

Tämä on rinnakkaistallennettu versio alkuperäisestä julkaisusta.

Tämä on julkaisun kustantajan pdf.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Juppi, P. 2018. Digitalina itsereflektion välineenä ja digivalmiuksien kehittäjänä. Teoksessa J. Tomppo, P. Juppi, P. Myllymäki & M-L. Aronpää (toim.) VOIMAA VERTAISISTA – Työelämävalmiuksien kehittäminen työttömien ja maahanmuuttajien ohjatussa ryhmätoiminnassa. Turun ammattikorkeakoulun raportteja 250. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, 63 – 76.

URL: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522166951.pdf>

Kaikki julkaisut Turun AMK:n rinnakkaistallennettujen julkaisujen kokoelmassa Theseuksessa ovat tekijänoikeussäännösten alaisia. Kokoelman tai sen osien käyttö on sallittu sähköisessä muodossa tai tulosteena vain henkilökohtaiseen, ei-kaupalliseen tutkimus- ja opetuskäyttöön. Muuhun käyttöön on hankittava tekijänoikeuden haltijan lupa.

This is a self-archived version of the original publication.

The self-archived version is a publisher's pdf of the original publication.

To cite this, use the original publication:

Juppi, P. 2018. Digitalina itsereflektion välineenä ja digivalmiuksien kehittäjänä. In J. Tomppo, P. Juppi, P. Myllymäki & M-L. Aronpää (eds) VOIMAA VERTAISISTA – Työelämävalmiuksien kehittäminen työttömien ja maahanmuuttajien ohjatussa ryhmätoiminnassa. Reports from Turku University of Applied Sciences 250. Turku: Turku University of Applied Sciences, 63 - 76.

URL: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522166951.pdf>

All material supplied via TUAS self-archived publications collection in Theseus repository is protected by copyright laws. Use of all or part of any of the repository collections is permitted only for personal non-commercial, research or educational purposes in digital and print form. You must obtain permission for any other use.

Digitarina itsereflektion välineenä ja digivalmiuksien kehittäjänä

Pirita Juppi

Nykyisissä digitalisoituneissa tietoyhteiskunnissa riittävät digivalmiudet ovat yhä olennaisempi kansalaistaito. Niiden harjaannuttaminen on ollut yksi keskeinen osa-alue myös Digiolkkarista työelämään -hankkeessa. Turun työpajaryhmissä tähän on hyödynnetty digitaalisen tarinankerronnan menetelmää. Digitarinat ovat toimineet samalla osallistujille oman osaamisen ja vahvuuksien reflektoinnin välineenä.

Turussa toimineissa yli 54-vuotiaiden työttömien ryhmissä osallistujien digitaidot ovat lähtötilanteessa vaihdelleet suuresti: siinä missä joku ei ole koskaan avannut tietokonetta, toisella tietotietotekniikka on ollut aktiivisessa käytössä työelämässä. Nopeasti kehittyvän digitaalisen teknologian aikakaudella päivittämisen tarvetta on kuitenkin löytynyt kaikkien osaamisessa esimerkiksi sosiaalisen median ja uusien digitaalisten palveluiden ja työkalujen osalta. Niinpä ryhmissä on yhtäältä paikattu vertaisohjaajien opastuksella aukkoja perustason IT-osaamisessa – joskus aivan alkeista lähtien – ja toisaalta keskitytty erityisesti sosiaalisen median kentän haltuunottoon sekä uusien digivalmiuksien ja -välineiden opetteluun. Jälkimmäisessä on hyödynnetty digitaalisen tarinankerronnan menetelmää. Oman digitarinan työstämisen kautta osallistujilla on ollut mahdollisuus myös tutkiskella omaa työuraansa, osaamistaan ja vahvuuksiaan ja tehdä niitä näkyväksi muille.

Kuvaan tässä artikkelissa sitä, miten digitaalista tarinankerrontaa on hyödynnetty Digiolkkari-hankkeessa. Digitaalisessa tarinankerronnassa yhdistyy kaksi keskeistä ulottuvuutta: ihmisten ikiaikainen tarve ja taipumus tarinankerrontaan sekä uusien digitaalisen median työkalujen käyttö. Tarkastelenkin vuorollaan kumpaakin näis-

tä: ensin digitarinoiden merkitystä digivalmiuksien kehittäjänä (digitarina tekniikan näkökulmasta), sitten digitarinoiden merkitystä itsereflektion välineenä (digitarina narratiivisuuden näkökulmasta).

Taustoitan käytännön työskentelyn tarkastelua avaamalla ensin tarkemmin digivalmiuksien merkitystä nyky-yhteiskunnassa. Käytän tarkoituksella termiä *digitaaliset valmiudet* (tai *digivalmiudet*) suppeamman digitaidot-sanan sijaan. Digitaaliset valmiudet pitävät sisällään niin digitaalisen teknologian ja palveluiden hyödyntämiseen vaadittavia käytännöntaitoja, kuin niiden käyttömahdollisuuksia koskevaa ymmärrystä sekä motivaatiota ja kiinnostusta digitaalisen teknologian käyttöön itselle mielekkäällä tavalla. Kyse on siis paitsi taidoista, myös tiedoista ja asenteista (vrt. kompetenssi). Viittaatan tähän taitojen, tietojen ja asenteiden kokonaisuuteen myös *digiosaamisena*.

Digitaalisesta osattomuudesta kohti digitaalista toimijuutta

Digivalmiudet ovat yhä olennaisempi kansalaistaito, jota vaaditaan niin työhaakuun, työtehtävien hoitamiseen, eri viranomaisten kanssa asioimiseen kuin aktiiviseen yhteiskunnalliseen osallistumiseenkin. Vaikka digiosaamisen merkitys korostuu niin sanotuilla tietotyöläisillä, lähes alalla kuin alalla tarvitaan ainakin jonkinlaisia IT-taitoja. Lisäksi Työ- ja elinkeinopalvelut eli TE-palvelut työnhakijoille, samoin kuin omatoiminen työnhaku, ovat lisääntyvässä määrin siirtyneet verkkoon.

Suomessa on panostettu aktiivisesti siihen, että digitaaliset palvelut olisivat kaikkien ulottuvilla. Kattavat laajakaistayhteydet sekä tietokoneiden ja etenkin mobiililaitteiden yleistymisen ovat tuoneet Internetin yhä useamman kansalaisen arjen osaksi. Yleiset kirjastot tuovat tietokoneen ja Internet-yhteyden maksutta myös niiden käyttöön, joilta ei löydy päätelaitetta kotoa.

”Digitaaliset kuilut” eivät silti ole hävinneet tietoyhteiskuntavalmiuksien mallimaana pidetystä Suomestakaan. Kun vielä 1990-luvulla digitaalisista kuiluista keskusteltaessa kiinnitettiin huomiota juuri Internet-yhteyden ja päätelaitteiden saatavuuteen, on huomio sittemmin siirtynyt digitaalisten välineiden ja palveluiden käyttöön ja sen edellyttämään osaamiseen liittyvään eriarvoisuuteen (esim. DiMaggio & Hargetta 2001; Helsper & Eynon 2013; vanDeursen & vanDijk 2010; Warschauer 2004).

Nämä kuilut eivät asetu yksinomaan globaalin etelän ja pohjoisen välille, vaan uuden teknologian osaaminen ja käyttö eriytyvät niin kehittyvien maiden kuin taloudellisesti ja teknisesti kehittyneiden maiden sisällä muun muassa koulutuksen sekä sosiaalisen ja taloudellisen aseman mukaan. Myös Suomessa esiintyy digitaalista eriarvoisuutta, ja puutteet digitaalisen teknologian käyttötaidoissa ja niihin liittyvissä viestintätaidoissa ovat yksi osattomuutta aiheuttava tekijä (Mäkinen 2009, 43–44).

Maarit Mäkinen (2009, 24–25) käyttää *digitaalisen voimaantumisen* (*digital empowerment*) käsitettä kuvaamaan prosessia, jossa digitaalisia välineitä hyödynnetään kansalaisten voimaantumiskehityksen tukena. Prosessissa kansalaiset kehittyvät kykenevämmiksi omassa elämänhallinnassaan samalla, kun tulevat kykeneviksi osallistumaan tietoyhteiskuntaan aktiivisina toimijoina. Kansalaisten *digitaalinen toimijuus* mahdollistuu, kun teknisten välineiden saatavuuden ja teknisen osaamisen lisäksi saadaan osallistumisen, tiedon tuottamisen ja jakamisen valmiuksia, eli opitaan käyttämään digitaalisia välineitä mielekkäällä tavalla (emt. 59). Pelkästään uuden teknologian oppiminen ei siis suoraan johda digitaaliseen voimaantumiseen vaan se on moniulotteisempi ilmiö, jossa keskeisessä osassa on pääsy sosiaalisiin verkostoihin sekä vuorovaikutus ja yhteistyö niissä (Mäkinen 2006, 2009).

Digiolkkarin työpajaryhmissä digivalmiuksien sosiaaliset kytkökset sekä digitaaliseen teknologiaan liittyvien asenteiden merkitys ovat tulleet toistuvasti esiin osallistujien kanssa keskusteltaessa ja toimittaessa. Tietoyhteiskunnassa tietotekniikan ja uusien digitaalisten välineiden käytön välttäminen on mahdollista oikeastaan vain sellaisessa sosiaalisessa ympäristössä, jossa kukaan – työnantaja, kollegat, perhe, ystävät, harrastusryhmät – ei edellytä niiden käyttöä eikä tue niiden käytön opettelua.

Jos sosiaalista tukea ja motivaatiota ei ole, IT-taitojen opetteluun saatetaan suhtautua jopa pelokkaasti tai vastahakoisesti. Puuttuu usko omaan osaamiseen ja oppimisen mahdollisuuksiin sekä ymmärrys siitä, miten itse voisi hyötyä digitaalisesta teknologiasta. Motivaation uuden teknologian opetteluun voi puolestaan työelämävalmiuksien päivittämisen lisäksi tarjota vaikkapa sosiaalista mediaa yhteydenpitoon käyttävä lapsi tai lapsenlapsi tai Facebookissa ”kokoontuva” harrastusryhmä. Digivälineiden opettelussa aktiivisilla osallistujilla myös lähituki uuden teknologian käyttöön on usein löytynyt perhe- tai ystäväpiiristä.

Digitaalinen tarinankerronta digivalmiuksien kehittäjänä

Digitaalisen tarinankerronnan menetelmä kehitettiin alun perin Yhdysvalloissa, Berkeleyssä 1990-luvulla. Tällöin elettiin vielä aikaa, jolloin Internet-yhteydet eivät olleet levinneet yleisesti saataville, nykyisenkaltaisia edullisia ja helppokäyttöisiä digitaalisen median välineitä ei ollut markkinoilla eikä sosiaalinen media ollut avannut mediasisältöjen tekemistä ja jakamista ”kaikkien” ulottuville.

Center for Digital Storytelling -keskuksen (nykyisin Story Center) vuonna 1994 kumppaneineen perustanut Joe Lambert uskoi digitalisoitumisen demokratisoivan mediatuotantoa. Hän halusi tuoda digitarinoiden muodossa esiin tavallisten ihmisten ja erilaisten vähemmistöryhmien tarinoita. Keskus on perustamisestaan lähtien järjestänyt digitarinatyöpajoja ja tehnyt työtä menetelmän levittämiseksi muun muassa kouluttamalla digitaalisen tarinankerronnan työpajojen fasilitaattoreita. (Lambert 2009a, 1–10; Lambert 2009b.)

Reilun kahdenkymmenen vuoden aikana median digitalisoituminen on edennyt hurjaa vauhtia, ja digitaalisen median työkalut ovat yhä edullisempia, helppokäyttöisempiä ja yhä useamman saatavilla. Digitaalisen tarinankerronnan malli on levinnyt ympäri maailmaa, ja ohjattuja digitarinatyöpajoja on järjestetty lukuisissa projekteissa sekä erilaisissa institutionaalisissa kehyksissä, kuten kouluissa, kirjastoissa ja museoissa (esim. Hartley & McWilliam 2009; Lundby 2008; McWilliam 2009). Myös Suomeen menetelmä on juurtunut vähitellen kuluvan vuosikymmenen aikana (Juppi 2017).

Digitaalisen tarinankerronnan käytäntö perustuu ohjattuihin työpajoihin sekä ilmaisen tai edullisen ja helppokäyttöisen digitaalisen mediateknologian hyödyntämiseen. Tarinan valokuvat voidaan ottaa kännykkäkameroilla, ja vanhat albumikuvat saadaan digitoitua skannerilla tai mobiilisovelluksella. Digitarinan kertojanäänen voi tallentaa vaikkapa älypuhelimella, tabletilla tai kuuloke-mikrofoni-yhdistelmällä suoraan tietokoneelle. Valmis digitarina koostetaan helppokäyttöisellä videoeditointiin tarkoitettulla sovelluksella, joita on tarjolla niin mobiililaitteille kuin tietokoneillekin. Koska oman tarinan työstäminen tapahtuu ohjatusti yhden tai useamman ohjaajan avustuksella ryhmän koosta ja taitotasosta riippuen, osallistujilta ei edellytetä edeltävää osaamista esimerkiksi videoeditoinnista tai kuvan tai äänen kanssa työskentelystä.

Digitaalisen tarinankerronnan menetelmä taipuu moneen tarkoitukseen ja moniin konteksteihin. Olipa se digitarinapajan julkilausuttu tavoite tai ei, palvelee digitarinan tekeminen aina myös digiosaamisen kehittymistä. Digitaalinen tarinankerronta kehittää samanaikaisesti monia uuden vuosituhatosen ”lukutaitoja” ja ”kirjoitustaitoja”: perinteisen (tekstin) luku- ja kirjoitustaidon lisäksi esimerkiksi visuaalista, digitaalista ja medialukutaitoa. Prosessissa yhdistyvät sekä teknisten että luovien, ilmaisuun liittyvien taitojen oppiminen. (Esim. Czarnecki 2009; Juppi 2015, 2017; Li 2007; Niemi ym. 2014; Robin 2008.)

Verrattuna perinteiseen IT-opetukseen, digitaalisessa tarinankerronnassa erityistä onkin se, että teknisiä taitoja ja välineiden käyttöä ei harjoitella ”sellaisenaan”, vaan niitä opitaan ”siinä sivussa” samalla, kun työtetään omaa luovaa projektia. Kuten Warschauer (2004, 124–125) huomauttaa, tietoyhteiskuntavalmiuksia opitaan parhaiten käyttämällä tieto- ja viestintäteknologiaa todellisten ongelmien ratkaisuun ja todellisten tehtävien suorittamiseen. Sen sijaan pelkästään tietokoneisiin ja Internetiin keskittyminen johtaa Warschauerin mukaan helposti vain aivan perustason teknisten taitojen omaksumiseen. Tämä perinteinen tietotekniikkaopetuksen lähestymistapa voi olla myös vähemmän motivoiva osallistujille (esim. Robin 2008).

Yksinkertaisen digitarinan tekeminen ohjaajan avustuksella onnistuu hyvin alkeellisillakin IT-taidoilla. Toisaalta digitarina tarjoaa haastetta myös digitaalisen teknologian jo hyvin hallitseville, koska omaa luovaa ilmaisuun voi kehittää jatkuvasti pitemmälle uudenslaisia videoeditorin työkaluja ja tarinankerronnan elementtejä kokeillen. Juuri tämän vuoksi digitaalinen tarinankerronta soveltuu käytettäväksi myös Digiolkkarin työpajaryhmien tapaisissa ryhmissä, joissa IT-osaamisen taso vaihtelee paljon. Tämä kuitenkin edellyttää sitä, että ohjaajia on käytettävissä riittävästi yksilöllisen ohjauksen ja etenemisen mahdollistamiseksi.

Digitarinapajan toteutus Digiolkkari-hankkeessa

Turun työpajaryhmille järjestetty digitarinapaja on muodostunut neljästä muutamman tunnin tapaamisesta, joiden aikana kukin osallistuja on ohjatun prosessin lopputuloksena tehnyt oman digitarinansa. Digitarinapaja on sijoittunut työpajaryhmän prosessin loppuvaiheille, jolloin on jo ehditty vahvistaa osallistujien IT-taitoja – tai aivan aloittelijoiden tapauksessa harjoitella tietokoneen käytön perusteita – sekä pohtia työelämän osaamistarpeisiin ja omaan osaamiseen liittyviä kysymyksiä.

Lyhyt videomuotoinen digitarina rakentuu valokuvien muodostamasta kuvakertomuksesta, sekä ääniraidasta, jonka pääosassa on tekijän oma kertojanääni. Lisäksi digitarinassa voi halutessaan käyttää ilmaisukeinoina myös tekstejä, grafiikoita, lyhyitä videoklippejä, musiikkia tai ääniefektejä. Digiolkkarin ensimmäisessä digitarinatapaamisessa on tutustuttu näihin digitarinan ilmaisukeinoihin ja esimerkkitarinoiniin sekä ohjeistettu työnhakuryhmän digitarinan tehtävänanto. Tarinat on tehty teemasta *Vahvuuteni*. Valmiin digitarinan ohjeistettu kesto on ollut noin kaksi minuuttia, jolloin kirjoitetun tarinan (digitarinan käsikirjoitus) maksimipituus on noin kaksisataa sanaa.

Ensimmäisessä tapaamisessa omaa digitarinaa on lähdetty työstämään ensin kirjoittaen. Toisessa tapaamisessa digitarinoiden tekstit on viimeistelty ja tulostettu tallennusvaihetta varten. Tarinat on tallennettu ohjaajan avustuksella kannettavalla digitaalisella äänitallentimella erillisessä hiljaisessa tilassa yksi osallistuja kerrallaan. Samaan aikaan muu ryhmä on työskennellyt digitarinan valokuvien ja kuvakerronnan parissa.

Työpajaryhmillä on ollut jo ennen digitarinapajaa tehtävänään ottaa valokuvia, jotka kuvaavat heidän aktiivisuuttaan omassa arjessaan. Näitä kuvia on voinut halutessaan hyödyntää osana digitarinaa. Lisäksi osallistujia on ohjeistettu etsimään arkistoistaan esimerkiksi omia lapsuus- ja nuoruuskuvia tai omasta työurasta kertovia kuvia. Suosituksena on ollut etsiä ja tuoda mukaan toiseen työpajatapaamiseen noin kaksikymmentä omaan tarinaan liittyvää kuvaa. Kuvat on voinut tuoda paperikuvina tai valmiiksi digitaalisina muistitikulla tai puhelimen muistissa. Osalla osallistujista omia valokuvia on ollut käytössä huomattavasti ohjeistettua vähemmän, ja digitarinakuvitusta on voitu tällöin täydentää Internetistä löytyvillä, luvallisesti käytettävissä olevilla valokuvilla, jotka ovat temaattisesti liittyneet omaan tarinaan (esimerkiksi omaan ammattiin tai asuinpaikkaan). Tapaamisessa kuvia on skannattu ja siirretty kännykältä tietokoneen kautta omalle muistitikulle. Lisäksi on suunniteltu oman digitarinan kuvakerrontaa käyttäen tukena kuvakäsikirjoitus pohjaa.

Kolmas ja neljäs tapaaminen on käytetty oman digitarinan editointiin selainpohjaisella WeVideo-videoeditointiohjelmalla. Ohjelman perustoiminnot on ensin esitelly yhteisesti osallistujille ja kaikille on perustettu WeVideo-palveluun ilmaistili, joka on työpajan ajaksi liitetty Turun AMK:n tiliin¹. Kukin osallistuja on edennyt omaan tahtiinsa tarinansa työstämisessä ohjaajien avustuksella. Digitarinat on tulut saada valmiiksi neljännessä tapaamisessa siten, että ne ehditään lopuksi katsoa yhdessä ja keskustella nähdyistä tarinoista ja niiden tekemisen kokemuksesta. Tarinoiden jakaminen ryhmän kesken on olennainen osa digitarinaprosessia: tässä vaiheessa kukin osallistuja saa omalla vuorollaan tulla nähdyksi ja kuulluksi ja kokea tyytyväisyyttä ja ylpeyttä aikaansaamastaan tuotoksesta.

Digitarinatyöpajan ohjaajina on toiminut tämän artikkelin kirjoittajan lisäksi useimmilla toteutuskerroilla useita Turun ammattikorkeakoulun media-alan opiskelijoita, jotka on ensin valmennettu tehtävään. Myös työpajaryhmän vertaisohjaaja on tarpeen ja mahdollisuuksien mukaan osallistunut ohjaukseen. Useamman ohjaajan käytettävissä olo on ollut välttämätöntä etenkin silloin, kun ryhmäkoko on ollut verrattain suuri ja joukossa on ollut osallistujia, joiden IT-taidot ovat olleet hyvin heikot. Videoeditointi on teknisesti haastavin vaihe digitarinaprosessissa, ja etenkin näissä tapaamisissa useammalle ohjaajalle on ollut tarvetta.

Koska tekniset asiat eivät ole prosessissa pääosassa, digitarinapajan osallistajat eivät luultavasti edes tiedosta, miten monia tietokoneiden ja digitaalisen median käyttöön liittyviä teknisiä ja luovia taitoja harjoittelevat ja miten monia digitaalisia työvälineitä käyttävät prosessin kuluessa (ks. taulukko 1).

¹) Turun AMK:n käyttäjätiliin liittyminen on antanut osallistujien käyttöön muun muassa laajemman musiikkikirjaston ja tekstigrafiikkavalikoiman, sekä mahdollistanut parempilaatuisten videotiedostojen julkaisun. Lisäksi digitarinapajan osallistujien digitarinat on näin saatu koottua samaan paikkaan, jolloin myös niiden katsominen yhdessä prosessin päätteeksi on ollut helppoa, samoin kuin niiden tallentaminen arkistointia sekä mahdollista myöhempää julkaisua tai esittämistä varten, mikäli osallistuja on antanut tähän luvan.

Taulukko 1.

Digitaalisten valmiuksien kehittäminen Digiolkkarin digitarinapajassa.

Kehittyvä tekninen tai luova osaaminen	Digitarinaprosessin työvaiheet, joissa osamista harjaannutetaan	Työkalut (Digiolkkarin työpajassa käytetty laite/sovellus/palvelu)
Tietokoneen ja tekstinkäsittelyohjelman peruskäyttö: esim. tekstin kirjoittaminen ja muokkaaminen; tiedostojen tallentaminen, tulostaminen, kopioiminen, leikkaaminen ja liittäminen sekä poistaminen; kansioiden käyttö aineiston järjestämiseen.	Etenkin digitarinan käsikirjoitusvaihe sekä digitarinan valokuvien kokoaminen muistitikulle.	Tietokoneet, Windows-käyttöjärjestelmä ja MS Word-tekstinkäsittelyohjelma, tulostin, osallistujille hankkeen puolesta annetut muistitikut.
Internet-aineistojen haku ja käsittely sekä tekijänoikeudet: valokuvien haku Internetistä, kuvien tekijänoikeuksien ja käyttöoikeuksien huomioiminen, tiedostojen tallentaminen tietokoneelle.	Digitarinan täydentävän kuva-aineiston etsiminen ja kokoaminen omalle muistitikulle.	Googlen hakukone (kuvahaku-toiminto sekä aineiston rajaamisen käyttöoikeuksien perusteella), Creative Commons -aineistoihin perustuvat kuvapankkisivustot.
Digitaalisen sisällön luominen ja hallinta: valokuvaaminen älypuhelimella kameralla, paperikuvien digitalisointi, äänen tallentaminen, yksinkertaisen videon (digitarinan) tekeminen; kuva- ja äänitiedostojen siirtäminen laitteiden välillä; oman videon jakaminen.	Digitarinan valokuvien ottaminen ja siirtäminen puhelimesta tietokoneen kautta muistitikulle, paperikuvien skannaaminen ja siirtäminen muistitikulle. Digitarinan kertojanäänien tallentaminen ja äänitiedostojen siirtäminen äänitallentimelta muistitikulle. Digitarinan editointi.	Osallistujien omat puhelimet, tietokoneen tasokanneri ja/ tai Googlen PhotoScan -sovellus, Google Photos (Kuvat) -pilvipalvelu, USB-kaapeli.
Pilvipalveluiden käyttäminen: käyttäjätunnuksen ja salasanan luominen selainpohjaisiin ohjelmiin ja palveluihin, tiedostojen lataaminen tietokoneelta (tai puhelimesta) palveluun ja palvelusta tietokoneelle.	Videoeditointi WeVideolla (joillakin osallistujilla lisäksi Google Photos -palvelun käyttö kuvien siirtämiseen laitteiden välillä).	WeVideo (Google Photos)
Videoeditoinnin perustaidot: esim. kuva- ja ääniaineistojen tuominen videoeditointiohjelmaan ja niiden järjestäminen aikajalalle, tekstien ja musiikin lisääminen, kuvaleikkeiden pituuksien määrittely, kuvien välisten siirtymäefektien käyttö, äänileikkeen leikkaaminen ja äänen voimakkuuden säätäminen, valmiin tarinan tallentaminen videotiedostoksi.	Oman digitarinan editointi	WeVideo
Tietoturvan ja tietosuojan huomioiminen: salasanan merkitys ja uloskirjautumisen tärkeys, yleisessä käytössä olevien tietokoneiden selaimen välimuistin tyhjentäminen, tietokoneille ladattujen omien tiedostojen poistaminen ja roskakorien tyhjentäminen.	Jokaisella työpajakerralla	

Kaikki osallistujat eivät tee välttämättä aivan kaikkea taulukossa listattua, mutta jokainen joutuu hyödyntämään monipuolisesti tieto- ja viestintätekniiikkaa ja digitaalista mediaa. Monet opituista asioista eivät ole sovellusspesifejä, vaan ennemminkin tieto- ja viestintätekniiikan yleistaitoja, jotka ovat siirrettävissä ohjelmasta ja palvelusta toiseen.

Kunkin osallistujan lähtötasosta riippuu toki se, miten syvällisesti ehtii omaksua eri taidot ja miten itsenäisesti kykenee niitä jatkossa käyttämään. Prosessin aikana tapahtuvat perustoimintojen runsaat toistot kuitenkin takaavat uskoakseni ainakin sen, että jokaisen taidot edistyvät huomattavasti lähtötasosta. Jo valmiiksi hyvät tietotekniset taidot omanneet osallistujat ovat ottaneet uudet välineet ja ilmaisukeinot haltuun niin hyvin, että osa on jatkanut digitarinoiden tai muiden videoiden tekemistä digitarinapajan jälkeenkkin.

Digitarina itsereflektion välineenä

Omaelämäkerrallisen digitarinan työstäminen antaa hyvän tilaisuuden pysähtyä pohtimaan oman elämän merkityksellisiä hetkiä, kokemuksia, teemoja ja tapahtumia. Osa osallistujista on nähnyt juuri tämän arvokkaana ulottuvuutena digitarinapajassa.

Digitarinat ovat itsetutkiskelun väline.

Siinä tuli ajateltua omaa elämäänsä, järjestettyä elämänkaarta.

Digitarinassa itsereflektiota tapahtuu sekä oman elämän sanallistamisen muodossa (digitarinan sanallisen narratiivin kirjoittaminen) että vaikkapa vanhojen valokuvien tutkiskelun yhteydessä. Valokuvat ovat tehokkaita muistojen sekä niihin liittyvien aistimusten ja tunteiden herättäjiä (esim. Hentinen 2009, 42).

Elämäkokemusten sanallistaminen tarinamuodossa taas on toimivaksi todettu tapa jäsentää omaa elämää. Omaelämäkerralliset narratiivit voidaan nähdä yksilön keinona tuottaa eheää sisäistä tarinaa (ks. esim. McAdam 2008) sekä lisätä itseymmärrystä, -arvostusta ja -varmuutta (ks. esim. Hunt & Sampson 1998, 2006). Ei siis ihme, että muuttuvan työelämän haasteiden keskellä, myös uraohjauksessa on kiinnostuttu narratiivisista menetelmistä. ”Urakertomukset” nähdään välineenä tutkia ja jäsentää omaan ammatilliseen polkuun liittyviä kokemuksia ja hahmottaa katkokkien keskeltä jatkuvuuksia (Marttila 2016).

Digiolkkarin työpajaryhmien digitarinat on tehty aiheesta ”Vahvuuteni”, jota osallistujat ovat saaneet tulkita vapaasti, keskittyen joko ammatillisen osaamisensa, työuransa ja -kokemuksensa kuvaamiseen, tai vaikkapa henkilökohtaisista ominaisuuksistaan kertomiseen. Osallistujilta ei siis ole edellytetty, että digitarinan pitäisi välttämättä sisältönsä puolesta toimia esimerkiksi digitaalisena CV:nä. Heille on kuitenkin tuotu esiin mahdollisuus käyttää digitarinaa työnhaussa virallisemmän CV:n täydentäjänä, itsestään ja osaamisestaan kertomiseen. Jotkut osallistujat ovatkin rohkaistuneet hyödyntämään tuotostaan.

Se oli ensin ihan hauska leikki, mutta nyt olen laittanut sen yhteen hakemukseen.²

Kirjoittamisprosessin tukena ja käynnistäjänä on käytetty ohjattuja kirjoitusharjoituksia, joissa osallistujat ovat ensin kirjoittaneet annettujen aloitussanojen pohjalta nopeaa tajunnanvirtamaista tekstiä ajatetusti 7–8 minuutin jaksoina. Annetut alkusanat ovat ohjanneet tutkimaan omaa ammatillista polkua ja työelämää erilaisista näkökulmista. Alkusanoina on käytetty esimerkiksi seuraavia aloituksia:

Lapsuuden unelma-ammattini oli...

Kouluvuosina huomasin että...

Paras kokemukseni työelämässä oli, kun...

En osannut odottaa, että...

Minulla on paljon osaamista ja nautin...

Tämä käsin kirjoitettu raakateksti on ollut vain kirjoittajaa itseään varten, eikä tekstejä ole näytetty tai luettu muille. Sen sijaan osallistujia on ohjeistettu hyödyntämään raakatekstiä materiaalina ja lähtökohtana varsinaisen digitarinan käsikirjoituksen kirjoittamiseen.

Osalle osallistujista omasta elämästä kirjoittaminen on selvästi ollut helppoa ja mieltuisaa. Joillekin taas kirjoittamisen kynnys on eri syistä ollut korkealla, joskus jopa ylitsepääsemätön. Joskus kynnys on liittynyt kirjoittamiseen, joskus taas teemaan; omien vahvuuksien tunnistaminen ja sanallistaminen ei ole useinkaan ollut helppoa osallistujille. Joissakin tehdyissä digitarinoissa yhteys annettuun teemaan onkin ollut aika ohut. Mikäli nimenomaan omien vahvuuksien reflektointia haluttaisiin

²) Sitaatit ovat peräisin palautekeskusteluista työpajojen osallistujien kanssa.

vielä painokkaammin edesauttaa digitarinatyöskentelyllä, edellyttäisi se osallistujan oman tarinan (digitarinan käsikirjoituksen) kirjoittamisen ohjaamista enemmän kuin nyt on tehty. Nyt kirjoittajille on annettu varsin vapaat kädet sisällön ja muodon suhteen, eikä heidän teksteihinsä ole puututtu kovinkaan paljon.

Silloin kun oman tarinan kirjoittaminen on koettu vaikeaksi, digitarinaprosessia ja ohjauksen menetelmiä on räätälöity tarpeen mukaan: joskus kirjoittamisprosessia on autettu alkuun juttelemalla tai systemaattisemmin haastattelemalla osallistujaa, ja digitarinan narratiivi on poikkeustapauksessa voitu jopa tuottaa kokonaan haastattelemalla ja sitten editoimalla tarina haastattelun pohjalta. Pari kertaa on päädytty pelkästään kuvia ja musiikkia tai kuvia ja tekstiä yhdistävään tarinaan, jos kynnyksen äänellisen videotarinan tekoon on tuntunut osallistujasta liian korkealta. Lähes kaikki osallistajat ovat kuitenkin halunneet ja osanneet tehdä tarinansa ohjeistetulla tavalla, kuvia ja omaa kertojanääntä yhdistäen.

Lopuksi

Digitaalisen tarinankerronnan menetelmä on osoittautunut toimivaksi tavaksi harjaannuttaa Digiolkkarin työpajaryhmien osallistujien digitaalisia valmiuksia kullekin sopivalla vaativuustasolla. Menetelmä näyttää toimivan hyvin osallistujien motivoinnissa – nekin, jotka vielä alkuvaiheessa saattavat suhtautua tehtävään vastahakoisesti tai ristiriitaisin tuntein, työskentelevät viimeistään videoeditointivaiheeseen päästyään keskittyneesti oman projektinsa parissa. Osallistajat ovat kokeneet uuden oppimisen palkitsevana ja palaute on ollut positiivista:

Ne [digitarinat] innostavat tekemään ja samalla oppii.

Erilaiset taidot kehittyvät tekemisessä ja itsetunto nousee.

Hauska oppia sellaista, mitä ei edes ollut ajatellut tekevänsä.

Se, missä määrin digitarinaprosessi on palvellut osallistujaa henkilökohtaisen ja ammatillisen itsereflektion välineenä, on vaihdellut riippuen siitä, millä vakavuudella osallistuja on prosessiin heittäytynyt ja minkälaisiin kysymyksiin tarinassaan keskittynyt.

Osa osallistujista on suhtautunut digitarinaan lähinnä teknisenä harjoituksena, eikä ole siksi pitänyt oman tarinansa aihetta tärkeänä. Osa taas on työstänyt omaa tarinansa aikaa ja vaivaa säästämättä myös tapaamisten ulkopuolella ja selvästi innostunut luovasta projektista. Kuten eräs osallistuja asian ilmaisi, ”tähän tulee himo”. Oma tarina on pyörinyt mielessä ja sitä on työstetty ajatuksissa silloinkin, kun sitä ei ole tehty. Näille osallistujille prosessi ja sen lopputuloksena syntynyt digitarina ovat olleet henkilökohtaisesti merkityksellisiä, ja he ovat varmastikin saanee digitarinapajasta eniten irti.

Väheksyä ei sovi senkään merkitystä, että digitarinoiden jakamisen kautta työparajaryhmien jäsenet ovat oppineet tuntemaan paremmin toistensa elämäntarinaa ja työhistoriaa ja nähneet toisistaan uusia puolia. Ryhmätilanteissa hiljainen sivustaseuraaja saattaa digitarinansa kautta paljastua hulvattomaksi humoristiksi, ja rosoisen ulkokuoren alta voi paljastua odottamatonta herkkyyttä ja runollisuutta. Juuri tässä onkin digitarinan potentiaalinen vahvuus myös työnhaussa. Henkilökohtaisten valokuvien ja kertojan oman äänen välityksellä digitarina välittää tekijänsä elämästä ja persoonallisuudesta jotain sellaista, jota tavallinen CV ei voi koskaan kertoa.

Digitarinat ovat palvelleet työpajaosallistujien tarpeiden lisäksi myös Digiolkkarista työelämään -hanketta. Hanke on voinut viestiä toiminnastaan hyvin konkreettisella tasolla julkaisemalla työpajalaisten tekemiä digitarinoita Facebook-sivulla. Tarinoita on esitetty myös sidosryhmille järjestetyissä tilaisuuksissa.

Lähteet

- Czarnecki, K. 2009. How Digital Storytelling Builds 21st Century Skills. Teoksessa Czarnecki, K. Digital Storytelling in Practice. Library Technology Reports, 7 (October 2009), 15–19. Viitattu 18.5.2018 <https://journals.ala.org/ltr/issue/view/149>
- DiMaggio, P. J. & Hargettai, E. 2001. From the “Digital Divide” to “Digital Inequality”: Studying Internet Use as Penetration Increases. Working paper 15. Princeton N.J.: Centre for Arts and Cultural Policy Studies, Princeton University. Viitattu 18.5.2018 <https://www.princeton.edu/~artspol/workpap/WP15%20-%20DiMaggio%2BHargittai.pdf>
- Hartley, J. & McWilliam, K. 2009. Computation Power meets Human Contact. Teoksessa Hartley, J. & McWilliam, K. (toim.) Story Circle. Digital Storytelling around the World. Malden, MA & Oxford: Wiley-Blackwell, 3–15.
- Helsper, E. J. & Eynon, R. 2013. Distinct Skill Pathways to Digital Engagement. European Journal of Communication, 28:6, 696–713.
- Hentinen, H. 2009. Valokuva terapeutin työvälineenä. Teoksessa Halkola, U., Mannermaa, L.k Koffert, T. & Koulu, L. (toim.) Valokuvan terapeuttinen voima. Helsinki: Duodecim, 35–46.
- Hunt, C. & Sampson, F. 1998. The Self on the Page. Theory and Practice of Writing in Personal Development. London & Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Hunt, C. & Sampson, F. 2006. Writing, Self and Reflexivity. London: Palgrave, Houndmills et al.
- Juppi, P. 2017. Engagement and Empowerment. Digital Storytelling as a Participatory Media Practice. Nordicom Information, 39:2, 31–41. Viitattu 18.5.2018 <http://nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/juppi.pdf>
- Juppi, P. 2015. Using Digital Storytelling to Enhance Digital Participation – A Case Study from Tanzania. Widerscreen 2/2015. Viitattu 18.5.2018 <http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/using-digital-storytelling-to-enhance-digital-participation-a-case-study-from-tanzania/>
- Lambert, J. 2009a. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. 3. painos. Berkley, CA: Digital Diner Press.
- Lambert, J. 2009b. Where it all Started. The Center for Digital Storytelling in California. Teoksessa Hartley, J. & McWilliam, K. (toim.) Story Circle. Digital Storytelling around the World. Malden, MA & Oxford: Wiley-Blackwell, 79–90.

Li, L. 2007. Digital Storytelling: Bridging Traditional and Digital Literacies. Teoksessa Bastiaens, T. & Carliner, S. (toim.) Proceedings of E-Learning: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2007. Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 6201–6206.

Lundby, K. 2008. Introduction: Digital Storytelling, Mediatized Stories. Teoksessa Lundby, K. (toim.) Digital Storytelling, Mediatized Stories. Self-representations in New Media. New York: Peter Lang, 1–17.

Marttila, L. 2016. Muuttuvat urat versus perinteiset urakertomukset. TAMK-journal, Ammatillinen opettajankoulutus, asiantuntija-artikkelit. 24.5.2016. Viitattu 18.5.2018 <http://tamkjournal.tamk.fi/muuttuvat-urat-versus-perinteiset-urakertomukset/>.

McAdams, D. P. 2008. Personal narratives and the life stories. Teoksessa John, O.P., Robins, R.W. & Pervin, L.A. (toim.) Handbook of personality psychology: Theory and research. 3rd ed. New York: Guilford Press, 242–262.

McWilliam, K. 2009. The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online. Teoksessa, J. & McWilliam, K. (toim.) Story Circle. Digital Storytelling around the World. Malden, MA & Oxford: Wiley-Blackwell, 37–75.

Mäkinen, M. 2009. Digitaalinen voimistaminen paikallisten yhteisöjen kehittämisessä. Akateeminen väitöskirja. Acta Electorica Universitatis Tampereensis 819. Tampere: University of Tampere.

Mäkinen, M. 2006. Digital Empowerment as a Process for Enhancing Citizens' Participation. E-Learning, 3, 381–395.

Niemi, H., Harju, V., Vivitsou, M., Viitanen, K., Multsilta, J. & Kuokkanen, A. 2014. Digital Storytelling for 21st-Century Skills in Virtual Learning Environments. Creative Education, 5, 657–671.

Robin, B. R. 2008. Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice 47, 220–228.

Van Deursen, A. & van Dijk, J. 2010. Internet Skills and the Digital Divide. New Media & Society, 13:6, 893–911.

Warschauer, M. 2004. Technology and Social Inclusion. Rethinking the Digital Divide. Cambridge, MA: The MIT Press.