

Marika Issakoff

DIGITARINA -PROJEKTI

Digitaalisen tarinankerronnan soveltuvuuden kokeileminen Euran  
nuorten työpajatoiminnassa

Sosiaalialan koulutusohjelma

2019

DIGITARINA -PROJEKTI: DIGITAALISEN TARINANKERRONNAN  
SOVELTUVUUDEN KOKEILEMINEN EURAN NUORTEN  
TYÖPAJATOIMINNASSA

Issakoff, Marika  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Huhtikuu 2019  
Ohjaaja: Pamppunen, Seppo  
Sivumäärä: 26  
Liitteitä:

Asiasanat: Digitaalinen tarinankerronta, digitaalinen tarina, nuoret, nuorten työpaja

---

Euran nuorten työpajalla toteutettiin digitaalinen tarinankerronta -työpaja. Työskentelyyn osallistuivat seitsemän Euran nuortentyöpajan nuorta ja yksi Euran etsivän nuorisotyön asiakas.

Digitarina -projektin tavoitteena oli monipuolistaa Euran nuorten työpajan toimintaa ja selvittää soveltuuko digitaalinen tarinankerronta menetelmänä nuorten työpajatoimintaan sekä kuinka nuoret suhtautuvat digitarinoiden tekemiseen.

Digitaalisen tarinankerronnan työpaja toteutettiin loppuvuodesta 2018, jonka aikana nuoret saivat toteuttaa yksilöllisen omiin merkityksellisiin elämäkokemuksiin perustuvan videon.

Digitarina -projekti eteni suunnitelmallisesti. Projektin aikana havaittiin, että aikaa olisi tarvittu suunniteltua enemmän. Nuorten tekemiä digitarinoita valmistui kaksi kappaletta. Nuorten mielestä työskentely oli kivaa ja mielenkiintoista, vaikka aihe oli joidenkin mielestä liian haastava tai vaikea.

Digitaalinen tarinankerronta osoittautui hyväksi menetelmäksi nuorten työpajatoimintaan. Nuorten työpajatoiminnassa digitaalista tarinankerrontaa voi soveltaa moniin eri tarkoituksiin, kuten työhaastattelun harjoitteluun.

## DIGITAL STORYTELLING PROJECT: EXAMINING THE SUITABILITY OF THE DIGITAL STORYTELLING IN THE EURA'S YOUTH WORKSHOP

Issakoff, Marika  
Satakunta University of Applied Sciences  
Degree Programme in social services  
April 2019  
Supervisor: Pamppunen, Seppo  
Number of pages: 26  
Appendices:

Keywords: Digital storytelling, digital story, youth, youth workshop

---

Digital storytelling workshop was organized at the Eura's Youth Workshop. Seven young from the Eura's Youth Workshop and one from Eura's detective youth work were involved.

The aim of the digital storytelling project was to diversify the activities of the Eura's Youth Workshop and find out whether the digital storytelling method is suitable for Youth Workshop activities and how young people are about to react making digital stories.

The digital storytelling workshop was carried out at the end of 2018, during which young people were able to create a unique video based on their own meaningful life experiences.

The Digital storytelling project proceeded systematically. During the project, it was found that more time would have been needed than planned. Two digital stories were made by youth. Young people thought the activities were nice and interesting, although some thought the theme was too challenging or difficult.

Digital storytelling proved to be a good method for Youth Workshop. In youth workshop activities, digital storytelling can be applied for many different purposes, including job interview training.

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	TOIMINNAN MÄÄRITTELY, TAUSTA, NUORTENTYÖPAJAN ESITTELY.....	6
2.1	Toimeksianto.....	6
2.2	Toiminnan lähtökohdat.....	7
2.3	Toimintaympäristö.....	8
3	DIGITAALISEN TARINANKERRONNAN LÄHTÖKOHDAT.....	9
3.1	Digitaalisen tarinankerronnan juuret.....	9
3.2	Digitaalinen tarinankerronta menetelmänä.....	9
3.3	Digitaalisen tarinankerronnan seitsemän askelta.....	10
4	DIGITARINAPAJAN SUUNNITTELU.....	11
4.1	Digitarinapajan tarkoitus ja tavoitteet.....	11
4.2	Digitarinapajaan kuuluvat tehtävät.....	11
4.3	Digitarinapajan eteneminen, aikataulu, resurssit.....	11
4.4	Itsearviointisuunnitelma.....	12
4.5	Projektin rajaus ja riskit.....	13
5	DIGITARINAPAJAN TOTEUTTAMINEN JA TULOS.....	14
5.1	Ensimmäinen kerta.....	14
5.2	Toinen kerta.....	18
5.3	Kolmas kerta.....	19
5.4	Neljäs kerta.....	20
6	DIGITARINAPAJAN ARVIONTI.....	22
6.1	Osallistujien aktiivisuus ja innokkuus.....	22
6.2	Valmiit digitarinat.....	23
6.3	Learning Café.....	23
6.4	Digitarinapajan tuloksen hyödyntäminen ja arviointi.....	25
6.5	Digitaalisen tarinankerronnan jatkuminen ja keskeiset uudet ideat.....	25
	LÄHTEET.....	27
	LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tavoitteena on hyödyntää digitaalisen tarinankerronnan menetelmää nuorten työpajatoiminnassa. Toteutin Euran nuorten työpajalla digitarinapajan, jonka aikana nuoret saivat tuottaa yksilöllisen omiin merkityksellisiin elämäkokemuksiin perustuvan videon. Tarkoitukseni oli selvittää, sopiiko digitaalinen tarinankerronta menetelmänä nuorten työpajatoimintaan ja kuinka työpajatoiminnassa olevat nuoret suhtautuvat digitarinoiden tekoon.

Opinnäytetyöni perustuu Euran nuortentyöpajan tarpeeseen monipuolistaa toimintaa ja saada uusia toimintatapoja käyttöön. Halusin tuoda nuortentyöpajalle toimintaa, joka eroaisi varinaisista työtehtävistä, mutta olisi kuitenkin hyödyllinen sekä nuorille, että ohjaajille. Kiinnostuin juuri digitaalisesta tarinankerronnasta, koska sen avulla nuori voi tulla nähdyksi ja kuulluksi matalalla kynnyksellä. Minua kiinnostaa erityisesti se vaikuttaako merkityksellisten elämäkokemusten jakaminen videon avulla nuoriin positiivisesti ja voiko digitaalista tarinankerrontaa käyttää yhtenä työvälineenä nuorten työpajatoiminnassa.

Euran nuorten työpaja saa opinnäytetyöni avulla tietoa digitaalisesta tarinankerronnasta menetelmänä ja kuinka sitä voi nuorten kanssa käyttää. Järjestämäni toiminnan onnistuessa tarkoituksessaan nuorten työpaja saa hyödyllisen mallin toimia nuorten kanssa.

## 2 TOIMINNAN MÄÄRITTELY, TAUSTA, NUORTENTYÖPAJAN ESITTELY

### 2.1 Toimeksianto

Aloitin opinnäytetyöskentelyn sopimalla tapaamisen kesällä 2018 Euran nuorten työpajan yksilövalmentajan ja Euran etsivänuorisotyöntekijän kanssa. Tapaamisessa kartoitin millaista toimintaa nuorten työpajalla voisi järjestää ja millainen toiminta olisi heille hyödyllistä. Esittelin myös omia ideoitani ja kerroin omasta osaamisestani. Keskustelimme nuorten hyvinvoinnin edistämisestä, nuorten voimavarojen vahvistamisesta ja omasta kiinnostuksestani taidelähtöisiin menetelmiin. Kävi ilmi, että nuortentyöpajalla olisi kiinnostusta ja intoa monipuolista toimintaa ja kokeilla jotain uutta.

Sovimme alustavasti, että tulen nuorten työpajalle järjestämään syksyn 2018 aikana nuorille ohjattua toimintaa. Tapaamisen aikana listasin asioita, jotka herättivät toimeksiantajan kiinnostusta ja sopivat myös omaan osaamiseeni. Huomasin, että yhdistävä asia listaamissani asioissa oli valokuva, valokuvaus, yhteinen tekeminen ja tehdyn yhteinen jakaminen. Tässä vaiheessa ideoita järjestettävälle toiminnalle oli paljon, joten minun oli vielä rajattava aihepiiriä. Sovin, että suunnittelen ja tarkennan järjestettävän toiminnan sisältöä tapaamisen pohjalta ja palaan asiaan kesän jälkeen.

Kesäkuussa olleen tapaamisen jälkeen aloin pohtia tarkemmin Nuorten työpajatoimintaa. Mietin, millaisesta toiminnasta nuoret hyötyisivät samalla tuoden jotain uutta nuorten työpajan arkeen. Pidin mielessä toimeksiantajan toiveet ja yritin pohtia, kuinka voisin samalla kehittää ammatillista osaamistani. Tutustuttuani digitaalisen tarinankerronnan menetelmään innostuin, sillä se vastasi mielestäni hyvin asettamiini kysymyksiin.

## 2.2 Toiminnan lähtökohdat

Tarkastelen opinnäytetyössäni digitaalista tarinankerrontaa nuorten työpajatoiminnan näkökulmasta. Näkymättömät -hanke (2015-2018) tarjosi nuorille taide- ja medialähtöisiä työpajoja. Heidän hankkeensa tavoite oli saada syrjäytymisvaarassa olevien nuorten ääni kuuluviin ja kirjasto paikkana heille tutummaksi. Työpajat kehitettiin työkaluksi nuorten ja kirjaston välille. (Hyttinen, 2018.)

Hankkeessa kehitetystä toimintamallista on julkaistu Topit -verkkokäsikirja, josta löytyy ohjeistus Digitarinapajan pitämiselle. Innostuin ajatuksesta soveltaa digitarinapajan mallia Euran nuorten työpajalle, kun he olivat ilmoittaneet tarpeestaan monipuolistaa toimintaa.

Digitaalisessa tarinankerronnassa yhdistyvät perinteinen tarinankerronta ja digitaalinen mediateknologia. Ominaista, digitarinapajoissa on yhteisöllisyys ja omien ideoiden ja tarinoiden jakaminen. (Digital Storytelling Finland, 2018.) Digitaalisuus tuo mielestäni perinteiseen tarinankerrontamenetelmään lisää mielenkiintoa nuorten näkökulmasta.

Tarinankerronnan on tarkoitus lisätä eheyden tunnetta, joka koostuu vaikuttavuudesta, ymmärrettävyydestä ja merkityksellisyydestä. Tarinoiden avulla elämän merkityksellisiä asioita voidaan ymmärtää paremmin, jolloin myös mahdollisuus vaikuttaa omiin asioihin vahvistuu. (Karsten 2015, 30-31.) Eheyttävän tarinankerronnan tyypillisimpiin teemoihin kuuluu mm. oman elämän tarina, itsetuntemuksen kasvattaminen, luottamuksen rakentaminen ja yhteisöllisyyden luominen (Karsten 2015, 38). Nuorten työpajatoiminnan tarkoituksena on parantaa elämönhallintataitoja ja edistää itsenäistymistä sekä osallisuutta yhteiskuntaan. Nuorten työpajoille nuoret tulevat yleensä kuntouttavaan työtoimintaan tai työkokeiluun. (Valtakunnallinen työpaja yhdistys ry, 2018.) Digitaalinen tarinankerronta soveltuu mielestäni käytettäväksi nuorten työpajalle, koska se tukee työpajatoiminnan tarkoituksia.

### 2.3 Toimintaympäristö

Nuorten työpajatoiminnan tavoitteena on estää nuoria syrjäytymästä yhteiskunnasta, tukea nuoren elämönhallintataitojen vahvistumista ja auttaa opiskelu -tai työpaikan saamisessa. Työpajatoiminta pyrkii antamaan varhaista tukea niin yksilöllisesti kuin yhteisöllisestikin. Ohjatussa työpajatoiminnassa annetaan nuorelle mahdollisuus tuettuun ja turvalliseen työntekoon. (Aluehallintovirasto, 2019.) Aluehallintoviraston teettämän valtakunnallisen työpajakyselyn 2017 mukaan nuorten työpajatoiminnassa oli Satakunnassa eniten 21-24 -vuotiaita nuoria. Nuorten työpajojen keskimääräiset kestot vaihtelevat alle kahdesta kuukaudesta yhteen vuoteen. Satakunnassa nuorten yleisin valmennusjakson pituus oli vuonna 2017 alle kaksi kuukautta, mutta lähes yhtä yleinen valmennusjakson pituus oli kuudesta kuukaudesta yhteen vuoteen.

Euran nuorten työpajalla työskentelevät yksilövalmentaja Taina Silkkola ja työvalmentaja Arto Pelkonen. Nuorten työpaja on muuttanut vuoden 2018 aikana Sorkkis-ten koulun tyhjäksi jääneeseen tilaan. Samalla mahdollisuudet toiminnan monipuolisuut- tamiseen ovat lisääntyneet, koska uudet tilat ovat tilavimmat. Ympäristö on myös lähellä luontoa ja läheltä löytyy esimerkiksi laavu. Hyvät keittiötilat ovat esimerkiksi mahdollistaneet nuorille Martojen järjestämän ruuanlaitto- kurssin ja iso liikuntasali ja ulkokaukalo ovat tuoneet monipuoliset liikunta mahdollisuudet. Monipuolisuutta nuorten työpajan toimintaan on tuomassa myös vuoden 2019 aikana aukeava kierrä- tyskeskus.



### 3 DIGITAALISEN TARINANKERRONNAN LÄHTÖKOHDAT

#### 3.1 Digitaalisen tarinankerronnan juuret

Digitaalinen tarinankerronta alkoi kehittyä 1990 -luvulla, kun ryhmä mediataiteilijoita ja -suunnittelijoita kokoontui selvittämään, miten kehittyvää digitaalitekniikkaa voitaisiin hyödyntää henkilökohtaisen tarinakerronnan vahvistamiseen. Mediatuottaja Dana Atchley ja teatterintuottaja Joe Lambert havaitsivat, että vähäiselläkin mediaosaamisella voisi hyödyntää uutta mediateknologiaa luodakseen henkilökohtaisia tarinoita. He perustivat vuonna 1994 San Francisco Media Centerin ja alkoivat kehittää yhteisöille suunnattua digitaalisen tarinankerronnan työpajan mallia. Vuonna 1998 San Francisco Media Center muutti Berkeleyihin ja sai nimekseen Center for Digital Storytelling, joka tunnetaan nykyään nimellä StoryCenter. StoryCenter on tehnyt yhteistyötä useiden organisaatioiden kanssa ympärimaailmaa ja kouluttanut monia ihmisiä työpajoilla jakamaan tarinoita elämästään. Pitkän työn tuloksena on syntynyt digitaalisen tarinankerronnan menetelmä, jota hyödyntämällä ihmiset voivat helposti saada äänensä kuuluviin. (StoryCenter, 2016.)

Maailmalla digitaalinen tarinankerronta on levinnyt nopeasti ja saavuttanut suosiota 2000 -luvulla, mutta Suomessa menetelmä on vielä melko tuntematon (Juppi, 2012, 193-193).

#### 3.2 Digitaalinen tarinankerronta menetelmänä

Digitaalinen tarina tai lyhyemmin digitarina on muutaman minuutin mittainen henkilökohtainen tarina. Digitarinassa henkilökohtainen tarina kerrotaan yhdistämällä oma kertojan ääni ja kootut kuvat videoksi. Kuvien ja oman äänen lisäksi digitarinaan voidaan lisätä mm. musiikkia, videopätkiä, tekstiä ja erilaisia ääni- ja kuvatehosteita. (Krappe, Parkkinen & Tonteri, 2012, 228.)

Digitaalinen tarinankerronta on yhteisöllinen taide- ja medialähtöinen menetelmä, jossa ohjatuissa työpajoissa työstetään henkilökohtaisia digitaalisia tarinoita ”digitarinoita” lyhyeksi videoteokseksi hyödyntäen yksinkertaista tekniikkaa. Digitaalinen

tarinankerronta soveltuu työkaluksi nuorten osallisuuden ja vaikutusmahdollisuuksien vahvistamiseen. (Juppi, 2012, 193.) Ohjatuissa työpajoissa digitaalista tarinankerrontaa voidaan käyttää myös nuoren identiteetin pohdiskeluun sekä oman elämän merkityksellisten kokemusten työstämiseen (Juppi, 2012, 193). Digitaalisella tarinankerronnalla on useita sovellusmahdollisuuksia nuorten kanssa työskenteleville aikuisille. Menetelmää voi hyödyntää syrjäytymisvaarassa olevien nuorten kuulemiseksi ja keskustelun luomiseen eri nuorisoryhmien tai nuorten ja aikuisten välille. Digitaalista tarinankerrontaa on käytetty myös pedagogisena välineenä kouluissa sekä nuorten omista lähtökohdista toteutettuun asennekasvatukseen. (Juppi, 2012, 194.)

Opinnäytetyössäni keskityin digitaaliseen tarinankerrontaan nuorten työpajaympäristössä. Käytin menetelmää Euran nuorten työpajalla nuorten oman elämän merkityksellisten asioiden pohdintaan ja itseilmaisuun.

### 3.3 Digitaalisen tarinankerronnan seitsemän askelta

Joe Lambert (2010) on laatinut seitsemän askeleen listan asioista, jotka toimivat digitaalisen tarinankerronnan perusteina ja ohjaavat digitarinan tekijää kohti merkityksellistä digitarinaa. Seitsemän askelta ovat oivalluksen kirkastaminen, tunteiden tiedostaminen, avainhetken löytäminen, tarinan näkeminen, tarinan kuuleminen, tarinan kokoaminen ja tarinan jakaminen.

Joe Lambertin (2010) Askeleet ohjaavat tarinan löytämisen ja selventämisen lisäksi tarinan tekijää pohtimaan millaisia tuntemuksia tarina herättää ja yksilöimään tarinastaan muutoksen hetken. Askeleet ohjaavat tekijää myös pohtimaan miltä oma digitarina näyttää ja kuulostaa yleisölle esitettynä. Askeleiden avulla digitarinan tekijä pohtii näkyvätkö ja kuuluvatko omat tuntemukset ja mielikuvat digitarinassa niin kuin oli ajateltu. Askeleiden avulla tekijä tulee miettineeksi myös, kuinka tarinankokoamisvaiheessa erilaiset ratkaisut kuten tarinan rytmitys tuovat lisää merkityksiä tarinaan. Lopuksi askeleet ohjeistavat tekijää pohtimaan ennen jakamista millaiselle yleisölle tarina ollaan jakamassa ja tarvitseeko oma tarina alustuksen vai haluaako tekijä antaa digitarinan puhua puolestaan.

## 4 DIGITARINAPAJAN SUUNNITTELU

### 4.1 Digitarinapajan tarkoitus ja tavoitteet

Digitarinapajan tarkoituksena on tuoda Euran nuorten työpajalle vaihtoehtoinen ja osallistava toiminnan muoto, joka monipuolistaa toimintaa. Lisäksi digitaalinen tarinankerronta palvelee nuorten työpajatoiminnan tarkoitusta aktivoida, osallistaa ja lisätä nuorten toimintakykyä. Digitarinaprosessin aikana nuorilla on mahdollisuus saada kokemus siitä, että on itse merkityksellinen tulemalla kuulluksi ja ymmärretyksi. Digitarinaprosessin tarkoitus on tuottaa nuorelle mielihyvän kokemus luovan itseilmaisun avulla.

Digitarinapajan tavoite on saada nuoret työstämään omia digitarinoita elämän merkityksellisistä asioista tai tapahtumista. Toiminnan lopuksi valmis tarina jaetaan muiden nuorien ja ohjaajien kesken. Tavoitteena on saada nuorelle voimauttava ja merkityksellinen kokemus työskentelystä luomalla kannustava ja keskusteleva ilmapiiri. Valmista tarinaa tärkeämpi tavoite on nuoren osallistuminen ohjattuun työskentelyyn, joka kehittää itseilmaisutaitoja.

### 4.2 Digitarinapajaan kuuluvat tehtävät

Digitarinapajan ohjaajan tehtäviin kuuluu kertoa nuorille järjestettävästä toiminnasta ja motivoida nuoret työskentelyyn. Ohjaaja kokoaa ryhmän ja järjestää sopivan työskentelytilan sekä varmistaa tarvittavat välineet. Ohjaaja vastaa digitarinapajan suunnittelusta, aikataulusta ja etenemisestä. Ohjaaja osallistuu aktiivisesti, innostaa ja tukee nuoria digitarinapajan aikana. Lopuksi ohjaaja järjestää tilaisuuden, jossa nuorilla on mahdollisuus antaa palautetta järjestetystä digitarinapajasta.

### 4.3 Digitarinapajan eteneminen, aikataulu, resurssit

Työpajan kesto on suunniteltu n. 4-5 kerralle. Yksi ylimääräinen kerta on varattu, jos aikaa tarvitaan lisää editoimista varten. Ajatuksena oli, että aikataulun salliessa val-

miit tuotokset voitaisiin katsoa yhdessä joulukuun lopulla. Nuorten työpäivä on klo 9-14. Suunnittelimme yhdessä Taina Silkkolan kanssa, että digitarinatyöskentely aloitettaisiin aina klo 10. Näin kaikilla olisi mahdollisuus virittyä päivään esim. juttelemalla ja juomalla kahvit.

Ensimmäisellä kerralla tarkoituksena olisi kertoa nuorille digitaalisesta tarinankerronnasta ja virittyä tunnelmaan erilaisten kuvakorttiharjoitusten avulla. Elämän merkityksellisten kokemusten työstämistä varten suunnittelin Silkkolan kanssa, että teemme elämänjana harjoitteen. Tällä tavoin saadaan luotua digitarinoiden käsikirjoitukselle pohjaa.

Toisen kerran tarkoituksena on digitarinoiden käsikirjoitus. Teen aluksi lämmittelyharjoituksia kuvakorttien avulla, joita nuoret voivat käyttää halutessaan myös digitarinaansa. Elämänjanojen pohjalta aletaan työstää kuvakäsikirjoitusta, johonka perusteella lopullinen digitarina koostetaan.

Kolmas kerta on tarkoitettu digitarinoiden editoimista varten. Nuoret liittävätkeräämänsä materiaalit yhteen ja tekevät niistä oman näköisen videon, joka tallennetaan valmiina työpajan koneelle yhteistä katsomista varten. Nuorten työpaja on luvannut hankkia koneisiinsa ilmaisen helppokäyttöisen editointiohjelman. Tarkoitus on kuitenkin perehdyttää nuoria ohjelman käyttöön tarvittaessa ja hyödyntää mahdollista vertaisopasta. Mikäli tällä kerralla kaikki eivät ole editoinnissa valmiita jatketaan sitä seuraavalla kerralla.

Neljännellä kerralla digitarinat katsotaan yhdessä ja kerään palautteen digitarinapajan työskentelyn ja ohjauksen onnistumisesta. Palautteen keruu tapahtuu learning cafe -menetelmällä, jotta toiminnallisuus sisältyy myös palautteeseen/arviointiin.

#### 4.4 Itsearviointisuunnitelma

Arvioin digitarinapajan onnistumista työpajan aikana havainnoimalla nuorten innokkuutta ja aktiivisuutta. Kerään suullista palautetta joka kerralta kyselemällä nuorten tuntemuksia. Havainnoin myös valmiiden tarinoiden katselun herättämiä reaktioita.

Arvioin digitaalisen tarinankerronnan soveltuvuutta pajalle lisäksi muiden ohjaajien antamasta palautteesta.

Kaiken saamani palautteen perusteella voin arvioida onnistuiko digitaalisen tarinankerrontamenetelmän tuominen nuorten työpajalle ja esittää mahdolliset kehitysehdotukset esiin nousevista asioista.

#### 4.5 Projektin rajausta ja riskit

Olen rajannut opinnäytetyöni, koskemaan pääosin vain Euran nuorten työpajalla olevia nuoria. Euran etsivä nuorisotyö olisi hyötynyt toiminnasta myös, mutta halusimme pitää ryhmäkoon pienenä, jotta kaikki mukana olevat nuoret tulisivat hyvin kohdatuiksi. Euran Etsivästä nuorisotyöstä mukaan otettiin kuitenkin yksi asiakas, jonka ajateltiin hyötävän toiminnasta. Pyysin Euran nuorten työpajan yksilövalmentajaa olemaan toiminnassa mukana, koska epäilin, etten riitä yksin ohjaajana kaikille nuorille. Pajan ohjaajat tuntevat lisäksi nuoret paremmin, joten ajattelin tästä olevan hyötyä varsinkin lämmittelyharjoituksissa ja aiheen miettimisessä.

Digitarinapajalla nuoret työستävät ja jakavat omia elämän merkityksellisiä kokemuksia. Aihe on henkilökohtainen, mutta nuoret saavat itse päättää mitä ja millaisia asioita he itsestään digitarinallaan välittävät muille. Toiminta perustuu vapaaehtoisuuteen. Ensimmäisellä kerralla käyn nuorten kanssa läpi kuvien ottamiseen ja jakamiseen liittyvät säännöt. Ohjaajana pyrin huolehtimaan siitä, että toiminnan eettisyys säilyy.

## 5 DIGITARINAPAJAN TOTEUTTAMINEN JA TULOS

### 5.1 Ensimmäinen kerta

Kävin ensimmäisen kerran Euran nuorten työpajalla 17.10.2018. Tällöin esittelin Euran nuorten työpajan yksilövalmentajalle digitarinapajan tarkempaa runkoa ja samalla tutustuin paikkaan ja paikalla oleviin nuoriin. Taina Silkkola oli alustavasti kertonut nuorille tulevasta digitarinapajasta ja innostanut heitä mukaan toimintaan. Käynnin aikana nuoret tekivät omia työpajan töitä ja tervehdin heitä. Nuorelle, joka hieman epäroi osallistumisesta kerroin tarkemmin tulevasta toiminnasta ja kannustin häntä mukaan Silkkolan kanssa. Pyysin Silkkolan antamaan nuorille ennakkotehtävän ensimmäistä kertaa ajatellen. Ennakkotehtävä oli Itselle merkityksellinen kuva, jonka poimin Näkymättömät -hankkeessa kehitetyistä lämmittely- ja ryhmäytämisharjoituksista. Tehtävän tarkoituksena oli, että nuoret sekä ohjaajat ottavat ensimmäiselle kerralle mukaansa kuvan, joka on itselle merkityksellinen. Kerroin, että kuvan voisi näyttää myös digitaalisessa muodossa esimerkiksi omasta puhelimesta. Näin varmistuisi se, että mahdollisimman moni ottaisi kuvan mukaan.

Digitarinapajan ensimmäinen kerta toteutettiin suunnitellusti 20.11. Menin Euran nuorten työpajalle klo 9. Nuoret saapuivat paikalle eri aikoihin. Osa oli saapuessani aloittanut omia askareitaan. Varsinainen työskentely oli suunniteltu alkavaksi klo 10, jotta minulla olisi aikaa nuorten aamukahvin lomassa jutustella nuorten kanssa ja näin tulla helpommin lähestyttäväksi heille. Käytin aikaa myös työtilan valmisteluun.

Työskentely aloitettiin klo 10 ja paikalla oli seitsemän (7) Euran nuortentyöpajan nuorta, sekä yksi (1) Euran Etsivän nuorisotyön asiakas. Digitarinapajan aloituksessa oli mukana myös Euran nuortentyöpajan yksilövalmentaja, työvalmentaja ja heidän työharjoittelijansa sekä Euran Etsivä nuorisotyöntekijä.

Aloitin työskentelyn esittelemällä itseni ja kertomalla mitä työskentely pitää sisälleen. Näytin nuorille Pirita Jupin Näkymättömät -hankkeeseen käsikirjoittaman ja toteuttaman videon; Digitarina mikä se on? Näytin nuorille myös kaksi nuorten itse tekemää digitarinaa. Videot olivat Meizi – Eemelin digitarina ja Unelmani – Rosan

digitarina. Videot löytyivät Youtube -sivustolta Topit Näkymättömät -hankkeen kanavalta. Valitsin videot näytettäväksi, koska ne antoivat hyviä esimerkkejä siitä, mitä alamme tekemään. Näytettyäni videot kerroin tarkemmin digitarinan tekemisestä ja miten digitarinan tekeminen tapahtuu eri kerroilla.

Nuoret kuuntelivat ja katsoivat videot mielestäni kiinnostuneesti. Yhtä nuorta alkoi mietityttää tarinassa käytettävä kertojaääni. Hän huolestui, ettei haluaisi kuulla omaa ääntään videolta, koska se on niin kauhea. Hetken mietittyäni vastasin, että digitaalisen tarinan tekeminen ja kertojaäänien käyttäminen siinä olisi oivallinen tapa harjoitella oman äänen kuuntelua, mutta voimme myös pohtia muita tapoja kertoa tarina. Kerroin lisäksi, että olen itse kuunnellut omaa puhetta sekä laulua nauhalta ja se on ollut myös aluksi outoa, koska oma ääni kuulostaa aivan erilaiselta millaisena sen on itse tottunut kuulemaan. Itseäni helpotti kuitenkin ajatus siitä, että nauhalta kuuluva ääni on kuitenkin se, jonka kaikki muut ympärillämme ovat tottuneet kuulemaan. Kuulostelemalla omaa ääntään voi myös oivaltaa uusia asioita itsestään.

Pidimme lyhyen tauon alustukseni jälkeen. Valmistelin tilan tarinan kerrontaan viritäviä harjoitteita varten. Olin valinnut harjoitteiksi erilaisia kuvakortti -harjoitteita. Kuvakorteiksi valikoitui Dixit -lautapelistäni ottamat kuvakortit. Valitsin kortit, koska niiden kuvitus on mielestäni tarinankerrontaan innoittava. Päätin käyttää kuvakortteja, koska niiden käyttö ja erilaiset sovellusmahdollisuudet olivat tulleet tutuiksi opintojen aikana. Lisäksi kuvakortit sopivat mielestäni viritämään tarinankerrontaa. Nuori pystyy tukeutumaan kortteihin, eikä tarvitse keksiä mitään tyhjästä. Lisäksi aavistelin, että joitakin nuoria voisi jännittää muiden edessä puhuminen ja huomion kiinnittyminen itseän. Siksi pyysin, että nuori voisi kertoessaan tarinaa nostaa kuvan esiin ja näyttää sitä puhuessaan muille, jolloin muiden katse kiinnittyy esillä olevaan kuvaan mikä voisi lievittää jännitystä.

Ennen kuvakorttiharjoitusten alkua yhdellä ohjaajista oli mukanaan valokuvaalbumi. Hän ei ollut vielä päättänyt, minkä kuvan valitsisi näytettäväksi muille. Huomasin, että tauolta palattua nuoret kerääntyivät kiinnostuneina ohjaajan ympärille katsomaan hänen valokuviaan, ja esittämään kysymyksiä mielenkiintoa herättävistä kuvista. Sattumalta tapahtunut kuvien katselu sopi mielestäni erinomaisesti viritämään rentoa ja innokasta tunnelmaa harjoitusten alkuun.

Kuvakortti -harjoitukset aloitin pyytämällä nuoret ja ohjaajat pöydän ympärille, johon olin järjestänyt kuvakortit kaikkien näkyville. Osa nuorista alkoi jännittämään, että nyt tarvitsisi alkaa kertomaan itsestään. Rauhoittelin kertomalla, että luvassa on erilaisia tarinankerronta harjoituksia, joissa enemmänkin keksimme kuvista tarinoita ja kerromme niitä muille. Ensimmäinen harjoitus oli neljän lauseen tarinankerronta, jonka poimin Mielelön Sitruuna improvisaatiovarastosta ja yhdistin käytettäväksi kuvakorttien kanssa. Harjoituksessa on valmiiksi annettu neljä virkettä. Olipa ker-  
ran..., Joka päivä..., Kunnes eräänä päivänä... sekä siitä päivästä lähtien... Tehtävänä on täydentää virkeloppuun seuraavan jatkaessa seuraavasta virkkeestä. Muokkasin harjoitusta niin, että pyysin osallistujia ottamaan aina yhden kuvakortin kuvaamaan lausetta. Toinen kuvakorttiharjoitus oli kuvaan perustuva tarina. Pyysin osallistujia valitsemaan yhden kuvakortin, joka toimisi harjoituksessa tarinan keskikohtana. Tehtävänä oli keksiä tarina kertoen mitä tapahtui aluksi ja millainen on tarinan loppu.

Kuvakortti harjoituksissa oli vapaa järjestys kertoa tarina. Valitsin vapaan järjestyksen, jotta tarinan kuuntelijan roolissa olevat pystyisivät paremmin keskittymään tarinan kuunteluun. Omalla kohdallani olen ainakin huomannut, että odottaessa vuoroaan tulee helposti ajateltua ja jännitettyä vain omaa puheenvuoroa ja kuunteleminen jää vähälle. Tästä syystä vapaa järjestys antaa mielestäni vapauden kuunnella muiden tarinaa ja kertoa omansa, kun siltä parhaiten tuntuu.

Melkein jokainen nuori osallistui kuvakorteilla tehtäviin tarinankerrontaharjoituksiin. Osa nuorista tarvitsi rohkaisua ja apukysymyksiä tarinankerrontaan. Olinkin tyytyväinen, kun huomasin, että ujoimmat ja hiljaisimmatkin nuoret pystyivät kertomaan tarinan ohjaajien rohkaisun ja tuen avulla. Vain yksi nuori jättäytyi harjoituksista pois. Havaitsin kuitenkin harjoitusten aikana, että hän seurasi aktiivisesti sivusta kuuntelemalla muiden tarinoita ja katsomalla valittuja kuvia. Yritimme ohjaajien kanssa rohkaista häntä mukaan harjoituksiin, mutta olimme tyytyväisiä kuitenkin siihen, että hän oli läsnä ja osallistui kuuntelijana tarinankerrontaan. Kerroinkin, että tarinankerronnassa kertojan lisäksi myös kuuntelijan rooli on yhtä tärkeä.

Lopuksi ennen ruokataukoa siirryimme Itselle merkityksellinen kuva -harjoitukseen. Ilokseni huomasin, että kaikki olivat miettineet itselle merkityksellistä kuvaa ja otta-



neet sen mukaan. Suurimmalla osalla kuva oli puhelimesta, mutta joukkoon mahtui myös muutama konkreettinen valokuva. Ohjeistin kaikki istumaan mukavasti mieleiseen paikkaan, kuitenkin niin, että olisimme piirin muodossa ja pystyisimme näkemään toistemme kasvot. Pyysin, että jokainen voisi vuorollaan laittaa itselle merkityksellisen kuvan kiertoon ja samalla kertoa kuvasta. Mitä siinä tapahtuu? Kuka tai keitä kuvassa on? Miksi kuva on merkityksellinen?

Jokainen osallistuja kertoi vuorollaan oman kuvansa merkityksellisyydestä muiden kuunnellessa ja katsoessa kierrossa olevaa kuvaa. Merkitykselliset kuvat innoittivat muita osallistujia kysymään lisäkysymyksiä näytetyistä kuvista. Muiden kuvat kiinnostivat ja niihin reagoitiin ilahtuen. Nuoret tulivat kertoneeksi tarinan kuvastaan. Havaitsin samalla, että nuorten kertomat tarinat kuvastaan olisivat jo erinomaisia digitarinan aiheita.

Ruokatauon jälkeen suunnitelmissa oli elämänjana -harjoitus, jonka tarkoitus oli toimia käsikirjoituksen pohjana. Keskusteltuani tarkemmin ko. harjoituksesta Silkkolan kanssa ennen ensimmäistä kertaa tulin siihen tulokseen, että harjoitusta olisi hyvä vielä muokata. Hän oli huomannut tehdessään harjoitusta aiemmin nuorten kanssa, että joidenkin voi olla vaikea hahmottaa elämäntapahtumia jananmuotoon. He eivät välttämättä muista elämäntapahtumiaan järjestyksessä. Silkkola kertoi, että jananmuodon voisi vaihtaa näissä tilanteissa muistuttamaan enemmän ajatuskarttaa, jolloin elämäntapahtumien tarkkaa järjestystä ei tarvitse muistaa.

Mietin tehtävää tarkemmin ja halusin, että se keskittyisi enemmän nuorten elämän merkityksellisyyteen. Päätin että kollaasin tekeminen elämän merkityksellisistä asioista, voisi toimia paremmin. Nuoret tulisivat samalla miettineeksi runsaasti aiheita digitarinaansa ja saisivat kollaasista käsikirjoituksen pohjaa. Kerroin kollaasista Silkkolalle ja hänen mielestään harjoitus sopisi hyvin nuorille.

Ohjeistin nuoria tekemään kollaasin elämänsä tärkeistä asioista, jotka voisivat olla esim. unelmia, muistoja tai asioita, joissa on hyvä. Kollaasin tekoa varten oli varattu mm. lehtiä, tusseja ja kartonkia. Ohjeistin myös, että valmis kollaasi esitellään muille. Jokainen nuorista alkoi työstää kollaasia. Muutamalla nuorella oli vaikeuksia päästä työskentelyssä alkuun ja he istuivat tyhjän paperin edessä. Heidän yksilölli-

semmällä ohjauksella kollaasin teko saatiin kuitenkin alkuun. Työskentely sujui hyvin ja nuoret saivat omiin kollaaseihinsa täytettä. Valmiit kollaasit esiteltiin muille, jolloin nuoret tulivat kertoneeksi lyhyitä tarinoita elämästään.

Ennen ensimmäisen kerran loppua. Orientoin lyhyesti nuoria seuraavan kerran aiheeseen. Pyysin nuoria keräämään materiaalia ja kuvia ensikertaan, mikäli he ovat tämänkertaisen työskentelyn aikana varmistuneet digitarinansa aiheesta. Muistutin heitä myös kuvien tekijänoikeuksista ja kerroin, että helpoin tapa varmistua kuvien lailisuudesta on ottaa ne itse tai esim. kotialbumista. Lopuksi kiitin kaikkia osallistujia.

## 5.2 Toinen kerta

Digitarinapajan toinen kerta toteutettiin suunnitellusti 27.11. Saavuin nuorten työpaikalle klo 9. Join paikalla olleiden nuorten kanssa aamukahvia ja tervehdin saapuvia nuoria. Valmistelin myös työskentelytilan.

Työskentely alkoi suunnitellusti klo 10. Nuoria oli paikalla yhteensä seitsemän (7), yksi (1) nuorista ei päässyt paikalle. Toisella kerralla mukana olivat myös nuorten työpaikan yksilövalmentaja sekä heidän harjoittelijansa. Työskentelyn alussa paikalla kävi myös Euran nuorisotyöntekijä, joka oli kiinnostunut pitämästäni digitarinapajasta. Häntä kiinnosti digitarinapajan pitäminen ”omille” nuorilleen.

Toisen kerran tavoitteena oli, että nuoret saisivat digitarinoihinsa käsikirjoituksen ja voisivat alkaa kerätä materiaalia, jota jo ensikerralla alkaisimme editoida videoksi. Huomasin, että nuoret tarvitsevat enemmän aikaa käsikirjoituksen miettimiseen, joten päätin keskittyä enemmän siihen. Valmistelin heille mahdollisimman selkeän kaavion käsikirjoituksen muodostumisesta ja esittelin sen heille. Korostin samalla kertojaäänänen tärkeyttä, koska se oli viime kerralla mietityttänyt.

Kaikki nuoret aloittivat työskentelyn. Alkuun pääsemiseksi joidenkin kohdalla tarvittiin kannustusta, kyselyä ja kuuntelua. Yhden nuoren kohdalla kysely ja kannustus ei kuitenkaan toiminut. Hän ei halunnut tehdä digitarinaa, eikä keksiä aiheita tai perustella päätöstään olla tekemättä. Pajan ohjaajat yrittivät motivoida myös häntä työs-

kentelyyn, mutta keksivät lopulta hänelle muuta tekemistä. Mietin jälkepäin olisiko hänet kuitenkin voinut saada vielä mukaan. Nuori oli kuitenkin ensimmäisellä kerralla osallistunut työskentelyyn ja tehnyt mielestäni harjoitukset onnistuneesti, joten hän olisi pystynyt poimimaan niistä aiheen digitarinalleen. Hän kuitenkin kieltäytyi työskentelystä täysin, joten kunnioitin hänen päätöstään.

Kaksi (2) nuorista oli kerännyt materiaalin valmiiksi ja he pystyivät aloittamaan editoimisen heti, kun olin varmistanut, että heillä on suunnitelma digitarinalleen. Toinen heistä oli jopa ottanut oman tietokoneensa mukaan. Hän eteni nopeasti työskentelyssä ja pystyi auttamaan muita nuoria tarvittaessa.

Nuori, joka oli ensimmäisellä kerralla miettinyt kertojanääntä, pohti asiaa myös tällä kerralla. Hän halusi suunnitella tarinan ilman kertojanääntä ja keskustelin hänen kanssaan erilaisista vaihtoehdoista tehdä niin. Hän tuntui kuitenkin pohtivan asiaa, niin että tarina välittyisi silti katsojille. Muut nuoret etenivät työskentelyssä mukavasti omaan tahtiin. Ohjaajat kyselivät ja kiertelivät auttamassa nuoria.

### 5.3 Kolmas kerta

Digitalinapajan kolmaskerta toteutettiin suunnitellusti 4.12. Meni nuorten työpajalle klo 9 ja aloitimme työskentelyn klo 10. Kolmannen kerran tarkoituksena oli digitarinan editoiminen. Nuoria oli paikalla kuusi (6), joista neljä (4) jatkoi työskentelyä siitä mihin viimeksi oli jäänyt. Nuori, joka oli viime kerralla pois, ei halunnut enää jatkaa työskentelyä, koska ei ollut muistanut kerätä kuvia tai miettiä aihetta tarinaansa. Aiemmin lopettanut nuori oli aloituksessa myös paikalla, mutta ei ollut halukas jatkamaan. Kaksi (2) nuorta ei ollut paikalla. Heistä toinen tuli myöhemmin, mutta ei halunnut enää jatkaa työskentelyä. Hän perusteli, ettei muistanut ottaa kuvia, jotka hänen piti ottaa viikonlopun aikana ja uutta mahdollisuutta ei ehdi tulemaan.

Ohjasin nuoria tällä kerralla pääsääntöisesti yksin. Nuorten työpajan työvalmentaja ohjasi lopettaneita nuoria. Yksilövalmentaja kävi ajoittain paikalla ohjaamassa.

Digitarinan tekemistä jatkaneiden nuorten kohdalla työskentely eteni mukavasti. Yksi nuorista ehti tehdä tarinansa kokonaan valmiiksi ja kaksi nuorista melkein valmiiksi. Yksi nuorista arvioi saavansa digitarinan kiireiltään valmiiksi.

Editoinnissa käytettiin Open Shot -sovellusta, jonka Euran nuorten työpaja oli ladanut koneisiinsa digitarinoiden editoimista varten. Yksi nuorista käytti puhelintaan videon teossa.

#### 5.4 Neljäs kerta

Neljäs kerta toteutettiin suunnitellusti 11.12. Menin nuorten työpajalle klo 9 ja aloitimme työskentelyn tällä kerralla heti, jotta ehtisimme viimeistelemään kesken olevat digitarinat katselua varten. Kaikki aloituksessa olleet nuoret (8) olivat paikalla. Työvalmentaja otti nuoret, jotka olivat lopettaneet ja minä lähdin jatkamaan nuorten kanssa (3), joilla viimeistely oli kesken.

Yksi heistä kertoi saaneensa käsikirjoituksen tehtyä, mutta ei ehtisi enää tehdä siitä digitarinaa. Yksi nuorista poisti kaiken materiaalin, juuri kun digitarina oli valmis. Hän ei ilmeisesti ollut valmis jakamaan tarinaansa muiden kesken. Olimme ohjaajien kanssa tietoisia siitä, että hän ei haluaisi jakaa tarinaa muille nuorille. Olimme sopineet nuoren kanssa, että hän voisi näyttää valmiin tarinan vain ohjaajille siinä tapauksessa. Hän oli työstänyt digitarinaa kauan ja miettinyt kuvia, niiden järjestystä ja musiikkia. Hän oli saanut ohjaajilta paljon tukea ja ohjausta työntekoon, mutta silti viimeisellä kerralla hän halusi poistaa kaiken. Hän poistui paikalta ennen kuin ehdin keskustella hänen kanssaan. Hänen digitarinansa aihe saattoi olla liian henkilökohtainen ja viimeistelyyn varattu aika saattoi olla hänelle liian lyhyt. Hänellä oli kuitenkin tiedossa meno, jonka takia hän ei olisi päässyt loppupalautteeseen lisäksi hänen kanssaan digitarina olisi tarvinnut katsoa aiemmin ja pitää samalla lyhyt palautekeskustelu. Ehkä näiden asioiden yhteisvaikutuksesta nuori päätyi ratkaisuun poistaa digitarina koneelta. Yksi nuorista viimeisteli digitarinansa valmiiksi.

Valmistuneita digitarinoita saatiin yhteiseen katseluun kaksi (2) kappaletta. Nuoret eivät ehtineet saaman digitarinoihinsa kertojanääntä. Sovimme kuitenkin, että kerto-

jaääni tulee mukaan tarinoihin niin, että digitarinan pyöriessä nuori voisi kertoa samalla videon tapahtumista. Valmiit digitarinat katsottiin yhdessä kaikkien nuorten ja ohjaajien kesken. Digitarinan tehneiltä varmistettiin ensin, että he ovat valmiita jakamaan tarinansa kaikkien paikallaolijoiden kesken.

Valmiit tarinat saivat hyvän vastaanoton. Muut nuoret olivat kiinnostuneita digitarinoista ja esittivät jatko kysymyksiä videon katselun jälkeen. Havainnoin, että omaa digitarinaa katsellessaan nuoret hymyilivät iloisesti ja kertoivat innokkaasti lisää videon tapahtumista.

Digitarinoiden katselun jälkeen ohjasin palautteenantotilaisuuden. Palautteenkeruu tapahtui Learning Cafe -menetelmällä ja huomioin siinä kaikki työskentelyssä mukana olleet. Pyysin nuoria ja ohjaajia jakautumaan niin, että jokaisessa ryhmässä on ohjaaja ns. kirjuri ja keskustelun virittäjänä. Pyysin nuoria vastaamaan seuraavin kysymyksiin. Miltä digitarinan tekeminen tuntui? Miltä tuntui valmis digitarina ja sen katsominen? tai vaihtoehtoisesti Jäikö digitarina kesken tai ei valmistunut. Miksi? Mitä olet oppinut? ja oliko ohjaus riittävää? Lopuksi keskustelimme kysymyksistä ja annetuista vastauksista. Kiitin vielä ennen lähtöäni nuoria ja paikan ohjaajia mahdollisuudesta toteuttaa digitarinapaja Euran nuorten työpajalla.

## 6 DIGITARINAPAJAN ARVIONTI

### 6.1 Osallistujien aktiivisuus ja innokkuus

Arvioin digitarinapajan onnistumista havainnoimalla osallistujien aktiivisuutta ja innokkuutta sen aikana. Digitarinapajan aloituksessa nuoria oli kahdeksan (8) ja ohjaajia lisäkseni neljä (4). Ohjaajien suurempi määrä oli hyödyksi ohjaamieni harjoitteiden takia. Pyysin ohjaajia mukaan, sillä ajattelin, että nuoren olisi mukavampi tehdä harjoitteita tuttujen aikuisten läsnä ollessa. Tutut ohjaajat auttoivat nuoria esimerkiksi aloittamalla harjoituksia, kannustamalla ja rohkaisemalla nuoria ja esittämällä tukikysymyksiä, joiden avulla nuori pystyi kertomaan tarinan, mikäli hän koki, ettei keksi yhtään mitään. Ensimmäisellä kerralla yllätyin nuorten innokkuudesta ja aktiivisuudesta. Kaikki nuoret osallistuivat ohjattuihin harjoitteisiin ja hiljaisimmatkin kertoivat ohjatusti tarinoita. Mielestäni tähän vaikuttaa paljon tuttujen ohjaajien paikalla olo sekä ensimmäisen kerran tarkka suunnittelu. Nuorten aktiivisuudesta ja innokkuudesta kertoo myös se, että osa heistä kyseli aiheesta ja osa jopa tarjosi apua.

Toisella kerralla nuoria oli paikalla seitsemän (7) ja ohjaajia lisäkseni kaksi (2). Nuoret olivat aktiivisia ja innokkaita jatkamaan työskentelyä toisella kerralla. Yksi nuorista ei kokenut digitaalista tarinankerrontaa itselleen mielekkääksi, joten hän jätti työskentelyn kesken. Muut nuoret jatkoivat työskentelyä ja etenivät kukin oman tahdinsa. Osa nuorista oli miettinyt selvästi asiaa viikon aikana, sillä heillä oli valmista materiaalia tai omaa laitteistoa mukana. Ohjaajat auttoivat nuoria miettimällä digitarinoiden aiheita tai sisältöä nuorten kanssa. Osalla oli enemmän vaikeuksia päästä alkuun, mutta keskustelu heidän kanssaan auttoi ideoimaan digitarinaan sisältöä. Kahden muun ohjaajan paikalla olo oli tärkeää, sillä osa nuorista koki epävarmuutta digitarinan sisällöstä ja tarvitsi kannustusta ja rohkaisua ideoilleen. Yksi ohjaaja ei olisi riittänyt.

Toisen kerran aikana sain positiivista palautetta tekemästäni käsikirjoituskaaviosta nuorille. Yksi Euran nuorisotyöntekijöistä sattui paikalle alussa ja hän kiinnostui digitaalisesta tarinankerronnasta. Hän halusi ottaa kuvan tekemästäni kaaviosta, sillä hän piti sitä hyvänä ja oli kiinnostunut mahdollisuudesta hyödyntää digitaalista ta-

rinankerrontaa työssään nuorten kanssa. Olin mielissäni tästä, sillä pystyin päättämään, että käsikirjoituskaavio oli onnistunut tarkoituksessaan.

Kolmannella kerralla neljä (4) nuorta jatkoi digitarinan tekemistä. Ohjasin tällä kerralla pääsääntöisesti yksin. Pajan yksilövalmentaja kävi paikan päällä ajoittain. Nuoria lopetti tällä kerralla (2). Toinen oli ollut viime kerran pois ja toinen tuli kolmannelle kerralle myöhässä. Yksi (1) nuori ei päässyt paikalle.

Jatkaneiden nuorten kohdalla työskentely sujui mukavasti ja kiertelin ohjaamassa heitä. Huomasin, että neljä nuorta on yhdelle ohjaajalle ehdoton yläraja. Nuoret tarvitsevat tukea ja ohjausta paljon. Lopettaneiden nuorten kohdalla olisi ollut hyvä vielä keskustella mahdollisuudesta jatkaa, kannustaa ja rohkaista miettimään aihetta.

Kolmannen kerran aikana huomasin, että nuoret olisivat tarvinneet enemmän aikaa työskentelyyn. Nuoret, jotka olivat olleet aiemmin poissa eivät voineet jatkaa, koska he jäivät jälkeen työskentelyssä.

## 6.2 Valmiit digitarinat

Digitarinatyöskentelyn aloitti kahdeksan (8) nuorta, joista kaksi (2) saivat digitarinansa valmiiksi. Olen tyytyväinen, että työskentely tuotti kaksi valmista digitarinaa, jotka saimme katsoa yhdessä.

Nuoret katsoivat valmistuneet digitarinat mielellään. Katsovien nuorten reaktiot olivat ilahtuneita ja uteliaita. He esittivät katsotuista videoista heränneitä kysymyksiä ja videon tehneet nuoret vastasivat niihin. Videon tehneiden nuorten reaktiot olivat myös innokkaita. He katsoivat omaa videotaan hymyssä suin ja kertoivat videon tapahtumista samalla.

## 6.3 Learning Café

Keräsin nuorilta palautteen learning café -menetelmää hyödyntämällä. Kysymykseni olivat: Miltä digitarinan tekeminen tuntui? Miltä tuntui valmis digitarina ja sen katse-

lu? Jäikö digitarina kesken tai ei valmistunut, miksi? Mitä olet oppinut? Oliko ohjaus riittävä?

Nuorten mielestä digitarinan tekeminen oli kivaa ja mielenkiintoista. Aiheet olivat osan mielestä kuitenkin haastavia ja vaikeita keksiä, joka vaikutti osaltaan siihen, että motivaatio tehdä digitarinaa alkoi loppua. Kysyinkin heiltä, olisiko ollut helpompi tehdä digitarinaa, jos ohjaaja olisi kertonut jonkin tarkan aiheen, josta tehdä? Osa oli sitä mieltä, että heidän olisi ollut helpompi tehdä digitarina, jos ohjaaja olisi sanonut esimerkiksi, että voisit tehdä digitarinan omasta lemmikistäsi tai omasta autostasi. Osa taas piti siitä, että sai itse miettiä itselleen tärkeitä asioita ja valita oman aiheen.

Nuorten mielestä digitarinoiden katselu oli mielenkiintoista, hienoa ja kivaa. Heitä harmitti, että tarinoita valmistui lopulta vain kaksi. Nuoret kertoivat, että poissa olojen takia oli vaikea päästä jatkamaan työskentelyä myöhemmin. Huomasin myös itse saman työskentelyn aikana, että poissa olleiden nuorien oli vaikea jatkaa työskentelyä myöhemmin. Osa koki, ettei digitarina ollut oma juttu ja siksi he halusivat jättää työskentelyn kesken. Kesken jäämiseen vaikutti myös kiireinen aika omassa elämässä ja omien materiaalien niukkuus.

Osalle nuorista digitarinan tekeminen oli tuttua puuhaa, osa taas kertoi oppineensa digitarinan tekemistä ja puhelimen hyödyntämistä siinä. Yksi nuorista oli media-alan ammattilainen, joten hän ymmärrettävästi koki ohjaajan oppivan työskentelystä enemmän kuin hän itse. Hyödynsinkin hänen osaamistaan työskentelyssä ja kyselin häneltä tekniikkaan liittyviä kysymyksiä. Halusinkin itse samalla oppia jotain uutta ja editoiminen oli yksi niistä asioista. Tarkoitus kuitenkin oli, että nuoret oppisivat myös asioita, jotka kuuluvat omaan ammattitaitooni. Halusin, että he oppisivat asioita mm. tarinan kerronnasta, itseilmaisusta ja omasta merkityksellisyydestään. Tätä en kuitenkaan huomannut korostaa palautetilaisuudessa.

Nuoret olivat tyytyväisiä ohjauksen riittävyyteen. Heidän mielestään tiesin mitä pitää tehdä ja antamani esimerkit olivat heidän mielestään hyviä. Heidän mielestään ohjaustyylini oli tuloksiin ohjaava.



#### 6.4 Digitarinapajan tuloksen hyödyntäminen ja arviointi

Tavoitteenani oli selvittää, soveltuuko digitaalisen tarinankerronnan menetelmä nuorten työpajatoimintaan ja kuinka nuoret suhtautuvat digitarinoiden tekemiseen. Euran nuorten työpajalla nuoret osallistuivat aktiivisesti toimintaan ja suhtautuivat pääsääntöisesti mielenkiinnolla digitarinoiden tekemiseen. Nuoret olivat innokkaita katsomaan valmiita digitarinoita ja olisivat toivoneet, että niitä olisi valmistunut enemmän. Kesken jääneisiin digitarinoihin vaikutti aiheen kokeminen liian haastavana ja ajan puute.

Digitarinapajan pitäminen perustui Euran nuorten työpajan tarpeeseen monipuolistaa toimintaa sekä saada uusia toimintatapoja käyttöönsä. Digitarinapajan aikana tehtyjen havaintojen ja saadun palautteen perusteella tein Euran nuorten työpajan käyttöön ohjaajan muistilistan digitarinapajan pitämisestä.

#### 6.5 Digitaalisen tarinankerronnan jatkuminen ja keskeiset uudet ideat

Digitaalinen tarinankerronta soveltuu mielestäni hyvin nuorten työpajan ympäristöön. Digitarinan tekemiseen olisi ollut hyvä varata enemmän kertoja, jotta poissa olleiden nuorten olisi ollut mahdollisuus saada digitarina valmiiksi. Nuorten työpajan ympäristössä digitarinan tekeminen työpajan valmentajien ohjauksessa olisi kuitenkin mahdollista toteuttaa milloin vain. Digitarinatyöskentelyssä olisi hyvä olla yhteinen aloitus, mutta työskentelyn edetessä editointiin voisi nuori työstää tarinaansa ajankohdasta riippumatta. Digitarinat valmistuisivat eri tahtiin, mutta jokainen nuori saisi työskentelyyn oman aikansa. Työskentelyssä olisi hyvä miettiä selviä aiheita nuorille, jotka kokevat aloittamisen haastavana. Tässä hyvänä apuna voi mielestäni hyödyntää alussa tehtyjä harjoitteita itselle merkityksellistä kuvaa ja kollaasia elämän tärkeistä asioista. Nuori tulee kertoneeksi harjoitteiden aikana asioita, jotka soveltuvat käytettäväksi hyvin digitarinassa. Nuoria kannattaa motivoida ja kannustaa löytämään aiheen huomioimalla niitä asioita, jotka nuori itse tuonut esiin harjoitteiden aikana.

Työskentelyssä olisi hyvä huomioida nuorten kiinnostus digitaalisen tarinan tekemiseen. On ymmärrettävää, ettei kaikki koe digitarinan tekemistä mielenkiintoisena tai omana juttunaan. Ennen työskentelyä olisi hyvä kartoittaa nuorten kiinnostusta kertomalla digitarinan tekemisestä ja sen eri vaiheista. Nuori, joka ei koe digitarinan tekemistä omana juttunaan ei välttämättä motivoitu työskentelyyn kannustuksesta huolimatta. Ohjaajalle jää enemmän aikaa ohjata nuoria, jotka ovat motivoituneita ja kiinnostuneita tekemään digitarinaa.

Digitarinoita voi tehdä moneen tarkoitukseen nuorten työpajalla nuoret voisivat halutessaan esimerkiksi tehdä yhteisen taideteoksen tai nuorille suunnatun mainoksen nuorten työpajasta. Ottaa kantaa heitä koskeviin asioihin tai käyttää digitaalista tarinankerrontaa, jonkin nuoria koskettavan aiheen oppimiseen.

Erinomaisesti digitaalinen tarinankerronta soveltuisi käytettäväksi nuorten työpajalla mielestäni työnhakuun tai CV:n tekemiseen. Itselleni on työnhakuprosessissa tullut vastaan esimerkiksi videohaastattelun tekeminen. Nuoret voisivat työpajalla harjoitella digitaalisen tarinankerronnan avulla videohaastattelua tai tehdä kirjallisen CV:n mukaan esittelyvideon itsestään. Voisin ajatella, että hyvin tehty ja helposti katsottavissa oleva video työhakemuksen yhteydessä erottuisi joukosta ja työtä hakeva nuori jäisi paremmin mieleen.

Digitaalisesta tarinankerronnasta saan myös itselleni oivan työkalun sosionomin menetelmäpankkiin. Tulevaisuudessa aion varmasti hyödyntää digitaalista tarinankerrontaa sopivan tilaisuuden tullen työskennellessäni sosiaalialalla.

## LÄHTEET

- Aluehallintavirasto. 2019. Nuorten työpajatoiminta. Viitattu: 16.2.2019. <https://www.avi.fi/web/avi/avustukset-nuorten-tyopajatoimintaan>
- Bamming, R. & Hilpinen, M. 2018. Työpajatoiminta 2017 – Valtakunnallisen työpajakyselyn tulokset. Aluehallintovirastojen julkaisuja 50/2018. Länsi- ja Sisä-Suomen aluehallintovirasto. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu: 16.2.2019. <http://www.avi.fi/documents/10191/10616116/Tyopajatoiminta-2017-LSSAVI.pdf/>
- Digital Storytelling Finland. 2018. Mikä on.... Viitattu 27.10.2018. <https://dstfinland.ning.com/page/mik-on>
- Hyttinen, R. 2018. Näkymättömät nuorten digitarinat. Viitattu 27.10.2018. <http://nakymattomat.turkuamk.fi/arkisto/index.html>
- Improvisaatioteatteri Mielelön sitruuna. 2019. Neljän lauseen tarinankerronta. Viitattu: 8.3.2019. <http://sitruuna.wikidot.com/neljaen-lauseen-tarinankerronta>
- Juppi, P. 2012. Digitaalinen tarinankerronta nuorten identiteettityön ja osallisuuden välineenä. Teoksessa Krappe, J., Parkkinen, T. & Tonteri, A. Moving In! Art-Based Approaches to Work with the Youth. Turku University of Applied Sciences, Reports 127, 193–210.
- Karsten, Y. 2015. Seinä, aukene! : miten tarinankerronta edistää itsetuntemusta ja yhdessäoloa? Helsinki: Basam Books Oy.
- Krappe, J., Parkkinen, T. & Tonteri, A. 2012. Moving In! Art-Based Approaches to Work with the Youth. Turku University of Applied Sciences, Reports 127.
- Lambert, J. 2010. Digital Storytelling Cookbook. Berkley: Digital Diner Press.
- StoryCenter. 2016. Our Story. Viitattu: 8.2.2019. <https://www.storycenter.org/press>
- Valtakunnallinen työpajayhdistys Ry. 2018. Työpajatoiminta suomessa. Viitattu 31.10.2018. <https://www.tpy.fi/tools/tyopajatoiminta-suomessa/>

