

Opinnäytetyö (AMK)

Toimintaterapia

2022

Markus Stenfors

MEDIAPAJATYÖSKENTELEY
TOIMINTAA ANALYSOIDEN
SALON KAUPUNGIN NUORTEN
TYÖPAJATOIMINNAN DOKKARI
RYHMÄSSÄ

Opinnäytetyö (AMK | Tiivistelmä)

Turun ammattikorkeakoulu

Toimintaterapia

2022 | 42 sivua

Markus Stenfors

MEDIAPAJATYÖSKENTELEY TOIMINTAA ANALYSOIDEN SALON NUORTEN TYÖPAJATOIMINTA DOKKARISSA

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on kehittää Salon kaupungin nuorten työpajatoiminnan Dokkari ryhmän työskentelyä videoprojektin avulla. Toimeksiantajana toimii Salon kaupungin nuorisopalvelujen nuorten työpajatoiminta.

Kehittämistyön lähtökohtana on löytää ryhmäläisille heitä kiinnostava toiminta, osana toteutettavaa videoprojektia. Kehittämistyössä analysoidaan Dokkari-ryhmän ympäristöä ja toimintaa, ryhmäläisten tavoitteet huomioiden. Lopuksi arvioidaan myös valmiin projektin vaikuttavuutta ryhmäläisiin.

Teoriapohjana projektityöskentelyssä toimii konstruktivinen malli. Projektia ohjaa toimintaterapian käsitteiden mukaisesti toiminnan havainnointi ja analysointi tehtäväkeskeisen ja yksilöanalyysin osalta. Ryhmäläisten yhteisenä nimittäjänä on syrjäytymisvaara.

Videoprojektin valmistuttua voidaan todeta, että projektityöskentely onnistui hyvin ja sille asetetut tavoitteet ryhmäläisten osalta saavutettiin. Jatkossa tämän kaltaista työskentelytapaa voidaan käyttää myös muissa Dokkarissa toteutettavissa mediaprojekteissa.

Asiasanat:

työpajatoiminta, toimintaterapia, syrjäytyminen, videotyöskentely

Bachelor's / Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Occupational therapy

2022 | 42 pages

Markus Stenfors

MEDIA WORKSHOP ACTIVITIES ANALYSIS SALO`S YOUTH WORKSHOP ACTIVITIES IN DOKKARI

The aim of this functional thesis is to develop the work of the Dokkari group of youth workshops in the city of Salo with the help of a video project. The client is the workshop of the youth services of the city of Salo.

The starting point of the development work is to find activities that interest them in the group, as part of a video project. The development work analyzes the Dokkari Group's environment and operations, taking into account the goals of the group members. Finally, the impact of the completed project on group members is also assessed.

The theoretical basis for project work is a constructive model. In accordance with the concepts of occupational therapy, the project is guided by the observation and analysis of activities in terms of task-centered and individual analysis. The common denominator of the group members is the risk of exclusion.

After the completion of the video project, it can be stated that the project work was successful and the goals set for it were achieved for the group members. In the future, this way of working can also be used in other Dokkari implementations

Keywords:

workshop activities, occupational therapy, exclusion, video work

SISÄLTÖ

Käytetyt lyhenteet	6
1 Johdanto	7
2 Kehittämistyön lähtökohta	9
2.1 Toimeksianto	9
2.2 Kehittämistoiminnan malli	10
3 Teoreettiset lähtökohdat	12
3.1 Toimintaterapeuttinen näkökulma ja toiminnan analyysi	12
3.2 Kehittämistyön kohderyhmä	15
3.3 Syrjäytyminen	16
3.4 Syrjäytymistä estävät keinot	17
4 Ympäristö ja toiminta	18
4.1 Ympäristö	18
4.2 Dokkarin toiminta	21
5 Projektityöskentely	24
5.1 Kehittämistarpeiden tunnistaminen	24
5.2 Ideointivaihe	24
5.3 Videotyöskentely ja työskentelyn vaiheet	25
5.4 Projektin suunnitteluvaihe	25
5.5 Toteutusvaihe	28
5.6 Tulos ja tuotos	32
5.7 Arviointivaihe	33
5.8 Päätös vaihe	33
6 Kehittämisen prosessi	35
7 Pohdinta	37
Lähteet	39

Kuvat

Kuvio 1. Konstruktivistinen malli (Salonen ym. 2017, 54).	11
---	----

Taulukot

Taulukko 1. Ympäristö	20
Taulukko 2. Nuoren lähtötilanne projektin alussa	26
Taulukko 3. Nuoren tilanne projektin valmistuttua	33

Käytetyt lyhenteet

NEET - (NEET Not in Education, Employment or Training). (<https://thl.fi/fi/>)

1 Johdanto

Mediapajatyöskentely toimintaa analysoiden Salon kaupungin nuorten työpajatoiminnan Dokkari-ryhmässä on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka keskeisenä tavoitteena on kehittää mediapajatyöskentelyä sen toimintaa analysoiden. Opinnäytetyössä havainnoidaan ja analysoidaan Salon nuorten työpajatoiminnan Dokkari-ryhmän toimintaa videoprojektityöskentelyssä.

Toiminnan analysoinnin avulla selvitetään, miten erilaisia median käyttöön liittyviä välineitä ja alustoja olisi mahdollista hyödyntää osana ryhmäläisten kuntoutusprosessia. Selvitetään, onko mediaa mahdollista käyttää toimintaterapeuttisena välineenä, kun sen käyttöä ohjataan ja toiminnalle asetetaan tavoitteet?

Olen itse työskennellyt kehittämistyön kohteena olevan Dokkari-ryhmän työvalmentajana ja ohjannut 15–25-vuotiaiden nuorten työskentelyä median parissa. Huomasin, että median hyödyntäminen yksilöllisten tavoitteiden saavuttamiseksi on ollut monelle nuorelle uusi kokemus. Tästä sain ajatuksen selvittää mediatyöskentelyn mahdollisuuksia toimintaterapian välineenä. Myös aikaisemmin samassa yksikössä tehty tutkimus nuorten asiakaspolusta ja siitä esiin nousseiden nuorten tarpeista saada enemmän yksilöllistä kohtaamista, toimi aiheen taustana. (Lehtinen, 2021)

Tässä kehittämistyössä tarkastellaan videoprojektitoimintaa ja sen työprosessin etenemistä osana nuorten työpajatoiminnan arkea. Kehittämistyössä Dokkari-ryhmän nuoret muodostivat valmennusryhmän. Kaikilla ryhmäläisillä oli tarvetta osallistua nuorten työpajatoimintaan. Ryhmän jokaiselle nuorelle asetettiin henkilökohtaiset tavoitteet heidän tarpeidensa mukaisesti. Näitä tavoitteita kohti lähdettiin ryhmän yhteisen videoprojektin kautta, jossa jokaiselle nuorelle muokattiin oma työskentelyrooli hänen omista lähtökohdistaan käsin.

Videoprojekti valikoitui kehittämistyön aiheeksi, koska se sisältää monia erilaisia mediatoimintoja, joita Dokkari-ryhmän ympäristö ja välineet mahdollistavat. Ja vaikka ryhmän nuorilla oli yksilölliset tarpeet ja tavoitteet nuorten

työpajatoiminnan osalta, videoprojektityöskentely antoi jokaiselle mahdollisuuden löytää projektista itselleen mielekästä ja tavoitteita tukevaa toimintaa. Toimintaa ohjasi työpajatyöskentely, työskentely-ympäristö, asiakkaiden taustat ja mielenkiinnon kohteet, henkilökohtainen toiminnan taso, sekä toiminnan analyysi.

Toiminnan analyysissä keskitytään tehtäväkeskeisen analyysin osalta ympäristöön ja välineisiin, sekä yksilölliset tarpeet huomioivaan yksilökeskeiseen analyysiin. Projektin valmistuttua tarkastelimme sille asetettujen tavoitteiden toteutumista.

Nuorten työpajatoiminnan perusajatukseen Dokkari-ryhmässä kuuluu, että nuorella ei tarvitse olla aiempaa kokemusta media-alasta. Nuoren oma kiinnostus aiheesta on riittävä toiminnan aloitukseen.

2 Kehittämistyön lähtökohta

Kehittämistyö toteutettiin Salon kaupungin nuorten työpajatoiminnan mediapainotteisessa Dokkari-ryhmässä, osana ryhmän päivittäistä työpajatoimintaa. Tämä toiminta on suunnattu 15-25 -vuotiaalle salolaisille nuorille, jotka ovat jääneet ilman opiskelu- tai työpaikkaa. Työpajatoiminnan avulla pyritään antamaan nuorille paremmat valmiudet opiskelu- tai työpaikan hankkimiseen sekä vahvistamaan nuorten elämänhallintataitoja työnteon ja siihen liittyvän valmennuksen avulla. (Salo 2021)

Olen itse työskennellyt Dokkari-ryhmän työvalmentajana vuodesta 2019 ja ohjannut työssäni nuorten toimintaa erilaisten medioiden parissa. Olen saanut huomata, että median hyödyntäminen yksilöllisten tavoitteiden saavuttamiseksi on ollut monelle nuorelle uusi, mutta innostava kokemus. Tästä sain ajatuksen, että voisin opinnäytetyönäni kehittää mediatyöskentelyn mahdollisuuksia toimintaterapian välineenä työpajatoiminnassa.

2.1 Toimeksianto

Keskusteltuani opinnäytetyöni ideasta Salon kaupungin nuorisopalvelupäällikön kanssa, kehittämistyö kohdentui Salon kaupungin nuorten työpajatoiminnan Dokkari-ryhmän toimintaan.

Dokkari on mediapainotteinen työpajaryhmä, jonka toiminta on yksilön tarpeet huomioivaa työpajatoimintaa. Ryhmässä tuetaan nuorta eri mediaan liittyvien asioiden ja välineiden avulla, esimerkiksi nuoren arjenhallinnan taidoissa, psykososiaalisissa toiminnoissa, sekä ohjataan nuoria tarpeellisten palveluiden pariin. Toiminnassa tutustutaan myös eri työpaikkoihin ja erilaisiin harrastustoimintoihin. Tavoitteena on uusien kiinnostuksen kohteiden löytäminen ja nuoren ohjaaminen työpajatoiminnan kautta opiskelun tai työelämän pariin. (Salo 2021)

Työn tavoitteena on kehittää Dokkari-ryhmän työpajatyöskentelyn yhtä mediatyön muotoa, videotyöskentelyä analysoimalla. Pyrin selvittämään, miten ryhmämuotoisesti toimivien nuorten työvalmentajan olisi entistä paremmin mahdollista vastata yksilöllisesti jokaisen nuoren tarpeisiin, ja miten nuorten olisi mielekkäämpää osallistua ryhmässä tehtäviin työtoimintoihin. Näihin kysymyksiin lähdin etsimään vastausta konstruktivistisistä mallia hyödyntäen.

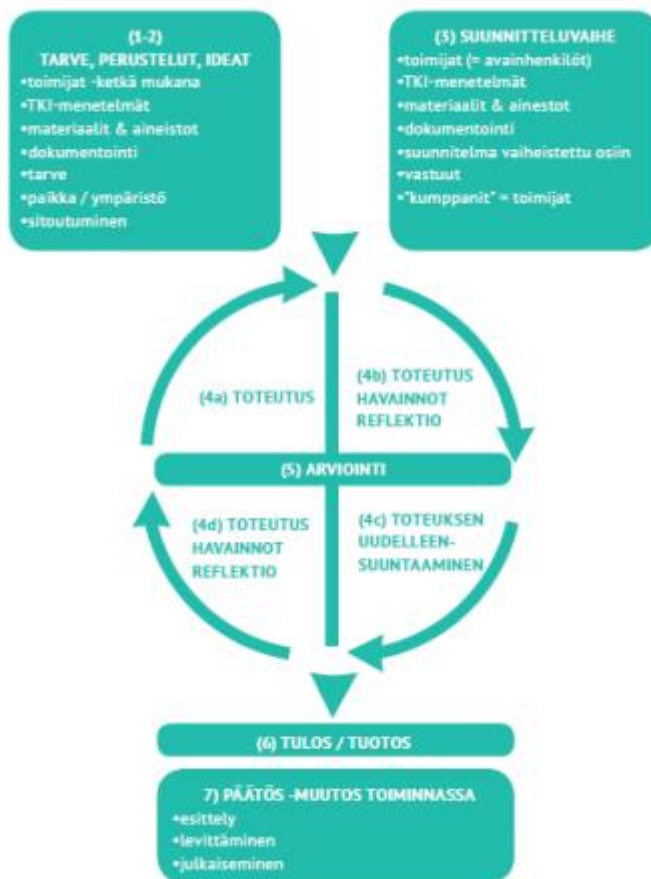
2.2 Kehittämistoiminnan malli

Kehittämistoiminnan tavoitteena on jonkin jo olemassa olevan asian tai toiminnan muuttaminen. Kehittämistoiminta on asiayhteyteen liittyvää toimintaa, jolla on rajat ja joka on suunniteltu tehtäväksi tietyssä ympäristössä. Työskentelyn edellytyksiä ohjaavat yhteisesti määritetyt säännöt, toimintatavat, käsitteet ja kieli. (Salonen ym. 2017, 34–35)

Videoprojektin työskentelyvaiheessa käytin kehittämistyöhön sopivaa konstruktivistista mallia. Mallin menetelminä ovat keskustelua edistävät ja osallistavat toimintatavat. Salosen mukaan konstruktivistinen malli sisältää kehittämishankkeen huolellisen suunnittelun, vaiheistuksen, mahdollisuuden toiminnassa oppimiseen, osallisuuden, tutkimuksellisen kehittämisoitteiden ja monipuolisia menetelmiä. (Kampman 2018, 34) Konstruktivistisen mallin mukaan kehittämistoiminta koostuu seuraavista vaiheista: ” (1) kehittämistarpeiden tunnistaminen, (2) ideointivaihe, (3) suunnitteluvaihe, (4) toteutusvaihe ja siihen liittyvä reflektio, sekä mahdollinen uudelleen suuntaaminen, (5) tulos ja tuotos, (6) arviointivaihe, (7) päätösvaihe (Kuvio 1)”. (Korhonen & Mäkilä 2019, 8–9)

Salosen mukaan toimintaa arvioidaan koko prosessin ajan. Kehittämistyötä tarkastellaan välillä pysähtyen ja vuoropuhelua käyden, toiminnan jatkon suuntaamisesta. Prosessissa otetaan huomioon siihen vaikuttavat inhimilliset tekijät. Konstruktivistisissa mallissa keskeisiä nostoja ovat, näkemykset kehittämistoiminnan yhteisöllisiin ja osallistaviin näkökulmiin, sekä kehittämistoiminnan pedagoginen työtapana, joka on yhdessä tekeminen. (Salonen 2013, 16)

Kehittämistoiminnan lopputulos määräytyy suurimmalta osin projektiin osallistuvien henkilöiden esille tuomista kokemuksista ja ajatuksista. Sekä siitä, että kehittämissuunnitelmaa tarkastellaan paljon yhteisenä projektiryhmänä. Konstruktivinen malli antaa mahdollisuuden edetä projektin vaiheissa syklisesti, eli välillä palata projektin vaiheissa taaksepäin, keskustella projektin etenemisestä ja tarkastella sitä, sekä tarvittaessa muuttaa projektissa eteen tulleita asioita. (Salonen 2013, 16–19)



Kuvio 1. Konstruktivistinen malli (Salonen ym. 2017, 54).

3 Teoreettiset lähtökohdat

Kehittämistyön suunnitteluvaiheessa lähestymistavaksi valikoitui ryhmässä olevien nuorten omat tavoitteet ja mielenkiinnonkohteet. Kehittämistyön toiminnaksi valittiin videoprojektityöskentely. Tarkoitus oli videoprojektista löytää jokaiselle ryhmäläiselle oma työskentelymuoto, mielenkiinnonkohteiden mukaisesti. Projektissa vaadittuja toimintoja voitiin tarkastella ja muuttaa tarvittaessa, ryhmäläisen tarpeet huomioiden. Mikäli toimintaa joudutaan muuttamaan ryhmäläiselle tarkoituksenmukaiseksi, käytetään siitä termiä toiminnan adaptaatio. Toiminnan adaptaatio tarkoittaa toiminnan soveltamista asiakkaalle sopivaksi. (Hagedorn 2000, 172–173.)

Kun jokainen ryhmäläinen huomioidaan yksilönä omien tarpeidensa mukaisesti, puhutaan yksilökeskeisestä analyysistä. Yksilökeskeisessä toiminnan analyysissä pyritään saamaan tieto kuka toteuttaa toiminnan, mitä toiminta hänelle merkitsee ja miten toimintaa hänen kanssaan voidaan käyttää. (Hautala ym. 2011, 140)

3.1 Toimintaterapeuttinen näkökulma ja toiminnan analyysi

Toimintaterapia perustuu monitieteellisesti tutkittuun ja kehitettyyn toiminnantieteeseen. Toimintaterapia on yksilön tarpeet huomioivaa terveydenhuollon kuntoutusta, joka perustuu asiakkaan hyvinvoinnin parantamiseen toiminnan avulla. Yksi toimintaterapian keskeisimmistä asioista on tukea, auttaa ja ohjata yksilöä selviytymään hänen luontaisessa toimintaympäristössään. Toimintaterapia pyrkii mahdollistamaan yksilön osallisuuden yhteiskunnassa, tukemalla toiminnallista muutosta yksilön osalta. Yksilölle tärkeitä toimintoja ovat esimerkiksi arjenhallinnantaidot, työssä käynti, vapaa-ajan toiminnot ja sosiaaliset kanssakäynnit, sekä mielekkäät toiminnot. Yksilö toimii osana sosiaalista, kulttuurillista tai fyysistä ympäristöä, jossa yksilön toimintaa tarkastellaan. (Toimintaterapeuttiliitto 2021)

Toimintaterapeutin työtä ohjaa neljä keskeistä toimintaa. Nämä toiminnat ovat: terapeutin minän tietoinen käyttö, arviointi, toiminnan analyysi ja adaptaatio, sekä ympäristön analyysi ja adaptaatio. Terapeutin tehtävä on ohjata asiakasta tiedostamaan asiakkaan tilanne toiminnan suorittajana. Tärkeää on arvioida, asiakkaan suoriutuminen ympäristön ja tehtävien vaatimuksista. Tähän prosessiin sisältyy asiakkaan mahdollisuuksien, kykyjen ja tarpeiden arviointi. (Hagedorn 2000, 173.)

Toimintaterapiassa pyritään ratkomaan suoriutumista haittaavia tekijöitä. Siksi toimintaterapeutin on ymmärrettävä toimintojen suorittaminen kokonaisuutena, sekä pienempinä osina. (Jakunaho & Kaivosoja 2016, 23.) Toimintaterapeuteilla on monesti paljon henkilökohtaista osaamista ja taitoa, joita hän voi käyttää terapeuttisena välineenä. Mutta toimintaterapeutin on mahdotonta tietää kaikkea kaikista toiminnoista. Uuden toiminnan osalta, toimintaterapeutti analysoi toimintaa saadakseen selville, mitä vaatimuksia toiminnalla on tekijänsä, sekä millaisia mahdollisuuksia toimintaa on soveltaa. (Hagedorn 2000, 169.)

Jotta toimintaa olisi mahdollisuus muokata asiakkaalle tarkoituksen mukaiseksi, toimintaterapeutin on osattava analysoida ja adaptoida toimintaa. On myös mahdollista, että ympäristöä, jossa toiminta toteutetaan, voidaan joutua muuttamaan, jotta toiminnan suorittaminen asiakkaille olisi mahdollista. Toimintaterapeutin näin ollen tarvitsee analysoida ja soveltaa ympäristöä. (Hagedorn 2000, 172–173.)

Analyysi tarkoittaa loogista prosessia, jossa jokin asia tai toiminta tutkitaan tarkasti, ositetaan pienemmiksi asioiksi tai toiminnoiksi. Tietoisuus analyysista vaatii kokonaiskuvan ymmärtämistä ja myötävaikuttamista. Toimintaterapiassa tavoitteena on vaikuttaa suoriutumista haittaaviin tekijöihin. Toimintaterapeutin on ymmärrettävä toimintojen suorittaminen kokonaisuutena ja pienempinä osina. (Hagedorn 2000, 169.)

Tehtäväkeskeiseen toiminnan analyysiin kuuluu toiminnan kuvailu mahdollisimman tarkasti, lähtötilanteesta toiminnan loppuun. Toiminta kuvaillaan ja jaetaan kuuteen vaiheeseen, joissa kuvaillaan seuraavat asiat: toiminta,

toiminnan tekijöiden ikähaitari, toimintaan vaikuttava ympäristö, fyysiset, sosiaaliset ja kulttuuriset tekijät, tarvittavat välineet ja tarvikkeet, turvallisuusriskit, sekä mahdollisimman monia toiminnan kannalta oleellisia vaiheita. Toiminnasta ja sen suorittamisesta analysoidaan myös siihen liittyvät osatekijät, joilla tarkoitetaan taitoja, joita toimija tarvitsee kyetäkseen osallistumaan hänelle kuuluviin toimintakokonaisuuksiin. (Heinonen & Laihonen 2013, 11) Toiminnassa tarkastellaan myös toiminnan suorittamiseen eniten ja vähiten vaadittavia sensomotorisia, kognitiivisia ja psykososiaalisia osatekijöitä, joista kootaan yhteenveto. Tehtäväkeskeisessä toiminnan analyysissä voidaan toiminnasta ottaa erilleen eri vaiheita. (Crepeau 1998, 137–139.)

Yksilökeskeisessä, tietyssä tilanteessa tapahtuvan toiminnan analysoinnissa voidaan esimerkiksi käyttää, Nelsonin malliksi kutsuttua analyysimenetelmää. Nelsonin malli esittää toiminnan analyysin, jossa määritellään vuorovaikutusta toiminnan muodon ja sen suorittamisen välillä. ”Nelsonin mallissa toiminnan muoto sisältää ihmisen ulkopuolella olevat ja hänestä riippumattomat, objektiiviset olosuhteet, joissa toiminnan suoritus tapahtuu. Toiminnan muoto rakentuu fyysisistä ja sosiokulttuurisista elementeistä.” (Jakunaho & Kaivosoja 2016, 23.) Toiminnan suorittamisen kannalta fyysisiä elementtejä voivat olla: materiaalit, ympäristön olosuhteet, muut paikalla olevat ihmiset ja ajalliset tekijät. Sosiokulttuurisina elementteinä voidaan mainita esimerkiksi symbolit, normit, roolit ja kulttuuriin, sekä historiaan vaikuttavat piirteet. Kulttuurin on mahdollista jakaa tasoihin. (Nelson 1996, 776.)

Toiminnan suoritus, joka liittyy sen osatekijöihin, on näkyvää tekemistä. Näkymätön toiminta voi taas olla ajatustoimintaa. Nelsonin mallissa toiminta ja sen muoto ovat ajallisesti ennen toiminnan suoritusta. Mikäli tässä tapahtuu muutoksia, muuttuu myös toiminnan suoritustapa. (Nelson 1996, 777, Hautala ym. 2011, 153.)

Videoprojektityöskentelyn ja työpajaryhmän toiminnan kannalta toiminnan analyysiksi valikoitui tehtäväkeskeinen toiminnan analyysi ympäristön ja välineiden osalta, sekä yksilökeskeinen analyysi toiminnan

tarkoituksenmukaisuuden, ryhmäläisten taustojen, tarpeiden ja tavoitteiden osalta. Videoprojektityöskentelyssä ei analysoitu jokaista projektin työskentelyvaiheen toimintaa erikseen ryhmäläisen taitojen tai valmiuksien mukaisesti. Analysoinnissa keskityttiin ryhmän toimintaympäristöön, välineisiin, sekä ryhmäläisen yksilöllisiin tarpeisiin ja tavoitteisiin, joita nuorten työpajatoiminnan keinoin on mahdollista tukea. Tämä on myös lähtökohta nuorten työpajatoiminnalle.

3.2 Kehittämistyön kohderyhmä

Suomessa on tällä hetkellä noin 13 000 nuorta, joilla ei ole koulu- tai työpaikkaa, tai he eivät ole nuorille suunnatun valmennuksen piirissä. (YLE 2021.) Vuoden 2021 aikana on huolta herättänyt nuorten tekemät ryöstöt ja raaka katuvalvonta. Kuitenkin samaan aikaan kerrotaan tutkimuksista, joissa kuvataan suomalaisten nuorten olevan väkivallattomampaa, päihteettömämpää ja urheilullisempaa kuin koskaan aikaisemmin. Vaikka monet nuoret pärjäävät hyvin, on pieni osa nuoria, joilla menee koko ajan huonommin. (YLE 2021)

Politiikassa käytetään usein NEET-termiä (not in employment, education or training) – jos nuorella on työ- tai opiskelupaikka, tai hän on nuorille suunnatun valmennuksen piirissä, hän ei tämän mittariston mukaan ole syrjäytynyt. Neet-nuoria on vuoden 2020 tilastojen mukaan Suomessa noin 13 000. (YLE 2021) Käsitteet eivät välttämättä vastaa erilaisia elämisen tapoja. Nuorilla jotka eivät opiskele tai eivät ole työelämässä, voi kuitenkin olla vahvat sosiaaliset suhteet tai perhesuhteet, ja heidät silti lasketaan syrjäytyneiksi. ”Toisaalta opiskelijoita ei pidetä syrjäytyneinä, vaikka moni heistä on hirveän yksinäinen, Mertanen sanoo”. (YLE 2021)

Nuorten työpajat ovat tarkoitettu alle 29-vuotilaille nuorille koulutukseen, työelämään ja elämänhallintaan liittyvissä asioissa. (OKM 2022) Työpajatoimintaan on mahdollista osallistua itsenäisesti, etsivän nuorisotyön, oman paikkakunnan TE-keskuksen, sosiaalitoimiston, kuntouttavan työtoiminnan, koulun tai Ohjaamon ohjauksen kautta. Nuorten työpajatoiminnan

lähtökohtana on valmennus, johon nuori osallistuu omien edellytystensä ja elämän tilanteensa mukaisesti, yhdessä työ- ja yksilövalmentajan kanssa laaditun henkilökohtainen valmennussuunnitelman mukaisesti. Työpajat ovat toiminnallisia ja yhteisöllisiä oppimis- ja kokemussympäristöjä. (OKM 2022)

Dokkari on tarkoitettu salolaisille 15–25 –vuotiaille nuorille. Dokkarin kohderyhmään kuuluvilla nuorilla on usein vaikeuksia koulunkäynnin loppuunsaattamisen tai työelämään siirtymisen kanssa. Nuorilla on mahdollisesti epävarmuutta tulevaisuuden suunnasta ja kiinnostuksen kohteista. Tavoitteena on toiminnan kautta löytää kiinnostusta herättäviä asioita tulevaisuuden tavoitteiden selkiyttämiseksi. Tyypillisimpiä nuorten tavoitteita toiminnalle ovat päivärytmin vakiinnuttaminen, päihteettömyyden tukeminen, koulun loppuun saattaminen ja tulevaisuuden suunnitelmien selkiyttäminen. Valmentajat tekevät arviota nuorten toimintakyvystä ja ohjaavat tarvittavien palveluiden piiriin.

3.3 Syrjäytyminen

Syrjäytyminen on käsite, jolla kuvataan nykyaikaisia yhteiskunnallisen huonosuaisuuden muotoja. Syrjäytyminen voi johtua esimerkiksi työttömyydestä, köyhyydestä, mielenterveysongelmista, alkoholisoitumisesta tai joutumisesta yhteiskunnallisten vaikutusmahdollisuuksien ulkopuolelle. (STM 2021) Syrjäytyminen on este ihmiselle osallistua täysipainoisesti normaaleihin yhteiskunnan toimintoihin. Ihmistä altistaa muun muassa erilaiset elämän muutokset, kuten koulun tai opiskelun, työsuhteen tai parisuhteen päättymisen. Syrjäytymisriski suurenee, kun lapsi elää ja kasvaa ympäristössä, jossa on useita syrjäytymisen tunnusmerkkejä. (STM 2021)

Siljanderin ja Ulvisen mukaan syrjäytyminen kokemuksena lisää huonosuaisuutta, jossa henkilön näkökulmasta on tyypillistä monenlaiset ongelmat. Ongelmia saattavat olla esimerkiksi haasteet koulunkäynnissä, perhe-elämässä, sosiaalisissa suhteissa, työelämässä jne. (Siljander & Ulvinen 1996, 8) Nuorten syrjäytymistä ajatellaan yleisimmin prosessina, jossa on olemassa useita vaikuttavia riskitekijöitä. Riskitekijöitä voivat olla esimerkiksi ”vanhemmuuden

puute, irrallisuus koulukulttuurista, putoaminen koulutuksen tai työmarkkinoiden ulkopuolelle ja elämänhallinnan ongelmat”. (Pippuri 2015, 7) Törrönen ja Vornanen toteaa, että nuoret kokevat usein syrjäytymisen liittyvän yksinäisyyteen. (Törrönen & Vornanen, 2002, 33–42)

3.4 Syrjäytymistä estävät keinot

Perheiden taloudelliset ja sosiaaliset valmiudet edistää lapsen terveyttä, hyvinvointia ja oppimista vaihtelevat. Perheen toimeentulon tason, etenkin köyhyyden on todettu olevan yhteydessä lasten hyvinvointiin. Sosiaaliset investoinnit varhaislapsuuteen tasoittavat lasten kasvuoloja. (THL 2022)

Syrjäytymistä ehkäisevissä palveluissa, voidaan tunnistaa lapsen ja nuoren kehitystä vahvistavat ja vaarantavat tekijät. Heille voidaan tarjota varhaista tukea ja ohjata lisätuen piiriin. Nuorta ja hänen perhettään on mahdollista tukea ennaltaehkäisevästi. (THL 2022) Näitä palvelu ovat mm. opiskeluhuollon koulu- ja opiskeluterveys-, kuraattori- ja psykologipalvelut, oppimisen ja koulunkäynnin tukipalvelut, perhekeskuksen palvelut, etsivä nuorisotyö, Ohjaamo- ja työpajatoiminta, sekä TE-palvelut. (THL 2021) Kokemukset myönteisestä palvelusta vahvistavat nuoren itseluottamusta, turvallisuuden tunnetta ja antavat uskoa itsenäiseen selviytymiseen opinnoissa, työssä ja oman elämän hallinnassa. Palveluja ja niiden saatavuutta parantamalla, sekä nuorten toimijuutta, luottamuksellisen suhteen rakentumista ja tuen oikea-aikaisuutta tukien, voidaan ehkäistä syrjäytymiskokemusten tunteita. (THL 2021)

Syrjäytymisvaaraa voidaan pitää Salon nuorten työpajatoiminnan asiakkaille yhteisenä nimittäjänä. Työpajatoiminnan tavoitteena on tukea ja ohjata toiminnallisilla keinoin nuorta ja antaa nuorelle onnistumisen kokemuksia. Toiminnalla on mahdollista kehittää nuoren tietotaitoa ja etsiä nuoren kanssa häntä kiinnostavia asioita toiminnoista.

4 Ympäristö ja toiminta

4.1 Ympäristö

Analysoidessa toimintaa, yksi merkittävä tekijä on ympäristö, jossa toiminta tapahtuu. Salon kaupungin nuorten työpajatoiminnan Dokkari-ryhmä sijaistee fyysisesti Salon kaupungin nuortenkeskus Steissillä. Nuortenkeskuksen sijainta on Salon kaupungin keskustan välittömässä läheisyydessä. Nuortenkeskuksen sijainti asiakkaiden saapumista ajatellen on hyvä. Matkaa linja-autoasemalle on 50m ja rautatieasemalle 100m. Vaikka Dokkarin asiakkaat ovat salolaisia tulee, ottaa huomioon palvelun sijainnin saavutettavuus julkisia liikennevälineitä käyttäen. Nuorten keskuksen läheisyydessä on myös parkkipaikkoja, autolla saapuville. Palvelusopimusmuodoista kuntouttavan työtoiminnan asiakkailta on mahdollisuus hakea pajapäiviin taloudellista tukea joukkoliikenne kuljetuksiin.

Dokkarin ryhmätilaan on esteetön kulku katutasolta, nuortenkeskuksen päädyssä sijaitsevalta parkkipaikalta. Dokkari-ryhmän sijainti ja fyysinen ympäristö mahdollistavat toimintaan osallistumisen mahdollisesta liikuntarajoitteesta huolimatta.

Dokkari-ryhmän nuorten työskentelytilat ovat sijoitettu, niin sanotusti saarekkeeksi keskelle ryhmätilaa. Samanaikaisesti tilassa voi työskennellä kahdeksan nuorta. Työpisteet ovat sijoitettu saarekkeen molemmin puolin vierekkäin, 1,5m välein. Myös saarekkeen päissä on työskentelypiste 1–2 nuorelle. Dokkarin työvalmentajien työpisteen sijaitsevat saarekkeen molemmin puolin.

Samassa isossa yhteisessä tilassa, jossa Dokkari työskentelee, on väliseinällä eroteltu ryhmätyöskentelytila ja neuvottelutila. Dokkari ryhmän läpi on myös kulku viereiseen ryhmään ja toiseen ryhmätilaan. Nämä vieressä olevat tilat ja kulkuyhteydet saattavat aiheuttaa äänien korostumista häiritseväksi ryhmäläisille.

Tilan kannalta keinoja, joilla pyritään luomaan jokaiselle nuorelle rauhallinen työskentelyhetki, sisältää mahdollisuuden käyttää työpajapäivän aikana kuulokkeita, esimerkiksi videotyöskentelyn aikana. Nuori voi kuunnella myös musiikkia työskentelyn ohessa. Myös valmentajien nuorten luo siirtyminen ohjaus- ja valmennustilanteissa on tärkeää. Näin ollen ohjaus- ja valmennuksen äänen voimakkuus säilyy niin sanotusti normaalin keskustelun äänenvoimakkuuden tasolla.

Projektin osalta videotyöskentely tapahtuu suunnitellusta, käsikirjoituksesta, kuvauksesta, editoinnista ja äänityöskentelystä lähtien Dokkarin tilassa. Projektin ulkopuolella erilaisia tiloja on käytössä ja esimerkiksi työpajaviikon liikunta- ja muut ryhmät pidetään esimerkiksi Salon kaupungin eri liikuntapaikoissa. Myös Dokkarin asiakkaille tehtävät työtehtävät toteutetaan niille sovitussa ympäristöissä, joka ei välttämättä ole Dokkarin oma tila.

Tilan varustus ja työskentelyvälineet ovat oleellinen osa toimintaa ja toiminnan analysointia. Dokkarin tilassa sijaitsee esteettömyyden kriteerit täyttävä WC. Myös vieressä olevan neuvottelutilan läheisyydessä on lisäksi kaksi wc:tä, jotka eivät täytä esteettömän wc-tilan kriteereitä. Nuorilla on käytössään myös ns. keittiötila, joka sijaitsee ryhmätilan ja neuvottelutilan lähellä. Siellä on mahdollista säilyttää omia eväitä ja ruokailla. Dokkarissa olevalla nuorella on työpäivän aikana käytössä tietokone työpisteensä äärellä.

Jokaisessa tietokoneessa on asennettuna valmiiksi mediatyöskentelyyn käytettäviä ohjelmia. Lisäksi myös työvalmentajien koneet ovat tarvittaessa käytössä, mikäli projektiin tarvitaan sellaista ohjelmistoa tai laitetta, jota työpisteellä ei ole. Mediamateriaalin tuottamisen kannalta tärkeimpiä työvälineitä Dokkarissa ovat: videokamerat, joista kaksi on elokuvavideokameraa, yksi drone-lennokkikamera, neljä action kameraa, neljä ns. kotikäyttöön tarkoitettua videokameraa, kaksi järjestelmäkameraa, joilla voi myös videokuvata. Näiden lisäksi mediamateriaalin tuottamista varten on kaksi piirtolevyä, elektroakustinen kitara ja tietokoneeseen liitetty äänikortti ja minikosketinsoitin. Myös erilaisia kuulokkeita, kaiuttimia, mikrofoneja, johtoja, valoja ja kameran telineitä, löytyy Dokkarin välineistä.

Taulukko 1. Ympäristö

toiminta	tila	välineet
Videokuvaus	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila	Järjestelmä- /videokamera, kameran akku, akkulaturi muistikortti, kameran jalusta, valaistus,
Videoiden editointi	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila	Työpiste, pöytä, työtuoli, tietokone, verkkovirta, erilaisia johtoja (USB, HDMI, verkkojohto ja aux-johtoja), verkkoyhteys ja verkkolevyasema, kaksi näyttöä, näppäimistö, hiiri, kuulokkeet, tarvittava ohjelmisto editointiin. (Premiere, Photoshop, Blender, internet selain)
Animaatioiden teko	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila	Työpiste, pöytä, työtuoli, tietokone, verkkovirta, erilaisia johtoja (USB, HDMI, verkkojohto ja aux-johtoja), verkkoyhteys ja verkkolevyasema, kaksi näyttöä, näppäimistö, hiiri, kuulokkeet, tarvittava ohjelmisto 3D animaation tekoon. (Blender, Premiere, internet selain)
Musiikin ja äänimaailman luonti	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila	Työpiste, pöytä, työtuoli, tietokone, kaksi näyttöä, näppäimistö, verkkovirta, erilaisia johtoja (USB, HDMI, verkkojohto ja aux-johtoja), verkkoyhteys ja verkkolevyasema, hiiri, kuulokkeet, tarvittava ohjelmisto musiikin tekoon ja äänikortti (Reaper, internet selain)
Graafinen suunnittelu	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila	Työpiste, pöytä, työtuoli, tietokone, verkkovirta, erilaisia johtoja (USB, HDMI, verkkojohto ja aux-johtoja), verkkoyhteys ja verkkolevyasema, kaksi näyttöä, näppäimistö, hiiri, kuulokkeet, tarvittava ohjelmisto suunnitteluun ja tekoon. (Photoshop, Kirta, internet selain, Canva)
Ideointi ja kuvakäsikirjoitus	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila	Työpiste, pöytä, työtuoli, tietokone, verkkovirta, erilaisia johtoja (USB, HDMI, verkkojohto ja aux-johtoja), verkkoyhteys ja verkkolevyasema, kaksi näyttöä, näppäimistö, hiiri, kuulokkeet, tarvittava ohjelmisto suunnitteluun ja tekoon. (Photoshop, Kirta, internet selain, Canva, Power point, Google.
Ideointi ja editointi	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila	Työpiste, pöytä, työtuoli, tietokone, verkkovirta, erilaisia johtoja (USB, HDMI, verkkojohto ja aux-johtoja), verkkoyhteys ja verkkolevyasema, kaksi näyttöä, näppäimistö, hiiri, kuulokkeet, tarvittava ohjelmisto editointiin. (Premiere, Photoshop, internet selain, Youtube, Google.
Lavasteet	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila, Salo Plaza S-market	Televisio, kaukosäädin, valaistus, verkkovirta, sohva, nojatuoli sohvapöytä, kahvikuppi, lautanen, donitsi, viherkasvi ja flecepeitto.
Videoteoksen koonti	Salon kaupunki / Nuortenkeskus Steissi / Dokkarin ryhmätila	Työpiste, pöytä, työtuoli, tietokone, verkkovirta, erilaisia johtoja (USB, HDMI, verkkojohto ja aux-johtoja), verkkoyhteys ja verkkolevyasema, kaksi näyttöä, näppäimistö, hiiri, kuulokkeet, käsidesi, tarvittava ohjelmisto editointiin. (Premiere, Photoshop, Blender, internet selain, Youtube, Google.

Taulukossa 2 on kuvattu ympäristö videoprojektin teknisen toteutuksen osalta. Taulukossa on eritelty eri toiminnot, niihin tarvittavat tila ja välineet.

Ohjelmiston puolella Dokkarissa on lisenssi Adobe-ohjelmistoon, joita käytetään mm. kuvien muokkaukseen, videoiden editointiin, animaatioiden tekoon, videoefektien luontiin, esitteiden ja julkaisujen luontiin. (Taulukko 1) Dokkarissa käytetään myös paljon ns. lisenssivapaita ohjelmia, jotta nuorilla olisi mahdollisuus hyödyntää opittuja tietoja ja taitoja myös omissa asuinympäristöissään. Työskentelyn kannalta valmennusajatuksena on se, että pajalla tehtävät toiminnot olisivat mahdollista siirtää myös muuhun ympäristöön, jos nuorella on käytössä esimerkiksi älypuhelin, tablettitietokone tai tietokone. Kokemuksen mukaan jokin näistä löytyy jokaiselta Dokkarissa olleelta tai olevalta nuorelta.

4.2 Dokkarin toiminta

Ympäristön lisäksi toimintaa analysoidessa on otettava huomioon, miten toiminta on aikaan sidonnaista. Dokkarin työviikon pituus on viisi arkipäivää. Dokkariin tulevan nuoren on pääsääntöisesti sitouduttava vähintään kolmeen toimintapäivään viikossa. Poikkeuksena on esimerkiksi samaan aikaan koulua, useimmiten toisen asteen ammattiin opiskeleva nuori, joka työskentelee työpajalla ja samanaikaisesti käy myös koulua. Näin ollen hänen viikkonsa saattaa muodostua kahdesta työpajatoiminnan päivästä ja kolmesta koulupäivästä. Toimintapäivän pituus on viisi tuntia klo. 09.00–14.00.

Dokkari ryhmään tullessa nuorelta ei edellytetä aiempaa kokemusta media-alan työskentelystä. Riittää että nuori on kiinnostunut alasta. Nuoren kiinnostus alaa kohtaan riittää siihen, että nuori pääsee ryhmän toiminnoissa alkuun. Alussa nuoren kanssa harjoitellaan mistä nuori löytää tietoa erilaisista ohjelmista ja niillä tehtävistä toiminnoista, joita tulevissa projekteissa ja työtehtävissä tarvitaan. Nuorta rohkaistaan oma-aloitteisuuteen ja haluan löytää tietoa, esimerkiksi miten Photoshop ohjelmalla saadaan kuva rajattua. Nuori saa ohjauksen mistä tietokoneelta löytää tämä ohjelma, millaisia työkaluja ohjelma sisältää ja mistä nuori voisi lähteä etsimään tietoa kuvan rajaamisesta.

Internetistä löytyy monia sivustoja media-alan työskentelyyn ja tiettyihin ohjelmiin liittyen, joita nuoren kanssa käydään yhteisesti läpi. Sivustot mahdollistavat nuorelle tiedonsaannin erilaisin tavoin. Sivustoilla tietoa löytyy teksti- tai videomuotoisena, Suomen tai muulla kielellä. Mutta käyttäen hyödyksi esimerkiksi internetin vapaita kielenkäännösohjelmia, voidaan saada vastaus etsittyyn asiaan. Kun nuori on tutustunut yleisesti Dokkari ryhmän ympäristöön, välineisiin ja lähestytty media-alaa tiedonhaun keinoin, nuori pääsee tutustumaan laaja-alaisesti erilaisiin media-alan tehtäviin.

Säännöllisenä työtoimintatehtävänä Dokkari ryhmällä on toteuttaa Salon kaupungin henkilöstön henkilökorttikuvaukset. Henkilökorttikuvauksessa nuori kohtaa asiakkaan sosiaalisessa asiakaspalvelutilanteessa, kun asiakas saapuu ryhmän tilaan kuvattavaksi. Tämän jälkeen nuori kertoo asiakkaalle, mitä kuvauksessa tapahtuu ja ottaa asiakkaasta valokuvat. Kuvauksen jälkeen nuori pyytää asiakkaalta tarvittavat tiedot, kuvan eteenpäin lähettämistä varten. Asiakkaan poistuttua nuori käsittelee kuvat tietokoneella oikean kokoiseksi, sekä tekee kuvalle mahdolliset värikorjaukset. Kun kuva on käsitelty, nuori kirjaa kuvasta tarvittavat tiedot kuvaluetteloon ja lähettää kuvat eteenpäin, henkilökorttien tulostusta varten. Monelle nuorelle asiakkaan kohtaaminen saattaa olla varsinkin työpajatoiminnan alkuvaiheessa haasteellista. Nuoren tukena kuvausprosessissa on mukana työvalmentaja, joka tukee ja ohjaa nuorta tarvittaessa. Kaikki ryhmässä olevat nuoret eivät välttämättä koe tätä työtehtävää kokonaisuudessaan omakseen. Työtehtävä sisältää monia eri vaiheita, joista nuorelle on toiminnan analysoinnin keinoin mahdollisuus löytää itselleen toiminnan muotoa, jota nuori kykenee tekemään ja josta on hänelle hyötyä.

Henkilökorttikuvauksen lisäksi Dokkari ryhmä harjoittelee ja toteuttaa myös äänituotantoa, kuten esimerkiksi puhelinvastaajanauhoituksen äänittämistä ja äänimainosten toteuttamista. Kuvallisella puolella työtehtäviä voivat olla esimerkiksi: videoiden editointi, graafinen suunnittelu, esitteiden, kuten paikallisliikenteen aikatauluvihon muutosten kirjaaminen digitaalisesti tai animaatiotyöskentelyä. Nämä edellä mainitut toiminnot sisältävät myös monia erilaisia työvaiheita, joista toiminnan analysoinnin avulla voidaan löytää jokaiselle

ryhmäläiselle oma työskentelyn osa-alue, osana kokonaista toimeksiantoa tai projektia.

Kaikki nuoret eivät välttämättä ole aktiivisia osallistujia toimintaan tai kokevat sosiaaliset tilanteet epämiellyttäväiksi. He kuitenkin saattavat hyötyä esimerkiksi siitä, että heillä on säännöllinen vuorokausirytmistö arjessaan ja paikka jonne tulla, harjoittelemaan näitä asioita ohjatusti.

5 Projektityöskentely

5.1 Kehittämistarpeiden tunnistaminen

Nuoret tulevat Salon nuorten työpajatoimintaan ja mediaryhmä Dokkariin saamaan tukea ja ohjausta, sen hetkiseen elämäntilanteeseensa. Nuoret tulevat työpajajaksolle hyvin erilaisista taustoista ja erilaisin taitotasoin. Nuori saattaa olla suorittanut ammattitutkinnon, mutta ei ole työllistynyt tai hänellä on haasteita elämän hallinnassa. Taustoina voi olla sairauksia, päihteiden käyttöä, opintojen keskeytymistä tai muuten moninaisesti hankala tilanne omassa arjessa. Yhteisenä nimittäjänä voidaan kuitenkin pitää jokaisin nuoren kohdalla syrjäytymisvaaraa. Dokkari ryhmän pääpaino on media työskentelyssä. Työmuotoina ryhmässä käytetään muuan muassa videokuvausta, valokuvausta, ääni- ja valotyöskentelyä, graafista suunnittelua, kuvien muokkausta ja videoiden editointia. Nuoret pääsevät laaja-alaisesti tutustumaan eri media-alaan liittyviin työskentelymuotoihin. Nuorella ei välttämättä ole aiempaa kokemusta media-alasta ja hänellä saattaa olla myös haasteita ilman ohjausta pohtia itse, mikä häntä tulevaisuudessa kiinnostaisi. Projektin tarkoituksena on, ohjata nuorta löytämään media-alalta osa-alue, joka mahdollistaisi hänen tavoitteisiinsa pääsemisen, ryhmässä tapahtuvan toiminnan avulla.

5.2 Ideointivaihe

Videotyöskentelyprojekti aloitettiin ideointivaiheella syksyllä 2021, jolloin tämän projektin toteutuksesta kerrottiin ensimmäisen kerran silloin ryhmässä olleille nuorille. Nuorilta kysyttiin halukkuutta osallistua projektin toteutukseen anonymisti. Kaikki nuoret kertoivat olevansa halukkaita osallistumaan. Nuorille kerrottiin projektin toteutuksesta osana työpajan toimintaa muiden työtehtävien ohella. Nuoret alkoivat pohtia, erilaisia ideoita videoprojektille. Nuorten kanssa keskusteltiin miten projekti toimisi osana Dokkarin työskentelyä, sekä miten voisimme ryhmänä toteuttaa projektin, jossa kaikkien projektiin osallistuvien

ryhmäläisten työpanos näkyisi ja nuoren olisi mahdollisuus löytää itselleen projektin teosta mielekäs toiminnan osa-alue.

5.3 Videotyöskentely ja työskentelyn vaiheet

Videon ja multimedian tuottaminen jakautuu kahteen vaiheeseen. Videotyöskentelyyn, jolloin videon tekoa voidaan pitää uusien taitojen oppimisen välineenä ja antaa tekijälleen tietoa median käytöstä. Videotyöskentely antaa mahdollisuuden tekijälle kehittymiseen viestinnän- ja esiintymistaitojen, elokuvallisen ilmaisutaitojen, käsikirjoituksen ja editoinnin kautta. On mahdollista, että videon tekijän itsetunto, ja vastuunottokyky kehittyvät työskentelyn kautta. (Hakkarainen & Kumpulainen 2011, 9; Nevala 2011, 30)

Tanskasen ja Hyytisen mukaan oli kyseessä sitten televisio-ohjelma, dokumenttielokuva tai muu juonellinen videotyöskentely, itse työskentely etenee samalla prosessilla. Ensimmäinen on idean ja aiheen löytäminen. Tämän jälkeen tulee vuoroon käsikirjoituksen laadinta. Videon teko etenee kuvaus ja editointivaiheesta viimeiseen äänityöskentelyvaiheeseen. (Tanskanen & Hyytinen 2015, Turkuamk s. 48–49)

5.4 Projektin suunnitteluvaihe

Projektin suunnitteluvaiheessa syksyllä 2021 läsnä olivat, minä toimintaterapeuttipiskelijän ja työvalmentajan roolissa, Dokkari-ryhmässä kirjoilla olleet nuoret, sekä toinen työvalmentaja teknisten asioiden ohjaamisessa.

Työpajatoiminnan idea on työskennellä yhteisöllisenä ryhmänä. (OKM 2022) Toisinaan nuorilla on hankaluutta kertoa omista ajatuksistaan ja ideoistaan toisten kuulle. Käytimme yhteisten suunnitteluhetkien lisäksi myös yksilöllisiä keskusteluja ryhmäläisten kanssa. Kävimme ryhmäläisten kanssa vapaata keskustelua, jota ohjasi ajatus saada selville nuoren yksilölliset mielenkiinnonkohteet, tavoitteet ja kokemukset työskentelystä työpajalla. Nämä asiat voitaisiin yhdistää projektityöskentelyyn nuorelle sopivalla tavalla.

Taulukko 2. Nuoren lähtötilanne projektin alussa

	nuori	tavoite	kiinnostus	toiminta
R1	Toisen asteen opintojen kesken jääminen, uuden koulutusalan etsintä.	Saada tietoa ja kokemuksia laaja-alaisesti eri mediatyöskentelyn osa-alueista.	Videoiden editointi.	Videoiden editointi, 3D mallinnus, animaatiotyöskentely, videoprojektin koonti.
R2	Toisen asteen opintojen kesken jääminen, uuden koulutusalan etsintä.	Saada tietoa ja kokemuksia laaja-alaisesti eri mediatyöskentelyn osa-alueista.	Musiikkiin ja ääneen liittyvät asiat.	Musiikin ja äänimaailman tuottaminen videoprojektiin.
R3	Uuden koulutusalan etsintä, terveydelliset haasteet.	Säännöllinen osallistuminen toimintaan, uuden koulutusalan etsintä, mielekkään toiminnan löytäminen.	Ei varsinaista kiinnostuksen kohdetta, grafiikkaa työstänyt.	Graafisen materiaalin tuottaminen videoprojektiin.
R4	Toisen asteen opintojen kesken jääminen, uuden koulutusalan etsintä, sosiaalisten taitojen haasteet.	Säännöllinen osallistuminen toimintaan, toimia yhdessä muiden ryhmäläisten kanssa, uuden koulutusalan etsintä.	Ei kiinnostuksen kohteita. Pitää videopelien pelaamisesta, kun siinä kuluu aikaa.	Videopeleistä etsityt ideat ja niiden muokkaaminen videoprojektiin sopiviksi.
R5	Toisen asteen opintojen kesken jääminen, uuden koulutusalan etsintä.	Saada tietoa ja kokemuksia laaja-alaisesti eri mediatyöskentelyn osa-alueista.	Kanavasurffailu, televisiosta urheilun katsominen.	Ideointi, kuvakäsikirjoitus.

R tarkoittaa ryhmäläistä ja numero R-kirjaimen jälkeen erottaa ryhmäläiset toisistaan. Taulukko kertoo ryhmäläisen tavoitteen, kiinnostuksen kohteen ja toiminnan, jota hän haluaa projektissa tehdä.

Keskusteluissa esiin tuli seuraavia asioita. R1 (Taulukko 2) nuori kertoi, että kun oli tullut pajalle, hänellä ei ollut aiempaa kokemusta videotyöskentelystä. Nyt hänelle oli tullut osaamista videoiden editoinnista ja hän pystyi omaksumaan editointiin liittyviä asioita paremmin. Nuori kertoi, että Dokkariin on ollut mukava tulla ja toiminta on ollut mielekästä. Nuori jatkoi, että voisi hyvin kuvitella hakevansa opiskelemaan media-alaa pajajakson jälkeen.

R2 (Taulukko 2) nuori kertoi, että musiikki ja sen tekeminen, sekä muut äänityöskentelyt olivat hänelle se mielekkäin toiminta Dokkarissa. Nuori jatkoi, että haluaisi musiikkia tehdä myös tulevaisuudessa. Hän kertoi työskentelyn pajalla olleen mukavaa ja joka päivä on mielekästä tulla paikalle.

R3 (Taulukko 2) nuori kertoi, että graafinen luominen on hänelle se omin alue. Nuori kertoi, että on pajalla lähinnä, jotta saisi jotain toimintaa päiväänsä. Nuori kertoi, että on mukavuuden haluinen, eikä jaksaa kiinnittyä pitkäksi aikaa mihinkään toimintaan. Hän kertoi, että Dokkariin on ollut ihan mukava tulla, mutta

ei koe, että olisi saanut mitään uutta. Nuori jatkoi kuitenkin, että jotain säännöllisyyttä paja on kuitenkin tuonut.

Jokaisen nuoren kanssa tämän keskustelun pohjalta pohdittiin oma lähestymistapa videoprojektiin ja projektista jokainen nuori saisi työstettäväkseen sen toiminnan, jonka keskustelun perusteella oli kokenut omaksi vahvuudekseen, tai joka olisi hänen tulevaisuuden tavoitteensa kannalta hyödyllinen. Jokaisen ryhmäläisen kanssa käytiin keskustelua myös henkilökohtaisista tavoitteista.

Käytyjen keskustelujen jälkeen Dokkari ryhmään tuli kaksi nuorta lisää, jotka myös osallistuivat projektin tekoon. Uusien nuorten kanssa keskusteltiin heidän tavoitteitaan pajajaksolle, sekä omista mielenkiinnon kohteista ja mitä tulevaisuudessa haluaisi tehdä. Uusista pajalle tulleista nuorista R4 (Taulukko 2) kertoi, että ei ole juurikaan mitään mikä kiinnostaisi pajalla tai kotona. Tässä kohtaa pohdin, että on tarkoituksen mukaista tarkentaa omaa lähestymistapaa vapaan keskustelun lisäksi ja esittää tarkempia kysymyksiä, joka mahdollistaisi jonkin nuorelle merkityksellisen asian esiin tulemisen.

Käytin tilanteessa terapeutista strategiaa. Terapeutin strategia on toimintaa, joka vaikuttaa asiakkaan toimimiseen, tuntemuksiin ja ajatteluun johtaen mahdollisesti toivottuun muutokseen (Kielhofner 2002, 311) Terapeutin yksi strategia on tehdä asiakkaalle tietoiseksi, miten terapeutti tukee asiakkaalle syntyvää ymmärrystä henkilökohtaisista ja ympäristön tarjoamista mahdollisuuksista ja voimavaroista. (Kielhofner 2002, 312.)

Esitin nuorelle jatkokysymyksen; Mitä teet vapaa-ajalla? Nuori vastasi, ettei tee muuta kuin pelaa. Esitin nuorelle jälleen jatkokysymyksen, mitä peliä hän pelaa ja voisimmeko hyödyntää tätä hänen peliaktiiviteettiaan jotenkin tässä projektissa? Nuoren kanssa tämän jälkeen pohdimme pelistä kohtauksia, grafiikkaa, liikettä ja visuaalista ilmettä, joita voisimme hyödyntää projektissa.

Toinen uusista nuorista R5 (Taulukko 2) kertoi, että hänen mielenkiinnon kohteensa on istua omassa kodissa sohvalla ja katsella televisiota. Tavoitteita hän ei osannut itselleen vielä asettaa. Keskustelimme, että tuostakin toiminnasta, jota hän tekee kodissaan, saamme ideoita videoprojektiin.

Yhteisellä päätöksellä videon ideaksi valittiin donitsi. Videolle ei määritelty kestoaikaa. Projektille sovittiin toteutusaika, joka oli tammikuu 2022 – helmikuu 2022. Aikaa videon tekniseen työstämiseen oli kaksi kuukautta. Videoprojektia tehtiin muiden Dokkarin työtehtävien ohella. Projektille kokonaan varattuja päiviä oli aikataulutettu kaksi. Näistäkin päivistä osa nuorista osallistui ryhmävalmentajan ryhmiin. Projektiin osallistuneet nuoret tekivät pajalla eripituista työviikkoa. Kaksi nuorista oli pajalla kolmena päivänä viikosta, kaksi neljänä ja yksi viitenä päivänä viikossa.

5.5 Toteutusvaihe

Videoprojektin ensimmäisenä kokonaisena työskentelypäivänä jokainen nuori valitsi tarjolla olevista media-aiheista itselleen mieluisimman. Valinta ohjasi nuorta löytämään ympäristöstä toimintaan tarkoituksenmukaisimmat tilat, laitteet ja ohjelmat. Nuorten kanssa käytiin keskustelua, mitä omia mielenkiinnonkohteita, ajatuksia ja tunteita voisi toteuttaa valitsemallaan toiminnalla? Tarkoituksena oli vahvistaa nuoren luottamusta tekemiseensä, löytää mielekäs työskentelytapa, kehittää teknistä osaamista ja saada ajatuksia pajajakson jälkeiseen aikaan. Jokaisen nuoren kanssa keskusteltiin päivittäin videoprojektista, nuoren kuulumisista, tunnetiloista ja ajatuksista. Näin vahvistettiin myös ajatusta nuorten tavoitteista, jotka he kokivat itselleen tärkeäksi tulevaisuudessa.

Ryhmäkeskusteluissa pyrittiin luomaan suotuisa ilmapiiri ryhmäläisten keskinäiseen vuorovaikutukseen, jolla vahvistettiin sosiaalisen kanssakäymisen taitoja ja mahdollistettiin jokaisen nuoren kuulluksi tuleminen myös ryhmässä.

Toisena kokonaisena työskentelypäivänä R1 nuori tahtoi kokeilla uutta ohjelmaa, jolla lähti suunnittelemaan 3D-mallinnusta. Toiset nuoret jatkoivat työskentelyitään graafisen suunnittelun ja musiikin teon parissa.

Kahden kokonaisena työskentelypäivän jälkeen siirryimme yksilöllisempään työskentelyyn, muiden pajan työtehtävien ohella.

Yhteisesti päätimme projektin teknisestä toteutuksesta siten, että R2 (Taulukko 2) nuori, joka oli kiinnostunut musiikista, säveltää ja nauhoittaa videolle taustamusiikin. Musiikkityöskentelyssä nuoren kanssa kävimme läpi asiaan tarvittavat laitteet ja ohjelmat. Tähän toteutukseen riitti nuoren työpisteellä oleva tietokone, johon oli kiinnitetty kaksi näyttöä, näppäimistö, hiiri ja kuulokkeet. Tietokoneessa oli musiikin tekoon käytettävä Reaper ohjelma. (Taulukko 1) Nuori oli jo aiemmassa työskentelyssään tutustunut kyseiseen ohjelmaan. Nuori kykeni tietokoneen hiirtä apuna käyttäen valitsemaan koskettimistosta säveliä, jotka hän laitoi ääniraidalle peräkkäin. Säveliä pystyi myös poistamaan. Ohjelma mahdollisti myös sävelkorkeuksien vaihdon ja erilaisen soitinäänien valinnan. Nuori teki projektissa välitallennuksia, josta hän pystyi jatkamaan työskentelyä seuraavina päivinä. Kun nuori oli saanut musiikin valmiiksi, tallennettiin se wav-tiedostomuotoon. Nuoren työskentelyn kannalta tärkeässä roolissa oli kuulokkeiden käyttö. Tämä antoi nuorelle rauhan työskennellä äänten parissa, sulkien muita ympäristöstä tulevia ääniä pois. Nuoren kannalta työskentelyssä tärkeässä roolissa oli oma kiinnostus aihetta kohtaan, sekä valmiit tekniset valmiudet, jotka nuori oli saanut aiemmasta työskentelystä. Nuorella ei ollut sellaisia rajoitteita, joka olisi vaikuttanut hänen työskentelyynsä musiikkituotannossa. Nuori oli tullut työpajalle toisen asteen opintojen keskeytyksen vuoksi.

Nuori R3 (Taulukko 2), joka oli kiinnostunut graafisesta ilmeestä, suunnittelee videoprojektin kuviin taustan. Nuorella oli taustanaan ammattitutkinto, mutta haasteita kiinnittyä toimintoihin pitkäkestoisesti terveydellisistä syistä, jotka vaikuttivat hänen arkeensa. Nuori oli kiinnostunut taiteesta ja erilaisista muodoista. Nuori aloitti työskentelyn omalla työpisteellään olevalla tietokoneella, jossa kiinnitettyinä laitteina olivat kaksi näyttöä, hiiri ja näppäimistö. Nuori käytti työskentelyyn kuvankäsittelyohjelma Krita, joka oli tietokoneella asennettuna, sekä internetistä löytyvää Canva ohjelmaa. (ks. Taulukko 1) Nuori oli aiemmin käyttänyt Photoshop ohjelmaa, joten hän ei tarvinnut teknistä ohjausta työskentelyynsä. Canva oli nuorelle uusi ohjelma, josta hänellä ei ollut aiemmin tietoa. Nuori kuitenkin omaksui ohjelman käytön itsenäisesti ja ryhtyi hyödyntämään sitä. Nuori suunnitteli videoprojektiin taustan, joka näkyy

putoavien donitsien taustalla videoprojektissa. Nuorella ei ollut teknisiä haasteita työskentelyssään, mutta pitkäkestoisen toiminnan suorittaminen näkyi jonkin verran poissaoloina työpajalta, sekä toiminnan keskeytymisenä, muiden omien toimien vuoksi. Nuoren projektitoiminnan osa-alueen vuoksi hän ei vaatinut itselleen suurta työrauhaa. Nuori keskusteli mielellään muiden ryhmäläisten kanssa.

Nuori R1 (Taulukko 2), joka oli kiinnostunut videoiden editoinnista, editoi videon. Tämän lisäksi nuorelle oli tullut kiinnostusta myös 3D kuvaan ja animaatioon. Sovimme, että nuori voi toteuttaa myös näitä kiinnostuksen kohteita. Nuori oli tullut työpajalle kahden eri toisen asteen tutkinnon keskeyttämisen vuoksi, kokeilemaan media-alaa. Nuorella ei ollut aiempaa kokemusta videoiden editoinnista tai 3D-suunnittelusta. Projektin alkuvaiheessa nuorelle oli jo muodostunut työskentelyrutiini videoiden editointiin. Nuori oli oman työpajajaksonsa alusta lähtien opetellut käyttämään Adoben Premiere videoiden editointiohjelman. Työskennellessään projektissa Premieren kanssa, hän tarvitsi välineistä omalla työpisteellään olevan tietokoneen, jossa kyseinen ohjelma oli asennettuna. Lisäksi tietokoneessa oli kaksi näyttöä, näppäimistö, hiiri ja kuulokkeet. Kuulokkeet antoivat nuorelle yhteisessä tilassa oman työskentelyrauhan, varsinkin silloin, kun nuori editoi toisen nuoren tekemää äänimaailmaa ja musiikkia videon tai animaation taustalle. (Taulukko 1) Nuoren työskentely oli pääsääntöisesti omatoimista. Muutamissa kohdissa, kuten videokuvien päällekkäin asettelussa, nuori tarvitsi ohjausta. Nuori myös kuvasi videokameralla kaikki projektissa esiintyneet videokohtaukset. Tähän työskentelyyn tarvittiin sopiva tila Dokkari ryhmästä, joka järjesteltiin ryhmänä kuvauksia varten. Kuvauksessa ei tarvinnut miettiä, pitäisikö äänet taltioida kuvaustilanteesta erikseen. Kaikki projektissa käytetyt äänet tehtiin kuvausten jälkeen tietokoneella Reaper ja Premiere ohjelmaa käyttäen.

Uutena asiana nuori tahtoi harjoitella 3D mallinnuksen tekoa. Tätä varten nuoren kanssa käynnistettiin tietokoneella oleva Blender ohjelma, jolla mallinnuksen teko ja animointi onnistuisi. Nuori etsi internetistä tutorial-videon ohjelman käytöstä ja ryhtyi työskentelemään ohjelman kanssa sen avulla. Nuori ei tarvinnut

tekemiseensä ohjausta. Nuori teki Blender ohjelmalla pyörivän donitsin, jonka hän kopio useaksi donitsiksi, yhdisti animoidut donitsit Premiere ohjelmalla toisen nuoren tekemään taustaan. sekä kuvan taustalla soivaan musiikkiin. Nuori vastasi koko videorprojektin teknisestä koonnista.

Nuori R5 (Taulukko 2), joka kertoi vapaa-ajan täyttyvän sohvalla istumisesta ja television katselusta toimii ideoijana, sekä oli mukana tekemässä videon käsikirjoitusta. Nuorella ei ollut perusopetuksessa opitun tietokoneen peruskäytön lisäksi juuri muuta kokemusta media-alasta. Nuori oli perusopetuksessa käyttänyt Power point ohjelmaa, jonka pohjalta nuori lähti etsimään internetin vapaasti käytettävistä kuvista asioita, jotka hän koki olevan osana hänen arkeansa ja joista hänelle tulee hyvä olo. Nuorella oli toisen asteen opinnot jääneet kesken. Nuori lähti omalla työpisteellään olevalla koneella, jossa myös samaiset kaksi näyttöä, hiiri, näppäimistö ja kuulokkeet olivat kiinnitettyinä, kuten muillakin työpisteillä. Nuori etsi internetistä kuvia, tallensi ne tietokoneen työpöydälle, josta liitti niitä edelleen diaesitysohjelmaan. (kts. Taulukko 1) Nuori koosti kuvia, jossa teemoina olivat sohva ja kanavasurffailu. Tästä nuori ideoi videorprojektissa nähtävän ”kanavasurffarin” roolin. Nuori tarvitsi ajoittain kannustusta diaesityksen tekoon. Teknisesti nuori osasi tämän toteuttaa, mutta valmentajan läsnäolo vierellä, tehosti toimintaa.

Nuori R4 (Taulukko 2) joka kertoi vapaa-ajan täyttyvän pelaamisesta, toimi graafisessa suunnittelussa ja videorprojektin ideoinnissa. Nuorella oli toisen asteen opinnot jääneet kesken. Nuori kertoi, ettei häntä kiinnosta mikään. Hän kertoi pelaavansa vaan, koska ei ole muutakaan tekemistä. Nuori toi keskustelussa esille pelin, jota hän pelaa. Nuori myös kertoi, että hänen pelaamistaan on aiemmin paljon rajoitettu. Nuori esitteli omalla työpisteellään tietokoneen näytöltä internetistä löytyvää materiaali pelistä. Nuorta ohjattiin sanallisesti kiinnittämään huomiota videoissa näkyvään grafiikkaan ja hahmoihin. Nuorta kehoitettiin hakemaan tästä pelistä internetistä vapaasti löytyviä videoita ja kuvia, jotka hän tallentaisi tietokoneelle. Nuorelle tietokoneiden käyttö oli tuttua vapaa-ajalta. Nuori etsi internetistä kuvia ja videoita, tallensi niitä tietokoneelle, josta sitten ohjattuna ne siirrettiin Premiere ohjelmaan. Nuori harjoitteli Premiere

ohjelmalla leikkaamaan videoita osiin ja liittämään videokuvan päälle pysäytetyn kuvan. Näitä videoita lähdimme käsittelemään editointiohjelmalla. (Taulukko 1) Pilkoimme pelivideon osiin, jotta näkisimme, mitä eri elementit tekevät. Nuori lähti käsittelemään videota ja tästä löysimme hänelle lähestymistavan projektityöskentelyyn. Nuori tarvitsi Premiere ohjelman alussa ohjausta, mistä erilaiset työkalut leikkaamiseen löytävät ja miten niitä käytetään. Nuori omaksui toiminnan nopeasti ja näin hän ideoi tietokonepeli ja animaatiopohjaisen kohtauksen videoprojektiin, jonka videon editoinnista vastannut nuori muokkasi ja liitti osaksi muita mediamateriaaleja.

Nuorilla oli käytössä videoprojektiin tekoon Adobe ohjelmisto, kuvien ja videoiden editointia varten, Krita kuvankäsittelyohjelma, Blender 3D mallinnusohjelma, Reaper musiikin ja äänen käsittelyohjelma, Järjestelmäkamera ja kameran jalusta, jossa myös videokuvausominaisuus, PC tietokoneita, joissa internetyhteys ja pääsy erilaisille sivustoille, joita projektissa hyödynnettiin. Näitä olivat esimerkiksi Canva ja Youtube. Videon kuvauskohtaukset kuvattiin kokonaisuudessaan Dokkari ryhmän tilassa. (Taulukko 1)

5.6 Tulos ja tuotos

Video valmistui suunnitellun aikataulun mukaisesti helmikuun 2022 lopussa, osana muuta nuorten työpajatoimintaa. Videosta tuli kestoaltaan minuutin pituinen lyhytelokuva, joka kertoi taivaalta putoavista donitseista, joista olohuoneessa kahvihetkeä viettämässä ollut henkilö sai tietoa television uutislähetyksestä. Yksi putoavista donitseista päättyy tämän henkilön lautaselle, hänen seurattessaan uutislähetystä. Projektiin osallistuneet nuoret, eivät halunneet videota julkisesti jaettavaksi esimerkiksi Youtube sivuston kautta.

5.7 Arviointivaihe

Teknisesti projektissa haastavinta oli videon koostaminen jokaisen mukana olleen työpajalaisen omista tuotoksista, siten että videon tarina kulkisi koko ajan eteenpäin ja jokaisen nuoren ajatukset tai työskentely tulisi esille. Tässä ilmeni ohjaamisen tarvetta, jotka nuoret ottivat itse esille, pyytäen ohjeistusta. Projektin yhdistäminen muiden työpajatoiminnan tehtävien ja nuorten henkilökohtaisten pajajaksosuunnitelmien ja aktiviteettien onnistui hyvin. Nämä toiminnot eivät vaikuttaneet projektin toteutukseen, kuten eivät myöskään nuorten ajoittaiset poissaolot työpajatoiminnasta projektin aikana. Nuorilta saatu suullinen palaute osoitti myös projektin toimivuuden.

5.8 Päätösvaihe

Taulukko 3. Nuoren tilanne projektin valmistuttua

	toiminta projektissa	projektikokemus	pajajaksokokemus	tulevaisuus
R1	Videoiden editointi.	Koki kehittyneensä videoiden editoinnissa.	Piti työskentelystä pajalla ja pajalle oli mukava tulla.	Ei vielä tarkkaa suunnitelmaa. Kenties opiskelemaan tai toiseen työkokeilupaikkaan saamaan uusia kokemuksia.
R2	Musiikin ja äänimaailman luominen	Piti omasta työskentely osa-alueestaan.	Haluaisi vielä enemmän keskittyä pajajakson aikana audio työskentelyyn	Musiikin parissa työskentely
R3	Graafisen materiaalin tuottaminen videoprojektiin	Ei kokenut saaneensa teknisesti hyötyä työskentelystä. Koki että projektiin oli mukava osallistua.	Eniten piti keskusteluista pajalla. Oli paikka mikä tahansa hänen on hankala mennä oman niin sanotun mukavuusalueen ulkopuolelle, jossa tarvitsee tehdä jotain muuta, kuin olla.	Seuraavaan työkokeilupaikkaan.
R4	Videopeleistä etsityt ideat ja niiden muokkaaminen videoprojektiin sopiviksi.	Mielekkään toiminnan löytäminen.	Sitoutuminen toimintaan oli kohentunut.	Ei vielä selkeää kuvaa tulevaisuudesta.
R5	Ideointi, kuvakäsikirjoitus.	Itsensä ilmaisun kohentuminen	Osallistui enemmän toimintaan.	Ei osannut kertoa mitä tulevaisuudelta tahtoi.

R tarkoittaa ryhmäläistä ja numero R-kirjaimen jälkeen erottaa ryhmäläiset toisistaan. Taulukossa 3 esitetään, millainen vaikutus nuoren toiminnalla videoprojektissa oli häneen ja autoiko toiminta selkeyttämään tulevaisuuden suunnitelmia.

Projekti päätettiin nuorten kanssa loppukeskusteluilla helmikuun 2022 lopussa. Nuorilta kysyttiin, miltä toteutettu projekti tuntui, mitä nuoret olivat kokeneet ja mitä pajajakso oli heille antanut? Nuoret saivat kertoa myös, mikä olisi heille tuleva suunta tai tavoite pajajakson jälkeen? Nuoret kokivat, että projektissa näkyi heidän työpanoksensa ja he olivat saaneet projektin edetessä riittävästi ohjausta ja tukea koko toimintaan, kuten myös koko pajajakson aikana. Nuoret kertoivat, että pajalle oli mukava tulla joka päivä työskentelemään.

Nuorista R1 (Taulukko 3) kertoi, että tekninen osaaminen videoiden muokkauksessa oli kehittynyt koko projektin ja pajalla olon ajan. Sama nuori ei vielä tiennyt mitä tekisi pajajakson jälkeen, vaan mietti, olisiko opiskelu tai jokin muu mahdollinen seuraava askel.

Nuori R2 (Taulukko 3) kertoi, että musiikki oli se asia, jota tulevaisuudessa haluaisi tehdä. Nuori kertoi, että pajajakson aikana hän olisi vielä enemmän tahtonut keskittyä audio työskentelyyn.

Nuori R3 (Taulukko 3) kertoi, että teknisesti pajajakso ei häntä ole hyödyttänyt. Nuori jatkoi, että pajalle on ollut mukava tulla ja hän on saanut pajajaksosta juuri sen itselleen, että on lähtenyt aamuisin säännöllisesti liikkeelle ja tullut työskentelemään pajalle. Eniten nuori kertoi pitävänsä keskusteluista. Nuori kertoi myös, että oli kyseessä mikä tahansa paikka, hänen on hankala mennä oman niin sanotun mukavuusalueen ulkopuolelle, jossa tarvitsee tehdä jotain muuta kuin olla.

Kahden muun R4 ja R5 nuoren kohdalla toimintaan sitoutuminen ja toiminnan suorittaminen oli kohentunut projektin aikana. Nuoret kertoivat, että eivät osaa sanoa tulevaisuudesta vielä mitään. (Taulukko 3)

6 Kehittämisen prosessi

Videoprojektin työskentelyn vaikuttavuutta nuorille voidaan arvioida toiminnan havainnoinnin, toiminnan analyysien (tehtäväkeskeinen ja yksilöanalyysi), sekä nuorten kanssa käytyjen keskustelujen avulla. Videoprojektista valittiin jokaiselle nuorelle ympäristön osalta (tehtäväkeskeinen analyysi), käytyjen alkukeskustelujen jälkeen (yksilöanalyysi) ja toiminnan havainnoinnin perusteella oma toiminnan osa-alue, jota nuori pääsi toteuttamaan.

Videoprojekti pitää sisällään eri median osa-alueita, joista keskustelujen ja osin kokemuksen perusteella nuori pääsi valitsemaan itselleen kiinnostavimman osa-alueen. Näitä osa-alueita ovat: suunnittelu ja käsikirjoitus, kuvakäsikirjoitus, videokuvaus, videoiden editointi, musiikin luominen ja äänitehosteiden toteuttaminen, graafinen suunnittelu ja animaatiotyöskentely.

Työskentely videoprojektin parissa mahdollistaisi myös useamman henkilön tekvän samaa kiinnostuksen kohdetta tai osallistua useampaankin toimintaan projektin aikana. Esimerkiksi graafinen suunnittelu voitaisiin jakaa osiin. Osia olisivat esimerkiksi taustakuvien suunnittelu, teoksen värimaailman luonti tai tekstien fontit. Analysoidessa graafista suunnittelun toteutusta, huomioon on otettava sen toteutukseen tarvittavat välineet ja mahdolliset muut materiaalit, kuten kynät, paperit tai muita luonnosteluun tarvittavia asioita. Jos suunnitteluun käytetään sille tarkoitettua tietokoneohjelmaa, on tarkoituksen mukaista havainnoida nuoren työskentelyä ohjelman kanssa ja tarvittaessa antaa hänellä tukea ja ohjausta toimintaan. (Graafinen, 2022) Tietokoneohjelmat ovat toimintoiltaan monesti laajoja, joten tässäkin olisi mahdollista käydä läpi ohjelmasta vain ne toiminnot, jotka olisivat toteutuksen kannalta oleellimmat. Myös mahdolliset nuoren rajoitteet, jotka vaikuttaisivat toiminnasta suoriutumiseen, olisi hyvä selvittää.

Samankaltaisesti jokainen videoprojektissa toteutettava osa-alue voidaan analysoida ja jakaa toimintana pienempiin osiin. Tarvittaessa voidaan myös muokata ympäristöä, jossa toiminta toteutetaan ja huomioida yksilölliset haasteet, mikäli näihin ilmenee tarvetta. Toiminnan analysointi ja adaptaatio

antavat mahdollisuuden projektin toiminnan osa-alueita vielä lisää osittamalla löytää yksityiskohtaisemman toiminnan, jonka kanssa ryhmäläisen on mahdollista työskennellä.

Tietty toiminta nuorella selkeytti käytyjen keskustelujen perusteella mikä oli nuoren rooli projektissa. Jokaisen nuoren kohdalla merkittävää oli se, että vaikka projekti ei vaatinut kaikilta nuorilta teknistä osaamista, heidän oman toiminnan osa-alueen työn jälki näkyi lopputuotoksessa.

Nuoren kohtaaminen yksilöllisesti, selvittäen nuoren mielenkiinnonkohteet osaksi videoprojektia, synnytti luottamuksen nuoren ja valmentajan välillä. Nuori sai kokemuksen olla osana ryhmää ja projektia, ilman että siihen olisi asetettu toiminnallisia tai taidollisia vaatimuksia. Tätä samaa lähestymistapaa ja toimintamuotoa voisi olla mahdollista soveltaa myös muissa Salon nuorten työpajatoiminnan ryhmissä tehtävissä projekteissa. Jokainen nuori osallistui toimintaan, sai uusia kokemuksia ja mahdollisesti ideoita mitä tulevaisuudessa pajajakson jälkeen tekisi. Myös jokaisen nuoren työpanos näkyi valmiissa lopputuotoksessa.

Ryhmä työskenteli kokonaisuudessaan kaksi kokonaista työpajapäivää videoprojektin parissa. Muilta osin työskentely tapahtui osana muuta nuorten työpajatoiminnan arkea, Salon nuorten työpajatoiminnan Dokkari-ryhmän tiloissa. Projektin aikana nuoret saivat yksilöllistä ohjausta, kun valitut toiminnat olivat jokaiselle erilaiset. Projektin lopussa nuorten kanssa katsottiin valmis tuotos, Donitsi videoteos.

7 Pohdinta

Arvioitaessa projektin eettisyyttä ja luotettavuutta lähtökohtana voidaan pitää, että toteutettu projekti noudatti kokonaisuudessaan toimintaa ohjaavia lakeja, asetuksia, sopimuksia ja yleisiä käytäntöjä, sekä tapoja. Myös avoin tiedottaminen toimeksiantajalle, sekä projektiin osallistuvien henkilöiden informointi projektiin liittyvistä asioista avoimesti tekee toteuttavasta toiminnasta luotettavan. Projektia tehdessä asioita ei ole vääristely, eikä tekaistu. Asiat ovat kuvattu tässä kirjallisessa työssä mahdollisimman tarkasti. Nuorten osallistuminen projektiin oli vapaaehtoista ja he olisivat voineet halutessaan keskeyttää osallistumisensa. (Hirsjärvi ym. 2009, 232)

Tutkimuksen aihetta voidaan tarkastella eettisesti. Nuorten kokemukset työpajatoiminnasta ja videoprojektityöskentelystä eivät mene esimerkiksi liian henkilökohtaiselle tasolle niistä keskusteltaessa. Nuorten toivetta pysyä projektissa anonyymeina on kunnioitettu. Nuorten suostumuksella on kirjattu projektin toteutus siten, että kuvattaessa projektia kirjallisesti, nuorten sukupuolta, tarkkaa ikää, tarkkaa koulutusta tai muita henkilökohtaisia asioita ei tule ilmi. Eettinen tarkastelu liittyy osin myös tiedonantajien suojaan. Jos kyse on aremmasta, henkilökohtaisemmasta aiheesta tai asiasta, tärkeämmäksi seikaksi korostuu esimerkiksi tiedonantajien henkilöllisyyden ja yksityisyyden suojan varjeleminen. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 129, 131.)

Projektityöskentelyn osalta toimintaa seurasi myös toinen työvalmentaja, jolla oli projektissa teknisen asiantuntijan rooli. Hänen oli määrä tarvittaessa puuttua toimintaan, mikäli olisi havainnut siinä epäkohtia.

Nuorten ja toimeksiantajan kanssa käytyjen keskustelujen perusteella projektin päätyttyä voidaan todeta, projektin toteutuneen osana Nuorten työpajatoiminnan arkea, jota ohjaa sille määritetyt asetukset ja tavoitteet.

Työskennellessämme videoprojektin parissa, toiminta oli tuolloin Dokkari pajan toimintaa. Tällä hetkellä yksittäiset pajat ovat muuttuneet ryhmiksi Salon nuorten työpajatoiminnassa. Projektissa käytettyä toimintamallia on tämän muutoksen

vuoksi helpompi kohdentaa yksilöllisesti, kaikille Salon nuorten työpajatoiminnassa eri ryhmissä työskenteleville nuorille. Ryhmiin osallistuvien nuorten toimintaa on helpompi havainnoida ja mukauttaa toiminnan analysoinnin kautta palvelemaan enennän yksilöllisiä tavoitteita. Ryhmien kautta nuori ei ole kiinnittynyt yhteen tiettyyn pajaan, johon toiminta oli ennen organisoitu.

Tämän projektin toteuttaminen oli itselleni myös keino tarkastella omaa työskentelyäni ja sitä, miten tämän projektin avulla kehittyisin ammatillisesti. Videoprojektista ja sen toiminnan analysoinnista sain itselleni hyvän työkalun lähestyä myös muita nuorten kanssa työpajalla toteutettavia työtehtäviä. Nuoren yksilöllinen kohtaaminen, mielenkiinnon kohteiden selvittäminen, toiminnan analysointi ja havainnointi antaa valmentajalle käyttöön työkaluja, joilla kyetään tarkemmin määrittelemään pajalla olevan nuoren tarpeet, haasteet, mielenkiinnon kohteet ja tulevaisuuden suunnitelmat.

Tätä kehittämisprojektia tehdessäni, pohdin vastauksia seuraaviin kysymyksiin. Miten mediaa ja erilaisia median käyttöön liittyviä välineitä ja alustoja voitaisiin käyttää ja hyödyntää osana asiakkaan kuntoutusprosessia? Voitaisiinko ajatella, että mediaa voitaisiin käyttää toimintaterapeuttisena välineenä, kun sen käyttöä ohjataan ja sen toiminnoille asetetaan tavoitteet? Havaintojeni perusteella erilaiset mediaan liittyvät tehtävät, niiden toteutukseen vaikuttavat osa-alueet ja välineet antavat käyttöön suuren valikoiman asioita ja välineitä, joista ainakin tämän kehittämisprojektin kohderyhmäläisille löytyi yksilöllinen mielenkiinnon kohde lähestyä aihetta, eikä aiempaa kokemusta mediatyöskentelystä tarvittu. Kehittämisprojektissa työtehtävänä toiminut videoprojekti mahdollisti nuorille toimia kuvan, videon, äänen, ideoinnin ja erilaisten suunnittelutöiden parissa. Nuoret pääsivät opettelemaan uusia taitoja ja hyödyntämään jo olemassa olevia. Myös ryhmänä työskentely antoi mahdollisuuden sosiaaliselle vahvistumiselle. Projektissa nuori sai olla oma itsensä osana ryhmää, jonka työskentelyä ohjattiin. Mediatyöskentely Salon nuorten työpajatoiminnan Dokkari ryhmässä toimii tavoitteellisena työskentelyvälineenä, jolla havaintojen perusteella kyetään vastaamaan toiminnalle asetettuihin tavoitteisiin.

Lähteet

AVI 2021. Viitattu 10.12.2021 <https://avi.fi/tietoa-meista/tehtavamme/opetus-ja-kulttuuri/nuorisotoimi/nuorten-tyopajatoiminta>

Crepeau, Elizabeth B. 1998. Activity Analysis: A Way of Thinking About Occupational Performance. Teoksessa Neistadt, Maureen E. – Crepeau, Elizabeth Blesedell (toim.): Willard & Spacman's Occupational Therapy. 9. painos. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.

Graafinen.com 2022. Graafinen suunnittelu pähkinänkuoressa. viitattu 16.5.2022 <https://www.graafinen.com/suunnittelu/yleista/graafinen-suunnittelu-pahkinankuoressa>

Hagedorn, R. 2000. Tools for practice in occupational therapy: A structured approach to core skills and processes. Edinburgh: Churchill Livingstone

Hakkarainen, Kumpulainen 2011. Liikkuva kuva, muuttuva opetus ja oppiminen Lapin yliopisto, Jyväskylän yliopisto, Viitattu 4.4.2022 luettavana osoitteessa <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/26957/978-951-39-4270-0.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hautala, T, Hämäläinen, T, Mäkelä, L. & Rusi-Pyykönen, M. 2011. Toiminnan voimaa. Toimintaterapia käytännössä. Helsinki: Edita.

Heinonen, A & Laihonon, P 2013. Toiminta osana arviointia Kankaanpaina ja nuorisopsykiatrisen arviointi. Opinnäytetyö AMK. Toimintaterapian koulutusohjelma. Helsinki: Metropolian ammattikorkeakoulu. Viitattu 3.5.2022 <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/57083/TOIMINTA%20OSANA%20ARVIONTIA.pdf?sequence=1>

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2009. Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.

Jakunaho, J & Kaivosoja, M 2016. Toiminnan analyysin oppiminen - esimerkkitoimintana valokuvaus Opetusmateriaali toimintaterapian tutkinto-ohjelmaan. Opinnäytetyö AMK. Toimintaterapia. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu. Viitattu 5.5.2021 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/115867/Jakunaho_Jenni%20Kai

vosoja_Milja.pdf;jsessionid=01B31EFC875F9F2F45E287DD6F9EFEAE?sequence=1

Kampman, J 2018. Aktiviteettimatkaailun vahvuusalan kehittämissuunnitelma – opiskelijat vahvuusala. Opinnäytetyö YAMK. Liikunta-alan johtamisen ja kehittämisen koulutusohjelma. Kajaani: Kajaanin ammattikorkeakoulu. Viitattu 13.4.2022

keskiössä https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/141314/Kampman_Julia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Kielhofner, G. 2008. Model of Human Occupation: Theory and application neljäs painos. Philadelphia, Lippincott, Williams and Wilkins.

Kielhofner, Gary 2002. A Model of Human Occupation. Theory and Application. kolmas painos. Baltimore. Lippincott Williams & Wilkins.

Korhonen, J & Mäkilä M 2019. Aukkaat kehittämässä osallisuutta edistävää toimintatapaa senioritalo Iso-Heikissä. Opinnäytetyö AMK. Toimintaterapiakoulutus. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 13.4.2022 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/227530/Korhonen_Julia%20-%20Makila_Maiju.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Köyhä Suomi, Asta Leppä 2021. Yle areena. Viitattu 5.5.2022, kuunneltavissa <https://areena.yle.fi/audio/1-50777667>

Lehtinen, K 2021. Etsivän nuorisotyön ja nuorten työpajatoiminnan asiakaspolkujen kehittäminen. Opinnäytetyö YAMK. Sosiaaliala. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 23.11.2021 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/494100/Lehtinen_Kira.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Nelson, D. 1996. Therapeutic Occupation: A Definition. The American Journal of Occupational Therapy. 10, 775-782.

OKM 2022. Nuorten työpajat ja etsivä nuorisotyö Viitattu 4.4.2022 <https://okm.fi/tyopajat-ja-etsiva-nuorisotyö>

Opetus- ja kulttuuri ministeriö ym. 2019. Koulutuksen ja työn ulkopuolella olevat (NEET) nuoret, katsaus tilanteeseen ja toimenpiteisiin. Viitattu 23.11.2021. luettavissa sähköisesti osoitteessa <https://minedu.fi/documents/1410845/4449678/Koulutuksen+ja+ty%C3%B6n+ul>

kopuolella+olevat+%28NEET%29+nuoret%2C+katsaus+tilanteeseen+ja+toimenpiteisiin/51231944-1fc0-ef0b-fc7a-afc6c975b010/Koulutuksen+ja+ty%C3%B6n+ulkopuolella+olevat+%28NEET%29+nuoret%2C+katsaus+tilanteeseen+ja+toimenpiteisiin.pdf

Pippuri, T 2015. Koulun sosiaalityön asiakkuudet ja asiakasprosessit Kvantitatiivinen tutkimus espoolaisista peruskoululaisista kuraattoripalveluissa. Lisenssiaattitutkimus. Yhteiskunta- ja kulttuuritieteiden yksikkö. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 13.4.2022 <https://www.sosnet.fi/loader.aspx?id=f649c044-5af8-4736-85eb-f1e21e211f40>

Salon kaupunki 2021. Nuorten työpajat. Viitattu 10.12.2021 <https://salo.fi/vapaa-aika-ja-matkailu/nuoriso/nuorten-tyopajat/>

Salonen, K 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön, Turku, Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 12.4.2022, saatavilla sähköisesti <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf>

Salonen, K., Eloranta S., Hautala, T. & Kinon S. 2017. Kehittämistoiminta ja kehittämisen menetelmiä ammatillisessa korkeakoulutuksessa. Turun ammattikorkeakoulu. Tampere: Juvenes Print. 33 Viitattu 12.4.2022 ladattavissa <https://julkaisumyynti.turkuamk.fi/PublishedService?pageID=9&itemcode=9789522166487>

Siljander, P & Ulvinen, V-M. 1996. Syrjäytymisestä selviytymiseen: vaikeuksien kautta elämänhallintaan. Oulu, julkaisija Oulun yliopisto 1996

STM 2021. Syrjäytymisen ja köyhyyden ehkäiseminen. Viitattu 10.12.2021 <https://stm.fi/syrjaytymisen-ja-koyhyiden-ehkaisy>

Tanskanen, I 2015. (toimittanut), Ennen olin ujo, Nyt rohkea. Kohtaamisia – rohkeutta maahanmuuttajien työnhakuun taiteen keinoin, Turku, Turun ammattikorkeakoulu luettavana myös sähköisesti osoitteessa <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522165619.pdf>

TEM 2014. Yhdessä tekeminen tuottaa tulosta. Viitattu 23.11.2021 tem.fi Saatavilla sähköisesti osoitteessa <https://tem.fi/documents/1410877/2859687/Yhdess%C3%A4+tekeminen+tuottaa+tuloksia+14052014.pdf>

THL 2021. Mitä toimintakyky on? Viitattu 23.11.2021, saatavilla sähköisesti osoitteessa <https://thl.fi/fi/web/toimintakyky/mita-toimintakyky-on>

THL 2022. Nuorten syrjäytymisen ehkäisy viitattu 4.4.2022 <https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/hyvinvointi-ja-terveys/nuorten-syrjaytymisen-ehkaisy>

Tilastokeskus 2019. Viitattu 23.11.2021 https://www.tilastokeskus.fi/til/kkesk/2019/kkesk_2019_2021-03-12_tie_001_fi.html

Toimintaterapeutti-lehti 2/2018. Viitattu 23.11.2021, luettavana sähköisesti osoitteessa <https://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/toimintaterapia/toimintaterapeutintyonkuvatt/h/>

Toimintaterapeuttiliitto 2021. Toimintaterapia perustuu toiminnantieteeseen. Viitattu 23.11.2021 www.toimintaterapeuttiliitto.fi/toimintaterapia

Tuomi J. & Sarajärvi A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Törrönen, M. & Vornanen, R. 2002. Emotionaalinen huono-osaisuus peruskoululaisten korostamana syrjäytymisenä. Artikkelinä Nuorisotutkimus 4/2002, luettavissa sähköisesti osoitteessa https://tuhat.helsinki.fi/ws/portalfiles/portal/23179590/mt._emotionaalinen_huono_osaisuus.pdf

Yle 2021. Tapanainen J, Syrjäytymisriskissä olevat nuoret jumiutuvat hankkeiden epäonnenpyörään Viitattu 10.12.2021 <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2021/06/10/syrjaytymisriskissa-olevat-nuoret-jumiutuvat-hankkeiden-epaonnenpyoraan>