin, parin kanssa tai ryhmätyönä.

Jos ohjaaja tekee yksilöohjausta asiakkaan kanssa, voi tarinan tekijänä olla lapsi, kehitysvammainen tai henkilö, jolla on mielenterveysongelmia. Nuorille ja maahanmuuttajille menetelmä tarjoaa välineen reflektointiin, itseilmaisuuksiin ja mielipiteiden jakamiseen. Ohjaaja voi käyttää menetelmää muistelutyön välineenä ohjatessaan esimerkiksi dementoituneita henkilöitä tai hän voi suuritöisen projektin jälkeen koota ryhmän aikaansaannokset digitarinaksi ja jakaa osallistujille tällainen muisto dvd-levyllä. Kaiken kaikkiaan Digital storytelling-menetelmää voi käyttää monien eri asiakasryhmien kanssa moneen eri tarkoitukseen!

5.4 2.2 Tavoitteet

Digitarinan tekeminen voi olla tavoite itsessään tai se voi olla työväline, jolla saavuttaa suurempi tavoite.

Pedagogisessa ohjaustoiminnassa tavoite on asiakkaan itsensä ja hänen persoonallisten taipumustensa kehittäminen vapaa-aikana joko oppimis- tai harrastetavoitteisesti. Ohjauksen painopiste on tarinan tekemisessä ja tarinan valmiiksi saamisessa. Tarinoita voidaan tehdä yksin, pareittain tai ryhmässä. Menetelmä tarjoaa asiakkaalle sosiaalista vuorovaikutusta, käytännöllisten taitojen hankkimista, taiteellisten ja muiden luovien itseilmaisun taipumusten kehittämistä, irtautumista arki-rutiineista ja stressistä sekä virkistäytymistä vapaa-aikana. Asiakas saa uppoutua visuaaliseen ja elokuvakerronnalliseen maailmaan luovasti itseään ilmaisten.

Terapeuttisessa ohjaustoiminnassa painopiste on itse prosessissa, joka asiakkaan kanssa käydään läpi tavoitteena edistää hänen omaa luovuuttaan, itsenäisyyttään ja hyvinvointiaan. Prosessi on luontevaan sosiaaliseen kanssakäymiseen rohkaisevaa ja omanarvontunteen kohentamiseen tähtäävää toimintaa. Oma valokuvallista historiaa läpikäydessä sekä kuvia ja musiikkia etsittäessä voi tulla ilmi muistoja, jotka auttavat asiakasta eteenpäin. Tällöin ei ole välttämätöntä saada tarinaa valmiiksi. Toisaalta valmis tarina voi auttaa asiakasta kokemaan voimaantumisen tunnetta.

5.5 2.3 Materiaalit ja työvälineet

Riippuen siitä minkälaisen tarinan tekijä haluaa saada aikaiseksi, voivat työvälineinä tietokoneen lisäksi olla digikamera, videokamera, skanneri, kuulokkeet ja mikrofoni sekä USB-muistitikku. Halutessaan kuvia voi muokata kuvankäsittelyohjelmalla ja valmiin digitarinan voi poltto-ohjelman avulla tallentaa cd- tai dvd-levylle.

Muistilista:

- valokuvat paperiversiona tai USB-muistitikulla
- liikkuvat kuvat, piirustukset, maalaukset, kollaasit, lehtileikkeet, ääni-tehosteet, musiikki, ym.
- jokaiselle (parille, ryhmälle) oma USB-muistitikku työskentelyä varten
- skanneri
- tietokone jokaiselle osallistujalle (tai parille, ryhmälle)
- kuulokkeita ja mikrofoneja
- kaiuttimet

5.6 2.4 Motivointi

Ryhmän aiheeseen motivointia voi edistää antamalla heille ohjeistuksen ennen varsinaista työskentelyä, jotta he tietävät mitä tulee tapahtumaan ja mahdollisesti pystyvät jo suunnittelemaan digitarinansa. Alla on esimerkki tällaisesta ohjeistuksesta:

DIGITAL STORYTELLING ”Hear me, see me!”

- Tuo mukanasasi 25-30 valokuvaa, jotka liittyvät tarinaasi*.
- Kuvat voivat olla vanhoja tai uusia; henkilökuvia, tunnelmaa luovia kuvia, maisemia, abstrakteja kuvia, piirroksia, maalauksia,...
- Tuo vain sellaisia kuvia, joiden käyttöön sinulla on lupa (huomioi tekijänoikeus).
- Tuo kuvat mukanasasi paperitulosteina tai digitaalisessa muodossa (USB-muistitikulla).

*Tarinan teemana on kulttuurinen identiteetti. Mieti esimerkiksi

- millaisia ovat kotimaasi kulttuuri ja perinteet (elämäntapa, arvot, normit)
- minkälainen sinä olit kotimaassasi (identiteetti)
- miksi tulit Suomeen
- mitä on suomalaisuus (kulttuuri ja perinteet; elämäntapa, arvot, normit)
- minkälaisia suomalaiset ovat (identiteetti)
- kuinka suomalaiset kohtelevat sinua
- minkälainen sinä olisit suomalaisena (identiteetti)

Mieti myös kenelle haluat tarinasi näyttää.

Motivointia voi lisätä myös yhteisellä keskustelulla teemasta sekä ideoinnilla (erilaisia improvisaatio- ym. harjoituksia).

5.7 2.5 Ohjauksen kulku ja ajankäytön suunnitelma

Riippuen ohjausryhmän koosta, ohjausryhmän tietoteknisistä taidoista, ohjauksen tavoitteista sekä siitä, sisältyykö tarinan suunnittelu ohjaukseen vai onko se ”kotitehtävä”, aikaa digitarinan tekemiseen voi mennä kahdesta tunnista kahteenkymmeneen tuntiin. On ensiarvoisen tärkeää, että ohjaaja tuntee sekä menetelmän että ohjattavan ryhmän, jotta hän pystyy suunnittelemaan toimivan ajankäytön ohjaukselleen.

Näen Digital storytelling-menetelmän kolmivaiheisena:

- iv. tarinan suunnittelu
 - tarinan runko
 - kuvien (valokuvat, liikkuvat kuvat, piirustukset, maalaukset, kollaasit, lehtileikkeet, ym.) etsiminen ja uusien luominen
 - mitä muuta tarinaan halutaan (esim. musiikki), jotta se tuo viestin selvemmin esille
 - huomioitavaa: tekijänoikeudet (kuvat, videopätkät, musiikki, teksti)
- v. tarinan toteutus
 - kuvat
 - oma puhe
 - kaikki muu (teksti, liikkuva kuva, efektit, musiikki, ym.)
 - viimeistely
- vi. tarinan jakaminen

Tarinan suunnitteluun sekä materiaalien etsimiseen ja uusien luomiseen kannattaa käyttää paljon aikaa. Se, että tarinalla on alusta asti selkeä runko, ehkäisee sen, että toteutusvaiheessa tarinasta puuttuu esimerkiksi joku oleellinen kuva, jolloin työskentely keskeytyy tämän kuvan etsimiseen tai mahdollisesti uuden kuvan luomiseen.

Toteutusvaihe kannattaa minimissään jakaa kahteen erilliseen kertaan: kuvien ja tekstien lisäämiseen ja muun materiaalin lisäämiseen. Työskentely menetelmän kanssa on hyvin intensiivistä, ja ohjaajaa tarvitaan usein antamaan neuvoja joko tarinankerronnassa, seuraavan työvaiheen ohjeistamisessa tai tietokoneisiin liittyvissä ongelmissa.

Useampia oman puheen nauhoittaminen voi jännittää, joten osallistujia voi kehottaa tulemaan mikrofonin kanssa tutuksi puhelemalla siihen aluksi mitä tahansa. Jos tämä ei tunnu sopivalta menettelytavalta asiakkaan kanssa, voi ohjaaja käsitellä aihetta keskustellen ja erilaisia harjoituksia tehden. Tärkeää on pyrkiä madaltamaan sitä kynnystä, joka asiakkaalla saattaa olla oman puheen nauhoittamisen ja kuuntele-

misen suhteen. Varsinkin terapeutistavoitteisessa ohjauksessa oman puheen nauhoittaminen olisi suotavaa.

Tarinan valmiiksi saaminen on hieno hetki, joten sen kunniaksi on mukava järjestää vaikkapa ensi-ilta!

3. Tarinan suunnittelu

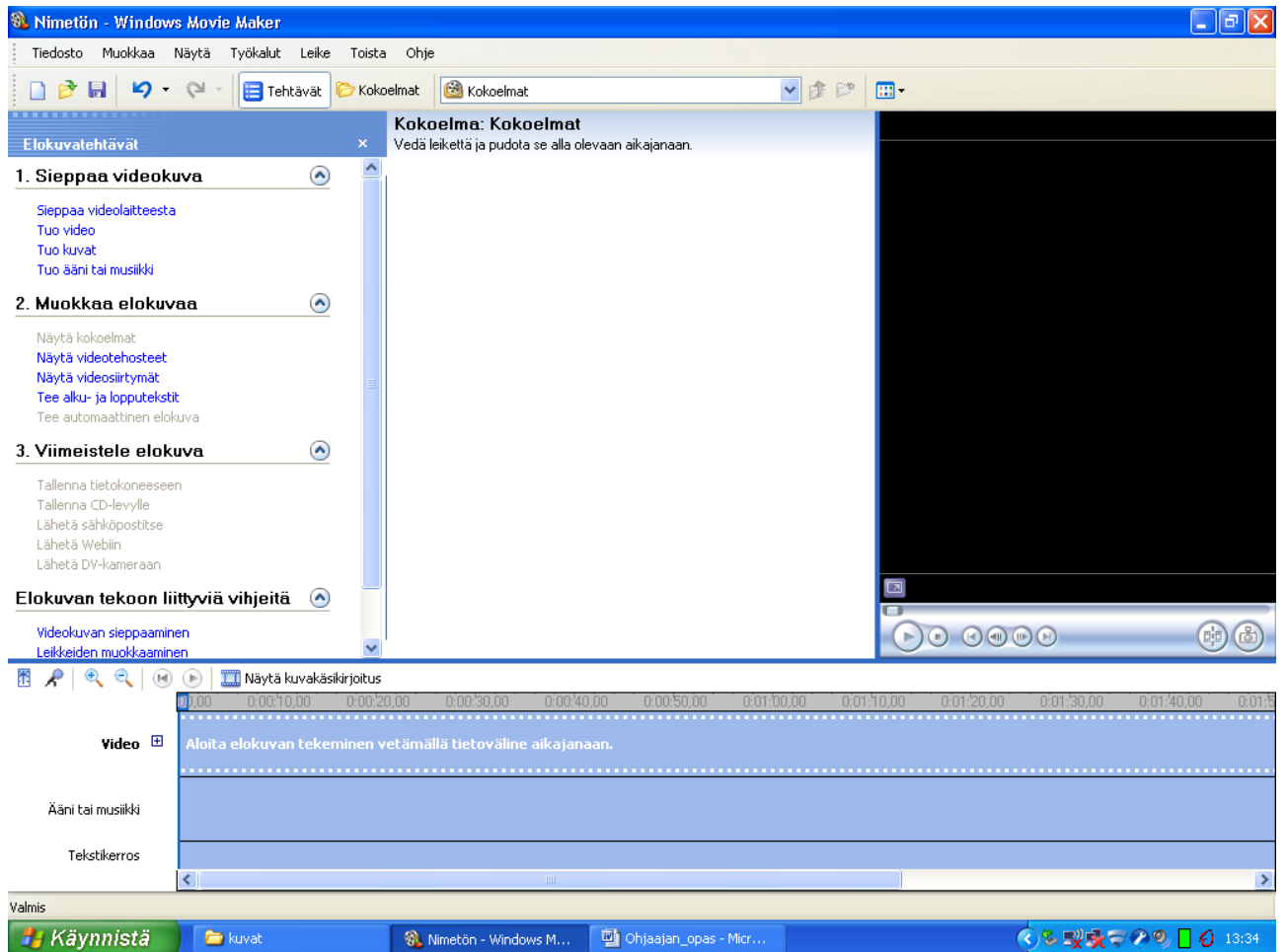
Ryhmän kanssa on hyvä ottaa puheeksi tekijänoikeudet. Laki ei pysy Internetin vaihtuvien käytänteiden perässä ja on lähes mahdotonta rankaista tekijänoikeuslakia rikkovia. Nyrkkisääntönä on kuitenkin, että Internetistä otettuja kuvia ja musiikkia saa käyttää omaan tarkoitukseensa, mutta sitä ei saa jakaa eteenpäin – varsinkaan omanaan. Sopikaa ryhmän kanssa yhteiset säännöt kuvien ja musiikin käytön suhteen. Esimerkiksi Googlen kuvahaulla voi etsiä kuvia maisemista tai julkisista rakennuksista, mutta jos nämä ovat jonkun henkilökohtaisella sivustolla (esimerkiksi blogissa), kuvia ei saisi käyttää. Tarinan lopputeksteihin voi kirjoittaa kenen kuvia tai musiikkia on käyttänyt.

Muu osa tarinan suunnittelusta riippuukin ohjauksen tavoitteista ja tarinan temasta. Temasta voidaan käydä yhteistä keskustelua ja ideoinnin avuksi voidaan ottaa erilaisia improvisaatio- ym. harjoituksia.

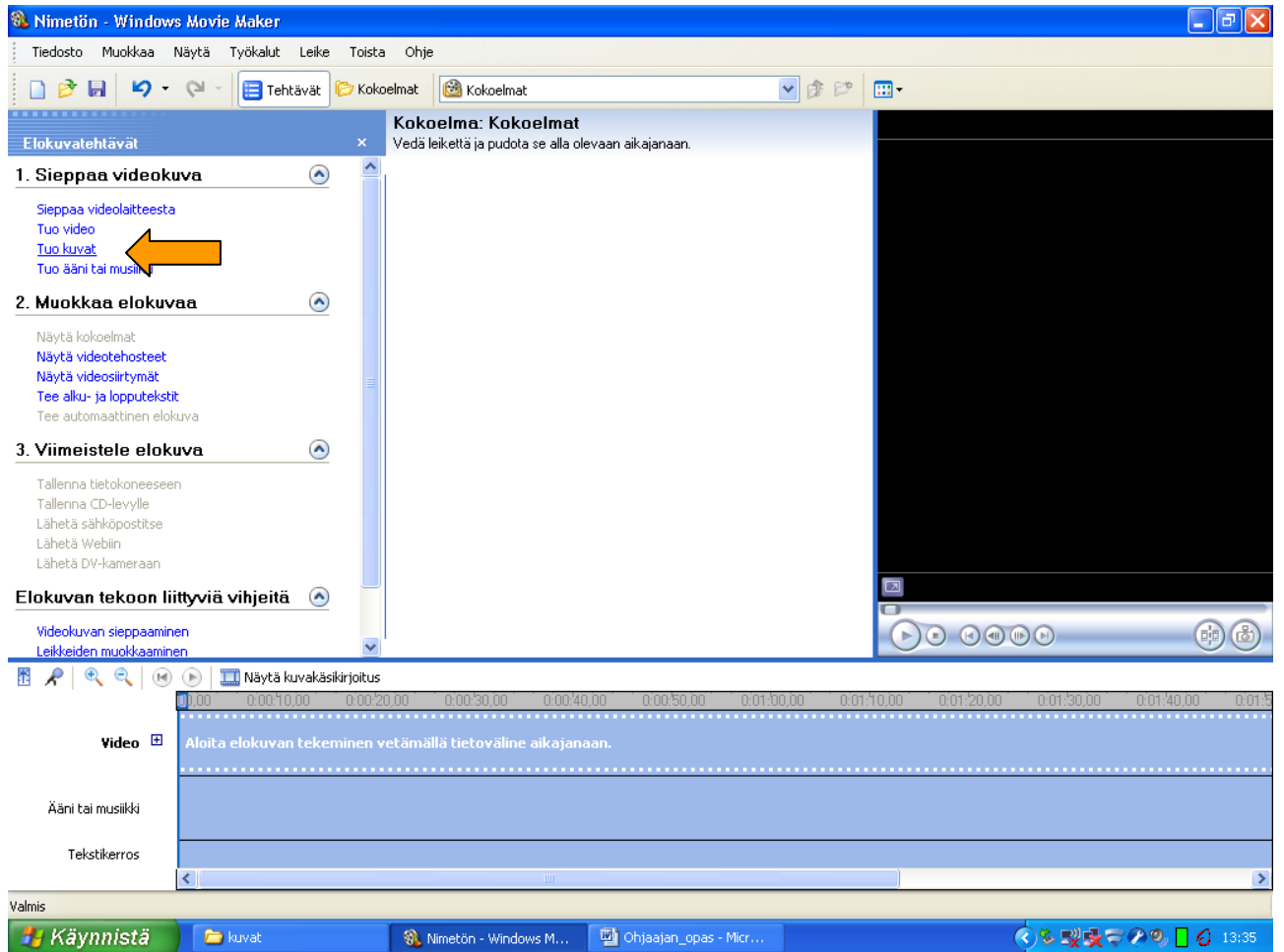
Kuvia voidaan mahdollisuuksien mukaan ottaa lisää. Myös piirustuksia, maalauksia, lehtileikkeitä ym. voidaan skannata tarinaan mukaan.

Kannattaa pitää mielessä, että yli kolme minuuttia kestävä digitarina voi puuduttaa katsojansa, joten tarinaa on hyvä tiivistää. Tämän lisäksi tekijää kannattaa rajoittaa efektien käytössä, sillä jos niitä on tarinassa erilaisia ja paljon, on lopputulos levoton ja vaikeasti seurattavissa.

4. Tarinan toteutus



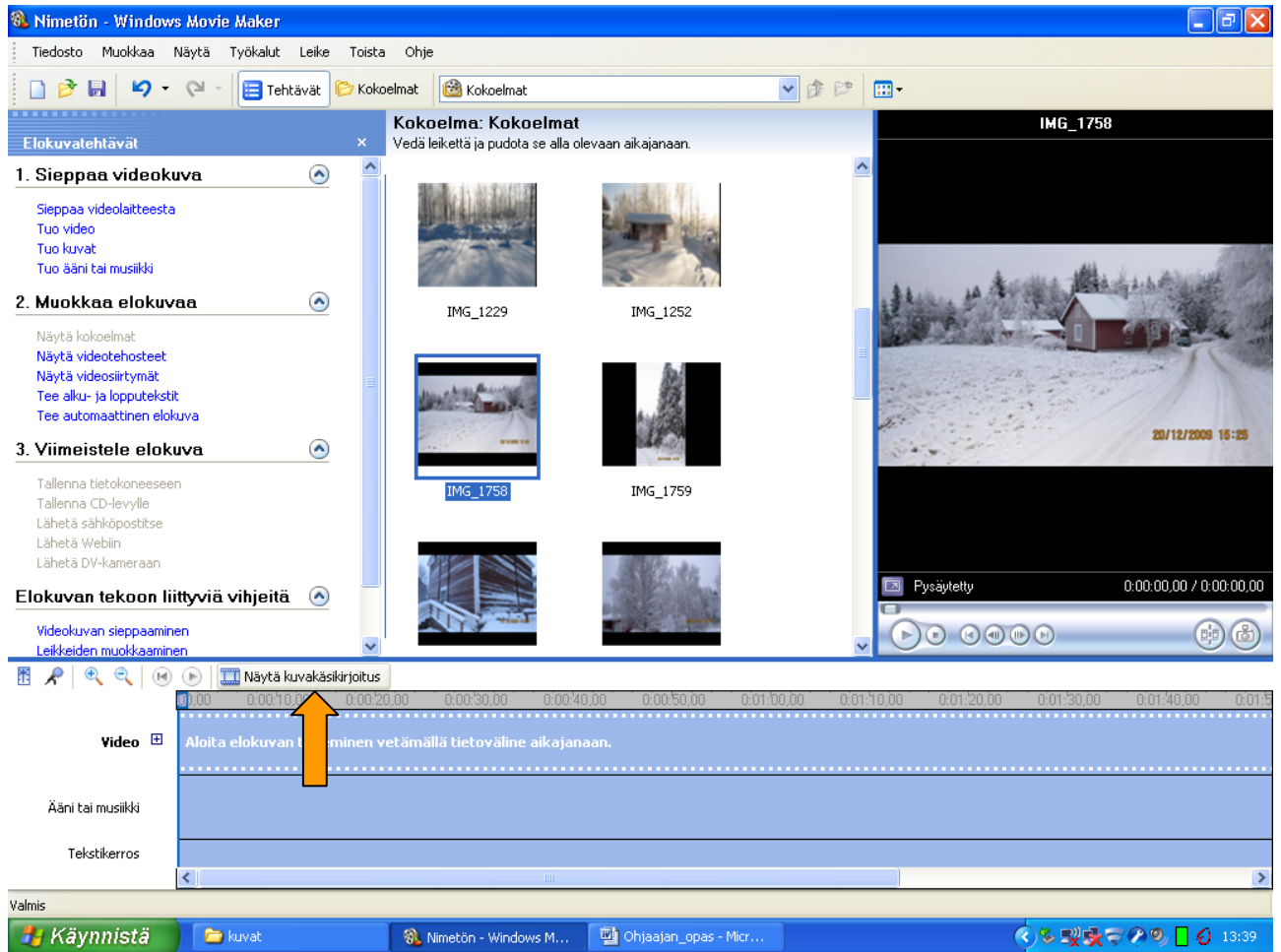
Tältä näyttää Windows XP-käyttöjärjestelmän Windows Movie Maker-ohjelma. Tutustu rauhassa kaikkiin mahdollisuuksiin mitä tällä ohjelmalla voit tehdä. Tärkeimmät valikot ovat näytön vasemmalla puolella Elokuvatehtävät-nimikkeen alla.



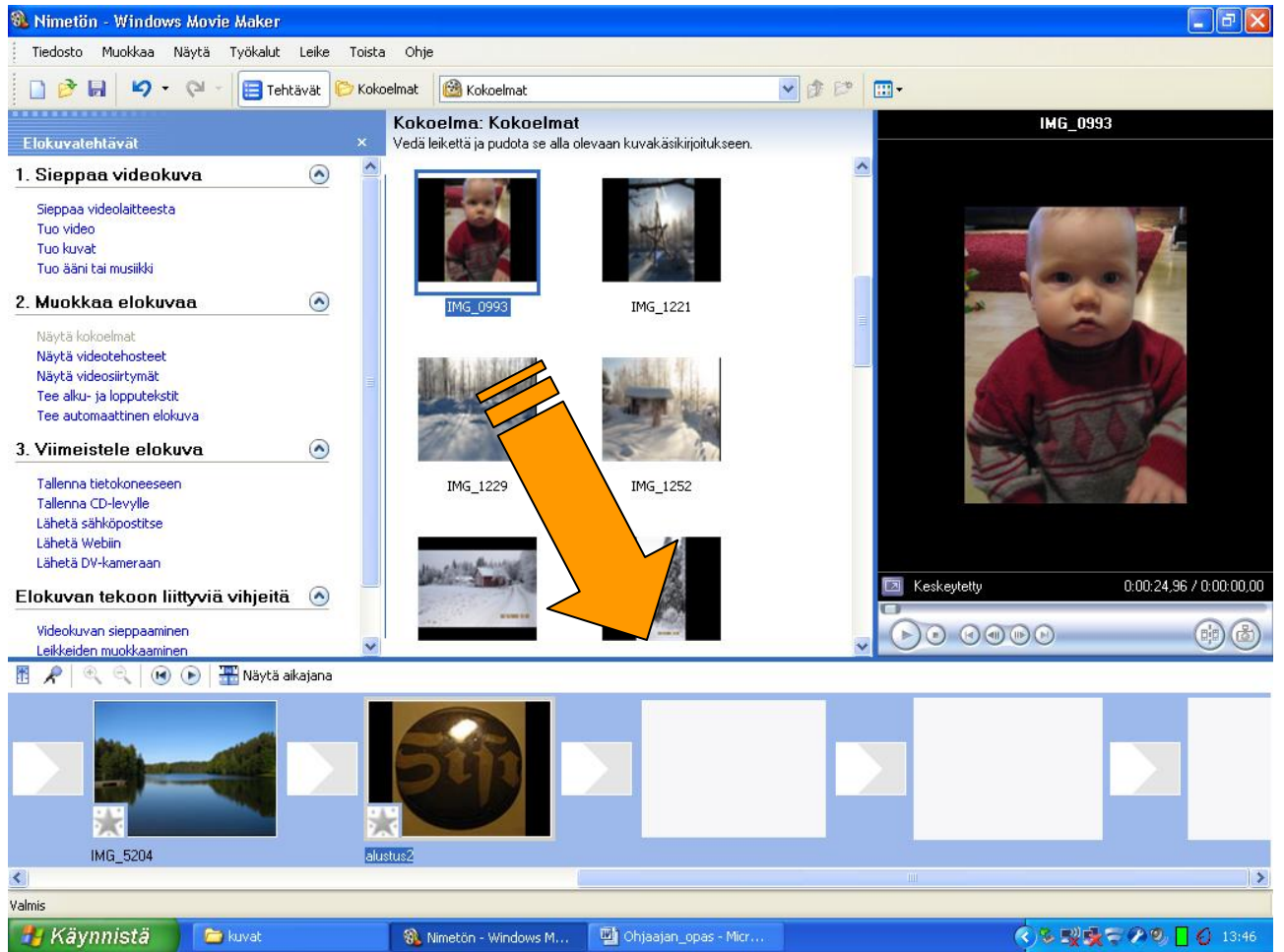
Aloita tarinan tekeminen tuomalla kuvat ohjelmaan. Etsi haluamasi kuvat joko tietokoneelta tai muistitikulta.

HUOM. Jos käytät kahta tietokonetta ja muistitikkuja:

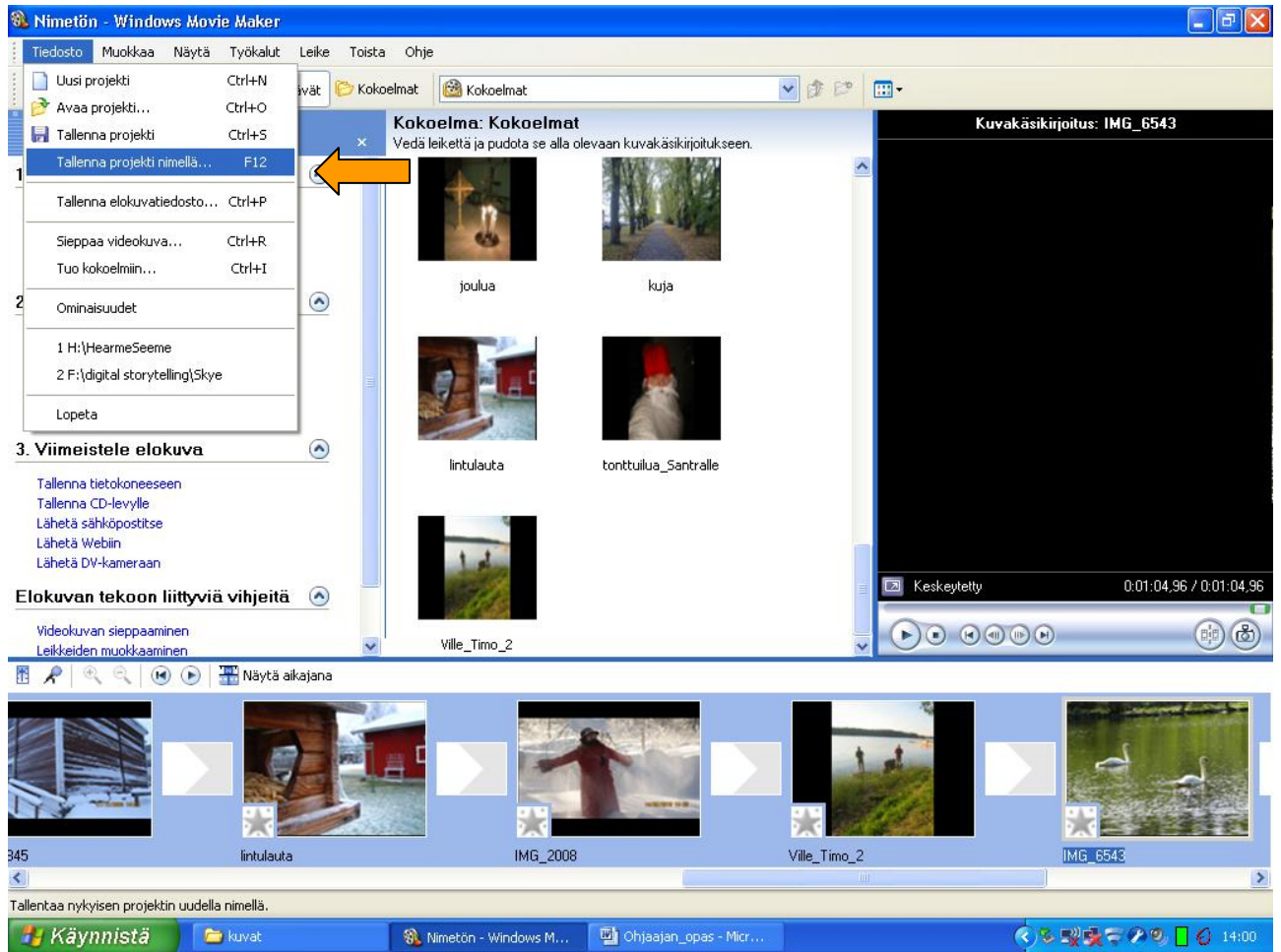
Jos ryhmäläisillä on erilaisia tietokoneita, käyttöjärjestelmiä ja ohjelmia kotonaan kuin ohjauksessa ovat, ne eivät ole välttämättä yhteensopivia keskenään. Voi olla, että Windows Movie Maker-ohjelma ei tunnista valokuvia tai kotona rakennettua tarinaa. Tämän voi ehkäistä sillä, että tarinaa tehdään vain yhdellä tietokoneella. Toinen vaihtoehto on, että kaikki käytettävät kuvat, musiikki, oma puhe ynnä muut tiedostot sekä keskeneräinen tarina säilytetään muistitikulla. Silloin tiedostot saadaan palautettua takaisin omalle paikalleen tarinaan hyvin vaivattomasti. Ohjaustilassa saman tietokoneen ja koneella saman aseman käyttäminen vähentävät myös tiedostojen ”hukkumista”.



Vaihda näkymä kuvakäsikirjoitukseen, jotta pystyt laittamaan kuvat paremmin oikeaan järjestykseen.

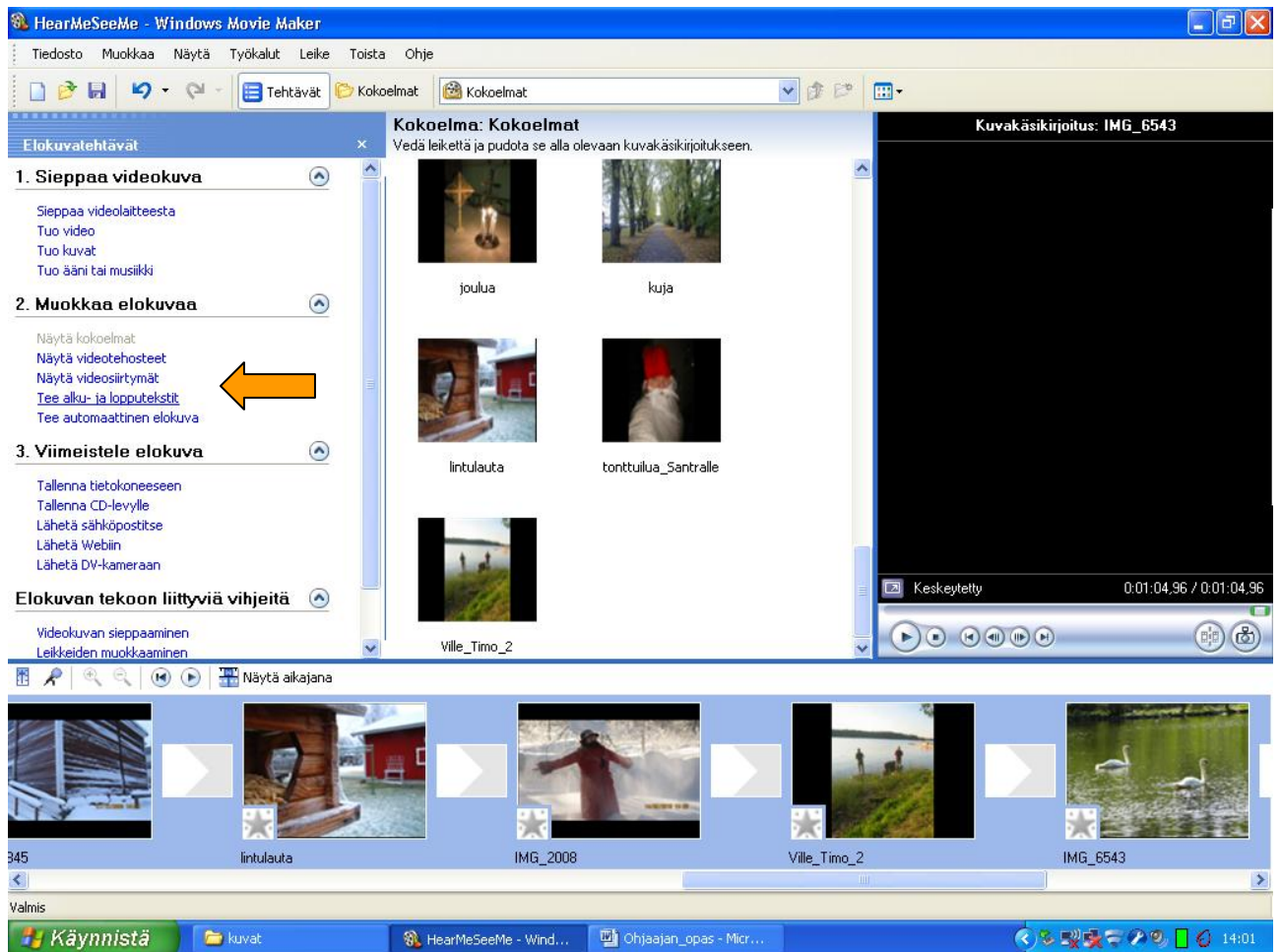


Raahaa kuvat paikoilleen.



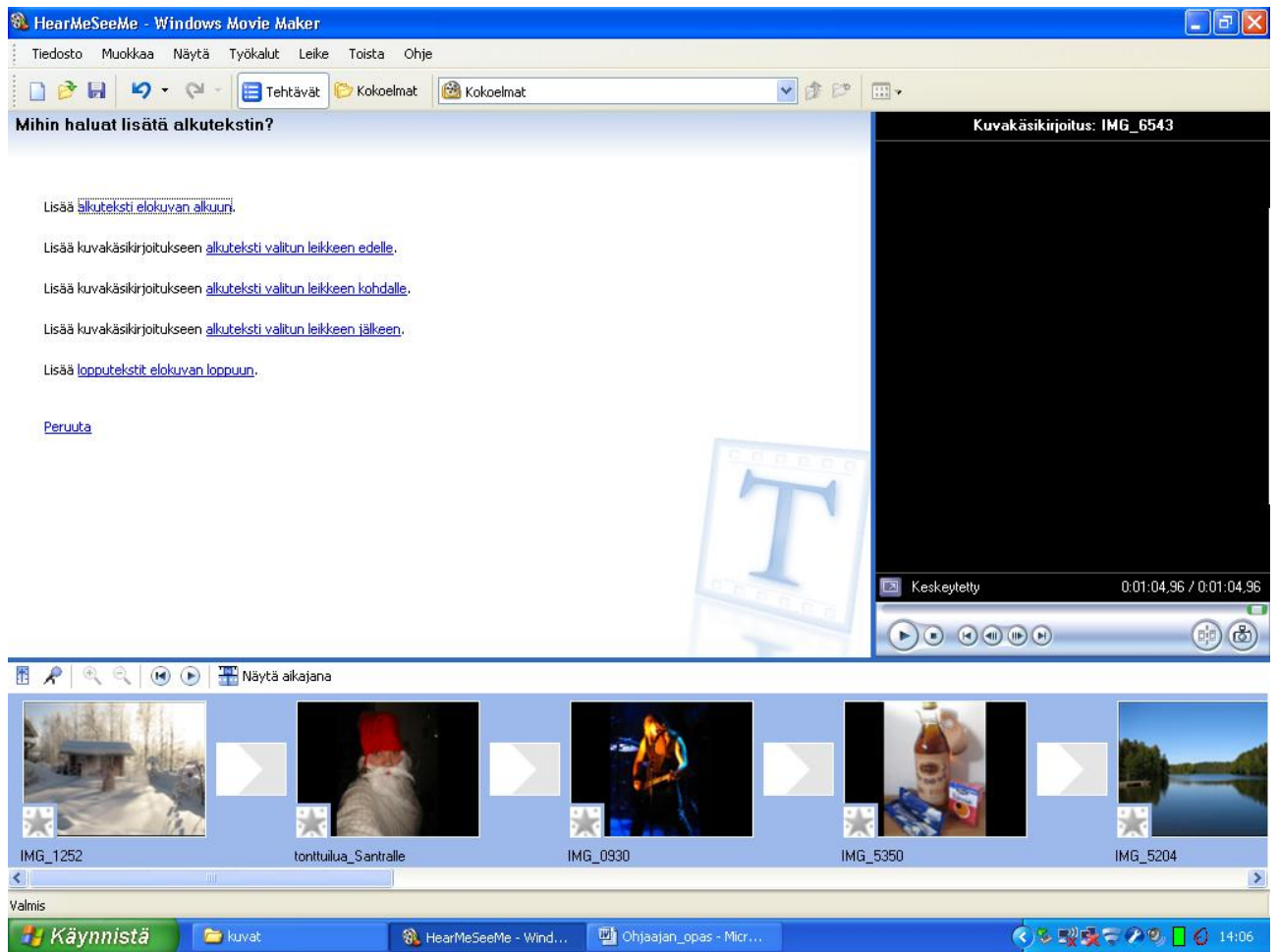
Viimeistään tässä vaiheessa on hyvä tallentaa tarina!

HUOM. Jos käytät kahta tietokonetta ja muistitikkua:
Vaikka tarina on nyt tallennettu, tämä ei takaa sitä, että kuvat pysyvät tarinassa tallessa. Kuvat saattavat silti ”hukkua” (kuvan tai musiikin kohdalle ilmestyy punainen rasti), jos tarinaa tehdään sekä ohjaustilan- teessa että kotona. Katso sivulta 9 lisää ohjeita.

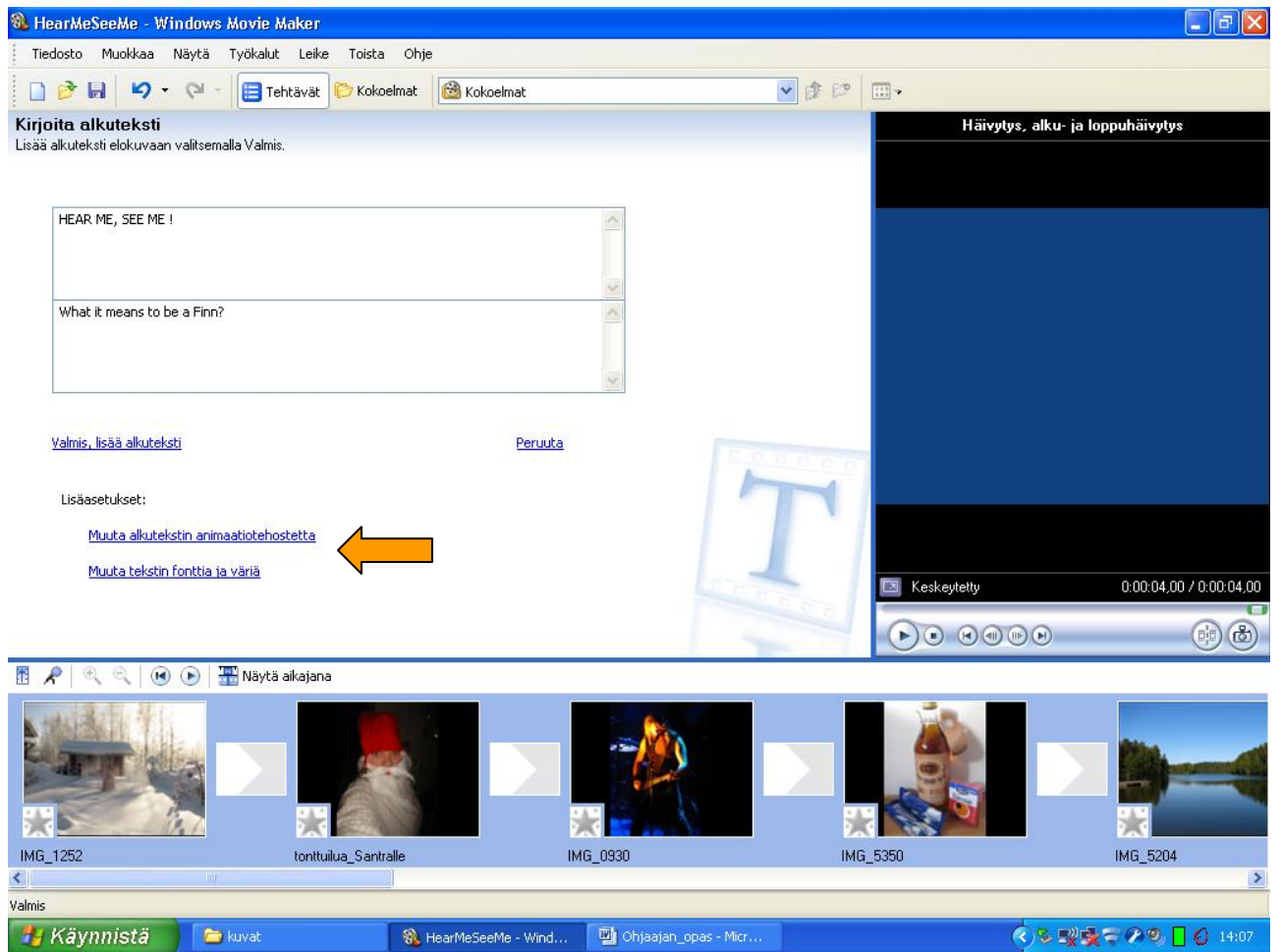


Kuvien jälkeen voit laatia tarinalle alku- ja lopputekstit.

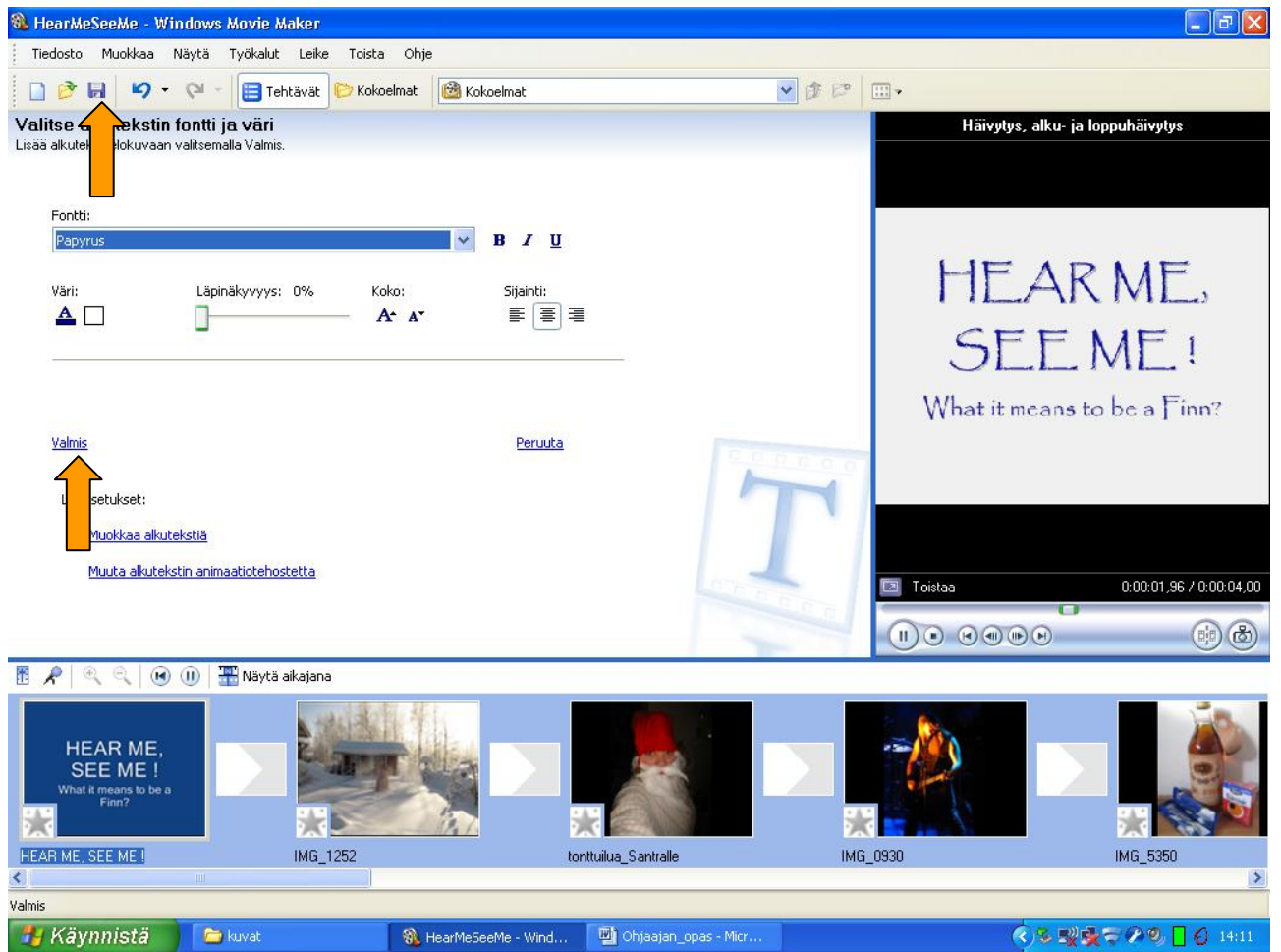
Jos käytät musiikkia tai jonkun muun ottamia kuvia, on kohteliasta ilmoittaa tästä lopputeksteissä. Lopputeksteihin on hyvä laittaa myös digitarinan valmistumisen vuosiluku.



Tästä valikosta pystyt valitsemaan mihin haluat sijoittaa tekstit. Alku- ja lopputekstien lisäksi pystyt kirjoittamaan tekstiä kuvien väliin sekä kuvien päälle.

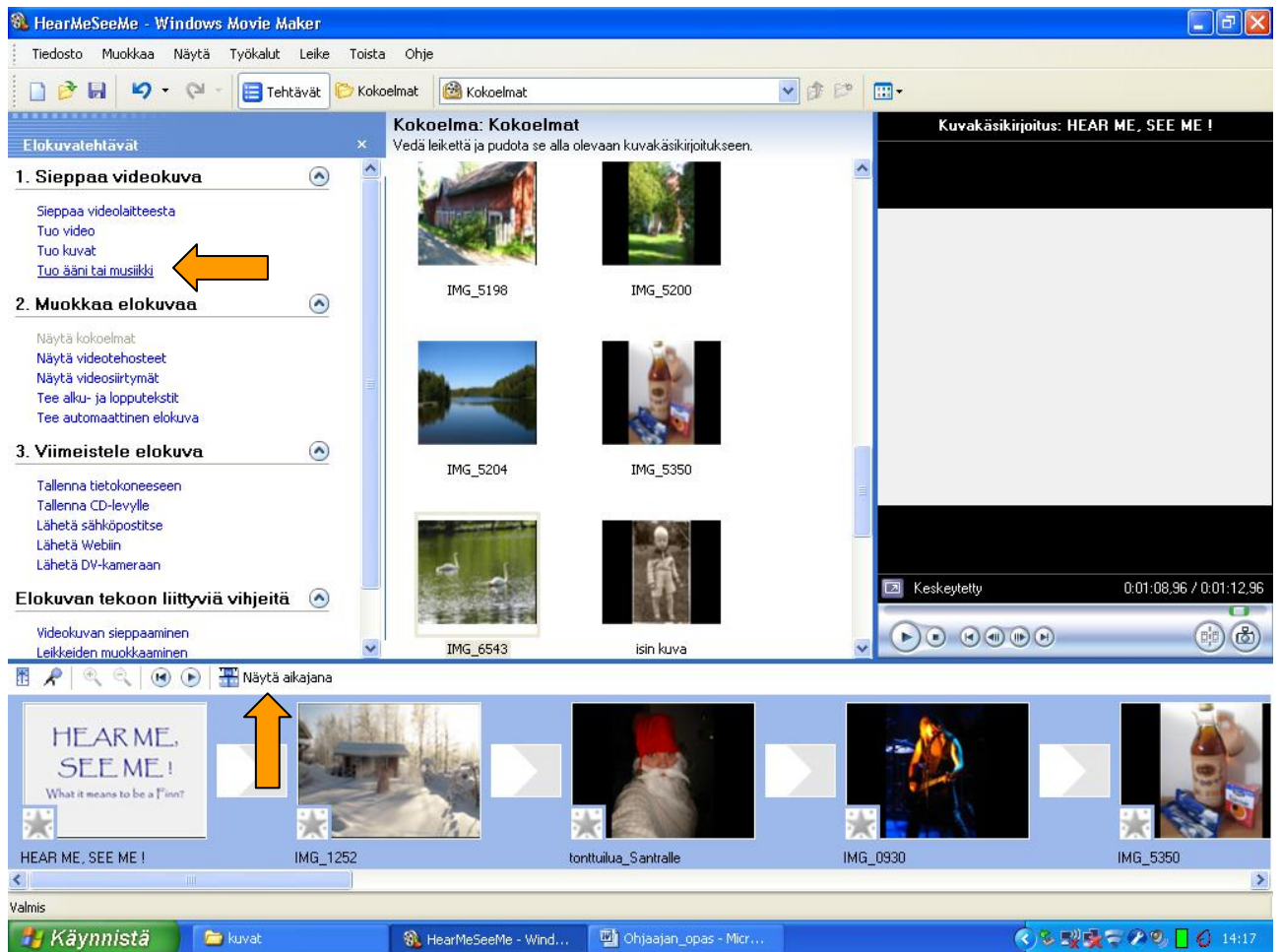


Lisäasetuksista löydät erilaisia fontteja ja animaatiotehosteita, joilla elävöittää tekstiä tarinaan sopivaksi. Voit liittää efektejä myös kuviin (kaksoisklikkaa kuvan harmaata tähteä). Muista kuitenkin, että liian paljon erilaisia efektejä tekee tarinasta vain vaikeasti seurattavan.



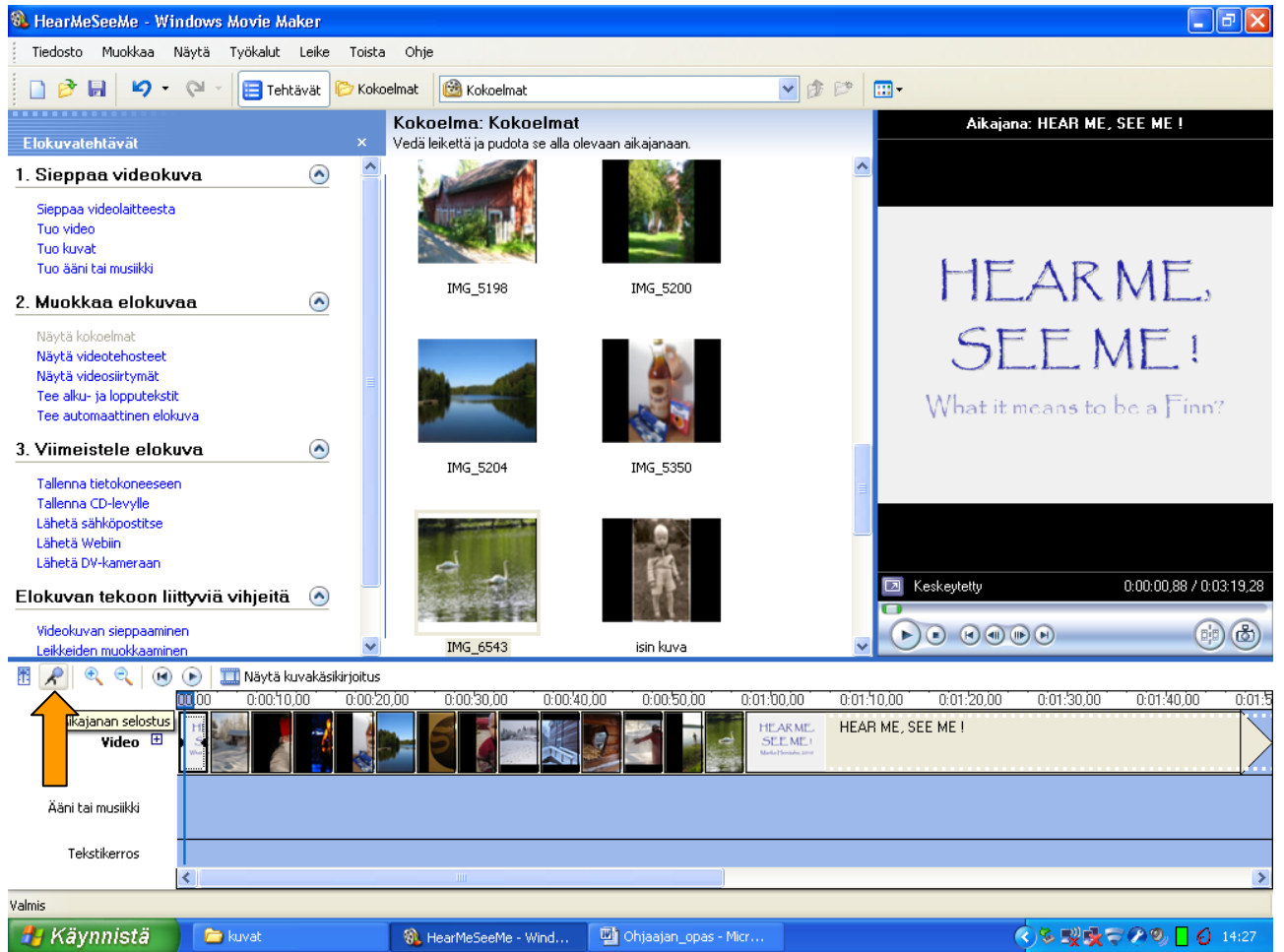
Kun olet tyytyväinen tekstiin, klikkaa Valmis ja siirry tekemään seuraava teksti.

MUISTA tallentaa tarinaan tehdyt muutokset!

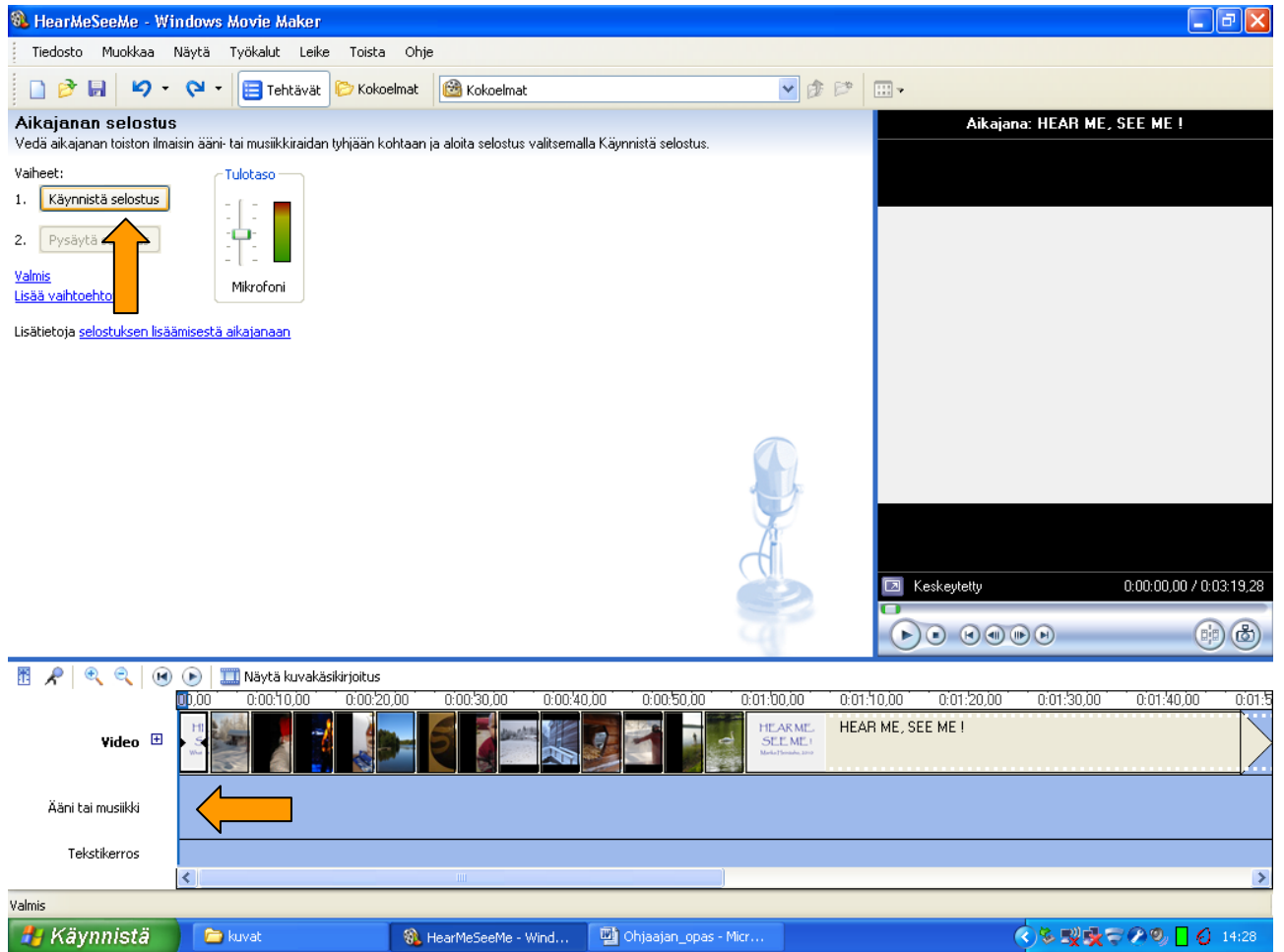


Vaihda kuväkäsikirjoitus takaisin aikajanaan.

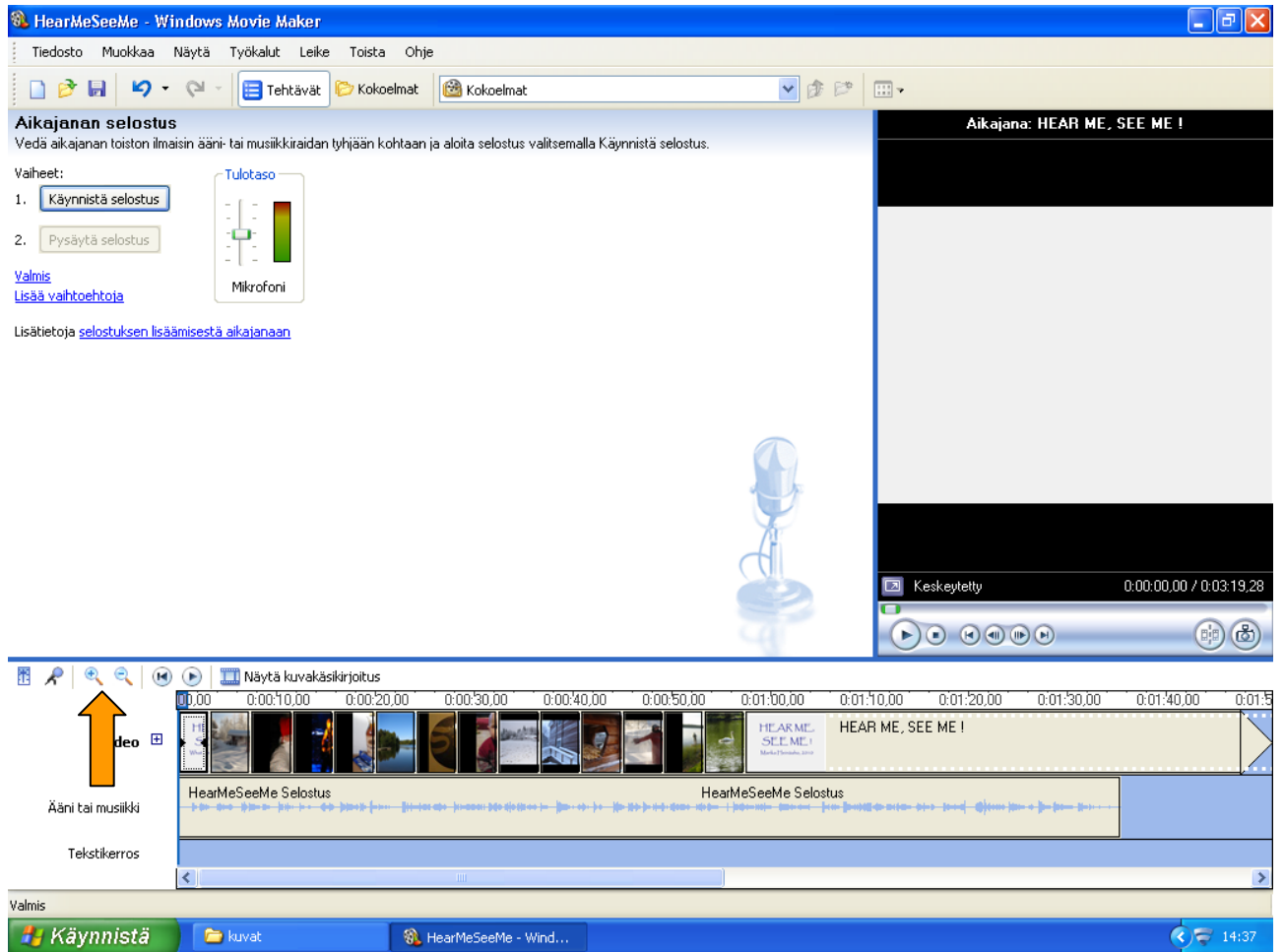
Jos haluat tarinaasi taustamusiikkia, etsi haluamasi musiikki joko tietokoneelta tai muistitikulta. Raahaa musiikkikuvaketta alkamaan ja loppumaan haluamastasi kohdasta.



Jos haluat itse kertoa tarinasi, voit nauhoittaa ääntäsi klikkaamalla mikrofonia kuvaa.

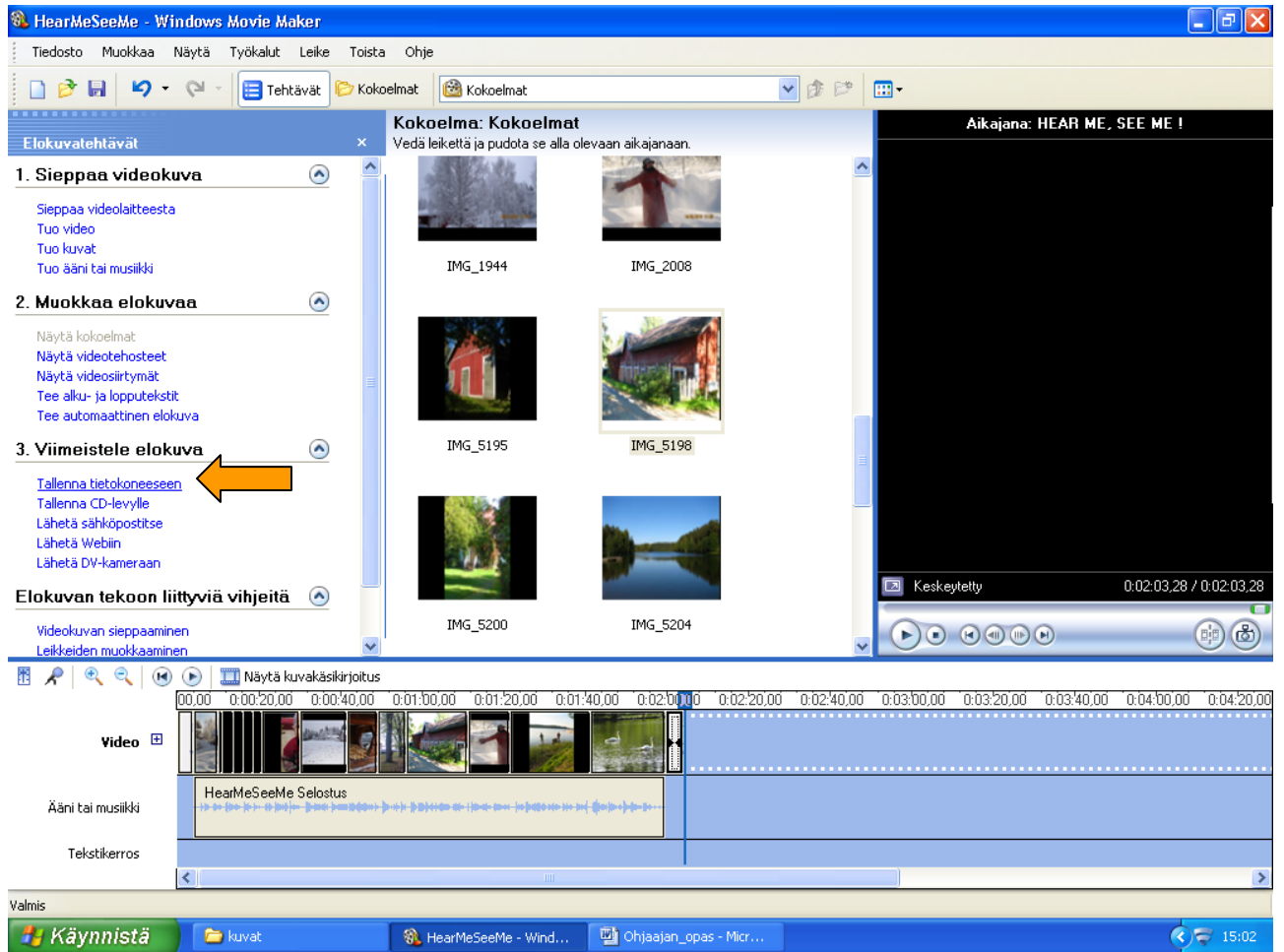


Harjoittele mikrofonin käyttöä rauhassa ja poista kaikki häiriöäänet taustalta. Voit nauhoittaa tarinasi pienissä osissa tai yhteen pidempään osaan. Jos puheesi on pidempi kuin kuvallinen tarina, kannattaa viimeistä kuvaa tai lopputekstiä venyttää pidemmäksi, sillä muuten selostus loppuu automaattisesti kuvatarinan loppuessa. Voit puhetta nauhoittaessa seurata liikkuvaa sinistä ”kursoria”, joka näyttää käytetyn ajan.

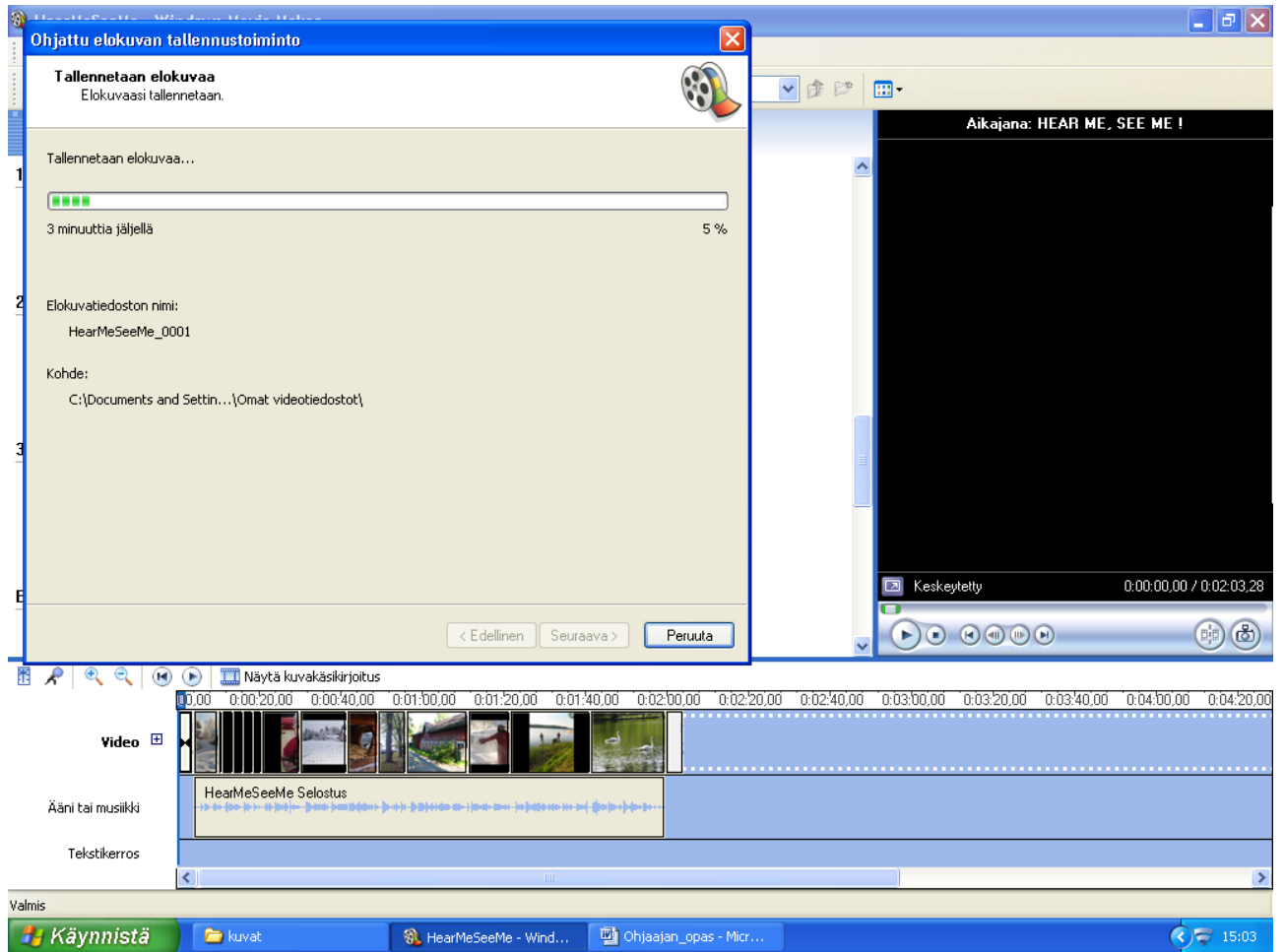


Kun olet saanut mieleisesi musiikin / selostuksen, suurennat aikajanaa ja siirtelet kuvia (tai vaihtoehtoisesti lyhennät ja pidennät niiden näyttöaikaa viemällä hiiri kuvan päälle ja raahaamalla kuvan reunaan haluttuun kohtaan) sekä musiikkia / selostusta, jotta kuvat, tekstit ja musiikki / selostus toimivat tarinasi mukaan.

MUISTA tallentaa tarinaan tehdyt muutokset!



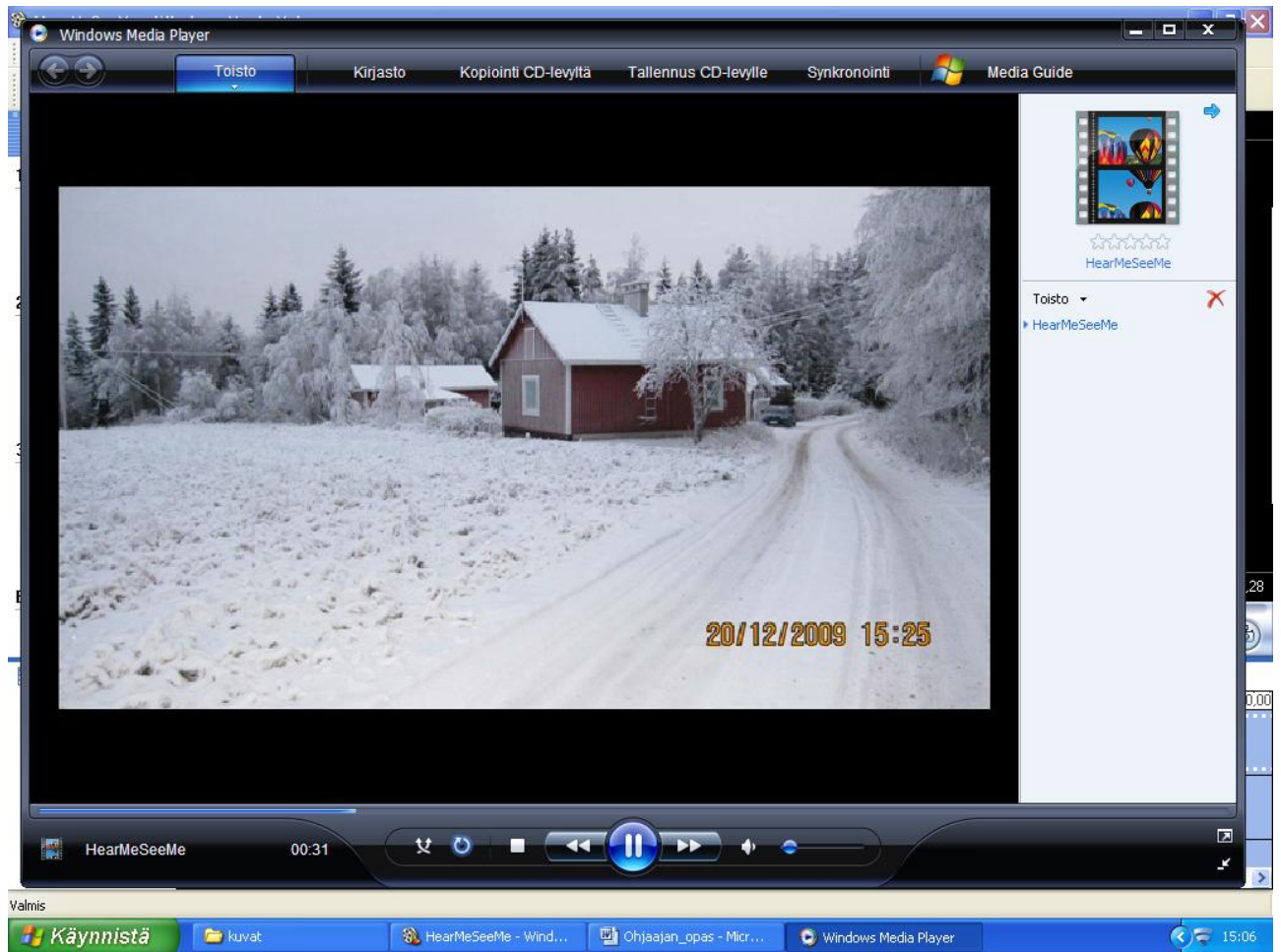
Kun olet tyytyväinen tarinaasi, on aika tallentaa se elokuvamuotoon!



Tämä vaihe vaatii malttia, sillä mitä enemmän sinulla on kuvia ja animaatioita, sitä enemmän aikaa tallentaminen vie.

Jos olet käyttänyt yleisessä käytössä olevaa tietokonetta, voit tarinan valmistuessa elokuvamuotoon poistaa kuvat, musiikin yms. tietokoneelta, sillä niitä ei enää tarvita.

5. Tarinan jakaminen



Tarinasi on valmis ja voit näyttää sen kaikille!

Digitarina on WMA-muodossa, jolloin sitä voi esittää esimerkiksi Windows Media Playerilla. Digitarinan voi tallentaa tietokoneelle, muistitikulle, cd- tai dvd-levylle, josta sitä voi näyttää ystäville ja sukulaisille. Digitarinan voi laittaa myös YouTubeen koko maailman ihailtavaksi!

6. Kirjoja ja nettisivustoja aiheeseen liittyen

Denning, Stephen (2006):
The Leader's Guide to Digital Storytelling

Dusti, Howell & Dusti, Deanne K. (2003):
Digital storytelling: Creating an estory

Handler Miller, Carolyn (2004):
Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment

Lambert, Joe (2008):
Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community

Ohler, Jason (2008):
Digital Storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity

Teehan, Kay (2006):
Digital Storytelling: In and Out of the Classroom

Nettisivustot tarkistettu syyskuussa 2010:

Center for Digital Storytelling:
<http://www.storycenter.org/>

DigiTales – The Art of Telling Digital Stories:
<http://www.digitales.us/>

Digital Storytellers (University of Virginia):
<http://www.digitalstoryteller.org/>

Digital Storytelling:
<http://electronicportfolios.com/digistory/>

Digital Storytelling Finland:
<http://dstfinland.ning.com/>

Digi-Tales (eurooppalainen projekti, jossa Suomi on mukana):
<http://www.digi-tales.org/>

Digitarinaopas:
http://tietohallinto.metropolia.fi/download/attachments/8561316/digitarinaopas_2009.pdf?version=4