
MUISTOISTA DIGITARINAKSI

Digital storytelling -menetelmä ikääntyneiden ohjaustyössä



Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Ohjaustoiminnan koulutusohjelma

Lahdensivu, 2.10.2012

Ida Löppönen



LAHDENSIVU

Ohjaustoiminnan koulutusohjelma
Pedagoginen ohjaustoiminta

Tekijä	Ida Löppönen	Vuosi 2012
Työn nimi	Muistoista Digitarinaksi – Digital storytelling -menetelmä ikääntyneiden ohjaustyössä	

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää Digital storytelling -menetelmää ikääntyneille suunnatuksi ohjausvälineeksi. Toteutin opinnäytetyön toiminnallisen osuuden Hämeenlinnassa toimivaan, Kanta-Hämeen Sairaskotisäätiön ylläpitämään Ilveskotiin. Ohjauksetoja järjestettiin yhteensä yksitoista kertaa ja niihin osallistui viisi aktiivista ikäihmistä.

Tutkimuksen avulla pyrittiin selvittämään, miten ikääntyneille suunnatun Digital storytelling -menetelmän ohjaaminen tulisi järjestää ja mitä asioita ohjauksessa tulee ottaa huomioon. Tarkoituksena oli myös selvittää, millainen Digital storytelling -menetelmä soveltuu ikääntyneille. Tätä varten suunniteltiin ja toteutettiin digitarinaprojekti, jonka aikana jokainen osallistuja teki oman digitarinan.

Taustateoriassa käsiteltiin Digital storytelling -menetelmää, toimintakykyä ja toimijuutta, muistelua sekä ikääntyneiden ja teknologian suhdetta. Opinnäytetyö oli laadullinen tutkimus. Aineistonhankintamenetelminä käytettiin havainnointia ja osallistujien sekä ohjaajien haastattelua.

Tutkimustuloksista käy ilmi, että Digital storytelling -menetelmää voidaan onnistuneesti soveltaa ikääntyneiden ohjauksen välineeksi. Menetelmä tuotti osallistujille positiivisia kokemuksia sekä vahvisti ryhmän yhteishenkeä ja huumoria. Osallistujat pääsivät tutustumaan uudenlaiseen toimintaan, jonka kautta he saivat myös oppimisen ja onnistumisen kokemuksia.

Avainsanat Digital storytelling, digitarina, ikääntyneet, ohjaustyö

Sivut 47 s. + liitteet 6 s.

LAHDENSIVU

Degree Programme in Crafts and Recreation

Pedagogic Crafts and Recreation

Author	Ida Löppönen	Year 2012
Subject of Bachelor's thesis	From memories to a Digital Story – Digital Storytelling as a Facilitation Method with Elderly	

ABSTRACT

The aim of this thesis was to develop Digital storytelling to be used as a facilitation method with elderly people. The empirical part of this thesis was implemented in Ilveskoti which is maintained by Kanta-Hämeen Sairaskotisäätiö. Digital storytelling sessions were arranged a total of eleven times and they were attended by five active elderly.


The research aimed to investigate how the Digital storytelling method should be organized and what issues should be taken into consideration in the facilitation process. The aim was also to find out what kind of Digital storytelling method is suitable to be used with elderly clients. Therefore a digital story project was designed and implemented, during which all participants created their own Digital stories.

The theoretical background deals with Digital storytelling method, functioning ability, reminiscing and relationship between elderly and technology. This thesis was a qualitative research. The methods used for collecting information were observation and interviewing both the participants and the instructors.

The results indicate that the Digital storytelling is a method that can be successfully applied with elderly people. The method produced positive experiences for participants and also enhanced the group spirit and humor. Participants were introduced to a new type of activity through which they also got experiences of learning and succeeding.

Keywords Digital storytelling, digital tale, elderly people, facilitating

Pages 47 p. + appendices 6 p.



SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	Opinnäytetyön keskeiset käsitteet ja rakenne.....	2
1.2	Työelämäyhteys	2
2	IKÄÄNTYMINEN, TOIMINTAKYKY JA MUISTELU.....	3
2.1	Ikääntyminen ja vanhuus elämänvaiheena.....	3
2.2	Hyvä ikääntyminen	5
2.3	Toimintakyvystä toimijuuteen	5
2.4	Toimintakyvyn muutokset ikääntyessä	6
2.5	Muistelu.....	8
2.6	Muistelutyö.....	9
3	IKÄÄNTYNEET JA TEKNOLOGIA	10
3.1	Ikääntyneet tietoyhteiskunnassa.....	10
3.2	Ikääntyneet ja teknologia	11
3.3	Ikääntyneet ja tietotekniikka	12
4	DIGITAL STORYTELLING JA DIGITARINA.....	13
4.1	Digital storytelling -menetelmä.....	13
4.2	Digitarinaprojekti	14
5	TUTKIMUSKYSYMYKSET JA TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	17
5.1	Tavoitteet ja tutkimuskysymykset.....	17
5.2	Havainnointi.....	17
5.3	Kysely.....	19
5.4	Kohderyhmän valinta ja kuvaus.....	20
6	OHJAUSTEN SUUNNITTELU	21
6.1	Suunnittelun lähtökohdat ja toiminnan tavoitteet.....	21
6.2	Projektin rakenne, ohjausten kulku ja ajankäyttö.....	22
6.3	Tilat, laitteet ja materiaalit	22
7	TARINASTA ELOKUVAKSI – OHJAUKSET.....	23
7.1	Ideointia ryhmässä 1.....	23
7.2	Ideointia ryhmässä 2.....	24
7.3	Muistojen matkassa – käsikirjoituksen laatiminen	25
7.4	Tarinan ääni – kertojääänen nauhoitus.....	26
7.5	Tarinasta lyhytelokuvaksi – tietokonetyöskentely	27
7.6	Elokvien ensi-ilta – tarinan jakaminen.....	29
8	TULKINNAT JA JOHTOPÄÄTÖKSET.....	30
8.1	Projektin rakenne ja ajankäyttö Digital storytelling -menetelmässä.....	31
8.2	Ohjaajan tehtävät Digital storytelling -menetelmän käytännön toteutuksessa..	32
8.3	Ohjaajan rooli menetelmän toteuttajana ohjaustyössä	34
8.4	Muistelu Digital storytelling -menetelmässä.....	36

8.5	Tietokoneen hyödyntäminen ikääntyneiden ohjaustyössä	37
8.6	Osallistujien kokemuksia digitarinaprojektista	39
9	ARVIOINTI JA POHDINTA.....	40
9.1	Miten Digital storytelling -menetelmää ohjataan ikääntyneille?	40
9.2	Millainen Digital storytelling -menetelmä sopii ikääntyneiden ohjaukseen? ...	42
9.3	Tavoitteiden saavuttaminen.....	43
9.4	Tutkimuksen luotettavuus	43
9.5	Toiminnan hyödyntäminen ja kehittäminen.....	44
	LÄHTEET	45

Liite 1	Elokuvaprojektin palautekysely
Liite 2	Elokuvaprojektin kyselylomake ohjaajille
Liite 3	Suostumus opinnäytetyöhön osallistumisesta

1 JOHDANTO

Teknologia kehittyy jatkuvasti tarjoten ihmisille uudenlaisia viihdykkeitä ja apuvälineitä arjen piristykseksi ja helpottamiseksi. Teknologiaa on kaikkialla ympärillämme ja tarvitsemme sen tuottamia palveluita monien päivittäisten asioiden hoitamisessa. Niiden, jotka ovat syntymästään saakka olleet kosketuksissa teknologian kanssa, on helppo omaksua uudistuvien tekniikoiden käyttö. Mutta miten on vanhemman sukupolvien laita, joka on joutunut omaksumaankin teknologian, etenkin tietotekniikan muutokset vasta myöhemmällä iällä? Millainen suhde heillä on teknologiaan ja sen tuottamiin palveluihin? Entä millä keinoin teknologia voidaan tuoda osaksi ikääntyneiden ihmisten elämää, jotta he pääsisivät hyödyntämään sen tarjoamia mahdollisuuksia oman arjen helpottamiseksi ja piristykseksi?

Mielestäni tämä asia on tärkeää huomioida yhteiskunnassamme, jonka täysvaltaisia jäseniä ikääntyneet, samalla lailla kuin muunkin ikäiset ovat. Yhteiskunnan on huolehdittava siitä, että vanhusväestön ohjaustarpeet tulevat huomioiduksi niin lainsäädännön osalta kuin käytännön hoito- ja ohjaustyön osalta. Jokaisella ikäihmisellä on oikeus hyvinvoivaan vanhuuteen.

Opinnäytetyössä haluan tutkia, kuinka uusia teknologian, erityisesti tietotekniikan tuomia mahdollisuuksia voidaan hyödyntää ikääntyneiden ihmisten ohjaustyössä. Ikääntyneet voivat kokea nopeasti kehittyvän tekniikan pelottavana tai vaikeasti lähestyttävänä asiana. Koen tärkeänä, että ohjaajana pysyn kehityksen mukana ja voin näin ollen ohjata ikääntynyttä uusien tekniikoiden omaksumisessa ja oppimisessa mielenkiintoisen ja mukavan toiminnan kautta.

Digital storytelling on melko uusi menetelmä, jota voidaan soveltaa monenlaiseen ohjaustyöhön eri asiakasryhmien kanssa. Menetelmässä yhdistyvät monet mielenkiintoiset elementit, kuten muistelu, teknologia, sosiaalinen vuorovaikutus ja yhdessä tekeminen sekä uuden oppiminen.

Menetelmää on hyödynnetty monien eri asiakasryhmien ohjaustyössä, mutta ikääntyneiden ohjauksen välineenä sitä on tutkittu melko vähän. Aiheeseen liittyen on tehty muutamia opinnäytetöitä ja projekteja (esim. Heinäaho 2010).

Tutustuin Digital storytelling -menetelmään Valokuvatyöpaja-opintojaksolla, jonka aikana pääsin itse toteuttamaan oman digitarinan. Kokemus oli voimauttava ja positiivinen. Olen aikaisemmin suhtautunut tietokone-elähtöisiin menetelmiin hieman ennakkoluuloisesti, koska olen ajatellut niiden olevan käytännössä hankalasti toteutettavia. Valokuvatyöpajan aikana toteutetun digitarinaprojektin aikana innostuin kuitenkin kovasti menetelmästä ja sen lukuisista soveltamismahdollisuuksista.

Tavoitteenani on kehittää Digital storytelling -menetelmää ikääntyneiden elämän mielekkyyttä lisääväksi ja osallisuutta ylläpitäväksi ohjausmenetelmäksi. Opinnäytetyön avulla pyrin selvittämään, miten Digital storytel-

ling -menetelmää ohjataan ikääntyneille ja millainen Digital storytelling -menetelmä sopii ikääntyneiden ohjauksen välineeksi.

1.1 Opinnäytetyön keskeiset käsitteet ja rakenne

Opinnäytetyön keskeisiä käsitteitä ovat ikääntyneet, toimintakyky, muistelu, teknologia sekä Digital storytelling -menetelmä. Ikääntyminen jakautuu vanhuuden elämänvaiheen tarkasteluun sekä hyvään ikääntymiseen. Toimintakyky jakautuu kahteen alakäsitteeseen: toimijuuteen sekä toimintakyvyn muutokseen ikääntyessä. Muistelun käsitteeseen liittyy muistelu-työ. Teknologia ja tietotekniikka ovat tietoyhteiskunnan alakäsitteitä ja Digital storytelling -menetelmän alakäsitteenä toimii digitarinaprojekti. Ohjaustyö tulee esille opinnäytetyöni toiminnallisessa osuudessa sekä arvioinnissa.

Toteutin opinnäytetyön toiminnallisen osuuden Kanta-Hämeen Sairaskotisäätiön ylläpitämässä Ilveskodissa keväällä 2012. Ohjauksia kertyi yhteensä yksitoista. Digitarinaprojektiin osallistui viisi 86–97-vuotiasta aktiivista ikäihmistä.

Tämän kappaleen lopussa esittelen työelämäyhteyden. Ikääntymisen, toimintakyvyn sekä muistelun käsitteitä avaavassa luvussa kaksi. Luku kolme käsittelee tietoyhteiskuntaa ja ikääntyneiden suhdetta teknologiaan sekä tietotekniikkaan. Luvussa neljä esittelen Digital storytelling -menetelmän ja digitarinaprojektin. Luvussa viisi kerron opinnäytetyössä käytetyistä tutkimusmenetelmistä, joita ovat havainnointi ja kysely. Samassa luvussa esittelen myös opinnäytetyön kohderyhmän. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus alkaa luvusta kuusi, jossa kerron digitarinaprojektin ohjauksen suunnittelusta. Seuraavassa luvussa esittelen jokaisen ohjauksen tavoitteet ja sisällön. Tutkimuksen tulkinnoista ja johtopäätöksistä kerron luvussa kahdeksan. Luvussa yhdeksän arvioin opinnäytetyön keskeisiä tuloksia ja pohdin tavoitteiden saavuttamista, tutkimuksen luotettavuutta sekä toiminnan hyödyntämis- ja kehittämis-ideoita.

1.2 Työelämäyhteys

Hämeenlinnassa toimiva Kanta-Hämeen Sairaskotisäätiön ylläpitämä Ilveskoti valmistui vuonna 1991 vastaamaan sotainvalidien hoito- ja kuntoutustarpeeseen. Nykyisin Ilveskodin asiakasryhmään kuuluvat sotainvalidit ja sotaveteraanit, heidän puolisonsa ja lesket sekä muut ikäihmiset. Ilveskodin tulevaisuuden tavoitteena on kehittää geriatrasta hoitoa ja kuntoutusta sekä tarjota ikäihmisille monipuolisia kuntoutus- ja hyvinvointipalveluita. (Ilveskoti 2012.)

Ilveskoti tarjoaa asiakkailleen laituskuntoutusta, päivä kuntoutusta, avokuntoutusta, kotikuntoutusta ja ryhmäkuntoutusta sekä näiden lisäksi Kellan tukemaa fysioterapiaa, allasterapiaa ja toimintaterapiaa. Kuntouttavan hoitotyön tarkoituksena on tukea asiakkaan fyysisiä, henkisiä ja sosiaalisia voimavaroja. Toiminta ja tavoitteet suunnitellaan niin, että ne vastaavat jokaisen asiakkaan yksilöllisiä tarpeita ja toimintakykyä. Toiminnan ta-

voitteena on asiakkaiden fyysisen kunnon kohentaminen ja hyvinvoinnin edistäminen. (Ilveskoti 2012.)

Lisäksi Ilveskoti tarjoaa asiakkailleen monipuolista viriketoimintaa, jonka tarkoituksena on toimintakyvyn ylläpitäminen ja edistäminen, sosiaalisen vuorovaikutuksen vahvistaminen, irrottautuminen arkirutiineista sekä virkistäytyminen. Viriketoimintaa järjestetään niin ryhmille kuin myös yksittäisille asiakkaille aina tarpeen mukaan. (Ilveskoti 2012.)

Ilveskoti on minulle tuttu paikka, koska olen käynyt ohjaamassa siellä opiskelujeni aikana viriketoiminnan tuokioita. Tämän vuoksi ajatus opinnäytetyön toteuttamisesta Ilveskodissa tuntui luontevalta, ja joulukuussa 2011 otin yhteyttä Ilveskodin virikeohjaajaan. Kerroin hänelle opinnäytetyöni ideasta opinnäytetyöni suhteen ja kysyin, olisiko mahdollista tulla toteuttamaan digitarinaprojekti Ilveskodille. Hän piti aihetta mielenkiintoisena, ja tammikuun 2012 alussa aloitin opinnäytetyöni suunnittelun Ilveskotiin.

2 IKÄÄNTYMINEN, TOIMINTAKYKY JA MUISTELU

Opinnäytetyöni keskeisiin käsitteisiin kuuluvat ikääntyneet, toimintakyky sekä muistelu. Suomessa vanhuus on kokenut suuria muutoksia eliniän pitenemisen ja ikärakenteiden muutosten seurauksena. Luvussa 2.1 tarkastelen kuinka nämä muutokset ovat vaikuttaneet ikääntyneisiin ja ikääntyneiden asemaan yhteiskunnassa. Luvussa 2.2 pohdin mitkä seikat vaikuttavat hyvään ikääntymiseen.

Digital storytelling -menetelmää voidaan ohjata toimintakyvyltään eritasoisille ikääntyneille. Ikääntyminen tuo muutoksia toimintakykyyn, mikä vaikuttaa digitarinaprojektin suunnitteluun ja ohjaamiseen, sekä siihen, millaiseksi toiminta muotoutuu. Tärkeää toiminnassa on huomioida ikääntynyt itsenäisenä toimijana, joka tekee valintoja omien halujen, taitojen, kykyjen, mahdollisuuksien, arvojen sekä myös pakon puitteissa.

Muistelu on jokaisen ihmisen sisäänakennettu toiminto, joka on läsnä jokaisen ihmisen arkipäiväisessä elämässä. Muistojen merkitys on jokaiselle ihmiselle suuri, koska ne osaltaan määrittelevät koettua elämää ja sitä millaiseksi ihminen on muovautunut. Muistojen jakamisen merkitys piilee paitsi oman elämän todentamisessa, myös kulttuuriperinnön välittämisessä jälkipolville. Muistelu kuuluu olennaisena osana Digital storytelling -menetelmään, minkä takia tuon sen esille luvuissa 2.5 ja 2.6.

2.1 Ikääntyminen ja vanhuus elämänvaiheena

Suomessa on käyty keskustelua siitä, mitä termiä ikääntyneestä ihmisestä puhuttaessa tulisi käyttää. Vanhus-sanaa ei suosita keskusteluissa ja tutkimuksissa, koska se herättää helposti negatiivisia mielikuvia, jotka liittyvät huonoon toimintakykyyn, raihnaisuuteen ja avuttomuuteen. Vanhus-sanan tilalle on suomalaisessa keskustelussa ja tutkimuksessa noussut termejä, kuten ”seniori”, ”ikäihminen” ja ”ikäntynyt”. Jokainen termi kätkee si-

säänsä arvolatauksen. Se, miten puhuttelemme ikääntyntä, kertoo myös omista arvoistamme. (Leikas 2008, 14.) Opinnäytetyössäni käytän ikääntyneistä ihmisistä termiä ikääntynyt.

Ikärakenteet ovat muuttuneet eliniän pitenemisen myötä Suomessa ja muualla maailmassa nopeaa vauhtia viimeisen sadan vuoden aikana siihen suuntaan, että ikääntyneiden määrä koko väestöstä kasvaa jatkuvasti. Tähän ovat vaikuttaneet monet tekijät, kuten terveydenhuollon paraneminen sekä elintason ja hyvinvoinnin kasvu. Lisäksi muutokseen on vaikuttanut syntyvyyden aleneminen 1950-luvulta lähtien. (Jyrkämä 2005, 267-268.)

Eliniän piteneminen on nostanut keskusteluihin kolmannen iän käsitteen, joka asettuu työelämästä poisjäämisen ja neljännen iän, niin sanotun ”varsinaisen” vanhuuden väliin. Kolmas ikä nähdään aktiivisena elämänvaiheena, jolloin toimintakyky ja terveys ovat vielä hyviä ja työelämästä jääneellä on mahdollisuus toteuttaa itseään ja haaveitaan, matkustella ja harrastaa. Varsinainen vanhuus on tätä myötä siirtynyt neljälänteen ikään. Tämä uudenlainen hahmotelma elämäntapojen eri vaiheista perustuu pääasiassa elämäntapaan, avun tarpeeseen sekä toimintakykyyn eikä niinkään kalenteri-ikään. (Saarenheimo 2012 19, 23-24.)

Yhteiskunnallisella tasolla eliniän nousu on aiheuttanut huolta ikääntymisen mukanaan tuomista taloudellisista ja kansanterveydellisistä sekä elämän loppuvaiheen ongelmista (Saarenheimo 2012, 19, 23). On pohdittu, millä keinoin ikääntyneille suunnattujen palvelujen määrää voitaisiin kasvattaa vastaamaan yhä suurenevampaa palvelujen tarvetta. On myös pyritty löytämään keinoja ikääntyneiden elämänlaadun parantamiseksi, toimintakyvyn ylläpitämiseksi ja itsenäisyyden säilyttämiseksi. (Heikkinen 2003, 28.)

Ikääntynyttä ja ikääntymistä voidaan tarkastella monesta eri näkökulmasta, joista sairauskeskeinen malli on ollut ja on edelleenkin yleisin lähestymistapa (Saarenheimo 2012, 18). Ikääntyneisiin on liitetty ajatuksia huonosta toimintakyvystä, sairauksista ja raihnaisuudesta, mikä on saattanut tämän elämänvaiheen negatiiviseen valoon. Tässä ajattelutavassa vanhuus nähdään niin sanottuna sosiaalisena ongelmana, jossa ikääntyneellä ei ole mitään annettavaa yhteiskunnalle eikä nuoremmille sukupolville. (Pohjolainen 1995, 6.) Sairauslähtöinen näkökulma on johtanut myös siihen, että vanhuutta ei ole nähty elämänvaiheena, jossa ikääntyneellä olisi mahdollisuuksia kehittää ja aktivoida itseään ja tätä kautta edistää omaa toimintakykyä ja terveyttä (Heikkinen 2003, 23).

Vaikka sairauslähtöinen näkökulma vanhuuteen on ollut ja on edelleenkin yksi yleisimpiä lähtökohtia tutkimuksessa ja arkiarjattelussa, keskustelussa on pyritty tuomaan esille myös ikääntymisen positiivisia puolia. Tästä näkökulmasta vanhuutta tarkastellaan yhtä lailla sosiaalisena ja kulttuurisena kuin biologisena ilmiönä. (Saarenheimo 2012, 18.) Myös kiinnostus ikääntyneiden aktiivisuutta ja toimintakyvyn ylläpitämistä kohtaan on kasvanut. Tämä on lisännyt hyvinvointia tarjoavien palveluiden kysyntää sekä huomion kohdistamista ikääntyneiden psyykkiseen hyvinvointiin fyysisen hyvinvoinnin rinnalla. (Heimonen & Pajunen 2012, 12.)

2.2 Hyvä ikääntyminen

Yksilön näkökulmasta ikääntyminen tuo tullessaan monenlaisia muutoksia elämäntilanteeseen. Muutoksia tapahtuu fyysisessä olemuksessa ja terveydentilassa, sosiaalisessa asemassa ja ihmissuhteissa. Ikääntyvät sopeutuvat muutoksiin hyvin yksilöllisesti, ja sopeutumiseen vaikuttavat yksilön aikaisemmat elämäkokemukset sekä hänen psyykkiset, sosiaaliset, terveydelliset ja aineelliset voimavaransa. Se, miten hyvin ikääntynyt pystyy tunnistamaan, mikä on erilaista entiseen nähden, mikä on mennyttä ja mikä jatkuva ja mitä tulevaisuudelta on odotettavissa, vaikuttavat siihen, kuinka onnistuneesti hän kykenee kohtaamaan muutokset. (Malassu, Ruth & Saarenheimo 1992, 208.)

Yhden näkökulman onnistuneeseen ikääntymisen tarjoaa aktiivisena vanhenemisen teoria. Teoria korostaa ajatusta, jonka mukaan onnistuneeseen ikääntymiseen kuuluu aktiivisuus fyysisellä, psyykkisellä ja sosiaalisella elämänalueella. Mallin mukaan aktiivinen elämäntapa ylläpitää ja parantaa toimintakykyä, lisää kykyä selviytyä omin avuin arjen toiminnoista sekä auttaa luomaan sosiaalisia suhteita. (Heikkinen 2003, 28.) Aktiivisuutta korostavassa ajattelumallissa ongelmaksi muodostuu se, että ikääntymisestä tehdään suoritus. Vähemmän osallistuva ja sosiaalisesti ujompi henkilö leimataan epäonnistujaksi, mikä aiheuttaa leimatulle syyllisyyttä ja häpeää. (Saarenheimo 2012, 26.)

Hyvää ikääntymistä voidaan lähestyä myös elämän merkityksen ja sen etsimisen näkökulmasta. Tässä näkökulmassa yhteisöllä ja yhteiskunnalla on merkittävä rooli. Antti Eskolan mukaan elämä saa eri merkityksen erilaisissa tilanteissa ja yhteyksissä ja on näin ollen kontekstisidonnainen. Esimerkiksi silloin, kun Suomi oli vielä suurelta osin maatalousyhteiskunta, ihmisten ei tarvinnut miettiä elämänsä merkityksellisyyttä, koska kulttuuri jakoi yhteiskunnan jäsenille yhteisen arvomaailman. Mutta nykyään nopeasti muuttuvassa maailmassa jokainen ihminen joutuu yksilöllisesti miettimään elämälleen merkitystä. (Saarenheimo 2003, 45-46.)

Elämän merkitystä etsiessä elämäkokemusten jäsentäminen kulttuurisesti ja yhteisöllisesti jaetuilla tavoilla on lähellä tämän etsinnän ydintä. Konkreettisesti etsintä voi tapahtua esimerkiksi ryhmämuisteluiden, valokuvaalbumien ja elämäkertojen kautta. Samalla ihminen tulee jäsentäneeksi todellisuussuhdettaan ja etsii vastauksia kysymykseen ”kuka minä olen”. (Saarenheimo 2003, 49.)

2.3 Toimintakyvystä toimijuuteen

Toimintakyvyllä tarkoitetaan kykyä selviytyä elämän pienemmistä ja suuremmista haasteista, aina päivittäisistä perusaskareista elämän käännekohtiin. Toimintakyky on moniulotteinen käsite, jota perinteisesti tarkastellaan kolmesta eri näkökulmasta: fyysisestä, psyykkisestä ja sosiaalisesta. (Karppi 2009.)

Fyysisellä toimintakyvyllä tarkoitetaan kykyä suoriutua erilaisista arkielämään liittyvistä toiminnoista, jotka vaativat fyysisiä ponnistuksia (Läh-

desmäki & Vornanen 2009, 22). Psykkinen toimintakyky on määritelty kyvyksi suoriutua henkisiä ja älyllisiä voimavaroja vaativista toiminnoista. Psykkiseen toimintakykyyn kuuluvat ihmisen kognitiiviset toiminnot, psykofysiologiset toiminnot kuten aistit sekä oman toiminnan perusteet ja itseä tiedonkäsittelijänä koskevat käsitykset. Sosiaalinen toimintakyky käsittää yksilön sosiaaliset suhteet ja sosiaalisen osallistumisen yhteisöissä ja yhteiskunnassa. Siihen sisältyy myös yksilö aktiivisena toimijana sekä vuorovaikutussuhteiden rakentajana ja ylläpitäjänä. (Ruoppila 2001, 401.)

Toimintakyvyn jaottelu fyysiseen, psyykkiseen ja sosiaaliseen toimintakykyyn auttaa toimintakyvyn tarkastelussa ja mittaamisessa, mutta vaarana tällaisessa jaottelussa on toimintakyvyn kokonaisuuden kadottaminen. Toimintakyvyn arviointi voi jäädä yksipuoliseksi myös, jos toimintakykyä mitatessa sivuutetaan yksilön motivaatio, henkilökohtaiset tavoitteet, tarpeet sekä toiveet. (Karppi 2009.)

Jyrkämän mukaan toimijuusnäkökulma on tullut ikääntymistutkimukseen pitkälti elämäntutkimuksen kautta. Elämäntutkimuksen kehittymisen mukana on noussut esiin viisi paradigmaattista periaatetta, joista tässä nostan esiin toimijuuden periaatteen. Toimijuuden periaatteen mukaan yksilöt tekevät valintoja ja toimivat historian ja yhteiskunnallisten olosuhteiden luomissa rajoissa ja mahdollisuuksissa rakentaen näin omaa elämäntutkimustaan. Ikääntyneet eivät ole passiivisia toimijoita, joita ohjaavat yhteiskunnalliset tekijät ja rajoitteet. He tekevät aktiivisina toimijoina valintoja ja tärkeitä ratkaisuja reflektoiden itselleen erilaisia vaihtoehtoja. (Jyrkämä 2008, 192.)

Toimijuutta korostaa myös Laura Carstensenin (Carstensen 1999; Baltes & Carstensen 1999) muotoilema sosioemotionaalisen valinnan teoria. Teorian mukaan ikääntymiseen liittyy vetäytymistä vuorovaikutuksesta sekä fyysistä ja psyykkistä toimintakyvyn heikkenemistä. Carstensenin näemyksen mukaan irtaantuminen on kuitenkin valikoitua ja ohjattua. Yksilö tekee valintoja sen suhteen, mihin käyttää vähenevät voimavaransa. Teorian mukaan ikääntynyt suuntaa valinnat asioihin ja vuorovaikutukseen, jotka ovat hänelle emotionaalisesti palkitsevia. Ikääntyvä yksilö otetaan huomioon toimivana, elämäänsä osallisena ja valintoja tekevänä subjektina. (Jyrkämä 2008, 193.)

2.4 Toimintakyvyn muutokset ikääntyessä

Suurimpia ikääntyvän toimintakykyyn ja elämään vaikuttavia muutoksia ovat tuki- ja liikuntaelimestössä, verenkierto- ja hengityselimissä sekä aistitoiminnoissa tapahtuvat muutokset. Myös psyykkisen toimintakyvyn alueella tapahtuu ikääntymisen myötä muutoksia, jotka eivät kuitenkaan välttämättä tarkoita toimintakyvyn huononemista vaan päinvastoin paranemista. (Koponen, Pohjolainen, Ruth & Sihvola 1994, 28.)

Muutokset ikääntyvän havaintotoiminnoissa, varsinkin kuulo- ja näköhavainnoissa vaikeuttavat tiedonkäsittelyä (Ruoppila 2001, 403). Kuulon huononeminen vaikuttaa monella tapaa ikääntyneen päivittäisiin toimintoihin. Keskustelut hankaloituvat, ja ohjeiden kuuleminen voi olla vaikeaa.

Tämä voi aiheuttaa ikääntyneelle itseluottamuksen puutetta, epävarmuutta ja ärsytystä, mikä voi johtaa masentumiseen ja syrjäytymiseen. Kuulon huononeminen ei kuitenkaan ole este oppimiselle ja aktiiviseen toimintaan osallistumiselle. Ikääntynyttä voidaan tukea järjestämällä toiminnalle mahdollisimman hyvät puitteet ja minimoimalla yliääräiset hälyäänet. Tilan toimivuutta voidaan parantaa jo sillä, että siellä estetään äänen kaikuinen. On myös tärkeää pitää tilanne rauhallisena niin, että vain yksi ihminen puhuu kerrallaan. Ohjaajan on hyvä ottaa katsekontakti jokaiseen henkilöön ja muistaa selkeä, kuuluva ja rauhallinen puhetapa. (Koponen ym. 1994, 35-36.)

Ihmisen näkö alkaa huonontua 20-vuotiaana, mutta selvät muutokset tapahtuvat 40–50 vuodeniässä kun silmän mukautumiskyky huononee. Vanhenemisen myötä myös valon tarve näkemisen edellytyksenä kasvaa ja värit eivät näy enää yhtä kirkkaina kuin ennen. Ikääntyneen ihmisen näkökykyä voidaan helpottaa huolehtimalla riittävästä valaistuksesta ja välttämällä kiiltäviä ja heijastavia pintoja sekä materiaaleja. Jos ohjaus-/opetustilanteeseen liittyy tehtäviä, joissa ikääntynyt ihminen saa luettavaakseen tekstiä, on huolehdittava siitä, että kirjainkoko on tarpeeksi suuri ja fontti selkeä. (Koponen ym. 1994, 35-36.)

Ihmisen muisti, ajattelukyky, älykkyys, oppiminen, tunne-elämä, luovuus sekä mielikuvitus sijaitsevat aivoissa. Aivot ovat ihmisen toiminnan ja toiminnan säätelyn keskus, jonne talletetaan muistot ja kokemukset, jossa tehdään päätökset ja jonne aistihavainnot saapuvat. (Koponen ym. 1994, 36.) Aikaisemmin ajateltiin, että ikääntymisen myötä ihmisen älylliset edellytykset heikkenevät huomattavasti. Uudet tutkimukset ovat kuitenkin osoittaneet tämän uskomuksen virheelliseksi, ja nykyään ajatellaankin, että ihmisen älyllisissä edellytyksissä alkaa tapahtua selviä muutoksia vasta 75–80 ikävuoden jälkeen. (Koskinen, Aalto, Hakonen & Päivärinta 1998, 102-103.) Monet älylliset kyvyt päinvastoin vain kehittyvät ja vahvistuvat ikääntymisen myötä. Esimerkiksi verbaalinen kyky kehittyy pitkälle vanhuuteen. Tämä selittyy sillä, että ihminen käyttää päivittäin omaa äidinkieltään keskustellessaan muiden ihmisten kanssa, kuunnellessaan radiota ja katsoessaan TV -ohjelmia jne. (Koponen ym. 1994, 36-37). Myös ihmisuhteita, yhteiskuntaa ja maailmaa koskeva elämänviisaus lisääntyy vanhetessa (Kuikka & Pulliainen 2001, 439).

James Birrenin mukaan iän myötä tapahtuvat muutokset älykkyudessa eivät johdu iästä vaan pitkälti ihmisen koulutuksesta ja terveydentilasta. Hänen mukaansa pitkä opiskelu- ja koulutushistoria sekä älyllisesti haastava työ auttavat ylläpitämään älyllisiä kykyjä myös vanhuuspäivillä. (Koponen ym. 1994, 37.) Ikääntynyt ihminen pystyy oppimaan uusia asioita vielä vanhuuspäivillensä, oppiminen on vain hieman erilaista kuin lapsuus- ja nuoruusiällä. Vanhemmalla iällä on helpompi oppia kokonaisuuksia kuin irrallisia yksityiskohtia. Myös opittavien asioiden merkityksien syvälinen ymmärtäminen tekee oppimisesta helpompaa. Suurimmat oppimiseen vaikuttavat muutokset ovat loogisen ajattelukyvyn heikentyminen ja vaikeus oppia asioita ulkoa. Ikäihmisen oppimista voidaan tukea mahdollisimman konkreettisten tehtävien avulla, jotka herättävät erilaisia assosiaatioita ja ovat yhteydessä kieleen sekä aiemmin oppittuun. Myös havainnol-

listaminen oppimistilanteissa auttaa korvaamaan heikentyneitä muistia. Ikääntyneen ihmisen oppiminen on myös hitaampaa, joten rauhallinen etenemisvauhti ja riittävä määrä taukoja pitävät yllä oppimisen mielekkyyden. (Ruth 1995, 21-22.)

Ikääntyneet voivat siis oppia uusia asioita, jos vain haluavat. Haasteena ikääntymisessä onkin mielenkiinnon säilyttäminen ympäröivää maailmaa ja ihmisiä kohtaan sekä aktiivisuus uusien mielenkiinnon kohteiden löytämiseen erilaisista harrastuksista ja ihmissuhteista. Mielenkiinnon säilyttäminen auttaa ikääntyneitä pitämään mielen virkeänä ja estää sulkeutumista. (Ruth 1995, 21-22.)

2.5 Muistelu

Jokainen ihminen muistelee, ja jokaisella ihmisellä on takanaan oma elämänhistoriansa, josta varmasti riittää tarinoita kerrottavaksi muille. Muistelu on osa arki ajattelua, ja se kuuluu kaikkiin ikävaiheisiin. Muistellesaan ihminen luo oman elämänsä tarinaa, jossa lukuisat hetket ja tapahtumat muodostavat ymmärrystä siitä, millaiseksi ihminen on muovautunut. (Hohenthal-Antin 2009, 23-27.)

Muistelu tapahtuu aina nykyhetkestä käsin, joten nykyisyys, muistelukonteksti sekä henkilöt, jotka ovat muisteluhetkessä läsnä vaikuttavat siihen, millaisena mennyt nähdään ja mitkä asiat nousevat siinä hetkessä merkityksellisiksi (Korkiakangas 2003, 173-174). Muistojen ajallisen etäisyyden vuoksi menneisyyden yksityiskohdat eivät näyttäydy enää kirkkaina, ja muistoihin on saattanut sekoittua myös yhteisiä muistoja kollektiivisesta muistomaailmasta. Muistelussa muistojen todellisuus ei kuitenkaan ole olennainen tekijä, vaan se, mitä muistelemisen merkitsee, esimerkiksi oman elämän ymmärtämisen ja identiteetin rakentumisen kannalta. (Hohenthal-Antin 2009, 28.)

Erik H. Eriksonin (1985) kahdeksanvaiheisen kehitysteorian viimeisen vaiheen eli vanhuuden kehitystehtävänä on minän eheyden saavuttaminen. Arvioimalla elettyä elämää ikääntynyt joutuu pohtimaan, pystyykö hän hyväksymään elämässä tapahtuneet hyvät sekä huonot asiat osana omaa elämäänsä. (Dunderfelt 2011, 234-235.) Muistelun avulla ikääntynyt ihminen hahmottaa omaa elämäänsä uudelleen. Monet asiat voivat näyttäytyä muistellessa uudessa valossa ja saada uudenlaisia merkityksiä. Myös vaikeat elämänvaiheet ja menetykset saavat muistellessa etäisyyttä ja ne voidaan hyväksyä osana omaa elämää. Uusien menneisyyden tulkintojen ja merkitysten avulla ikääntynyt voi rakentaa minuuttaan, ja tässä mielessä muistelu voi toimia myös vanhuuden kehitystehtävänä. (Koskinen ym. 1998, 185.)

Niin hyvät kuin huonommatkin muistot voivat toimia voimavarojen lähteenä myöhemmällä iällä. Mukavat muistot voivat sellaisinaan tuottaa voimavaroja ja vaikeampien muistojen takana piilee selviytymisen kokemukset. Tämän vuoksi vaikeitakaan muistoja ei kannata torjua, koska ne ovat osaltaan muovanneet ihmisen sellaiseksi, kuin hän on. Ikävien muistojen kohtaaminen ja niiden hyväksyminen voi parhaimmillaan avata uusia

suuntia elämälle. (Hohenthal-Antin 2009, 16-17.) Muistelu voi toimia voimavarana myös uusissa elämätilanteissa. Oman tarinan kertominen vahvistaa yksilöllisyyden tunnetta ja saa kertojan tuntemaan itsensä arvotetuksi. (Hakonen 1998, 130-131.)

Muistelulla on vahva sosiaalinen ulottuvuus. Yhteisissä muistelutuokioissa muistojen ja tarinoiden kautta luodaan yhteyttä toisiin ihmisiin ja jaetaan kokemuksia, mikä syventää ymmärrystä niin toisia ihmisiä kuin myös omaa henkilökohtaista elämänhistoriaa kohtaan. Tätä kautta luodaan myös yhteistä ja yhteisesti ymmärrettyä todellisuutta. Useasti yksilön muistot liittyvät yhteisöllisiin tapahtumiin ja tarinoihin, jolloin yksilön elämänhistoria ja yhteiskunnallinen historia kietoutuvat yhteen. Näin yksilön tarinasta tulee osa kollektiivista tarinaa. (Koskinen ym. 1998, 185.) Muistoilla on myös yhteiskunnallinen tehtävä. Ne välittävät historiaa ja kokemuksia, jotka ovat olleet muovaamassa omaa kulttuuriamme sellaiseksi, kuin se on. Tämän takia ikääntyneiden ihmisten muistojen kuunteleminen on tärkeää sekä kulttuuriperinnön säilymisen että omien juurien löytämisen vuoksi. (Hakonen 2003, 131.)

Hoito- sekä ohjaustyössä muistelu lähentää asiakasta ja työntekijöitä toisiinsa, koska muistojen ja elämäkokemusten jakaminen usein lisää keskinäistä luottamusta. Muistelun kautta ikäihmisen ääni pääsee kuuluviin ja hän kokee tasa-arvoisuuden tunnetta suhteessa työntekijöihin. (Hakonen 2003, 130-131.)

2.6 Muistelutyö

Muistelu voi olla spontaania ja suunnittelematonta toimintaa tai ammatillisena työmuotona eräänlainen työmenetelmä (Hakonen 2003, 130). Perinteisen muistelutyön rinnalle on noussut luova muistelutyö, joka on antanut muistelulle uudenlaisia ulottuvuuksia. Luova muistelutyö eroaa perinteisestä muistelutyöstä siinä, että sen tuotoksena syntyy yleensä aina jotain näkyvää, jotain mitä voidaan jakaa myös muille. Tuotoksena voi syntyä esimerkiksi muistorasia, tanssi- tai teatteriesitys. (Hohenthal-Antin 2009, 31.)

Vaikka muistot ovat jokaisen ihmisen henkilökohtaisia kokemuksia, niistä tulee osa yhteistä muistitietoa, kun ne puetaan taiteen muotoon ja asetetaan esille kaikkien katsottavaksi. Toisen ihmisen tarinan katsominen tai kuuleminen voi herättää ymmärrystä tarinan kertojaa kohtaan ja tätä kautta lisätä katsojan ja kertojan välistä yhteenkuuluvuudentunnetta. (Hohenthal-Antin 2009, 32.)

Ihmisten muistot eivät ole pelkästään positiivisia, vaan kokemuksiin mahtuu myös monia ahdistavia ja raskaita asioita, jotka ovat saattaneet jäädä ratkaisemattomiksi taakoiksi muistoihin. Muistelutyössä tulisi kuitenkin aina pyrkiä positiivisten muistojen aktivointiin. Positiivisia muistoja voidaan herätellä esimerkiksi muistelemalla lapsuuden tuttuja lauluja tai runoja. Jos muistot kuitenkin kääntyvät ikäviin tapahtumiin, niitä ei kannata sivuuttaa, vaan niiden kääntöpuolelta pyritään löytämään vahvistavia muistoja. (Hakonen 2003, 134-135.)

3 IKÄÄNTYNEET JA TEKNOLOGIA

Teknologia ja yhteiskunta ja niiden kehittyminen ovat toisiinsa sidoksissa. Siinä missä yhteiskunnalliset muutokset vaikuttavat teknologian kehitykseen, vaikuttaa teknologian kehitys yhteiskunnan toimintaan. Tulevaisuudessa tämä vuorovaikutussuhde tulee varmaan voimistumaan. Tätä opinnäytetyötä ei olisi ollut mahdollista tehdä 1970-luvulla, koska tuolloin tietotekniikan kehitys ei olisi mahdollistanut Digital storytelling -menetelmän käyttöä ikäihmisille suunnattuna viriketoimintana. Tänä päivänä menetelmän käyttö on mahdollista. Kysymys onkin siitä, onko kohderyhmällä valmiuksia ja tahtotilaa hyödyntää nykyteknologian suomia mahdollisuuksia oman arjen mielekkyysrakenteiden kehittämisessä. Toki on myös huomioitava se, uskotaanko jo neljännen ikävaiheen saavuttaneiden ihmisten kykyyn hyödyntää tämän päivän teknologian suomia toiminnallisia mahdollisuuksia.

Tässä luvussa tarkastelen aluksi tietoyhteiskuntaa, ja sen suomia mahdollisuuksia ikääntyneiden elämänlaadun parantamiseksi ja arjessa selviytymisen tueksi. Luvussa 3.2 pohdin ikääntyneiden ja teknologian suhdetta ja luvussa 3.4 kohdistan tarkastelun ikääntyneiden ja tietotekniikan suhteeseen.

3.1 Ikääntyneet tietoyhteiskunnassa

Suomalaista yhteiskuntaa on systemaattisesti viety kohti tietoyhteiskuntaa 1990-luvun alusta, jolloin koulujen opetussuunnitelmassa otettiin huomioon tietotekniikan opetus. Käsitteenä tietoyhteiskunta on hankala määrittellä yksiselitteisesti, mutta siihen voidaan ajatella kuuluvan kaikki teknologian ja tietotekniikan osa-alueet, joita hyödyntämällä pyritään tasarvoiseen tiedon saamiseen ja jakamiseen, arjen rutiinien helpottamiseen sekä ajasta ja paikasta riippumattomaan kanssakäymiseen. Onnistuneen tietoyhteiskunnan kriteerinä on se, että jokainen ihminen pääsee hyödyntämään teknologian saavutuksia, sukupuolesta tai ikäluokasta riippumatta. (Eloranta & Punkanen 2008, 184–186.)

Ikärakenteen muuttuessa ja eliniän pidentyessä kiinnostus teknologian mahdollisuuksista ikääntyneiden elämänlaadun parantamiseen ja itsenäisyyden lisäämiseen on herännyt (Törmä, Nieminen & Hietikko 2001, 6). Tavoitteena on, että teknologia muun muassa tukisi ikääntyneiden liikkumista, lisääisi turvallisuutta, auttaisi sairauksien varhaista toteamista, helpottaisi yhteydenpitoa sekä ylläpitäisi toimintakykyisyyttä (Eloranta ym. 2008, 186). Teknologiasta on pyritty saamaan apua myös yhteiskunnan resurssien ja hoitojärjestelmän ylikuormitukseen (Törmä ym. 2001, 6). Taustalla vaikuttaa myös ajatus tasavertaisuudesta yhä teknologisemmissa yhteiskunnissa. Tämä vaatii ikääntyneiltä halua sekä kiinnostusta opetella käyttämään koneita ja perehtyä tietokoneiden ominaisuuksiin. (Sankari 2003, 73.)

Monista hyödyllisistä mahdollisuuksistaan huolimatta teknologia tuo mukanaan myös ongelmia. Tietoyhteiskunnassa selvitäkseen yksilön on seurattava ennakkoluulottomasti kehitystä ja omaksuttava uudenlaisia taitoja,

kuten tiedonhankinta- ja mediataitoja sekä nopeaa kykyä omaksua uusia asioita. Varsinkin ikääntyneiden kohdalla teknologinen kehitys herättää pohtimaan eettisiä kysymyksiä, kuten kuinka ikääntyneet integroidaan tietoyhteiskuntaan ja ovatko ikääntyneet todella huomioitu teknologian suunnittelussa ja toteuttamisessa. (Eloranta ym. 2008, 187.) Monet palvelut kuten pankit ja KELA tarjoavat nykyään sähköistä palvelua, mikä toisaalta helpottaa haja-asutusalueilla asuvia, mutta voi aiheuttaa huolta ikääntyneelle ihmisille (Törmä ym. 2001, 6).

3.2 Ikääntyneet ja teknologia

Yleinen uskomus ikääntyneiden negatiivisesta suhtautumisesta teknologiaa kohtaan ei pidä paikkaansa. Teknologia on kehittynyt huimasti viimeisen sadan vuoden aikana, joten monet ikääntyneet ihmiset ovat olleet seuraamassa ja todistamassa tätä kehitystä ja myös omaksuneet uusia teknologisia laitteita elämänsä aikana. Ongelmat ikääntyneiden ja teknologian suhteessa johtuvat enemmän teknologiakulttuurin arvoista, joissa korostuvat tehokkuus, nopeus ja jatkuva vaihtuvuus, kuin ikääntyneiden iästä. (Eloranta ym. 2008, 186.) Ikääntymisen myötä suhtautuminen kaikkeen uuteen muuttuu harkitsevampaan suuntaan ja ihminen punnitsee tarkemmin, hyödyttääkö uusi laite hänen käytännön elämäänsä (Törmä ym. 2001, 21).

Erot ikääntyneiden tieto- ja viestintäteknologisissa taidoissa ja asenteissa johtuvat iästä, työurasta ja koulutuksesta. Mitä iäkkäämpi ihminen on kyseessä, sitä todennäköisemmin hän ei ole työelämässä ollut tekemisissä tietokoneiden kanssa. (Eloranta ym. 2008, 186.) Nykyisin yhä useampi eläkkeelle siirtyvä on työelämässään käyttänyt tietokonetta ja teknologian osaamistaso on selkeässä nousussa (Törmä ym. 2001, 22).

Iäkkäiden näkökulmasta teknologian käyttöön liittyy vielä paljon ongelmia, joihin ei ole kiinnitetty tarpeeksi huomiota käyttäjälähtöisyydessä ja esteettömässä suunnittelussa (Törmä ym. 2001, 21-22). Ongelmat ovat usein yhteydessä iän tuomiin fysiologisiin muutoksiin, joihin palvelut ja välineet eivät aina vastaa. Iän tuomat muutokset ilmenevät muun muassa motoriikan, aistitoimintojen sekä kognitiivisten toimintojen alueella. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että ikääntyneen voi olla hyvin hankala käyttää esimerkiksi tietokoneen ja matkapuhelimen pieniä näppäimiä tai lukea tekstiä niiden näytöltä. (Eloranta ym. 2008, 187.)

Jotta tavoite tasavertaisesta tietoyhteiskunnasta toteutuisi myös ikääntyneiden kohdalla, täytyisi huomio kohdistaa palveluiden ja laitteiden käytettävyyteen, saatavuuteen ja oppimiseen liittyvien esteiden poistamiseen. Ikääntyneille järjestetään erilaista teknologian käyttöön ja tietotekniikkaan liittyvää opastusta ja koulutusta esimerkiksi kansalaisopistoissa ympäri maan. Myös Internetistä löytyy ikääntyneille suunnattu ja ikääntyneiden tarpeet huomioiva verkkopalvelu, senioriportaali, josta löytyy muun muassa oppimismateriaaleja ja tukipalveluita. (Eloranta ym. 2008, 188.)

Design for all -filosofian mukaan tuotteiden tulisi soveltua mahdollisimman laajalle käyttäjäjoukolle iästä, erityispiirteistä tai rajoitteista huolimatta

ta. Geroteknologia on suuntaus, jossa painotetaan myös kaikille soveltuvaa esteetöntä suunnittelua, mutta suunnittelu tapahtuu ikääntyneiden toimintakyvystä käsin. (Törmä ym. 2001, 23-24.) Tärkeää olisi, että palveluiden ja tuotteiden suunnittelu- ja kehittämistyössä tehtäisiin tiivistä yhteistyötä ikääntyneiden itsensä kanssa. Heidän mielipiteidensä ja tarpeidensa kuulemisella päästään varmasti toimiviin ratkaisuihin. (Eloranta ym. 2008, 188.)

3.3 Ikääntyneet ja tietotekniikka

Ikääntyneiden informaatio- ja kommunikaatioteknologian käytössä nähdään sekä hyviä asioita, että uhkia. Mahdollisuuksina nähdään, että myös huonompikuntoisetkin ikäihmiset voivat jatkaa itsenäistä elämistä, oppia uusia taitoja sekä kompensoida heikentyneitä kykyjä. Tietokoneella myös yhteydenpito ja asioiden hoitaminen on helppoa. Ruoppilan (1986, 117) mukaan yksi tietotekniikan uhkatekijä on sen aiheuttama stressi. Viherän (1999) mukaan myös laitteiden, motivaation sekä osaamisen puute nähdään tietotekniikkaan liittyvinä uhkatekijöinä. (Sankari 2003, 74.)

Ikääntyneisiin liitetään usein kielteisiä stereotypioita, joissa he eivät halua oppia uutta ja pelkäävät tekniikkaa. Kielteisten mielikuvien takia ikääntyneitä tarkastellaan puutosmallin kautta. Weijers ja Van Rijsselt (1997) ovat havainneet neljä käsitystä, jotka liittyvät ikääntyneiden ihmisten ja informaatioteknologisen muutoksen suhteeseen. Ensimmäisen käsityksen mukaan ikääntyneiden ei enää tarvitse osallistua, eikä olla aktiivisia eläkkeelle siirtymisen jälkeen. Tässä mallissa ei huomioida ikääntyneiden mahdollista halukkuutta osallistua toimintoihin. Toisessa ajattelumallissa painottuvat yksilölliset rajoitukset. Ajatellaan, että ikääntyneet eivät enää kykene osallistumaan, koska he ovat hitaita, tuottamattomia ja sairaita ja heidän taitonsa ovat vanhentuneet. Heitä ei myöskään kannusteta oppimaan uusia asioita. Kolmannen näkemyksen mukaan ikääntyneet eivät enää halua osallistua, koska ajatellaan, että he haluavat vetäytyä omista rooleistaan ja asemastaan kansalaisena. Neljännen käsityksen mukaan ikääntyneet eivät enää saa osallistua. (Sankari 2003, 76-77.)

Ikääntyvien tietotekniikan oppimisesta on tehty tutkimuksia 1980-luvulta alkaen. Tutkimuksissa on tullut ilmi, että ikääntyvät pitävät tietotekniikan osaamista tärkeänä ja heidän suhtautumisensa tietotekniikkaa kohtaan on melko positiivinen. On myös huomattu, että ikääntyneet oppivat mielellään uutta ja kokevat tietokoneen käytön sosiaalisena, nautinnollisena ja valtauttavana asiana. Nämä tiedot ovat kumonneet aikaisemmat stereotypiat ikääntyneistä kyvyttöminä ja haluttomina oppimaan uutta. (Sankari 77-78.)

Tutkimuksia tehdessä havaittiin, että motivaatio uuden oppimiseen vaatii sen, että ikääntynyt kokee tietotekniikan mielekkääksi sekä hyödylliseksi asiaksi omassa arjessaan. (Sankari 2003, 78.) Myös merkittäviä tuloksia on syntynyt Östlundin (1999) sekä Whiten ja Weatherallin (2000) tutkimuksista, joissa tulevat esille ikääntyneiden omat kokemukset, ymmärrys ja ajatukset. Ikääntyneet käyttävät tietokonetta omien tavoitteidensa sekä mielenkiintonsa mukaan ja ovat aktiivisia toimijoita. (Sankari 2003.)

Anne Sankari haastatteli ikääntyneiden yliopiston järjestämän perus- ja Internet kurssin opiskelijoita, jotka kertoivat omia ajatuksiaan tietokoneen käytöstä. Haastateltavat kertoivat, että tietotekniikan perustaitojen oppiminen on yleissivistystä. Oppiminen koettiin tärkeäksi osaksi aktiivisuuden ja toimintakyvyn ylläpitämistä sekä keinona säilyttää elämänmielekkyyttä. Kiinnostusta tietokoneita kohtaan haastateltavat perustelivat muun muassa sillä, että he halusivat oppia käyttämään esimerkiksi Internetiä ja sähköpostia. (Sankari 2003, 80, 82-83.) Oppiminen ei ole iästä kiinni. Myös ikääntyneet pystyvät oppimaan, mutta oppimiselle tulee varata riittävästi aikaa ja kertausta. (Sankari 2003, 85.)

4 DIGITAL STORYTELLING JA DIGITARINA

Tässä luvussa esittelen ensin lyhyesti Digital storytelling -menetelmän ja sen historiaa. Alaluvussa 2.2 kerron digitarinaprojektista, sen soveltamismahdollisuuksista ja käytännön toteutuksesta. Digital storytelling -menetelmä on monivaiheinen ja mielenkiintoinen ohjaustyön väline, joten pyrin tässä luvussa esittelemään sen mahdollisimman avartavasti.

4.1 Digital storytelling -menetelmä

Digital storytelling tarkoittaa suoraan käännettynä digitaalista tarinankerrontaa. Opinnäytetyössäni käytän menetelmästä kuitenkin sen alkuperäistä nimeä. Menetelmässä perinteinen muistelu ja tarinankerronta tuodaan digitaaliseen aikaan, jolloin tietokonetta hyödyntäen lopputuloksena syntyy digitaalinen tarina. Digitaaliselle tarinalle on myös muita nimiä, kuten digitarina, lyhytelokuva, kuvakertomus. Opinnäytetyössäni käytän nimityksiä digitarina ja lyhytelokuva synonyymeinä.

Digitarina on 1–3 minuuttia pitkä, henkilökohtaisiin kokemuksiin pohjautuva kertomus, joka sisältää kuvia, kertojaaänen sekä mahdollisesti myös tekstiä, efektejä, videokuvaa sekä musiikkia. Se on voimakas itseilmaisun ja vaikuttamisen keino, jota voidaan hyödyntää monien asiakkaiden tai asiakasryhmien ohjauksen välineenä. Menetelmää voidaan soveltaa myös muihin tarkoituksiin kuin henkilökohtaisen tarinan tuottamiseen. Sitä voidaan hyödyntää esimerkiksi yhteiskunnallisen vaikuttamisen välineenä tai sosiaalisen osallisuuden vahvistajana. Opetustyössä menetelmän avulla voidaan opettaa oppilaalle mediataitoja. (Hemmi, Kaheinen, Lampi, Shilongo & Heinonen 2008, 2.)

San Franciscon Berkeleyn kaupunginosaan vuonna 1998 perustetun Center for Digital Storytelling -organisaation toiminnan pääajatuksena on saada ihmisten äänet kuuluviin henkilökohtaisten tarinoiden avulla. Organisaatio on tehnyt toimintansa alusta asti yhteistyötä monien muiden organisaatioiden kanssa ympäri maailmaa, tarjoten digitaalisiin tarinoihin ja niiden jakamiseen liittyvää koulutusta ja workshop-tilaisuuksia. Organisaatio on toteuttanut toimintaansa muun muassa terveydenhuollon, taiteen sekä kulttuurin ja koulutuksen parissa. Digital storytelling -menetelmästä on tehty monia tapaustutkimuksia, joissa käsitellään hyvin erilaisia aiheita,

kuten tasa-arvokysymyksiä, pakolaisten asemaa ja oikeudenmukaisuutta sekä omaa asuinalueita ja harrastuksia. (Center for Digital Storytelling 2010.)

Digital storytelling -menetelmä on melko uusi, joten siitä löytyy tietoa pääosin Internetistä ja se on suurimmaksi osaksi englanninkielistä. Internetistä löytyy kaksi suomenkielistä Digital storytelling -opasta, joissa on kattavasti tietoa tarinan suunnittelun ja toteutuksen eri vaiheista. Oppaissa on kuvattu myös havainnollisesti, kuinka digitarina toteutetaan tietokoneella editointiohjelman avulla. Ensimmäinen suomenkielinen Digitarinaopas on koostettu vuonna 2008 Helsingin kaupungin Opetusviraston Mediakeskuksen ja Metropolia ammattikorkeakoulun Mediataidot -kurssille (Hemmi ym. 2008). Marika Heinäähön opinnäytetyön tuloksena syntynyt ohjaajan opas sisältää osion, jonka voi tulostaa myös osallistujille ohjeistukseksi (Heinäaho 2010). Ohjeistuksessa käydään vaihe vaiheelta läpi, kuinka tarina toteutetaan tietokoneella Windows Movie Maker -ohjelmalla. Koska digitarinan käytännön toteutuksesta on olemassa ohjeistuksia, en opinnäytetyössäni paneudu tekniseen toteutukseen sen tarkemmin.

Digital storytelling -menetelmää voidaan soveltaa pedagogiseen sekä terapeutiseen ohjaukseen. Jos menetelmää hyödynnetään pedagogisessa ympäristössä, toiminnan tavoite on asiakkaan kykyjen ja taitojen kehittyminen sekä omien vahvuuksien löytyminen oppimis- tai harrastustavoitteisesti. Tavoitteena on myös digitarinan valmiiksi saaminen. Toiminnan kautta asiakkaalla on mahdollisuus irtautua arkirutiineista ja stressistä, virkistäytyä, ilmaista itseään luovasti sekä hankkia uusia taitoja. Menetelmä on hyvä väline myös sosiaalisen vuorovaikutuksen edistäjänä. (HAMK, opetustarjonta n.d.)

Terapeuttisessa ympäristössä tavoitteena on asiakkaan hyvinvoinnin ja kuntoutuksen edistäminen. Toiminta tukee voimavaralähtöisesti asiakkaan luovuuden ja omanarvontunteen edistämistä sekä kannustaa sosiaaliseen vuorovaikutukseen. (HAMK, opetustarjonta n.d.) Prosessin aikana käsitellään asiakkaan valokuvien sekä musiikin pohjalta nousevia muistoja, mikä voi tuottaa voimaa antavia ja eteenpäin vieviä kokemuksia asiakkaalle. Lyhytelokuvan valmistuminen prosessin aikana ei ole välttämätöntä, mutta toisaalta elokuvan valmiiksi saaminen ja sen katsominen voi tuottaa asiakkaalle onnistumisen tunteita. (Heinäaho 2010, 4.)

4.2 Digitarinaprojekti

Digitarinaprojekti voidaan toteuttaa joko yksilöohjauksena yhdelle asiakkaalle tai ryhmälle. Yksilöohjauksena digitarina voidaan toteuttaa esimerkiksi ikäihmiselle tai lapselle, jolla ei ole kokemusta tietokoneen käytöstä. Yksilöohjaus sopii myös mielenterveyskuntoutujalle tai kehitysvammaiselle henkilölle. Dementiapotilaalle menetelmä voi tarjota muistoja tuottavia kokemuksia ja elämyksiä muistelutyön muotona. Ryhmäohjauksena menetelmää voidaan hyödyntää esimerkiksi nuorten tai maahanmuuttajien ohjauksessa itsereflektoinnin ja itseilmaisun keinona tai oppimisen välineenä. (Heinäaho 2010, 4.)

Digitarinaprojekti voi kestää asiakasryhmästä ja heidän tietokoneteknisistä taidoista sekä toiminnan tavoitteista riippuen muutamasta tunnista pariinkymmeneen tuntiin (Heinäaho 2010, 5). Ennen projektin alkua ohjaajan onkin hyvä suunnitella projektin aikataulu tarkkaan ja miettiä, montako ohjauksetta projektiin tarvitsee varata (Hemmi ym. 2010, 3).

Minimissään digitarinan tekniseen toteutukseen tarvitaan seuraavat laitteet: tietokone, jossa on jonkinlainen editointiohjelma ja kaiuttimet, skanneri, mikrofoni tai sanelulaite ja muistitikku. Editointiohjelmista Windows XP -käyttöjärjestelmän Movie Maker tai Windows Liven elokuvatyökalu toimii hyvin tähän käyttötarkoitukseen. (Hemmi ym. 2010.) Jos digitarinaa varten halutaan ottaa valokuvia tai videokuvaa, tarvitaan lisäksi myös kamera ja videokamera. Digitarina voidaan tallentaa muistitikulle, cd:lle tai dvd:lle. (Heinäaho 2010, 4.) Dvd on paras vaihtoehto, jos digitarinaa halutaan katsoa sekä tietokoneelta että televisiosta.

Digitarinaprojektiin sisältyy monta eri vaihetta. Adobe Systems Incorporated hahmottelee digitarinan kulun neljän eri päävaiheen kautta, joihin sisältyy seitsemän eri kohtaa. Päävaiheet ovat esituotantovaihe, tuotantovaihe, jälkituotantovaihe ja jakamisvaihe. Esituotantovaihe sisältää kerronnallisen käsikirjoituksen kirjoittamisen, projektin suunnittelun sekä kansioiden järjestelyn niin, että tekstile, kuville, musiikille ja valmiille digitarinalle on omat kansionsa. Tuotantovaiheessa tuotetaan puhe ja kerätään sekä valmistellaan medialähteet. Jälkituotantovaiheessa kaikki digitarinan elementit liitetään yhteen ja jakamisvaiheessa digitarina on valmis esitettäväksi muille. (Adobe Systems Incorporated 2008, 3-7.)

Marika Heinäaho näkee menetelmän rakentuvan kolmesta eri vaiheesta, jotka ovat suunnittelu, toteutus ja jakaminen. Suunnitteluvaiheessa hahmotellaan Heinäahon mukaan tarinan runko, etsitään tarinaan kuvia, lehti-leikkeitä, piirustuksia ym. sekä pohditaan, millä muilla keinoilla omaa tarinaa halutaan tuoda esille, esimerkiksi musiikin avulla. Toteutusvaiheessa kuvat, oma puhe sekä teksti tuodaan tietokoneelle. Elokuvatyökalun avulla nämä elementit yhdistetään, ja lisätään haluttaessa vielä musiikkia ja efektejä. Jakamisvaiheessa valmis digitarina esitetään muille. (Heinäaho 2010, 6.)

Heinäahon (2010, 6) mukaan tarinan suunnitteluvaiheeseen kannattaa käyttää paljon aikaa, koska hyvin suunniteltu tarinan runko helpottaa toteutusvaiheeseen liittyviä tehtäviä. Suunnitteluvaiheessa on tärkeää rajata digitarinan pituus. Sopiva kesto valmiille digitarinalle on noin 1–3 minuuttia, koska katsojan voi olla puuduttavaa seurata yli kolmen minuutin pituista digitarinaa. (Hemmi ym. 2010, 2.) Suunnitteluvaiheessa on tärkeää keskustella asiakkaiden kanssa myös tekijänoikeuksiin liittyvistä seikoista. Yleisenä sääntönä on hyvä pitää mielessä, ettei musiikkia, kuvia, tekstiä tai videokuvaa saa kopioida Internetistä, lehdistä eikä kirjoista, jos niitä on tarkoitus jakaa eteenpäin. (Heinäaho 2010, 6-7.) On myös hyvä miettiä, halutaanko valmis digitarina jakaa Internetissä, jolloin sitä ei enää saa poistettua sieltä. Jos on epävarma siitä, kenelle digitarinan haluaa näyttää,

ei sitä kannata ladata Internetiin. Digitarinan voi näyttää esimerkiksi perheelle ja lähipiirille. (Hemmi ym. 2010, 6.)

Tarinan ideointi ei välttämättä ole helppoa kaikille, ja ohjaajan on hyvä miettiä etukäteen, valitaanko digitarinoille jokin yhteinen teema vai voiko jokainen osallistuja päättää itse tarinansa aiheen. Center for digital storytelling -organisaation perustajajäsenen Joe Lambertin mukaan tarinaan tuo syvyyttä juuri se, että se on tekijän itsensä henkilökohtainen kertomus valitsemastaan aiheesta. Asiakasta voidaan ohjata löytämään oma tarinansa esittämällä aiheeseen ja sen valintaan liittyviä kysymyksiä. Jotta asiakas pääsisi pintaa syvemmälle, voidaan häneltä kysyä, mitä tarina hänen mielestään merkitsee, mikä on tarinan perimmäinen sanoma. Lambertin mukaan syvällinen oman tarinan merkityksen tutkiminen sekä itsereflektointi avaa asiakkaalle uudenlaisia näkökulmia hänen elämäänsä. (Lambert 2010.) Tarinan ideoinnissa voidaan käyttää apuna erilaisia harjoituksia, joiden avulla rentoutetaan ilmapiiriä ja luodaan turvallinen ympäristö, jossa jokaisen osallistujan on hyvä paneutua oman tarinan tuottamiseen (Hemmi ym. 2010, 3). Tarina voi kertoa jostain merkityksellisestä tapahtumasta, kuten matkasta tai jonkin tavoitteen saavuttamisesta. Se voi olla kertomus ihmissuhteista tai elämän käännekohdista. Se voi myös olla rakkaustarina tai kertomus selviytymisestä. Jollekin voi olla tärkeää reflektoida omaa senhetkistä tilannetta, esimerkiksi omaa työtä ja uraa. (Lambert 2010.)

Ideoinnin jälkeen siirrytään käsikirjoituksen pariin, joka toimii digitarinan kertojajäsenenä. Kun käsikirjoitus on saatu valmiiksi, voidaan seuraavaksi tehdä kuvakäsikirjoitus, jonka avulla tarinan rakenne hahmottuu paremmin ja myös tarinaan valitut kuvat saavat oman paikkansa. Yksinkertaisuudessaan kuvakäsikirjoitus rakentuu niin, että kuva ja siitä kertova tekstiosuus yhdistetään. Käsikirjoitus voidaan esimerkiksi jakaa erillisille lapuille niin, että yhtä tekstiosuutta vastaa aina tietty määrä siihen liittyviä kuvia. Tekstiä sisältävät laput asetellaan kronologiseen järjestykseen, vaikkapa lattialle peräjälkeen, minkä jälkeen jokaisen lapun ylä- tai alapuolelle laitetaan sitä vastaavat kuvat. (Hemmi ym. 2010, 4.)

Digitarina toteutetaan tietokoneella, jossa on editointiohjelma, esimerkiksi Windows Movie Maker, Adobe Premiere, iMovie tms. Ohjelmiin on hyvä tutustua rauhassa ennen varsinaisen työskentelyn aloittamista. (Hemmi ym. 2010, 6.) Digitarinan teknisestä toteutuksesta on löydettävissä hyviä ohjeita Internetissä.

Digital storytelling -menetelmän viimeinen vaihe, valmiin digitarinan katsominen ja jakaminen voi olla vaikuttava kokemus niin tarinan kertojalle kuin vastaanottajallekin. Toisen ihmisen tarinan katsominen voi parhaassa tapauksessa olla polku kohti myötätuntoisempaa ja oikeudenmukaisempaa asennetta muita ihmisiä kohtaan. Kokemus voi myös herätellä miettimään omia vaikutusmahdollisuuksia ja omaa aktiivisuutta kansalaisena ja yhteiskunnallisena vaikuttajana. (Center for Digital Storytelling 2010.)

5 TUTKIMUSKYSYMYKSET JA TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tässä luvussa kerron ensiksi opinnäytetyöni tavoitteesta ja sen pohjalta muotoutuneista tutkimuskysymyksistä. Aineistonhankintamenetelminä käytin havainnointia ja kyselyä, joista kerron tarkemmin alaluvuissa 5.2. ja 5.3. Luvussa 5.4 kerron ensin kohderyhmän valinnasta ja tämän jälkeen esittelen kohderyhmän ja heidän ominaispiirteensä.

5.1 Tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyöni tavoitteena on kehittää Digital storytelling -menetelmää ikääntyneille suunnatuksi ohjausvälineeksi. Tämän pohjalta tutkimukseleni muotoutui kaksi pääkysymystä:

Miten Digital storytelling menetelmää ohjataan ikääntyneille?

Millainen Digital storytelling- menetelmä sopii ikääntyneille?

Pyrin tutkimaan ja tarkastelemaan näitä kysymyksiä monelta eri kantilta, jotta lopputuloksena syntyisi toimintakehys, jota voitaisiin myös jatkossa hyödyntää ikääntyneille suunnatussa ohjaustyössä.

5.2 Havainnointi

Havainnoinnin välityksellä on mahdollista kerätä monipuolista ja mielenkiintoista tietoa. Se on tieteiden yhteinen perusmenetelmä, jonka avulla voidaan saada tietoa vuorovaikutuksesta sekä yksilöiden, ryhmien ja organisaatioiden toiminnasta. (Hirsjärvi ym. 2007, 208.)

Havainnoinnissa voidaan käyttää useita eri menetelmiä. Se voi olla tarkasti jäsenneltyä ja systemaattisesti etenevää tai vapaata ja mukautua toimintaan. Havainnoija voi olla ulkopuolinen tai tarkkailtavan ryhmän jäsen. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa käytetään yleisimmin osallistuvaa havainnointia. (Hirsjärvi ym. 2007, 209.)

Käytän opinnäytetyössäni pääasiallisena aineistonhankintamenetelmänä havainnointia. Havainnoinnin avulla pyrin selvittämään, miten Digital storytelling -menetelmää tulisi ohjata ikääntyneille. En ole tehnyt itselleni havainnointilomaketta, mutta havainnoin pääasiassa ryhmää ja sen toimintaa, ohjausten kulkua ja toimivuutta, omaa ohjaamistani sekä menetelmän sisältä nousevia asioita.

Opinnäytetyön tekeminen on pitkä prosessi, ja sen toiminnallinen tuotos nojautuu suurelta osin muistiinpanoihin. Alkuvaiheen ajatukset ja ratkaisut voivat unohtua projektin edetessä, ja tämän vuoksi on tärkeää pitää opinnäytetyöpäiväkirjaa läpi opinnäytetyöprosessin. (Vilka & Airaksinen 2003, 19.) Pidän jokaisella ohjauskerralla muistiinpanovälineitä mukana ja kirjaan kaikki opinnäytetyön kannalta merkittävät huomiot ohjausten päätyttyä ylös.

Kenttähavaintoja käyttävän tutkimuksen ominaisuuksiin kuuluu jonkinasteinen osallistuminen tapahtumiin. Osallistuminen voi tarkoittaa passiivista seuraamista tai täysivaltaista osallistumista. Havainnoijan on järkevää harkita tilanteen mukaan, milloin ja millaisiin toimintoihin hän osallistuu ja milloin on tapahtumia parempi pelkästään havainnoida. Grönfors erottaa kenttätutkimusmenetelmissä neljä eri osallistumisastetta: 1) Havainnointi ilman varsinaista osallistumista. 2) Osallistuva havainnointi. 3) Osallistava havainnointi eli toimintatutkimus. 4) Piilohavainnointi. Kaksi ensimmäistä ovat tyypillisiä kenttätutkimusmenetelmiä, ja piilohavainnointia käytetään harvemmin. Opinnäytetyössäni hyödynsin osallistavan havainnoinnin, eli toimintatutkimuksen elementtejä. (Grönfors 1985, 87–88.)

Osallistava tutkimus on yksi toimintatutkimuksen erityismuoto. Ero toimintatutkimuksen ja tavallisen osallistuvan havainnointitutkimuksen välillä on tutkijan roolissa. Tutkimuksellisten toimenpiteiden lisäksi toimintatutkijan rooliin kuuluu toiminnan aktivoiminen. Grönfors käyttää kirjassaan Jyrki Jyrkämän (1978) toimintatutkimuksen määritelmää:

Toimintatutkimus on lähestymistapa, tutkimusstrategi, jossa tutkija osallistumalla kiinteästi tutkittavana olevan kohdeyhteisön elämään pyrkii yhdessä kohdeyhteisön jäsenten kanssa ratkaisemaan jotkin ratkaistaviksi aiotut ongelmat, saavuttamaan yhdessä kohdeyhteisön jäsenten kanssa asetetut tavoitteet ja päämäärät, tutkimalla näiden ongelmien ilmenemistä, synty- ja kehitysehtoja ja niiden ratkaisuun johtavia teitä sekä toimimalla saadun tiedon ja kehitettyjen ratkaisuvaihtoehtojen pohjalta yhdessä kohdeyhteisön jäsenten kanssa ongelmien ratkaisemiseksi, tavoitteiden saavuttamiseksi ja päämääriin pääsemiseksi. (Grönfors, 1985, 119.)

Toimintatutkimuksen menetelmien tulisi muotoutua tutkittavien ja tutkijan välisissä vuorovaikutustilanteissa. Tällöin kohderyhmän jäsenten ja tutkijan roolit ja tehtävät sekä tavoitteiden määrittely liittyvät osaksi toimintatutkimuksen prosessia. Siksi ne ovat myös tutkimuskohtaisia eli vaihtelevat tutkimuksesta toiseen. Näin ollen myös tutkimuksen validiteettikysymys tulee ratkaista tutkimuskohtaisesti. Tutkimuksella voidaan sanoa olevan validiteetti (pätevyys, luotettavuus) silloin, kun tutkimukseen osallistuvat päättävät, että tutkimuksen tavoitteet on saavutettu joko kokonaisuudessaan tai osittain.

Toimintatutkimuksessa tutkija on aktiivisesti mukana yhteisön toiminnassa. Toimintatutkimus soveltuu hyvin monenlaiseen sosiaalitutkimukseen. Toimintatutkimuksen keinoja voidaan tehokkaasti hyödyntää sellaisessa suunnittelutyössä, jossa pyritään parannuksiin tai uudistuksiin. Suunnittelussa tutkimus ja suunnittelu etenevät käsi kädessä ja näin sovellukset ovat heti ja vaiheittain arvioitavissa. Lisäksi kohderyhmän mukanaolo tutkimusprosessissa saa aikaan sen, että uudistusten hyväksyminen tulee helpommaksi ja perustellummaksi.

Toimintatutkimuksen tarkoituksena on kohderyhmän jäsenten osallistaminen ja aktivointi tutkimuksen/hankkeen kaikissa vaiheissa. Tutkittavien ja tutkijan roolit tietyllä tavalla yhdistyvät, niin että molemmista tulee sekä

tutkittavia että tutkijoita. Molemmilla on oma vaikutuksensa ja antinsa koko tutkimus-/hankeprosessille. (Grönfors 1985, 122–124.)

Digital storytelling -menetelmän ja tietotekniikan ohjaaminen ovat minulle uusia asioita, joten olemme tutkimuksessa ohjattavien kanssa eräänlaisia tutkijoita. Suunnittelen toimintaa tutkimuksen edetessä, aina edellisten ohjausten ja tekemiäni havaintojen pohjalta. Voin hyödyntää yksilöohjauksissa tekemiäni havaintoja seuraavien osallistujien kohdalla ja näin kehittää toimintaa yhdessä osallistujien kanssa. Tarkoitukseni on pyrkiä osallistamaan osallistujia niiltä osin kun se on mahdollista.

5.3 Kysely

Kyselyn avulla voidaan kerätä tietoa muun muassa käyttäytymisestä ja toiminnasta, tosiasioista, tiedoista, asenteista ja mielipiteistä. Kyselyn kautta voidaan pyytää myös perusteluja ja arviointeja toiminnalle. (Hirsjärvi, Remes & Sarjavaara 2007, 192.) Käytin opinnäytetyössäni toisena aineistonhankintamenetelmänä kyselyä, koska halusin sen avulla selvittää osallistujien kokemuksia Digital storytelling -menetelmästä. (LIITE 1) Tein kyselyn myös ohjaajille, jonka avulla halusin selvittää heidän ajatuksiaan tietokoneisiin pohjautuvasta ohjaustyöstä ja Digital storytelling -menetelmästä. (LIITE 2) En kuitenkaan hyödyntänyt koko kyselyn tuottamaa antia tässä opinnäytetyössä, koska opinnäytetyöni laajuus olisi kasvanut mielestäni liikaa.

Kysely on yksi survey-tutkimuksen menetelmä. Survey -menetelmän avulla aineistoa kerätään standardoidusti kyselyn, haastattelun tai havainnoinnin avulla, jolloin jokaiselta vastaajalta kysytään haluttua asiaa täsmälleen samalla tavalla. Kyselyn avulla saadaan kerättyä kattava tutkimusaineisto, koska sama kysely voidaan lähettää suurelle joukolle ihmisiä ja sen avulla voidaan kysyä monia asioita. Näin tutkija säästää aikaa ja vaivannäköä, edellyttäen, että kysely on laadittu huolellisesti ja analysointi voidaan toteuttaa esimerkiksi tietokoneen avulla. Kyselyn heikkoudet liittyvät muun muassa siihen, ettei tutkija voi olla varma siitä, kuinka vakavasti vastaajat ovat suhtautuneet tutkimukseen. Vastausvaihtoehtoihin puolestaan voi liittyä väärinymmärryksiä vastaajan näkökulmasta. Kyselylomakkeen laatiminen vie myös aikaa, ja joskus myös vastaajien määrä saattaa jäädä hyvinkin pieneksi. (Hirsjärvi ym. 2007, 188-190.)

Hyvin muotoillut kysymykset ja huolellisesti laadittu lomake tehostavat tutkimuksen onnistumista. Kysymykset muotoillaan yleensä avoimiksi, monivalinta- tai asteikkoihin perustuviksi kysymyksiksi. Avoimissa kysymyksissä esitetään kysymys ja jätetään tilaa vastaukselle. Monivalintakysymyksissä tutkija on laatinut valmiiksi vastausvaihtoehtoja, joista vastaaja valitsee sopivimman merkitsemällä rastin ruutuun tai ympäröimällä vastausvaihtoehdon. Monivalintakysymykseen voidaan lisätä jonkin kysymyksen lisäksi avoin kysymys, jonka avulla voidaan esimerkiksi perustella tai täydentää vastausta. Asteikkoihin perustuvassa kysymystyypissä esitetään väittämiä, joista vastaaja valitsee sen, miten voimakkaasti hän on samaa tai eri mieltä esitetyn väittämän kanssa. (Hirsjärvi ym. 2007, 193-

195.) Opinnäytetyössäni käytin sekä avoimia- että monivalintakysymyksiä.

Kyselyn muotoja ovat posti- ja verkkokysely sekä kontrolloitu kysely (Hirsjärvi ym. 2007, 191). Opinnäytetyössäni käytin kontrolloitua kyselyä, joka käytännössä tarkoitti sitä, että vein kyselylomakkeet henkilökohtaisesti opinnäytetyöprojektin osallistujille ja ohjaajille. Kerroin samalla kyselylomakkeen tarkoituksesta ja avasin sen kysymyksiä. Sovimme vastajien kanssa ajan, johon mennessä he arvelivat saavansa vastaukset valmiiksi. Hain täytetyt kyselylomakkeet sovittuna päivänä henkilökohtaisesti vastaajilta ja täydensimme niitä paikanpäällä tarvittaessa.

5.4 Kohderyhmän valinta ja kuvaus

Minulla oli mahdollisuus toteuttaa digitarinaprojekti joko ryhmälle tai yhdelle henkilölle. Tarinoiden kollektiivinen jakaminen ja ryhmätoiminta tämänkaltaisessa toiminnassa kiinnostivat minua kuitenkin niin paljon, että halusin toteuttaa projektin ryhmälle. Ajattelin, että sopiva ryhmäkoko olisi kolmesta viiteen henkilöä. Yli viiden henkilön ryhmä olisi jo melko suuri, ja se tuottaisi enemmän työtä ja veisi enemmän aikaa. Vaikka digitarinaprojekti voidaan toteuttaa kaikenkuntoisille ihmisille, ajattelin, että olisi hyvä, jos projektiin osallistujilla olisi suhteellisen hyvä ja toisiinsa nähden melko samantasoinen toimintakyky.

Juttelin ryhmään liittyvistä asioista Ilveskodin virikeohjaajan kanssa, ja opinnäytetyöni kohderyhmä valikoitui yhteisen pohdinnan tuloksena hänen kanssaan. Hän ehdotti, että kysyisin, olisiko tiistaisin ja perjantaisin kokoontuvassa Ilveskodin miestenryhmässä halukkaita projektiin osallistujia. Kävin tapaamassa miestenryhmän jäseniä ensimmäisen kerran 13.1. Esittelin heille digitarinaprojektin pääpiirteittäin ja kysyin, ketkä olisivat halukkaita osallistumaan projektiin. Miestenryhmässä on noin kymmenen aktiivisesti toimintaan osallistuvaa miestä, joista viisi ilmoitti osallistuvansa projektiin. Ensimmäisellä ohjauskerralla pyysin osallistujia täyttämään kirjallisen suostumuksen, jossa pyydän lupaa saada tehdä heille kyselyn sekä valokuvata heitä ja liittää valokuvia valmiiseen opinnäytetyöhön. (LIITE 3) Ilveskodin viriketoiminnan ohjaaja tarjoutui valokuvaamaan toimintaa eri ohjauskerroilla.

Ennen varsinaisia ohjauksia juttelin virikeohjaajan kanssa osallistujien yleisestä toimintakyvystä. Digitarinaprojektiin osallistuneet miehet ovat iältään 86–97-vuotiaita, aktiivisia ikäihmisiä. Osallistujien fyysinen toimintakyky on siinä suhteessa hyvä, että jokainen kävelee omatoimisesti. Ainoastaan yhdellä miehellä on kävelyn apuna rollaattori. Kaikkien viiden näkökyky on sen verran hyvä, että jokainen pystyy lukemaan tekstiä. Jokaisella miehellä kuulo on heikentynyt jonkin verran. Ikääntymisen myötä muisti luonnollisesti heikkenee jonkin verran, mutta kenelläkään osallistujista ei ole pitkälle edennyttä muistisairautta. Yhdellä miehellä on jonkinasteisia muistihäiriöitä.

6 OHJAUSTEN SUUNNITTELU

Ohjausten suunnittelussa käytin apuna ohjaustoiminnan opiskelijan, Mari-
ka Heinäahon opinnäytetyön tuloksena syntynyttä Ohjaajan opasta sekä
Helsingin kaupungin Opetusviraston Mediakeskuksen ja Metropolia Am-
mattikorkeakoulun Mediataidot-kurssille vuonna 2008 koostettua Digita-
rinaopasta. Digital storytelling -menetelmän soveltamisesta vanhustyön
menetelmänä en löytänyt juurikaan kirjallisuutta, joten annoin toiminnalle
tilaa elää ja muotoutua koko prosessin ajan.

Tein jokaista ohjausta varten ohjaussuunnitelman, johon kirjasin ylös osal-
listujien ominaispiirteet, toiminnan tavoitteet, käytännön järjestelyt ja oh-
jauksen kulun ja ajankäytön suunnitelman. Pohdin myös, miten motivoin
osallistujia kunkin ohjauksen aikana sekä läpi koko projektin. Esittelen jo-
kaisen ohjauksen tavoitteet tarkemmin luvussa 7 kunkin ohjauksen alussa.

6.1 Suunnittelun lähtökohdat ja toiminnan tavoitteet

Osallistujien ominaispiirteitä pohtiessani otin huomioon heidän toiminta-
kykynsä sekä tietokoneen käyttöön liittyvät kokemukset ja toiveet. Muo-
dostin käsitykseni osallistujien toimintakyvystä ohjaajien kanssa käydyin
keskustelun ja tutustumiskäynnin pohjalta. Minulla on myös aikaisempia
kokemuksia ikääntyneiden parissa työskentelystä, jota hyödynsin suunnit-
telussa. Lähdekirjallisuuteen perehtymisen kautta sain yleistä tietoa ikään-
tyneiden toimintakyvystä.

Toivoin, että ikääntyneet saisivat toiminnan kautta onnistumisen ja oppi-
misen kokemuksia. Toiminnan pääasiallisena tavoitteena ei kuitenkaan ol-
lut uuden taidon opettaminen, vaan virkistäytyminen ja uudenlaiseen toi-
mintaan tutustuminen.

Projektiin kuului oman elämän muistelua ja muistojen jakamista muille
valokuvien ja valmiin digitarinan kautta. Tavoitteena oli, että muistelu he-
rättelisi myönteisiä muistoja, joiden pohjalta oman elämän lyhytelokuva
muotoutuisi voimaa antavaksi kokemukseksi. Muistojen jakaminen voi
hyvässä tapauksessa myös lisätä yhteisöllisyyden ja yhteenkuuluvuuden
tunnetta niin osallistujien kuin myös osallistujien ja hoitohenkilökunnan
välillä.

Tietokoneen käyttö oli monelle osallistujalle uusi asia ja halusin, että jo-
kainen saa itse päättää, haluaako kokeilla tietokoneella työskentelyä. Ta-
voitteenani oli kuitenkin motivoida osallistujia edes kokeilemaan tietoko-
neen käyttöä. Myös ikääntyneet voivat kokea oppimisen kokemuksia.
Konkreettisena tavoitteena oli saada digitarinat valmiiksi ja tallentaa ne
dvd:lle niin, että jokainen projektiin osallistuja saisi oman dvd-elokuvan.
Omana tavoitteenani oli kerätä aineistoa opinnäytetyötäni varten.

6.2 Projektin rakenne, ohjausten kulku ja ajankäyttö

En voinut tehdä etukäteen tarkkaa suunnitelmaa projektin rakenteesta, koska minulla ei ollut aikaisempaa kokemusta Digital storytelling- menetelmän ohjaamisesta ikääntyneille. Hahmottelin projektin kaaren alustavasti niin, että siihen sisältyi suunnittelu-, toteutus- ja jakamisvaihe.

Suunnitteluvaiheen sekä toteutusvaiheesta käsikirjoituksen laatimisen päntin toteuttaa ryhmäohjauksena ja toteutusvaiheen kertojaäänien nauhoituksen sekä tietokonetyöskentelyn yksilöohjauksena. Jakamisvaiheen suunnittelin yhteisölliseksi tapahtumaksi. Ohjaukset muotoutuivat aina edellisen ohjauskerran pohjalta.

Jokainen ohjaukerta alkaa kuulumisten vaihdolla, jonka jälkeen katsomme, mihin viime kerralla on jääty ja onko viime kerran jälkeen syntynyt uusia ideoita. Jokaisen ohjauskerran jälkeen kerron, mitä seuraavalla kerralla tehdään ja annan ”kotiläksyjä”.

Ohjaukerrat järjestetään perjantaisin ja joskus myös tiistaisin klo 9–14. Jokainen ohjaukerta kestää noin 1–1,5 h, riippuen osallistujien vireystilasta.

6.3 Tilat, laitteet ja materiaalit

Digitarinoita työstetään kahdessa eri tilassa. Toinen tila on ryhmäohjausta ja tarinoiden ideointia varten ja toisessa tilassa tapahtuu digitarinan tekninen toteutus yksilöohjauksena. Ryhmäohjaukseen tarkoitettu huone on tilava, ja siellä on paljon pöytätilaa ja istumapaikkoja. Yksilöohjaus tapahtuu pienemmässä huoneessa, jossa on tietokone ja muut tekniset laitteet. Elokuva ensi-ilta järjestetään Ilveskodin salissa, johon järjestellään tilaisuutta varten elokuvakatsomo kiikkustuoleista.

Esimerkkielokuvan näyttämistä varten tarvitaan TV ja dvd-soitin. Ohjauskerroilla on mukana kamera, jos joku osallistuja haluaa ottaa kuvia tärkeistä esineistä tai tavaroista. Käsikirjoituksen kirjoittamista varten jokaiselle osallistujalle annetaan nidottu paperinippu sekä kynä.

Digitarinoiden teknistä toteutusta varten tarvitaan tietokone, jossa on kaiuttimet ja editointiohjelma. Käytän Windows XP -käyttöjärjestelmän Movie Maker -editointiohjelmaa, joka on selkeä ja helppokäyttöinen. Lisäksi tarvitaan skanneri, muistitikku ja kamera.

Puhujääni nauhoitetaan joko sanelulaitteeseen tai suoraan elokuvatyökaluun. Ohjaajan on hyvä miettiä, kumpi toimii paremmin ikäihmisten kanssa. Itse käytän sanelulaitetta, koska näin pystyn jälkikäteen muokkaamaan ääninauhon Audacity-ohjelmalla. Ääninauhon muokkaaminen ei kuitenkaan ole välttämätöntä, jos kertojaäänien nauhoittaminen sujuu ilman katkoksia ja ylimääräisiä taustaääniä. Elokuvien ensi-iltaa varten tarvitaan valkokangas, videotykki, dvd-soitin ja kannettava tietokone.

7 TARINASTA ELOKUVAKSI – OHJAUKSET

Opinnäytetyöni toiminnallinen osuus koostui yhteensä 11 eri ohjauskerrasta, jotka toteutin Ilveskodissa 13.1–24.3.2012. Jokainen ohjauskerta aloitettiin kuulumisten vaihdolla ja ohjauskerran kulun kertomisella. Tässä luvussa kuvaan pääpiirteittäin jokaisen ohjauskerran tavoitteet, suunnitelman sekä kuinka ohjaus todellisuudessa meni.

7.1 Ideointia ryhmässä 1

Ensimmäisen ryhmänohjauskerran tavoitteena on projektin vaiheista ja tavoitteesta kertominen sekä digitarinoiden ideointi. Olen avannut osallistujille Digital storytelling -menetelmää ensimmäisellä tapaamiskerralla, jolloin valittiin halukkaita osallistujia projektiin. Pyysin jo tuolloin osallistujia miettimään, mistä omaan elämään liittyvästä tapahtumasta, elämänvaiheesta yms. he haluaisivat tehdä lyhytelokuvan. Kerroin, että aihetta voi alkaa ideoida miettimällä, haluaako käydä läpi koko elämänsä vaiheita esille. Pyysin heitä myös etsimään valokuvia tai muita kuvia ja tuomaan niitä tälle kerralle. Osallistujat tuntevat toisensa jo entuudestaan, joten en käytä sen kummempia tutustumisharjoituksia.

Aloitin tilanteen näyttämällä osallistujille digitarinan, jonka olen tehnyt malliksi. Tarkoituksena on, että osallistujat pääsevät paremmin kiinni projektin ideaan ja siihen, millainen lopputulos suunnilleen voisi olla. Tämän jälkeen keskustelemme digitarinasta ja siitä esiin nousevista kysymyksistä, kuten valokuvien valikoinnista. Rajaan kuvien määrän kolmeenkymmeneen kuvaan. Keskustelemme myös tietokonetyöskentelystä ja kysyn, millaisia kokemuksia osallistujilla on tietokoneiden käytöstä, jotta osaan ottaa kokemukset huomioon suunnitellessani ohjauskertaa tietokoneen parissa. Valokuvat toimivat hyvänä muistojen virittäjänä, joten käymme valokuvakierroksen. Jokainen saa esitellä omia valokuviaan ja kertoa, jos idea omaan digitarinaan on syntynyt. Toisten ideoiden kuuleminen ja valokuvien katselu voi auttaa pääsemään eteenpäin, jos aihetta digitarinaan ei vielä ole löytynyt.

Ohjaustuokion päätteeksi annan osallistujille kotiläksyjä. Ohjeistan heitä miettimään oman lyhytelokuvansa aihetta ja kirjoittamaan tarinaansa paperille. Pyydän heitä myös etsimään valokuvia tarinan tueksi ja tuomaan niitä seuraavalle kerralle. Kerron, että ensi kerralla ideoimme elokuvien aiheita ja jatkamme käsikirjoitusten kirjoittamista. Lopuksi kerään valokuvat skannattavaksi niiltä, jotka ovat tuoneet valokuvia mukanaan.

Näin kaikki meni

En saanut tietokonetta käyttööni ohjauskerran alkuun, joten aloitimme esittelykierroksella. Pyysin jokaista osallistujaa myös kertomaan tietokoneen käyttöön liittyvistä kokemuksista. Neljä viidestä ilmoitti, ettei ole käyttänyt tietokonetta. Heidän suhtautumisensa tietokoneita kohtaan oli varauksellinen ja kielteinen. Yksi osallistuja oli kokeillut tietokoneen käyttöä mutta totesi, ettei siitä mitään tullut.

Kysyin osallistujilta, olivatko he saaneet ideoita omiin lyhytelokuviinsa. Neljä osallistujaa oli ehtinyt jo ideoida seuraavanlaisia aiheita: ”kulkuri-poika”, ”nuoruusvuodet”, ”kotiseutumaiset” ja ”historiikki”. Osa projektiin osallistuneista oli tuonut valokuvia mukanaan ja seuraavaksi aloimme katsoa niitä. Valokuvien katselu ryhmässä rentoutti ilmapiiriä, ja osallistujat olivat selvästi kiinnostuneita toistensa valokuvista.

Ohjauksen loppupuolella sain tietokoneen käyttööni ja näytin osallistujille esimerkkielokuvan. Tämä näytti selkeyttävän heidän ajatuksia digitarinasta ja siitä, mitä projektilta on odotettavissa. Yksi osallistuja totesi, että selvä juttuhan tämä on.

7.2 Ideointia ryhmässä 2

Toisen ohjauksen tavoitteena on saada lyhytelokuvan käsikirjoitus hyväksi mallille. Paikalla on minun lisäksi kaksi ohjaajaa, joten voimme tarvittaessa auttaa osallistujia pääsemään kirjoitustyössä eteenpäin. Olen keskustellut ohjaajan kanssa osallistujien toimintakyvystä kirjoittamisen suhteen ja ohjaajan mukaan kirjoittamiselle ei ole esteitä tai rajoitteita.

Aluksi käymme kierroksen, jonka aikana jokainen saa kertoa, miten lyhytelokuvan ideointi ja käsikirjoituksen kirjoittaminen on viikon aikana sujunut ja mitä ideoita sen suhteen on herännyt. Tämän jälkeen näytän esimerkiksi kuvakäsikirjoituksen laatimisesta. Teemana ovat omat vaelluskokemukseni, joiden pohjalta olen kirjoittanut lyhyen tekstin. Tarinan tueksi olen valinnut valokuvia, jotka liittyvät tarinassa kerrottuihin tapahtumiin. Asettelen valokuvat pöydälle siihen järjestykseen, missä kohtaa ne esiintyvät tekstissä. Pyydän osallistujia kuuntelemaan tarinan ja seuraamaan samalla valokuvia.

Tämän jälkeen pyydän osallistujia käymään työhön. Lopuksi ohjeistan jokaista jatkamaan käsikirjoituksen kirjoitusta kotona, jos se jää kesken. Kerrään valokuvia skannattavaksi niiltä, joilla ei niitä viime kerralla ollut mukana.

Näin kaikki meni

Ainoastaan yksi osallistuja oli aloittanut käsikirjoituksen kirjoittamisen kotona. Muut olivat ideoineet aiheita, mutta eivät olleet kirjoittaneet mitään ylös. Jokaisella oli kuitenkin tällä kertaa valokuvia mukana.

Osallistuja, joka oli työstänyt käsikirjoitusta kotona, jatkoi tästä itsenäisesti eteenpäin. Neljällä osallistujalla oli hankala aloittaa itsenäinen kirjoitustyö, joten ohjeistin heitä katselemaan kuvia ja järjestämään ne pöydälle aikajärjestykseen. Tämäkin tuntui teettävän hankaluuksia, joten minä ja kaksi muuta ohjaajaa autoimme heitä kuvien järjestelyssä. Koska ohjaajia oli vain kolme, yksi osallistujista jäi aluksi vaille ohjausta. Yritin opastaa kahden osallistujaa yhtä aikaa, mutta se oli hankalaa niin heille kuin myös minulle.

Vaikka osa pääsi työskentelyssä vauhtiin ohjaajien avustuksella, kukaan ei saanut omaa käsikirjoitusta valmiiksi. Tämän takia päätin, että seuraavalla ohjaukerralla jatketaan käsikirjoitusten kirjoittamista, mutta ei ryhmässä vaan yksilöohjauksena. Kannustin osallistujia ideoimaan tarinaansa viikon aikana lisää ja kerroin, että seuraavalla kerralla jatkamme käsikirjoitusten parissa.

7.3 Muistojen matkassa – käsikirjoituksen laatiminen

Ohjaukerran tavoitteena on kirjoittaa käsikirjoitus elokuvaan ohjaajan avustuksella. Tavoitteena on myös herätellä mukavia muistoja ja luoda positiivinen ote menneisyyden tarkasteluun.

Aluksi katsomme, millä mallilla käsikirjoitus on ja kyselen, onko edellisen ohjaukerran jälkeen syntynyt uusia ajatuksia. Virittäydymme muisteluun valokuvien avulla. Pyydän osallistujaa kertomaan kuvista ja niiden tapahtumista. Kerron, että kirjaan heidän kertomansa ylös. Lopuksi luemme vielä käsikirjoituksen läpi ja korjaamme sitä tarvittaessa. Kerron, että seuraavalla kerralla nauhoitamme tarinan sanelulaitteeseen.

Näin kaikki meni

Neljällä osallistujalla oli tässä vaiheessa idea omasta lyhytelokuvastaan, mutta he eivät olleet miettineet tarinan juonta vielä sen tarkemmin. Alkuun päästäksemme pyysin heitä asettelemaan valokuvat aika- tai teemajärjestykseen pöydälle. Valokuvien asettelu teetti osalle vaikeuksia, joten autoin heitä kuvien järjestelyssä kyselemällä erilaisia asioita kuvista, kuten milloin ne on otettu tai keitä kuvassa olevat henkilöt ovat jne. Näin jokaiselle kuvalle alkoi löytyä oma paikkansa.

Kolme osallistujaa jaotteli tarinansa kronologiseen aikajärjestykseen ja yksi halusi teemoitella elämäänsä niin, että alussa hän kertoi työhistoriansa ja seuraavaksi tulivat perhe ja muut elämän tapahtumat. Aloimme rakentaa osallistujien tarinoita niin, että he kertoivat minulle valokuvistansa ja minä kirjasin tarinaa ylös. Luin aina sopivissa väleissä, mitä olin kirjoittanut ylös, ja miehet korjasivat ja täsmensivät kirjoituksiani.

Neljän osallistujan elokuvat kuvasivat pääasiassa heidän elämänsä tapahtumia, mutta jokaisesta elokuvasta nousi esiin jokin teema. Miehet nimesivät elokuvansa seuraavasti: reissumies maailmaa kiertämässä, mummo, kappale elämäni haavoittumisen jälkeen ja perhekuva. Yksi osallistujista halusi tehdä historiikin Sotainvalidien veljesliiton Janakkalan osaston ja naisjaoston toiminnasta.



Kuva 1. Tarinan ideointia.

7.4 Tarinan ääni – kertojääänen nauhoitus

Ohjauksen tavoitteena on nauhoittaa kertojäänen sanelulaitteeseen. Tilanne aloitetaan sillä, että osallistujan kuvat asetellaan pöydälle, koska edellisellä kerralla totesin sen hyväksi keinoksi sujahtaa muistojen maailmaan. Kuvat toimivat tekstin tukena, ja niiden katselu ennen tarinan nauhoitusta voi elävöittää kerrontaa ja muistuttaa tarinan sisällöstä. Puhtaaksi kirjoitettu käsikirjoitus käydään ensiksi läpi ja siitä korjataan mahdolliset virheet. Tämän jälkeen tutustutaan sanelulaitteeseen niin, että osallistuja lukee omaa tarinaansa paperista pieniä pätkiä, minkä jälkeen äänitteet kuunnellaan. Pidän sanelulaitetta osallistujan kasvojen lähetyvillä niin, että osallistuja pystyy keskittymään ainoastaan tekstin lukemiseen.

Näin kaikki meni

Aloitin tilanteen asettelemalla valokuvat pöydälle. Kertasin vielä ohjaustuokion tehtävän eli tarinan nauhoittamisen nauhuriin ja kerroin, että voimme joutua nauhoittamaan tarinaa useaan otteeseen. Tutustuimme ensin nauhuriin niin, että osallistuja puhui siihen hetken aikaa ja kuuntelimme sen sitten yhdessä. Kyselin, miltä oman äänen kuuleminen tuntui ja oliko puhuminen outoa. Osallistujia pääasiassa hymyilytti kuullessaan oman äänensä nauhurista. Jokainen tunnisti oman äänensä. Kun olimme harjoitelleet nauhuriin puhumista hetken aikaa, luin käsikirjoituksen ensin itse ääneen, ja osallistujat saivat kuunnella, oliko siinä virheitä. Muutaman osallistujan tarinassa oli virheitä, jotka korjasimme käsikirjoitukseen. Muistutin vielä osallistujia siitä, että kaikki ylimääräiset äänet tallentuvat nauhuriin, joten paperin rapistelua ja muita ääniä pitäisi välttää.

Nauhoitukset sujuivat osallistujilta pääasiassa hyvin. Yhdellä osallistujalla oli hankaluuksia tekstin lukemisessa. Lukeminen oli katkonaista, ja kertomukseen tuli paljon taukoja. Ensimmäisen kokeilun jälkeen päätin leikata tekstin pieniin osiin niin, että luettavaksi tuli vain kappale kerrallaan. Tämä tarkoitti sitä, että osallistuja luki yhden kappaleen, minkä jälkeen pysäytin nauhurin ja pidimme taukoa. Jälkeenpäin mietin, olisiko asiaa auttanut, jos tekstin fontti olisi ollut vielä suurempi ja kappalejaottelua vielä enemmän. Tästä viisastuneena päätin jakaa jokaisen osallistujan tekstit osiin, joko niin, että kerralla luettiin yksi sivu, tai vielä pienempi pätkä, jos tarve vaati. Loppujen lopuksi loput neljä miestä lukivat omat käsikirjoituksensa neljässä tai viidessä eri osassa ja tämä oli toimiva ratkaisu.

7.5 Tarinasta lyhytelokuvaksi – tietokonetyöskentely

Ohjauksen tavoitteena on saada lyhytelokuvat valmiiksi ja samalla tutustua tietokoneeseen ja tietokonetyöskentelyyn. Jotta jokainen halukas pystyisi työstämään omaa elokuvaa, tavoitteenani on opettaa heille, miten hiirtä käytetään. Vaikka tavoitteena ei ole uuden taidon oppiminen, toivon, että osallistajat kokisivat oppimisen ja onnistumisen oivalluksia.

Kysyn jokaiselta osallistujalta ennen työskentelyn aloitusta, haluaako hän työstää omaa elokuvaa tietokoneella ja opetella samalla tietokoneen käyttöä. Tämän jälkeen kerron, että tällä kerralla työstämme tarinan lyhytelokuvaksi Windows Movie Maker -ohjelmalla. Esittelen muistitikun ja opetan osallistujia käyttämään hiirtä. Etenemme elokuvan työstämisessä vaihe vaiheelta. Pyrin motivoimaan jokaista työstämään elokuvaa itsenäisesti niin paljon kuin mahdollista, mutta otan huomioon jokaisen osallistujan henkilökohtaiset ominaispiirteet, vireystilan sekä toimintakyvyn. Lopuksi kerron, että ensi kerralla on elokuvien ensi-ilta, jossa valmiit digitarinat katsotaan yhdessä.

Näin kaikki meni

Ensimmäiseksi pyysin osallistujaa istumaan tietokoneen ääreen, ”ohjaajan tuoliin”. Itse istuin viereiseen tuoliin, josta yletin käyttämään hiirtä. Kertasin, mitä olimme edellisillä kerroilla tehneet, jotta projektin jatkumo hahmottuisi osallistujille. Näytin osallistujalle muistitikun ja kerroin, että kaikki valokuvat, tarinan käsikirjoitus sekä nauhoitettu kertojääni ovat tallennettuna muistitikulle. Osallistujien ilmeet olivat yllättyneitä ja muutama ihmetteli, miten niin pienelle tikulle voi tallentaa niin paljon muistoja. Yksi osallistujista totesi että ”*on se ihme vehje*”. Näytin, mihin muistitikku tietokoneessa liitetään ja kerroin, että kaikki tallennetut tiedot saadaan tuotua muistitikulta tietokoneen näytölle.

Seuraavaksi opetin halukkaita käyttämään hiirtä. Yksi osallistuja ei halunnut käyttää tietokonetta, joten hänelle kerroin lyhyesti, kuinka hiirtä käytetään. Ohjeistin osallistujia Movie Maker -ohjelman avaamisessa sekä kuvien ja kertojäänen tuomisessa ohjelmaan. Tuttujen kuvien ilmestyttyä näytölle osallistujien ilmeet muuttuivat kirkkaammiksi ja koin, että he innostuivat tietokonetyöskentelystä enemmän.

Seuraavana oli vuorossa kuvien ja äänen siirtäminen aikajanelle. Neuvoitin liikuttamaan ensiksi hiirtä valokuvan kohdalle, tämän jälkeen nappaamaan valokuvan hiiren vasemmanpuoleisella napilla, pitämään sitä pohjassa ja liikuttamaan hiiren tyhjän ruudun kohdalle ja lopuksi päästämään irti kuvasta. Pienen harjoituksen jälkeen kuvien siirto aikajanelle sujui jokaiselta hommaan ryhtyneeltä osallistujalta hyvin.

Elokuvat viimeisteltiin lisäämällä niihin lopputekstit ja efektejä (käytin tästä nimeä tehosteet) sekä valitsemalla jokaiseen elokuvaan sopiva fontti ja kansilehtien väri. Kerroin osallistujille, että seuraavaksi täytyi vielä sovittaa valokuvat ja kertojaääni yhteen. Näytin, miten ajoitus tapahtui ja kerroin tekeväni sen ohjauskerran jälkeen. Lopuksi näytin Movie Makerin elokuvaruudusta, miltä valmis elokuva tulee suurin piirtein näyttämään kuvien ja äänen kanssa. Lopuksi kerroin, että seuraavalla kerralla on elokuvien ensi-ilta, jolloin valmiit elokuvat katsotaan yhdessä. Kysyin jokaiselta osallistujalta sopiiko, että ensi-iltaan tulee myös muuta yleisöä, kuten Iveskodin henkilökuntaa. Kenelläkään ei ollut mitään tätä vastaan.



Kuva 2. Tietokontyöskentelyä.



Kuva 3. Muistoista digitarinaksi Movie Maker -ohjelman avulla.

7.6 Elokuvien ensi-ilta – tarinan jakaminen

Digitarinaprojektin viimeisen vaiheen eli elokuvien jakamisen tavoitteena on päättää projekti yhteiseen tilaisuuteen. Digielokuvat katsotaan yhdessä ryhmän kanssa, jolloin jokainen saa oman hetkensä. Toivon, että valmiiden elokuvien katsomisen herättäisi positiivisia tunteita niin elokuvan tekijälle kuin myös katsojille.

Katsomme lyhytelokuvat Ilveskodin salissa, joka on viihtyisä ja tuo kokonsa puolesta juhllisuuden tuntua tilaisuuteen. Avaan elokuvien ensi-illan pienellä puheella, jossa toivotan kaikki tervetulleiksi tapahtumaan, kerron lyhyesti projektista ja lopuksi kiitän osallistujia projektiin osallistumisesta. Tämän jälkeen alamme katsomaan elokuvia. Esittelen aina ennen elokuvaa elokuvan tekijän. Elokuvien jälkeen jaan jokaiselle osallistujalle DVD:lle tallennetun oman elokuvan. Tämän jälkeen pyydän miestenryhmäläisiä siirtymään Ilvestupaan, jossa juhlat jatkuvat. Tarjolla on kuohuviiniä ja kakkukahvit. Juttelemme projektista ja valmiista elokuvista. Lopuksi jaan osallistujille ja ohjaajille kyselyt, jotka pyydän täyttämään.

Näin kaikki meni

Menin Ilveskodille hyvissä ajoin järjestelemään tiloja, testaamaan laitteita ja huolehtimaan, että kaikki on valmiina ensi-iltaa varten. Elokuvien ensi-iltaan saapui miestenryhmän lisäksi Ilveskodin henkilökuntaa, ja kaiken kaikkiaan yleisöä oli reilut parikymmentä henkilöä. Tunnelma oli odottavainen, koska luulen, ettei moni yleisöstä tiennyt, mitä odottaa. Osallistujat seurasivat tiiviisti elokuvia, ja näin heidän kasvoillaan hymyn pilkahuksia oman elokuvan pyöriessä valkokankaalla. Jokainen elokuva sai aploidit, ja yleisö sai muutaman kerran hyvät naurut.

Katsottuamme lyhytelokuvat kiitin yleisöä saapumisesta ja jaoin osallistujille DVD:t. Eräs osallistuja tuli vielä luokseni yleisön eteen ja piti minulle pienen puheen koko ryhmän puolesta. Hän kiitti, että olin opettanut heille uudenlaista taitoa ja perehdyttänyt heitä digitaaliseen työskentelyyn. Hän kertoi, että projekti oli ollut antoisa ja opettavainen kokemus heille kaikille ja antoi vielä kiitokseksi kauniin, vaaleanpunaisen ruusukimpun koko ryhmän puolesta.

Seuraavaksi pyysin osallistujia siirtymään Ilvestupaan. Otimme muutamia yhteisvalokuvia ja kilistimme kuohuviinimaljat. Jutustelimme valmiista digitarinoista ja kyselin, vastasivatko ne odotuksia. Osallistujat olivat tyytyväisiä elokuviinsa, tosin pientä itsekritiikkiäkin tuli esille. Yksi osallistuja harmitteli, että hänen puheensa ei kuulostanut luonnolliselta vaan jäykältä ja toinen harmitteli, että oma ääni kuulostaa epäselvältä. Kysyin meinaavatko osallistujat näyttää lyhytelokuvia läheisillensä ja osa kertoi perheen jo odottavan elokuvan näkemistä. Paikalla olivat myös ne miestenryhmän jäsenet, jotka eivät olleet halukkaita osallistumaan projektiin. Yksi harmitteli kovasti, ettei ollut lähtenyt projektiin mukaan.



Kuva 4. Projektin päätösjuhla!

8 TULKINNAT JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön tutkimusaineisto koostui omista havainnoistani sekä kyselyn avulla kerätystä tiedosta. Olen hyödyntänyt myös ohjaajien kanssa käytyjä keskusteluja tutkimusaineistossa.

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa aineistoa kerätään yleensä pitkin matkaa ja rinnakkaisesti eri menetelmin. Tästä syystä tutkija myös analysoi aineistoa tutkimuksen eri vaiheissa. Aineistoa voidaan analysoida monella eri tapaa.

Laadulliselle tutkimukselle tyypillisiä analyysimenetelmiä ovat esimerkiksi teemoittelu ja tyypittely, (Hirsjärvi ym. 218-219) joista opinnäytetyöni aineiston analysoinnissa käytän teemoittelua. Teemoittelun avulla aineistosta nostetaan tutkimusongelmaan liittyviä teemoja, joiden esiintymistä on tämän jälkeen helppo seurata aineistossa (Eskola & Suoranta 2000, 174, 178).

Opinnäytetyöstäni nousi esille kolme pääteemaa. Ensimmäinen teema liittyy digitarinaprojektin rakenteeseen ja ajankäyttöön. Toinen teema on Digital storytelling -menetelmän ohjauksellisuus ikääntyneille suunnatussa toiminnassa, joka jakaantui vielä pienempiin teemoihin. Kolmanneksi pääteemaksi muodostui menetelmän sisältä nousevat teemat, joita ovat muistelu ja tietokonetyöskentely.

Luvussa 8.1 kerron, millaiseksi digitarinaprojektin rakenne ja aikataulut muotoutuivat ja mitä havaintoja tein projektin rakenteesta ja ohjauskerroista. Seuraavat kaksi lukua kuvaavat ohjaajan tehtäviä. Luvussa 8.2 kerron ensin, mitä käytännöntehtäviä ohjaajan työhön kuului, ja luvussa 8.3 syvennyn varsinaiseen ohjaustyöhön. Luvuissa 8.4 ja 8.5 käsittelen menetelmän sisältä nousevia teemoja, muistelua ja tietokonetyöskentelyä. Osallistujien kokemukset menetelmästä kulkevat pääteemojen mukana, mutta olen koonnut niistä myös oman osion lukuun 8.6.

8.1 Projektin rakenne ja ajankäyttö Digital storytelling -menetelmässä

Projektin rakenne muotoutui ohjausten edetessä. Tein paljon huomioita siitä, mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät. Alkuperäiseen suunnitelmani mukaan suunnitteluvaiheeseen sisältyi menetelmän esittely, tarinan ideointi, muistelu sekä käsikirjoituksen kirjoittaminen, kaikki nämä ryhmäohjauksena. Muistelun toteuttaminen ryhmässä toimi mielestäni suhteellisen hyvin, ja toisten valokuvista ja niihin liittyvistä tarinoista oltiin kiinnostuneita. Huomasin kuitenkin, että tässä projektissa ryhmämuistelu ei ole niin tarpeellinen kuin yksilöohjauksena toteutettu muistelu. Yksilöohjauksessa jokainen osallistuja ja hänen muistonsa saivat täyden huomion ja muistoissa päästiin myös pintaa syvemmälle. Tämä oli mielestäni hyvin tärkeää muistojen pohjalta syntyvien tarinoiden rakentumisen kannalta.

Ensimmäisellä ohjauskerralla voidaan mielestäni katsella yhdessä ryhmäläisten valokuvia, jos niitä on jokaisella mukana, mutta muistelun pääpaino sopii mielestäni yksilöohjaukseen. Käsikirjoitus oli myös tarkoitus kirjoittaa ryhmässä. Totesin kuitenkin, ettei se toiminut, koska neljä viidestä osallistujasta tarvitsi ohjaajan avuksi. Tämän vuoksi päätin, että kolmas ohjauskerta tapahtuu yksilöohjauksena, jolloin ideoidaan yhdessä ohjaajan kanssa tarinaa, muistellaan sekä kirjoitetaan käsikirjoitusta.

Omien kokemusteni pohjalta ikääntyneille suunnattu ryhmämuotoinen digitarinaprojekti voidaan toteuttaa niin, että ensimmäisellä ohjauskerralla, joka tapahtuu ryhmäohjauksena, esitellään projekti ja annetaan tehtäväksi etsiä seuraavalle kerralle kuvia (jollei tätä tehtävänantoa ole annettu jo valitessa halukkaita osallistujia projektiin). Projektin toinen eli toteutusvaihe tapahtuu yksilöohjauksena ja sisältää neljästä viiteen ohjauskertaa. Ohja-

uskertojen aikana ideoidaan osallistujan tarinaa, muistellaan, kirjoitetaan käsikirjoitus, nauhoitetaan kertojaääni sekä työstetään tarina tietokoneella digitarinaksi. Jakamisvaihe ja mahdollinen elokuvien ensi-ilta tapahtuu taas ryhmänohjauksena. Tämän mallin mukaan projektiin sisältyy noin 6–8 ohjauksetta. Projektin esittelyvaihe tapahtuu yhden ohjauksen aikana. Toteutusvaiheessa ohjaukset voidaan lisätä esimerkiksi muistelulle, jos siihen on tarvetta.

1. Projektin esittely (Ryhmätyöskentely)

- esimerkkielokuvan katsominen
- projektin vaiheista ja tavoitteista kertominen
- kotitehtävät (valokuvien hankinta, aiheen ideointi)

2. Toteutus (Yksilöohjaus)

- muistelu ja tarinan ideoiminen
- käsikirjoituksen kirjoittaminen
- kertojaäänen nauhoitus
- elokuvan työstö tietokoneella

3. Jakaminen (Ryhmäohjaus)

- elokuvien ensi-ilta ja projektin päätös

Ohjasin digitarinaprojektia sekä tiistaisin että perjantaisin, ja tämä toimi mielestäni paremmin kuin tarinoiden työstäminen pelkästään perjantaisin. Näin projekti eteni joutuisammin ja ohjaukset välillä ei tullut suurta taukoa. Tämä piti yllä myös osallistujien motivaatiota ja kiinnostusta, minkä huomasi siitä, että he läksivät aina innokkaasti mukaani työstämään tarinoitansa. Koska toteutin projektin ryhmälle, kaikki eivät päässeet työstämään elokuvaansa jokaisella ohjauksella, joten tästäkin syystä oli hyvä, että ohjaukset järjestettiin kaksi kertaa viikossa.

Jokainen ohjaukset kesti noin 1–1,5h, riippuen osallistujien vireystilasta. Yli tunnin mittainen ohjaustuokio alkoi selvästi väsyttää osallistujia. Huomasin, että muutama osallistuja oli aamupäivällä huomattavasti virkeämpi kuin iltapäivällä. Pyrin järjestämään ohjaukset niin, että he saivat tulla yksilöohjauskerroille ennen ruokailua.

8.2 Ohjaajan tehtävät Digital storytelling -menetelmän käytännön toteutuksessa

Kun Digital storytelling -menetelmää ohjataan ikääntyneille, ohjaajan tehtäviin kuuluu monien käytännön asioiden hoitaminen ja järjestäminen. Ikääntyneillä ei välttämättä ole digitarinan tekemiseen tarvittavia taitoja. Myös toimintakyvyn muutokset täytyy ottaa huomioon ohjauksissa suunniteltaessa. Ohjaajan täytyy miettiä ja suunnitella tarkasti, mitkä digitarinaprojektiin liittyvät vaiheet toteutetaan yhdessä ikääntyneen kanssa ja mitkä asiat ohjaajan on parempi tehdä itse. Seuraavaksi kerron, mitä tehtäviä hoidin projektin aikana itse.

Ennen ohjauksen aloitusta loin jokaiselle digitarinaprojektiin osallistuneelle oman kansion sekä omalle tietokoneelleni että muistitikulle. Jokaisen

kansion sisälle loin vielä viisi kansiota: 1. valokuvat 2. käsikirjoitus 3. ääni 4. elokuvaprojektit 5. valmis elokuva. Jokaisen ohjauksen jälkeen siirsin kansioiden ohjauksen tuotoksena syntyneitä materiaaleja. Huomasin, että kansioiden luominen ja järjestyksen ylläpitäminen oli hyvin tärkeää, koska niiden avulla sain hallittua jokaisen osallistujan materiaaleja.

Mietin, onko tarpeellista, että osallistujat osallistuvat kuvien skannaamiseen, mutta totesin, ettei se ole heidän kannaltaan mielekästä ja päätin skannata kuvat itse. Huomasin, että ohjatessa menetelmää ryhmälle on erittäin tärkeää rajata kuvien määrä heti alussa tiettyyn kuvamäärään. Tässä digitarinaprojektissa rajasin kuvien määrän kolmeenkymmeneen kuvaan, minkä totesin melko suureksi määräksi. Rajauksesta huolimatta osallistujien kuvien määrä vaihteli kahdestatoista viiteenkymmeneen viiteen kuvaan ja niiden yhteismäärä oli n. 150. Kuvien skannaamisessa oli suuri työ, varsinkin kun kaikkien kuvien skannaaminen ei onnistunut ensimmäisellä yrityksellä ja osa täytyi skannata muutamaa otteeseen.

Kolmannen ohjauksen jälkeen tehtävänäni oli kirjoittaa ohjauksella syntyneet käsikirjoitukset puhtaaksi. Käytin mahdollisimman selkeää ja suurta fonttia, jotta jokaisen olisi helppo lukea tekstiä ääneen. Neljännen ohjauksen jälkeen siirsin kaikki ääninauhat sanalaitteesta tietokoneelle jokaisen osallistujan ääni-kansioon. Koska teksti oli jaettu useampaan osaan, myös ääniraitoja oli jokaisella osallistujalla useampi otos. En ollut ohjausten yhteydessä poistanut pilalle menneitä otoksia, minkä takia jouduin kuuntelemaan jokaisen uudelleen. Totesin, että pilalle menneiden ääniraitojen poistaminen on hyvä tehdä jo heti ohjauksen aikana, koska tämä säästää ylimääräiseltä työltä. Liitin ääniraidat yhdeksi tarinaksi Audacity-ohjelmalla. Monissa ääniraidoissa kuului ylimääräisiä ääniä, kuten yskäisyjä ja paperin rapistelua, joten muokkasin niitä poistamalla ylimääräiset äänet.

Viidennen ohjauksen jälkeen viimeistelin jokaisen osallistujan digitarinat ajoittamalla kuvat ja kertojaäänien yhteen. Tarkastin myös, että jokainen digitarina on esittämistä vaille valmis. Kun jokainen digitarina oli saatu valmiiksi ja tallennettu muistitikulle, tehtävänäni oli vielä tallentaa elokuvat DVD:lle. Huomasin, että digitarinoiden tallentamisessa DVD:lle on yllättävän monta vaihetta, minkä takia siihen on hyvä varata riittävästi aikaa.

Halusin järjestää projektille hienon lopetuksen, joten aloin suunnitella elokuvien ensi-iltaa. Tein ensi-iltaa varten kutsut, jotka jaoin osallistujille viikkoa ennen tilaisuutta. Tilaksi varasin Ilveskodin salin ja hankin sinne kaikki digitarinan katsomiseen tarvittavat laitteet. Halusin luoda saliin elokuvateatterimaisen tunnelman, joten valitsin tuoleiksi pehmeät ja mukavat kiikkustuolit ja asettelin ne kolmeen riviin. Jätin tuolien ja tuolirivien väliin tarpeeksi tilaa, jotta jokainen sai esteettömän näköyhteyden valkokankaalle. Salissa on valkokangas, mikä toi myös elokuvateatterin tuntoa. Halusin tarjota osallistujille kakkukahvit projektin päätteeksi, ja Ilveskodin keittiön henkilökunta lupautui ystävällisesti valmistamaan tarjoilut.

8.3 Ohjaajan rooli menetelmän toteuttajana ohjaustyössä

Ohjaajalla on suuri rooli ohjaustyön toteuttajana ikääntyneille suunnatussa Digital storytelling -menetelmässä. Sen vuoksi esittelen seuraavaksi vaihe vaiheelta, miten ohjasin digitarinaprojektia ja mitä havaintoja tein ohjauksista. Ensimmäiseksi kerron projektin esittelyvaiheen ohjauksesta, seuraavaksi ideoinnin, muistelun ja käsikirjoituksen ohjaamisesta ja tämän jälkeen kertojaäänänen nauhoituksesta ja tietokonetyöskentelyn ohjaamisesta. Lopuksi kerron vielä lyhyesti jakamisvaiheen ohjauksesta.

Projektin esittelyvaiheen ohjaus

Huomasin, että Digital storytelling -menetelmän ohjaaminen ikääntyneille vaatii ohjaajalta kykyä antaa selkeitä ohjeita. Ohjaajan on tärkeä tuoda selkeästi esille se, mistä projektissa on kyse, mikä on projektin tavoite ja miten tavoitteeseen päästään. Projektissa on paljon eri vaiheita, joten kaikkea ei tarvitse kertoa ensimmäisellä ohjauksella. Osallistujien on kuitenkin tärkeä hahmottaa, mitä projektin aikana tehdään. Käytännön syistä johtuen pääsin näyttämään ”esimerkkielokuvan” vasta ensimmäisen ohjaukserran loppupuolella. Tämän vuoksi yritin ensimmäisen ohjaukserran aikana kuvailla sitä, millainen valmis digielokuva suurin piirtein tulee olemaan ja millaisista elementeistä se koostuu. Huomasin, että osallistujien oli hankala hahmottaa digitarinan ideaa. Vasta kun olimme ohjauksen loppupuolella katsoneet esimerkkidigitarinan, he oivalsivat, millaisesta projektista on kyse. Tämän vuoksi esimerkkielokuva kannattaa näyttää osallistujille heti ensimmäisen ohjaukserran alussa, minkä jälkeen projektista voidaan keskustella ja jokainen pääsee suunnittelemaan ja ideoimaan omaa tarinaa.

Ideoinnin, muistelun ja käsikirjoituksen ohjaaminen

Ennen ohjausten aloittamista mietin pitkään, pitäisikö minun antaa osallistujille valmiita aiheita digitarinoiniin, esimerkiksi ”lapsuuden muistot” tai ”nuoruusvuodet”. Päätin kuitenkin antaa jokaiselle osallistujalle vapaat kädet aiheen suhteen, koska ajattelen, että jokaisella on varmasti tarinoita, jotka odottavat kertomista. Valmiin aiheen antaminen olisi toisaalta voinut helpottaa ideointia, mutta tällöin tarinat olisivat saattaneet menettää niiden persoonallisuuden. Jälkikäteen ajateltuna oli hyvä ratkaisu, että jokainen sai ideoida omaa tarinaa itse, koska lyhytelokuvien aiheet olivat hyvin erilaisia ja niitä oli mielenkiintoista seurata.

Pyysin osallistujia ideoimaan omaa digitarinaa kotona ja kirjaamaan ajatuksia ylös. Pyysin heitä myös etsimään valokuvia tai muita kuvia, kuten piirustuksia, lehtileikkeitä yms. Aiheen ideoiminen ja valokuvien valikointi aiheen pohjalta ei tuottanut kenellekään suurempia vaikeuksia. Aiheiden ideointiin meni kyllä kauemmin kuin olin ajatellut, mutta mielestäni oli pääasia, että jokainen löysi elämästään juuri sellaisen tarinan, jonka itse halusi kertoa. Myös kyselyn perusteella voi olettaa, ettei aiheen ideointi tuottanut kenellekään vaikeuksia. Kyselyssä kysyin, oliko digitarinan aiheen ideointi helppoa vai hankalaa ja jokainen osallistuja vastasi sen olleen helppoa.

Käsikirjoituksen kirjoittaminen sen sijaan tuntui olevan monelle hankalaa. Toiselle ohjauskerralle osallistujat olivat valinneet jo valokuvat tarinoihinsa, mutta jostain syystä heidän oli hankala työstää tarina kirjalliseen muotoon. Ainoastaan yksi osallistuja oli kirjoittanut käsikirjoitusta kotona. Ohjeistin heitä aluksi asettelemaan valokuvat pöydälle. Tämä ei tuntunut auttavan eteenpäin, joten minä ja kaksi ohjaajaa autoimme valokuvien järjestyksessä. Kyselimme valokuvien tapahtumista ja henkilöistä. Valokuvista kertominen ja puhuminen auttoivat selvästi osallistujia hahmottamaan, minne mikään valokuva kuuluu heidän tarinassaan. Lisäksi huomasin, että osallistujille oli paljon mielekkäämpää se, että ohjaaja kirjasi heidän tarinaansa ylös kuin, että he olisivat itse kirjoittaneet sitä. Käytännössä tämä ohjausmalli ei kuitenkaan toiminut, koska ohjaajia oli kolme ja osallistujia viisi. Olin kysynyt ainoastaan ohjaajalta osallistujien toimintakyvystä kirjoittamisen suhteen, mutta minun olisi kuitenkin pitänyt ottaa asia puheeksi osallistujien kesken, jolloin he olisivat itse voineet kertoa, mitä mieltä he ovat itsenäisestä kirjoittamisesta.

Jatkoimme muistelua ja käsikirjoituksen kirjoittamista kolmannella ohjauskerralla yksilöohjauksena. Hain yhden osallistujan kerrallaan rauhalliseen tilaan. Muut osallistujat olivat Ilvestuvassa, jossa heille järjestettiin toimintaa. Pyysin osallistujaa asettelemaan kuvat pöydälle. Edellisellä ohjauskerralla huomasin, että kuvien asettelu järjestykseen tuotti hankaluuksia. Osa oli jo tuolloin löytänyt jokaiselle kuvalle paikan, mutta toisilla kuvien järjestys oli vielä epäselvää.

Pyysin niitä, joiden kuvilla ei vielä ollut paikkaa levittämään kuvat pöydälle niin, että kaikki kuvat näkyvät. Asetellessaan kuvia pöydälle he kertoivat niihin liittyvistä tapahtumista ja ihmisistä. Minä kyselin myös kuvista ja siitä, milloin ne oli otettu, kirjaten kertomuksia koko ajan ylös. Kuvista jutellessa niiden ajallinen jatkumo alkoi vähitellen hahmottua ja jokainen kuva löysi oman paikkansa. Kun kuvat oli saatu ajan tai teeman mukaiseen järjestykseen, pyysin vielä osallistujia kertomaan kuvista siinä järjestyksessä kuin ne olivat. Näin jokaisen kuvan välille syntyi silta ja tarina alkoi muovautua yhtenäiseksi käsikirjoitukseksi. Niiden osallistujien kanssa, joiden kuvat olivat jo edellisen ohjauksen jälkeen järjestyksessä, juttelimme heidän valokuvistaan ja täydensimme käsikirjoitusta.

Huomasin, että tarinan ideointi muuttui osallistujille paljon mieluisemmaksi siinä vaiheessa, kun tarinaa ja käsikirjoitusta alettiin työstää yhdessä ohjaajan kanssa.

Äänen nauhoituksen ja tietokonetyöskentelyn ohjaus

Neljännellä ohjauskerralla nauhoitettiin kertojääni sanelulaitteeseen. Sanelulaite oli osallistujille vieras, joten tutustuimme aluksi sen toimintaan ja jokainen sai harjoitella sanelulaitteeseen puhumista. Tiesin, että jokaisen osallistujan näkö oli heikentynyt jonkin verran, minkä olin ottanut huomioon kirjoittamalla käsikirjoituksen selkeällä ja suurikokoisella fontilla. Tästä huolimatta yhdellä osallistujalla oli hankaluuksia lukea tekstiä ääneen. Lukeminen oli katkonaista ja sanojen välille tuli pitkiä taukoja. Jaoin tekstin yhden lauseen mittaisiin osioihin, ja ääni nauhoitettiin useassa eri

pätkässä. Tämä helpotti lukemista ja oli ohjauksellisesti järkevämpää kuin tekstin luetuttaminen yhdellä otolla. Huomasin myös muiden osallistujien kohdalla, että tekstin jakaminen osiin toimi. Näin osallistujat eivät väsyneet ja virheen sattuessa ei tarvinnut nauhoittaa uudestaan koko tekstiä, ainoastaan yksi osa siitä. Jälkikäteen mietin, että käsikirjoitukset olisi ollut hyvä antaa osallistujille luettavaksi muutamaa päivää ennen kertojajäänen nauhoittamista. He olisivat saaneet rauhassa tutustua tekstiin ja harjoitella sen lukemista ääneen.

Tietokoneen käytön ohjaaminen jännitti minua eniten projektissa, koska koin haasteelliseksi suunnitella toimintaa niin, että se on mielenkiintoista ja ehkä myös opettavaista mutta ei liian uuvuttavaa. Pohdin osallistujien teknisen osaamisen pohjalta, missä määrin elokuvaa työstetään yhdessä ja mitkä vaiheet minun kannattaa tehdä itse myöhemmin. Koska kenelläkään osallistujista ei ollut tietokoneen käyttöön tarvittavia taitoja, päätin mielekkyyden säilyttämiseksi tehdä itse valmistavat tehtävät kuten tietokoneen käynnistämisen sekä viimeistelyt eli kuvien sekä äänen yhteensovittamisen. Osallistujien kanssa kävin eri vaiheet vain pääpiirteittäin läpi, jotta heille muodostuisi kuva siitä, miten elokuva tietokoneella työstetään. Päätin opettaa osallistujille pelkästään hiiren käytön ja neuvoa, miten kuvia siirretään aikajanalle. Tämä työnjako toimi hyvin osallistujien kanssa. Liian yksityiskohtainen paneutuminen tietokonetyöskentelyn opettamiseen olisi väsyttänyt heitä ja ollut todennäköisesti liian hankalaa.

Yksi osallistujista ei halunnut käyttää tietokonetta, joten suunnittelin ohjauskerran vastaamaan hänen toivettaan. Minusta oli erittäin tärkeää, että hän osallistui tietokonetyöskentelyvaiheeseen ja oli mukana tekemässä päätöksiä omaa elokuvaa koskevista asioista siitä huolimatta, ettei hän halunnut käyttää tietokonetta. Toteutin ohjauskerran niin, että osallistuja istui ”ohjaajan tuolissa” ja minä istuin viereisessä tuolissa, mistä käsin työstin elokuvaa tietokoneella. Osallistujat päättivät kaikista elokuvaa koskevista asioista, kuten efekteistä, väreistä jne.

Jakamisvaiheen ohjaus

Elokvien ensi-iltaan saapui mukavasti väkeä. Tehtävänäni oli lähinnä juontaa ja viedä tilaisuutta eteenpäin. Kerroin yleisölle mistä projektissa oli kyse, jotta he pääsivät mukaan lyhytelokuviin. Katsottuamme lyhytelokuvat lopetin tilaisuuden yleisön osalta ja ohjasin miestenryhmän jäsenet ilvestupaan kakkukahveille.

8.4 Muistelu Digital storytelling -menetelmässä

Vaikka annoin jokaiselle osallistujalle vapaat kädet tarinan ideoinnin suhteen, pyrin siihen, että menneisyydestä nostettaisiin pääasiassa positiivisia ja voimaa antavia muistoja esille.

Ikääntyneet kertoivat mielellään menneiden tapahtumista ja valokuvistan- sa. Ryhmässä toisten valokuvien katselu herätti yhteisöllisiä muistoja esimerkiksi jonkin tietyn valokuvan aikaisista tapahtumista. Yksilöohjauksessa muistot syventyivät, ja huomasin, että ohjauskertojen edetessä osal-

listujat kertoivat minulle entistä henkilökohtaisempia muistojansa. Koin, että muistot ja muistelu vahvistivat osallistujan luottamusta minua kohtaan.

Pääasiassa osallistujien muistot olivat positiivisia. Neljä osallistujaa halusi tarinallaan kertoa omasta elämäntaipaleesta nuoruusvuosista tähän päivään. Lapsuudesta kerrottiin hyvin vähän. Jokaisella tarinalla oli jokin teema, jotka tulevat ilmi digitarinoiden nimistä: ”Reissumies maailmaa kiertämässä”, ”Mummola”, ”Perhekuva”, ”Kappale elämäni haavoittumisen jälkeen” ja ”Historiikki”.

Muistelu herätti myös haikeutta. Yksi osallistujista kuvaili valokuvia katsolessaan menneisyyden tapahtumia positiiviseen sävyyn, kertoen, kuinka hänen vaimonsa oli nuorena niin kaunis ja vahva. Iloiset muistot herättivät kaipuun menneeseen, ja hetken päästä hän totesi hieman surumielisenä, kuinka kovasti hän tahtoisi tuon ajan takaisin.

Yhdellä osallistujalla oli jonkinlaisia muistamiseen liittyviä vaikeuksia, ja koin hänen kanssaan muistelun olevan välillä melko haastavaa. Hän jaksoi hetken aikaa keskittyä digitarinaan valitsemiinsa valokuviin, minkä jälkeen eksyi nopeasti sodan aikaisiin ikäviin tapahtumiin ja kokemuksiin. Hän ei kuitenkaan ollut tuonut sota-ajoista yhtään valokuvaa, joten ohjasin häntä muistoissansa takaisin valokuvien aikaisiin tapahtumiin.

Mietin, kuinka paljon muistelulle tulisi antaa Digital storytelling -menetelmässä aikaa. Tässä projektissa muistelulle oli varattu vain yksi ohjaukset, mutta muistelulle ja käsikirjoituksen kirjoittamiselle yksilöohjauksena olisi mielestäni voinut varata kaksi ohjauksetta kutakin osallistujaa kohti.

Kyselyn avulla halusin selvittää, millaisena osallistujat kokivat muistelun ja muistojen jakamisen. Kolme oli sitä mieltä, että muistelu ja muistojen jakaminen oli hyvin mieluisaa ja yksi piti sitä melko mieluisana. Viides osallistuja ei osannut vastata kysymykseen.

8.5 Tietokoneen hyödyntäminen ikääntyneiden ohjaustyössä

Seurasin mielenkiinnolla digitarinaprojektiin osallistuneiden suhtautumista tietotekniikkaan, ja olin herkkänä asenteen muutoksia kohtaan. Ensimmäisellä ohjauksella selvitin osallistujien kokemuksia tietokoneiden käytöstä. Neljä viidestä ilmoitti, ettei ole koskaan käyttänyt tietokonetta. Osallistujat toivat myös omia ajatuksiansa esille tietokoneista, jotka olivat seuraavanlaisia:

”En oo ikinä käyttäny enkä rupee käyttää.”

*”Varoitan kaikkia niitäkin jotka käyttää, kun on vanha niin arvaa minkä näkönen on?” (kyyristyy selkä kippuraan)
”Ryhti menee.”*

Ne, jotka olivat käyttäneet tietokonetta, olivat kummatkin sitä mieltä, että tietokoneen käyttö oli hankalaa. He kommentoivat kokemuksiaan seuraavasti:

”Kokeiltu on mut ei tullut mitään.”

”Oon mä sentään sujuvasti kattonu.”

Keskustelumme jälkeen kerroin, että yksi projektin vaiheista tapahtuu tietokoneella. Tähän eräs osallistujista totesi humoristiseen sävyyn menettävänsä seuraavan yön yöunet. Tietokonetyöskentely taisi jännittää osallistujia etukäteen, vaikka kerroin, että ohjeistan ja autan heitä koko ajan. Motivoin heitä muistuttamalla siitä, että tietokonetyöskentelyn jälkeen luvassa on elokuvien ensi-ilta ja jokainen osallistuja saa oman elokuvan kotiin viemisiksi.

Kun tietokonetyöskentelyn aika vihdoinkin koitti, osallistujat lähtivät reippaina tietokonetyöskentelytilaan. Neljä viidestä halusi opetella tietokoneen käyttämistä. Yksi ei halunnut kokeilla ollenkaan, mutta hän seurasi mielenkiinnolla vierestä. Tehtävänä oli pääasiassa käyttää hiirtä ja liikuttaa sen avulla kuvia paikasta toiseen. Ohjeistin koko ajan sanallisesti työskentelyn eri vaiheita, ja miehet toimivat keskittyneesti ohjeistukseni mukaan. Huomasin, että pienen harjoittelun jälkeen jokainen osallistuja oppi siirtämään kuvia hiiren avulla niin, ettei minun enää tarvinnut neuvoa heitä. Välillä muutamalle osallistujalle täytyi muistuttaa, miten kuvien siirto tapahtuu, mutta he pääsivät hyvin nopeasti taas työskentelyyn kiinni.

Ohjauksen aikana en havainnut väsymystä tai mielenkiinnon puutetta työskentelyä kohtaan. Päinvastoin, huomasin, että osallistujia kiinnosti työskentely, mistä mielestäni kertoo jo se, että he oppivat kuvien siirtämisen nopeasti ja kykenivät työskentelemään itsenäisesti. Se osallistuja, joka ei halunnut käyttää tietokonetta, seurasi koko ajan mielenkiinnolla, mitä tein. Hän valitsi itse, mitä fonttia, tehosteita ja värejä elokuvassa käytetään. Kysellessäni osallistujilta, miltä kuvien siirtely tuntui, sain seuraavanlaisia vastauksia:

”Ihan kun mato-ongella ois.”

”Kyllä näitä kuvia siirtelee.”

”Ei tää hullumpaa oo, kyllä musta koneen käyttäjä tulee.”

Huomasin, että tutut valokuvat motivoivat osallistujia ja pitivät mielenkiinnon työskentelyä kohtaan yllä. Tietokonetyöskentelyn jälkeen kysyin, miltä tietokoneen käyttäminen osallistujista tuntui ja sain seuraavanlaisia kommentteja:

”Voisin käyttää uudestaankin.”

”Ei tää ollutkaan niin vaikeeta.”

”Mielenkiintoista hommaa, mukava oppia uutta.”

”Kaikki on outoo mikä on uutta.”

Projektin jälkeen tein osallistujille kyselyn, jonka avulla selvitin muun muassa tietokonetyöskentelyyn liittyviä asioita. Ensimmäisen kysymyksen avulla selvitin, millaisena miehet kokivat tietokoneen käytön. Vastausvaihtoehtoja oli viisi, hyvin helposta hyvin vaikeaan. Yksi viidestä vastasi sen olleen hyvin helppoa, kaksi vastasi melko helppoa, yksi vastasi en osaa sanoa ja yhden mielestä tietokoneen käyttö oli ollut melko vaikeaa. Toisen kysymyksen avulla selvitin, oliko tietokoneen käyttö ollut mukavaa vai epämukavaa. Tähän yksi vastasi hyvin mukavaa, kahden mielestä se oli ollut melko mukavaa ja kaksi ei osannut sanoa. Minusta oli mielenkiintoista todeta, että kukaan osallistujista ei pitänyt tietokoneella työskentelyä epämukavana, vaikka jokainen osoitti projektin alussa kielteisiä ajatuksia tietokonetta kohtaan. Pohdin, johtuivatko ennakkoluulot pikemminkin siitä, että miehillä ei ole taitoja käyttää tietokonetta kuin siitä, että he ajattelevat sen olevan epämukavaa.

Tietokoneiden käyttö ohjausvälineenä vaatii ohjaajalta perus atk-aidot. Diditarinaprojektin ohjaaminen vaatii lisäksi perehtymistä editointiohjelmaan. Kyselyssäni ohjaajille halusin selvittää, hyödyntävätkö he tietokonetta ohjauksen välineenä ja kuinka he kokevat tietokoneisiin pohjautuvan ohjaustyön. Toinen ohjaajista vastasi käyttävänsä tietokonetta ohjauksen välineenä usein, toinen melko harvoin. Kysymykseen ”millaisena koet tietokoneisiin pohjautuvan ohjaustyön?” toinen ohjaajista vastasi mieluisana ja perusteli vastausta sillä, että tiedonhankinta sekä kuvamateriaalien hankinta on helppoa. Toinen ohjaaja koki tietokoneisiin pohjautuvan ohjaustyön hankalana: *”epävarmuus että kaikki toimii kun todella harvoin käyttää”*.

8.6 Osallistujien kokemuksia digitarinaprojektista

Teettämäni kyselyn avulla halusin selvittää ikääntyneiden kokemuksia digitarinaprojektista. Muistelu oli läsnä projektin jokaisessa vaiheessa, milloin enemmän ja milloin vähemmän. Elokuvien ensi-ilta oli muistojen jakamisen kohokohta, jolloin osallistuja päästi yleisön kurkistamaan oman elämän hetkiin ja tapahtumiin. Aluksi selvitin osallistujien tuntemuksia siitä, kun oma elokuva oli kaikkien nähtävillä. Kolmen osallistujan mielestä tilanne tuntui hyvältä, ja kaksi ei osannut sanoa selvää mielipidettä.

Kaikki viisi osallistujaa olivat tyytyväisiä tekemäänsä elokuvaan. Tosin erään osallistujan vastauksesta heijastui pientä kritiikkiä omaa työtään kohtaan: *”vaikka odotin itseltäni enemmän, mutta kysehän oli vain virkistävästä välipalasta.”*

Toisen kysymyksen avulla tarkastelin, millaisia ajatuksia elokuvan katsominen osallistujissa herätti. Kysymys käsitti muutaman valmiin vaihtoehdon ja vastaustilaa oli myös osallistujien omille mietteille. Yhden osallistujan mielestä elokuvan katsominen herätti iloa ja haikeutta. Hän myös kirjoitti, että *”siinä muistui eletyn elämän hetkiä.”* Toisen osallistujan

mielestä katsominen herätti eheyttäviä ajatuksia ja tunteita. Kolmas osallistuja vastasi, että katsominen herätti mahdollisuuksia antavia ajatuksia ja tunteita. Neljännen mielestä elokuvan katsominen herätti iloa ja viidennen mielestä elokuvan katsominen meni ajankuluna.

Mieluisimpana vaiheena projektissa pidettiin valmiin elokuvan katsomista. Myös oman tarinan ideointia, muistelua ja tarinan nauhoittamista sanelulaitteeseen pidettiin mielekkäänä. Elokuvan katsomista projektin mieluisimpana vaiheena perusteltiin muun muassa sillä, että siinä on oma jännityksensä.

Projektin epämieluisinta vaihetta osallistujien oli vaikea nimetä. Kahden osallistujan mielestä tietokonetyöskentely osoittautui epämieluisaksi toiminnoksi. Eräs osallistuja koki, että tietokonetyöskentely oli ”*vaikeaa näin vanhalle*”. Yhden osallistujan mielestä äänen nauhoittaminen sanelulaitteeseen oli epämieluisaa. Kaksi osallistujaa oli sitä mieltä, ettei projektissa ollut epämieluisia vaiheita. Toinen vastaajista perusteli näkemyksiään seuraavasti: ”*ei epämieluisaa vaihetta, mutta outoutta kun ei ole tottunut*”.

Kaikki viisi osallistujaa olivat halukkaita ottamaan osaa uudelleen vastaavanlaiseen projektiin. ”*Olisi jo kokemusta*”.

9 ARVIOINTI JA POHDINTA

Luvuissa 9.1 ja 9.2 arvioin Digital storytelling -menetelmän ohjauksellisuutta sekä sitä, millainen Digital storytelling -menetelmä sopii ikääntyneiden ohjauksen välineeksi. Luvussa 9.3 pohdin sitä, kuinka saavutin opinnäytetyölle asettamani tavoitteet. Luku 9.4 käsittelee tutkimuksen luotettavuutta ja luvussa 9.5 esitän pohdintojani menetelmän hyödynnettävyydestä ja kehittämisestä.

9.1 Miten Digital storytelling -menetelmää ohjataan ikääntyneille?

Digital Storytelling -menetelmän hyödyntäminen ikääntyneiden ohjauksen välineenä oli mielenkiintoinen kokemus. Ohjaajan näkökulmasta se sisälsi paljon suunnittelutyötä sekä käytännön asioiden järjestelyä ja hoitamista. Tässä luvussa kerron aluksi mitä ajatuksia menetelmän ohjaaminen ryhmälle herätti minussa. Tämän jälkeen pohdin menetelmän ohjauksellisuutta menetelmän sisältä nousseiden teemojen, eli muistelu- ja käsikirjoitus-työn sekä tietokoneohjauksen kautta. Lopuksi kerron ajatuksiani ohjaajan ja osallistujien rooleista.

Ryhmänohjaus

Päätin ohjata menetelmää ryhmälle, koska halusin tutkia, miten menetelmä soveltuu ikääntyneiden ryhmänohjaukseen ja millaisia asioita tarinoiden ja muistojen kollektiivisesta jakamisesta nousee esille. Osallistujia oli yhteensä viisi, mikä on jälkikäteen ajateltuna melko suuri määrä, koska ohjaajan täytyi ohjata jokaista osallistujaa yksilöllisesti projektin jokaisessa

vaiheessa. Jos ohjaajalla on hyvät ajalliset resurssit, projekti voidaan toteuttaa viidelle osallistujalle.

Digitarinaprojektin ohjaaminen ryhmälle oli suuresta työmäärästä huolimatta erittäin positiivinen kokemus minulle ohjaajana ja luulen myös, että osallistujat kokivat toiminnan yhteisöllisen luonteen positiivisena. Alkuvaiheen ohjauksissa osallistujat saivat toisiltaan tukea oman tarinan ideointiin. Huomasin, että toisten ideoiden kuuleminen auttoi myös niitä osallistujia, joilla ei ollut vielä selkeää aihetta digitarinaan. Ryhmän tuki ei jäänyt ryhmänohjausvaiheeseen, vaan se jatkui myös yksilöohjausten alettua ja läpi koko projektin. Esimerkiksi hakiessani osallistujaa Ilvestuvasta yksilöohjaukseen muut osallistujat kannustivat aina kovasti sitä, joka lähti yksilöohjaukseen. Osallistujat esittivät myös mielellään pelokasta lähtiesään mukaani ja huikkasivat muille: *”nyt taas miestä viedään”*. Palatesamme yksilöohjaustuokiosta muut osallistujat kyselivät mukanani olleesta osallistujasta, että *”mitenkäs se pärjäili?”* Johon eräs osallistuja tapasi vastata: *”sain ehdot”*. Tulkitsin vitsailun luottamuksen ja ryhmän tiiviin ilmapiirin merkiksi. Koen, että digitarinaprojektin toteuttaminen ryhmänohjauksena tuotti osallistujille yhdessä onnistumisen sekä yhteenkuuluvuuden tunnetta ja motivoi osallistujia läpi koko projektin.

Muistelun ja käsikirjoituksen laatimisen ohjaus

Kohtasin projektin aikana monia haasteita, esimerkiksi silloin, kun päätin muuttaa muistelu- ideointi- ja käsikirjoitusvaiheet yksilöohjauksiksi. Muutoksen myötä projektin luonne muuttui erilaiseksi ja samalla avautui uudenlaisia, mielenkiintoisia näkökulmia Digital Storytelling -menetelmän ohjaamiseen. Yhtenä havaintona tästä nostan esille käsikirjoituksen kirjoittamisen.

Uuden suunnitelman myötä käsikirjoituksen kirjoittamiseen ilmestyi elementtejä sadutustekniikasta, jossa ideana on kirjata sadutettavan kertoma tarina muistiin kaikkine sävyineen. Saduttaja ei ohjaa tarinaa eikä sadutettavaa millään lailla, hänen tehtävänä on ainoastaan kuunnella ja kirjata tarinaa ylös. Saduttaja lukee valmiin tarinan ääneen ja sitä korjataan, jos sadutettava niin haluaa. Sadutuksen taustalla on ajatus siitä, että jokaisella ihmisellä on ikään, koulutustasoon tai vammaisuuteen katsomatta sanottavaa, jonka hän itse osaa pukea sanoiksi. Sadutuksen avulla jokaisen yksilön ainutkertaiset kokemukset pääsevät esille. (Hohenthal-Antin 2009, 87-88.)

Minulla oli projektin alusta lähtien ajatus siitä, että jokainen osallistuja tuottaa oman tarinansa muiden siihen puuttumatta. Alun ajatus tarinan ja käsikirjoituksen itsenäisestä työstämisestä ei kaatunut siihen, ettei suurin osa osallistujista syystä tai toisesta kyennyt tai halunnut kirjoittaa tarinaa itsenäisesti. Ajatus pysyi edelleen samana, asetelma muuttui vain niin, että osallistuja oli ikään kuin sadutettava ja minä toimin saduttajana.

Tietokonetyöskentelyn ohjaus

Tietokonetyöskentelyn ohjaaminen jännitti minua etukäteen, koska osallistujat olivat tuoneet selvästi esille omat ajatuksensa tietokoneista ja niiden käyttämisestä. Minua yllätti huomata se, kuinka avoimin mielin osallistujat loppujen lopuksi lähtivät tietokonetyöskentelyyn mukaan.

Huomasin myös itse, kuinka tietokoneita hyödyntämällä voidaan avata uudenlaisia näkymiä ohjauksiin ja ohjaustilanteisiin. Myös osallistujille kokemus oli selvästi positiivinen. Mielenkiinto työskentelyä kohtaan paistoi heidän ilmeistänsä, ja jälkikäteen he kertoivatkin oppineensa jotain uutta.

Roolit

Pohdin kaikkia menetelmän ohjaamiseen liittyviä tehtäviä ja sitä, miten tehtävät jakautuivat osallistujien ja ohjaajan, eli minun kesken. Vaikka pyrin toiminnalla tukemaan osallistujien toimijuutta, toimintakykyä sekä aktiivisuutta, huomasin tekeväni itse paljon tehtäviä, joita olisin yhtä hyvin voinut tehdä yhdessä osallistujien kanssa. Siihen, että tein niin paljon tehtäviä itsenäisesti, oli kuitenkin syynä ryhmäkoko ja ajalliset resurssit. Pienempi ryhmä ja projektin pidempi ajallinen kesto olisivat mahdollistaneet sen, että olisin voinut osallistaa jokaista osallistujaa enemmän.

9.2 Millainen Digital storytelling -menetelmä sopii ikääntyneiden ohjaukseen?

Menetelmässä yhdistyy mielestäni monta ikääntyneiden viriketoimintaan sopivaa elementtiä, kuten muistelua, sosiaalista vuorovaikutusta, itseilmaisuutta sekä uusien taitojen omaksumista/oppimista. Toiminta tukee hyvin ikääntyneiden ihmisten toimijuutta, koska se on sovellettavissa jokaisen osallistujan tarpeita, kykyjä ja osaamista vastaavaksi, kunhan otetaan huomioon myös ikääntyneiden henkilökohtaiset halut ja toiveet esimerkiksi tietokoneen käytön suhteen.

Menetelmä on mielestäni hyvin joustava, ja siinä voidaan painottaa osallistujista ja toiminnan tavoitteista riippuen esimerkiksi muistelua, atk- tai mediataitojen opettamista. Opinnäytetyöprojektissa pääpaino oli enemmänkin muistoilla ja muistelulla kuin uuden oppimisella.

Minua on jo pidemmän aikaa kiinnostanut tietotekniikan hyödyntämiseen liittyvät mahdollisuudet ikääntyneiden ohjauksessa, ja opinnäytetyössäni pääsin syventämään tietojani aihepiiristä. Muutokset ikääntyneiden toimintakyvyssä eivät ole este toiminnan toteuttamiselle, ja mielestäni tietokoneisiin pohjautuvaa ohjaustyötä voitaisiin hyödyntää ikääntyneiden ohjauksessa paljon nykyistä enemmän.

Tietokonetyöskentely voi jännittää monia ikääntyneitä, ja osa voi suhtautua siihen varauksellisesti. Oman kokemukseni mukaan ikääntyneet olivat pienestä jännityksestä huolimatta avoimia uudelle toiminnalle. Omiensa havaintojen sekä teettämäni kyselyn perusteella voin todeta, että ikääntyneet saivat myös positiivisia kokemuksia tietokoneella työskentelystä.

9.3 Tavoitteiden saavuttaminen

Opinnäytetyöni tavoitteena oli kehittää Digital storytelling -menetelmää ikääntyneille suunnatuksi ohjausvälineeksi. Halusin selvittää, mitä menetelmän soveltamisessa ikääntyneiden ohjauksen välineeksi tulee ottaa huomioon, mitkä ovat ohjaajan roolit ja tehtävät toiminnan ohjaajana sekä millaiseksi digitarinaprojekti lopulta muotoutuu. Halusin myös selvittää, millainen Digital storytelling -menetelmä soveltuu ikääntyneille.

Tämän selvittämiseksi toteutin digitarinaprojektin, jonka suunnittelussa käytin hyödyksi kaikkea Digital storytelling -menetelmään liittyvää tietoutta, mitä käsiini sain. Toiminnan toteutusvaiheessa tein aktiivisesti havaintoja projektin rakenteesta, ohjaukseen liittyvistä seikoista sekä menetelmän erityispiirteistä. Pidin myös koko ajan tuntosarvet ojossa ikääntyneiden suunnalta tulevia ajatuksia ja kommentteja kohtaan.

Voin todeta, että opinnäytetyölle asettamani tavoite toteutui niin hyvin kuin olin toivonut. Vaikka projektiin mahtui myös paljon epäröinnin hetkiä, koen, että siitä muotoutui loppujen lopuksi malli, jota voidaan hyödyntää sellaisenaan tai ottamalla ideoita sieltä täältä ikääntyneiden ohjauksen välineenä.

Ohjauskerroilla jokainen osallistuja lähti innokkaasti mukaan toimintaan ja muut olivat kannustavana tukijoukkona. Huumori oli läsnä jokaisella ohjauskerralla, ja tästä päätellen toiminta koettiin mieluisana. Myös kyselyn avulla saadut vastaukset vahvistavat sitä olettamusta, että osallistujat pitivät projektista. Osa koki jopa saaneensa oppimiskokemuksia.

Lyhytelokuvien katsominen ei jäänyt pelkästään elokuvien ensi-iltaan, vaan osa kertoi katsovansa elokuvia myös perheensä ja läheistensä kanssa. Jälkeenpäin sain vielä kuulla osallistujilta, että heidän lapsensa ja lapsenlapsensa olivat halunneet teettää lyhytelokuvista itselleen kopioita. Tästä voidaan päätellä, että digitarinoilla voi olla merkitystä myös niiden tekijöiden läheisille. Digitarinoissa muistot ja tarinat jäävät elämään kuvissa ja äänissä.

Kokemus rohkaisi minua kokeilemaan myös haastavia ja ei niin perinteisiä ohjausmenetelmiä, kuten esimerkiksi tietotekniikan suomia mahdollisuuksia. Ohjaajana koen tietynlaista velvollisuutta suunnitella ja toteuttaa toimintaa, johon kytkeytyy jollain tapaa nykypäivä ja sen mukanaan tuomat ajankohtaiset asiat. Näin voin omalta osaltani olla luomassa tasa-arvoista yhteiskuntaa, jossa jokaiselle jäsenelle annetaan mahdollisuus osallistua yhteiskunnan muutokseen ja erilaisiin toimintoihin. Tulevaisuudessa aion hyödyntää ja kehittää Digital storytelling -menetelmää ohjaustyössä ja toivon saavani mahdollisuuden ohjata sitä myös muille asiakasryhmille.

9.4 Tutkimuksen luotettavuus

Opinnäytetyöni tulokset pohjautuivat havainnoinnin sekä kyselyn avulla kerättyyn aineistoon. Tein havaintoja pääasiassa itse, mutta myös Ilveskodin viriketoiminnan ohjaajat kertoivat omista havainnoistaan. Ohjaajien

havainnot olivat arvokkaita, ja ne tukivat omia ajatuksiani sekä kannustivat minua työskentelyssä. Toisaalta olisin halunnut, että jokaiselle ohjauskerralle olisi tullut ulkopuolinen havainnoija, koska minun oli välillä hankalaa sekä ohjata että tehdä havainnoja. Toisaalta taas ulkopuolinen havainnoija olisi saattanut häiritä osallistuja yksilöohjaus tilanteissa.

Havainnoinnin lisäksi halusin teettää kyselyn osallistujille, koska koin, että tarvitsen havainnoinnin tueksi myös toisella tapaa kerättyä aineistoa. Osallistujat saivat vastata kyselyyn itsenäisesti ja kyselyt sai palauttaa nimettöminä. Tällä pyrin siihen, että jokainen saisi ilmaista omat kokemuksensa ja tunteuksensa digitarinaprojektista kaunistelematta. Ei voida sanoa, kuinka paljon kyselyn tuloksiin vaikutti se, että jokainen sai vastata anonyymisti ja omassa rauhassa. Koin tämän menetelmän kuitenkin juuri tälle asiakasryhmälle sopivaksi.

9.5 Toiminnan hyödyntäminen ja kehittäminen

Kehittämis-ideoita nousi pitkin opinnäytetyöprosessin matkaa. Mielestäni yksi tärkeimmistä huomioista liittyy ohjauksia suunniteltaessa ryhmän kokoon. Mitä suurempi ryhmä on, sitä enemmän työtä ohjaajalle kertyy. Jos osallistujien toimintakyky ja kunto on huono, kannattaa ryhmäkoko pienentää. Jos osallistujien toimintakyky on hyvä ja he ovat aktiivisia, voi ryhmä olla suurempi ja osallistujille voidaan antaa myös enemmän tehtäviä. Menetelmää voidaan mielestäni ohjata myös ohjaajaparin kanssa, jolloin ryhmäkoko voi olla suurempi ja myös työtehtäviä voidaan jakaa ohjaajien kesken.

Toinen huomionarvoinen kehittämis-idea liittyy ohjaajan ja osallistujien rooleihin. Jotta ohjaajan työ ei kasvaisi liian suureksi, kannattaa toimintaa suunniteltaessa tehdä esimerkiksi lista, johon on eritelty ohjaajan sekä osallistujien tehtävät. Osallistujille voidaan esimerkiksi jakaa omat tehtävälaput, joihin on merkitty mitä tehtäviä kullekin ohjauskerralle tehdään. Tätä kautta ikääntyneet voivat osallistua toimintaan kokonaisvaltaisemmin.

Menetelmää voidaan pelkistää tai laajentaa oman mielen ja käyttötarkoituksen mukaan. Ohjaajan ei kannata pitää omia atk-taitoja esteenä suunniteltaessa menetelmän ohjaamista, koska editointiohjelmiin löytyy hyvin selkeitä ohjeita. Ohjaajana kannattaa olla rohkea kokeilemaan Digital storytelling -menetelmää ikääntyneiden, mutta myös muiden asiakasryhmien ohjauksessa.

LÄHTEET

Adobe Systems Incorporated, 2008. Digital photography and video guide. Digital storytelling.

<http://www.images.adobe.com/www.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/digital-storytelling.pdf> Luettu 8.7.2012

Dunderfelt, T. 2011. Elämänkaaripsykologia. WSOYpro Oy,

Eloranta, T. & Punkanen, T. 2008. Vireään vanhuuteen. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Hakonen, S. 2003. Muistelutyö. Teoksessa Marin, M & Hakonen, S. (toim.) Seniori- ja vanhustyö arjen kulttuurissa. Jyväskylä: PS-kustannus, 130-137.

HAMK, 2012. Koulutus. AMK- tutkinto päiväopiskeluna. Ohjaustoiminta. Opetustarjonta. Luettu 17.7.2012

<http://portal.hamk.fi/portal/page/portal/HAMK/koulutus/Nuorisokoulutus/ohjaustoiminta/opetustarjonta>

Heinäaho, M. 2010. Digital Storytelling. Ohjaajan opas. Luettu 8.7.2012.

http://vopsomeka-fi-bin.directo.fi/@Bin/f3a924c54065e42625cde4770a01e1aa/1341751968/application/pdf/120574/Ohjaajan_opas.pdf

Heikkinen, E. 2003. Sairauksista toimintakykyyn. Teoksessa Heikkinen, E & Marin, M. (toim.) Vanhuuden voimavarat. Vammala: Vammalan Kirjapaino Oy, 13–33.

Heimonen, S. & Pajunen, H. 2012. Mielen terveys vanhuudessa. Helsinki: Edita Prima Oy.

Hemmi, H., Kaheinen, J., Lampi, J., Shilongo, P. & Heinonen, S. 2008. Digitarinaopas. Mediataidot-kurssi: Helsingin kaupungin Opetusviraston Mediakeskus ja Metropolia Ammattikorkeakoulu.

http://medios.metropolia.fi/media/pdf/digitarinaopas_2010.pdf Luettu 8.7.2012.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Hohenthal-Antin, L. 2009. Muistot näkyviksi. Muistelutyön menetelmiä ja merkityksiä. Juva: WS Bookwell

Ilveskoti. 2012. Luettu 12.6.2012

<http://www.ilveskoti.com/>

Karppi, S.-L. 2009. Toimintakyky on selviytymistä elämän haasteista. Luettu 29.6.2012.

<http://www.kela.fi/in/internet/suomi.nsf/NET/261006153959HJ?OpenDocument>

Koponen, P.-L., Pohjolainen, P., Ruth, J.-E., Sihvola, T. 1994. Viisas vanhuus. Seniorikoulutuksen käsikirja. Helsinki: Hakapaino Oy.

Korkiakangas, P. 2003. Muistelusta voimavaroja vanhuuteen. Teoksessa Heikkinen, E & Marin, M. (toim.) Vanhuuden voimavarat. Vammala: Vammalan kirjapaino. 173-204.

Koskinen, S., Aalto, L., Hakonen, S., & Päivärinta, E. 1998. Vanhustyö. Vanhustyön keskusliitto. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Kuikka, P. & Pulliainen, V. 2001. Ikääntymisen vaikutus muistiin. Teoksessa Lyytinen, P., Korkiakangas, M. & Lyytinen, H. (toim.) Näkökulmia kehityspsykologiaan. 1.-5. painos. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Lambert, J. 2010. Digital storytelling Cookbook. Center for Digital storytelling.

<http://www.storycenter.org/storage/publications/cookbook.pdf>

Luettu 10.7.2012

Leikas, J. 2008. Ikääntyvät, teknologia ja etiikka. Näkökulmia ihmisen ja teknologian vuorovaikutustutkimukseen ja –suunnitteluun. VTT. Luettu 18.7.2012.

<http://www.vtt.fi/inf/pdf/workingpapers/2008/W110.pdf>

Malassu, P.-L., Ruth, J.-E. & Saarenheimo, M. 1992. Vanhuus kehitysvaiheena. Teoksessa Niemelä, P. & Ruth, J.-E. (toim.) Ihmisen elämäntarjonta. Keuruu: Kustannusosakeyhtiö Otavan painolaitokset, 207–222.

Pohjolainen, P. 1995. Erilaisia määritelmiä vanhenemisestä. Teoksessa Karvinen, E., Koivisto, R., Koponen, P.-L., Laner, A., Pohjolainen, P., Ruth, J.-E., Sihvola, T & Suni, A. (toim.) Ikäänny viisaasti. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy, 5–7.

Ruoppila, I. 2001. Vanhuus. Johdanto. Teoksessa Lyytinen, P., Korkiakangas, M & Lyytinen, H. (toim.) Näkökulmia kehityspsykologiaan. 1.-5. painos. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Ruth, J.-E. 1995. Älykkyys ja oppiminen vanhuudessa. Teoksessa Karvinen, E., Koivisto, R., Koponen P.-L., Laner, A., Pohjolainen, P., Ruth, J.-E., Sihvola, T. & Suni, A. (toim.) Ikäänny viisaasti. Gerontologiaa ikäihmisille. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.

Saarenheimo, M. 2003. Merkityksellinen elämä. Teoksessa Marin, M. & Hakonen, S. (toim.) Seniori- ja vanhustyö arjen kulttuurissa. Juva: WSBookwell Oy, 44–56.

Saarenheimo, M. 2012. Yleistä ikääntymisestä. Teoksessa Heimonen, S. & Pajunen, H. Mielen terveys vanhuudessa. Helsinki: Edita Prima Oy, 18–55.

Sankari, A. 2003. Tietotekniikan ihmevanhat? Teoksessa Tajja, S. & Tuuva, S. Tietotekniikkasuhteet. Kulttuurinen näkökulma. Helsinki: Hakapaino Oy, 73–92.

Törmä, S., Nieminen, J. & Hietikko, M. 2001. Tulevaisuusvaliokunta Teknologian arviointeja 7. Ikääntyneiden itsenäistä suoriutumista tukevan teknologian arviointi käyttäjänäkökulmasta. Turvahälytysjärjestelmät. Sosiaaliliheitys Oy. Teknologian arviointeja. Geroteknologia-arvioinnin osaraportti. Eduskunnan kanslian julkaisu. 4/2001. [http://www.eduskunta.fi/triphome/bin/thw.cgi/trip?\\${APPL}=erekj&\\${BASE}=erekj&\\${THWIDS}=0.4/1342513984_364094&\\${TRIPPIFE}=PDF.pdf](http://www.eduskunta.fi/triphome/bin/thw.cgi/trip?${APPL}=erekj&${BASE}=erekj&${THWIDS}=0.4/1342513984_364094&${TRIPPIFE}=PDF.pdf) Luettu 17.7.2012

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

ELOKUVAPROJEKTIN PALAUTEKYSELY

Toivoisin sinun vastaavan tähän kyselyyn, jonka avulla tutkin digitaalisen tarinankerrontamenetelmän toimivuutta ja sen kehittämismahdollisuuksia. Rastita monivalintatehtävistä sopivin vaihtoehto ja avoimissa kysymyksissä kirjoita vastauksesi omin sanoin kysymyksen jälkeen varattuun tyhjään tilaan. Tarvittaessa voit jatkaa vastauksiasi myös paperin kääntöpuolelle.

1. Mikä sai sinut lähtemään mukaan elokuvaprojektiin?

2. Ohjeistus elokuvaprojektista oli mielestäni

- Hyvin selkeä
- Melko selkeä
- En osaa sanoa
- Epäselvä
- Hyvin epäselvä

Tähän voit täsmentää vastaustasi _____

3. Oliko sinun helppo keksiä aihe elokuvalllesi?

- Kyllä
- Ei, tarkentaisitko tähän miksi _____

4. Oman elämän muistelu ja muistojen jakaminen oli

- Hyvin mieluisaa
- Melko mieluisaa
- En osaa sanoa
- Melko epämieluisaa
- Hyvin epämieluisaa

Voit perustella vastauksesi tähän _____

5. Tietokoneen käyttö oli (rastita yksi ruutu kummastakin vastaus-ruudukosta)

a.

- Hyvin helppoa
- Melko helppoa
- En osaa sanoa
- Melko vaikeaa
- Hyvin vaikeaa

b.

- Hyvin mukavaa
- Melko mukavaa
- En osaa sanoa
- Melko epämukavaa
- Hyvin epämukavaa

Voit kertoa lisää ajatuksiasi tietokonetyöskentelystä tähän _____

6. Elokuvan työstämisen tietokoneella koin

- Hyvin tärkeänä
- Melko tärkeänä
- En osaa sanoa
- En kovin tärkeänä
- En lainkaan tärkeänä

Tähän voit täydentää vastaustasi _____

7. Elokuvaprojektin tekemisen kokonaisuudessaan koin (voit rastittaa yhden tai useamman vaihtoehdon)

- mielenkiintoisena
- virkistävänä
- voimauttavana
- mukavana
- epämieluisana
- väsyttävänä
- tylsänä
- vaikeana
- jokin muu vaihtoehto, mikä _____

8. Opitko jotain uutta elokuvaprojektin aikana, mitä? _____

9. Projektin mieluisin vaihe oli

- oman tarinan ideoiminen
- muistelu
- tarinan nauhoittaminen sanelulaitteeseen
- tietokonetyöskentely
- valmiin elokuvan katsominen

Tähän voit perustella vastauksesi _____

10. Projektin epämieluisin vaihe oli

- oman tarinan ideoiminen
- muistelu
- tarinan nauhoittaminen sanelulaitteeseen
- tietokonetyöskentely
- valmiin elokuvan katsominen

Tähän voit perustella vastauksesi _____

11. Millaisia ajatuksia elokuvasi katsominen sinussa herätti? (voit rastittaa yhden tai useamman vaihtoehdon)

ylpeyttä
 iloa
 voimia antavia ajatuksia / tunteita
 eheyttäviä ajatuksia / tunteita
 haikeutta
 surua
 ahdistusta
 jotain muita ajatuksia, millaisia? _____

12. Miltä sinusta tuntui se, että myös muut ihmiset näkivät elokuvasi?

Hyvältä
 Huonolta
 En osaa sanoa
Tähän voit perustella vastaustasi _____

13. Oletko tyytyväinen valmiiseen elokuvaasi?

Kyllä
 En, täsmentäisitkö tähän vastaustasi _____

14. Koetko saaneesi tarpeeksi ohjausta projektin eri vaiheissa?

Kyllä
 En, missä olisit kaivannut enemmän ohjausta? _____

15. Voisitko osallistua samanlaiseen toimintaan uudestaan?

Kyllä
 En, miksi? _____

Jos sinulle tuli vielä jotain muuta mieleen, voit jatkaa tähän.

Kiitos vastauksestasi ja yhteistyöstä!

Ida

ELOKUVAPROJEKTIN KYSELYLOMAKE OHJAAJILLE

Toivoisin sinun vastaavan tähän kyselyyn, jonka avulla tutkin Digitaalisen tarinankerrontamenetelmän toimivuutta ja sen kehittämismahdollisuuksia. Rastita monivalintatehtävistä sopivin vaihtoehto ja avoimissa kysymyksissä kirjoita vastauksesi omin sanoin kysymyksen jälkeen varattuun tyhjään tilaan. Tarvittaessa voit jatkaa vastauksiasi myös paperin kääntöpuolelle.

1. Käytätkö työssäsi tietokonetta ohjauksen välineenä?

- Käytän usein
- Käytän melko usein
- Käytän satunnaisesti
- Käytän melko harvoin
- En käytä koskaan
- En osaa sanoa

Täsmentäisitkö tähän, miten hyödynnät tietokonetta? _____

2. Millaisena koet tietokoneisiin pohjautuvan ohjaustyön?

- Helppona
- Mieluisana
- Hankalana
- Epämieluisana

Täsmentäisitkö vastaustasi tähän _____

3. Kuinka hyvin digitaalinen tarinankerrontamenetelmä sopii mielestäsi ikääntyneiden muistelutyön välineeksi?

- Erittäin hyvin
- Hyvin
- Melko hyvin
- En osaa sanoa
- Melko huonosti
- Huonosti
- Erittäin huonosti

Täsmentäisitkö tähän miksi _____

4. Kuinka hyvin menetelmä sopii mielestäsi ikääntyneiden ohjausvälineeksi?

- Erittäin hyvin
- Hyvin
- Melko hyvin
- En osaa sanoa
- Melko huonosti

- Huonosti
 Erittäin huonosti

Täsmentäisitkö tähän miksi _____

5. Voisitko käyttää digitaalista tarinankerrontamenetelmää työssäsi?

- Kyllä
 En, perustelisitko miksi _____
 Jossain tapauksessa, missä _____

6. Mitkä ovat mielestäsi menetelmän hyvät puolet?

7. Entä huonot puolet?

Jos sinulle tuli vielä jotain muuta mieleen, voit jatkaa tähän.

Kiitos vastauksestasi ja yhteistyöstä!

Ida

SUOSTUMUS OPINNÄYTETYÖHÖN OSALLISTUMISESTA

Annan suostumukseni kyselyyn, jota käytetään aineistona Hämeen ammatikorkeakoulun ohjaustoiminnan koulutusohjelman opiskelijan, Ida Löppösen opinnäytetyössä. Tiedän, kertomiani kokemuksia ja asioita käsitellään täysin luottamuksellisesti eikä henkilöllisyyteni tule paljastumaan missään opinnäytetyön vaiheessa.

Kyllä Ei

Minusta saa ottaa valokuvia ja kuvia saa liittää valmiiseen opinnäytetyöhön.

Kyllä Ei

Hämeenlinnassa ___/___ 2012

Allekirjoitus