

DIGITAALINEN TARINANKERRONTA KEHITYSVAMMAISTEN IHMISTEN KANSSA

Ohjaajan käsikirja



Tämä on tulosteverso alkuperäisestä käsikirjasta, joka on julkaistu projektin kotisivulla: www.digistorid.eu. Tulosteverso sisältää vain tekstiosuudet, ja se on tarkoitettu tukemaan digitaalisen tarinankerronnan työpajan ohjaajisessa. Kuvat, tarinat ja liitteet löytyvät alkuperäisestä käsikirjasta.

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	4
Käsikirjan tausta ja perusta	4
Kenelle käsikirja on tarkoitettu?	4
Selkokielineen tukimateriaali	5
Kehitysvammaiset oppijat tässä asiayhteydessä	5
2 MITÄ ON DIGITAALINEN TARINANKERRONTA?	6
Digitaalinen tarinankerronta kuuluu kaikille	7
Digitaaalinen tarinankerronta kehittää erilaisia taitoja	7
Meidän näkemysemme mukaan digitaalinen tarina EI ole	7
3 MIKSI TEKISIT DIGITAALISIA TARINOITA KEHITYSVAMMAISTEN IHMISTEN KANSSA?	8
4 OHJAAMINEN	9
Ohjaajan rooli	9
Tarinatehtävien valitseminen	9
Ohjaaminen ja tukeminen	10
Turvallisen tilan luominen	10
Auta niillä taidoilla, joita tarvitaan	11
5 ENNEN TARINATYÖPAJAA	13
Tilat	12
Askartelutarvikkeet	12
Tekniset laitteet	12
Prosessitaulu	15
Ohjaajien lukumäärä	15
Työskentelyaika	15
Kuinka löydän osallistujat ja miten valmistan heitä työpajaa varten?	16
Ryhmä	16
6 TARINATEHTÄVÄT	18
TARINATEHTÄVÄ 1: Tutustumien	18
TARINATEHTÄVÄ 2: Tarinan löytäminen	21
TARINATEHTÄVÄ 3: Tarinan kirjoittaminen	24
TARINATEHTÄVÄ 4: Tarinapiiri	26
TARINATEHTÄVÄ 5: Äänittäminen	27
TARINATEHTÄVÄ 6: Kuvitus	32
TARINATEHTÄVÄ 7: Musiikki ja äänet	34
TARINATEHTÄVÄ 8: Tarinan editointi	36
TARINATEHTÄVÄ 9: Tarinoiden katsominen ja juhlistaminen	38
TARINATEHTÄVÄ 10: Arviointi osallistujien kanssa	40

7 TÄRKEITÄ OSATEKIJÖITÄ TARINATYÖSKENTELYSSÄ	42
Kuunteleminen	42
Palaute	42
Muistelutyö	42
Itsereflektio ja tunnetyöskentely	43
Luovuus	43
Kommunikaatiotaidot	43
Digitaidot	43
Ajanhallinta	44
8 EETTISET KYSYMYKSET JA TEKIJÄNOIKEUS	45
Etiikka	45
Tarinankertojan hyvinvointi	45
Ohjaajan hyvinvointi	45
Suostumus	46
Tekijänoikeus	46
9 METODIIKKA JA VINKKEJÄ LISÄLUKEMISEEN	48
LÄHTEET	48
LISÄTIETOA PROJEKTISTA	49

1 INTRODUCTION

Käsikirjan tausta ja perusta

Tämä käsikirja on tuotettu Euroopan Union rahoittamassa Erasmus+ -projektissa, jonka nimi on "Digital Storytelling for up-skilling and empowerment of learners with intellectual disabilities" (DigiStorID) ja suomeksi "Kehitysvammaisten oppijoiden digitaalisten taitojen tukeminen ja voimaannuttaminen digitaalisen tarinankerronnan avulla". Projektin tavoitteena oli kehittää innovatiivinen oppimismenetelmä, digitaalinen tarinankerronta sovellettuna kehitysvammaisille ihmisille. Voit lukea projektista lisää luvussa 9.

Kenelle käsikirja on tarkoitettu?

Haluamme tarjota innovatiivisen, voimauttavan ja hauskan työkalun opettajille, ohjaajille ja hoitajille, jotka työskentelevät kehitysvammaisten ihmisten kanssa. Tämä käsikirja tukee sinua digitaalisen tarinankerronnan ohjaajan roolissa ja antaa mahdollisimman konkreettisia ohjeita siihen, kuinka voit lisätä kehitysvammaisten ihmisten taitoja ja voimaantumista digitaalisen tarinankerronnan avulla.

Käsikirjan käyttäjillä oletetaan olevan perustiedot digilaitteiden ja editointiohjelmien käyttämisestä sekä kokemusta itse digitaalisen tarinankerronnan menetelmästä. Vähimmäisvaatimus on, että jokainen menetelmän käyttäjä tuntee tarinankertojan riittävän hyvin ja hänellä on kokemusta kehitysvammaisten ihmisten kanssa työskentelystä. Tämä käsikirja ei ole kaiken kattava ohjeistus, vaan tukimateriaali esimerkiksi:

- 1) Opettajille, ohjaajille ja hoitajille, jotka työskentelevät kehitysvammaisten ihmisten kanssa ja ovat kiinnostuneita laajentamaan omaa osaamistaan oppimalla uuden työskentelymenetelmän ja soveltamalla sitä omaan työhönsä.
- 2) Digitaalisen tarinankerronnan ohjaajille, jotka haluavat oppia ohjaamaan kehitysvammaisia ihmisiä.

Selkokieline tukimateriaali

Ohjaajan käsikirjan lisäksi valmistimme selkokieline tukimateriaalin tarinankertojille, digitaalisen tarinan tekijälle. Selkokieline opas kulkee käsi kädessä projektissa kehitettyjen tarinatehtävien kanssa. Nämä tehtävät on tarkoitettu tarinatyöpajan perusaskeliksi. Käsikirjoja voi käyttää rinnakkain kehitysvammaisten oppijoiden tarinatyöpajassa: tarinankertoja voi seurata selkokielistä opasta ja ohjaaja tätä käsikirjaa. Osa ohjaajista on havainnut hyväksi antaa selkokieline oppaan osallistujalle jo ennen työpajaa. Heidän mielestään opas vei liikaa osallistujan huomiota itse työstä silloin, kun he käyttivät opasta vasta työpajan aikana. Selkokieline opas toimii myös erinomaisena tarinatyöpajan esittelymateriaalina. Osa projektin työpajojen osallistujista on voinut käyttää selkokielistä opasta omatoimisesti, osa on tarvinnut ohjaajan apua. Jokainen ohjaaja arvioi ja päättää omalle tarinankertojalle sopivan käytännön. Selkokieline opas on saatavana suomeksi, tanskaksi, englanniksi, islanniksi, italiaksi, liettuaksi ja sloveniaksi. Linkit eri kieliversioihin löytyvät projektin kotisivuilta.

Kehitysvammaiset oppijat tässä asiayhteydessä

Kehitysvammaisuudesta on olemassa erilaisia virallisia luokittelumenetelmiä. Yleisesti ottaen arviointi tehdään valtakunnallisella tasolla, mikä auttaa arvioimaan kuinka paljon tukea kyseinen henkilö tarvitsee. Tässä käsikirjassa lähdemme siitä oletuksesta, että ohjaaja kohtaa jokaisen osallistujan ensisijaisesti yksilönä korostamatta mahdollista diagnoosia. Luokittelut voivat olla suuntaa antavia, mutta me halusimme rakentaa työskentelytapamme sille perustalle, että jokainen ihminen on erilainen erilaisine tarpeineen, haluineen, kiinnostuksen kohteineen ja taitoineen.

Mahdollisimman monien erilaisten tarpeiden kohtaamiseksi esittelemme kokoelman tarinatehtäviä, joista jokainen sisältää muutaman erilaisen lähestymistavan. Ohjaajan vastuulla on arvioida mikä tehtävä sopii osallistujalle parhaiten. Pääperiaatteet soveltamisesta pohjautuvat projektissa tehtyihin tutkimuksiin ja kokemuksiin kehitysvammaisten henkilöiden kanssa. Tarinatehtävät esitellään tarkemmin luvussa 6.

2 MITÄ ON DIGITAALINEN TARINANKERRONTA?

Digitaalinen tarinankerronta voidaan ymmärtää eri tavoin. Tässä projektissa käyttämämme metodia kutsutaan Berkeleyyn malliksi. Sen kehittivät Dana Atchley ja Joe Lambert 1990-luvun alussa Berkeleyyn yliopistossa Kaliforniassa (USA). Heidän määritelmänsä mukaan digitaalinen tarina on "lyhyt, minä-muotoinen videokerronta, joka on luotu yhdistämällä kertojan ääni, kuvia ja musiikki tai muita ääniä". Metodien taustalla olevan filosofian mukaan jokaisella ihmisellä on tarina kerrottavana.

Metodi auttaa ihmisiä kertomaan tarinan, josta he ovat ylpeitä. Tarinan, jonka he haluavat jakaa. Kyseessä on ohjattu ryhmäprosessi, jossa tarinankertoajat tulevat kuulluiksi ja arvostetuiksi, ja jossa he itse oppivat kuuntelemaan paremmin toisia ihmisiä.

Digitaalisen tarinankerronnan prosessi sisältää seuraavat vaiheet, jotka luontevasti limittyvät toisiinsa:

Luovuus

Osallistujat tutustuvat toisiinsa ja ohjaajat luovat turvallisen ilmapiirin omien henkilökohtaisten tarinoiden jakamiselle. Osallistujia autetaan löytämään oman tarinan aihe useiden luovien harjoitusten avulla. Osallistujat etsivät myös kuvia ja musiikkia tarinoihinsa.

Tarinyöskentely

Kun osallistujat ovat löytäneet aiheen omalle tarinalle, he aloittavat käsikirjoituksen laatimisen yksilötyönä. Tämän jälkeen on vuorossa tarinapiiri, jossa jokainen lukee tai esittelee oman käsikirjoituksensa. Tarinapiiri on prosessin oleellinen elementti, jossa osallistujat saavat palautetta muulta ryhmältä.

Valmistaminen

Kun käsikirjoitukset on tehty, tarinat äänitetään ja tallennetaan videoeditointiohjelmaan jokaisen omalle laitteelle. Ohjelmaan tuodaan myös kuvat ja musiikki/äännet ja aloitetaan tarinan editointi. Työpajan päätteeksi tarinat katsotaan yhdessä. Jokainen osallistuja päättää itse haluaako hän julkaista omaa tarinaansa esimerkiksi Internetissä tai sosiaalisen median kanavilla.

Digitaalinen tarinankerronta kuuluu kaikille

Käytämme aina helppoja ja maksuttomia editointiohjelmia, jotta menetelmä olisi kaikkien saavutettavissa. Tavoitteena ei ole ammattimainen tuotos, vaan uniikin tarinankertojan yksilöllinen tarina. Digitaalinen tarinankerronta on voimallinen mediailmaisun muoto, joka antaa yksittäisille ihmisille mahdollisuuden tuoda esille omaa kultturiaan ja tarinoitaan sekä laajentaa heidän luovuuttaan. Digitaaliset tarinat voivat tarjota meille jokaiselle oman henkilökohtaisen äänen, joka "antaa elämän" omille tärkeille asioille, tuo meitä lähemmäksi toisiamme, auttaa toistemme ymmärtämisessä ja yhteyden löytämisessä.

Digitaalinen tarinankerronta kehittää erilaisia taitoja, kuten:

- kirjoittaminen
- Kriittinen ajattelu
- itsereflektio
- puhuminen ja kommunikointitaidot
- tiedon lukutaito
- medialukutaito
- draamallinen ajattelu
- kuunteleminen
- Sosiaaliset taidot
- luovuus
- digitaidot

Meidän näkemyksemme mukaan digitaalinen tarina **EI** ole:

- ammattimainen tuotos
- kuvitteellinen tarina
- dokumenttifilmi
- mainos
- kaupalliseen tarkoitukseen tehty video

3 MIKSI TEKISIT DIGITAALISIA TARINOITA KEHITYSVAMMAISTEN IHMISTEN KANSSA?

DigiStorID- projektin alussa jokainen partneriorganisaatio teki tarveanalyysin, joka perustui kehitysvammaisten ihmisten kanssa työskentelevien ammattilaisten haastatteluihin. Tärkeimmät kysymykset keskittyivät digitaalisen tarinankerronnan tarpeeseen kehitysvammaisille ihmisille sekä millä tavalla tavanomaisen tarinatyöpajan ohjelma pitäisi soveltaa vastaamaan kohderyhmän tarpeita. Kaikki haastateltavat kannattivat digitaalisen tarinankerronnan kaltaista työskentelymetodia ja olivat sitä mieltä, että sille on todellista tarvetta. Tätä he perustelivat sillä, että metodi auttaa heikommassa sosiaalisessa asemassa olevia ryhmiä ilmaisemaan itseään. Metodi inhimillistää yksilöitä ja tuo esille monimuotoisuutta. Tämä on tärkeää, koska kehitysvammaiset ihmiset nähdään usein toisistaan erottumattomana yhtenäisenä ryhmänä. Menetelmä voi myös vaalia ja edistää yhdenvertaisuutta. Se antaa tarinankertojille mahdollisuuden omaan ääneen. Erään haastateltavan sanoja lainaten: "Se ei ole heistä, vaan heitä varten".

Haastateltavat korostivat menetelmän kautta saatuja hyötyjä: sosiaalisten taitojen harjoittamisesta, toisten kuuntelemista, toisia arvostavaa yhteistyötä, itsearviointin harjoittamisesta, tunnetyöskentelyä ja muistelutyötä. He nostivat hyvin tärkeiksi elementteiksi prosessissa myös voimaantumisen, paremman itsetunnon ja minäkuvan sekä ylpeyden omasta tarinasta. Myös parempia digitaitoja, luovuutta ja kommunikointitaitoja arvostettiin.

Digitaalinen tarinankerronta voi auttaa opettajia ja ohjaajia tuntemaan oppilaat tai vaikkapa asumisyksikön asukkaat paremmin. Muita sekä menetelmästä että kehitysvammaisten ihmisten tekemistä digitaalisista tarinoista kiinnostuneita ovat esimerkiksi perheenjäsenet, ystävät, koulukaverit, opettajat, ohjaajat, yleisesti kohderyhmästä kiinnostuneet ihmiset, vammaisyhteisöt ja -yhdistykset sekä päätöksentekijät. Lyhyt video voi jopa auttaa yksittäisiä henkilöitä työpaikan hakemisessa. Yhteenvetona kaikki menetelmää aiemmin käyttäneet haastatelijat totesivat, että sekä tarinankertajat että heidän läheisensä pitivät koko prosessista todella paljon.

4 OHJAAMINEN

Suosittellemme kaikkia digitaalisen tarinan ohjaamisesta kiinnostuneita osallistumaan ensin itse digitaalisen tarinankerronnan koulutukseen, mikäli heillä ei ole aikaisempaa kokemusta menetelmästä. Prosessista saa parhaimman käsityksen silloin, kun itsellä on henkilökohtaista kokemusta tarinan tekemisestä. Suomessa kursseja voi kysyä myös esimerkiksi Keski-Pohjanmaan kansanopistolta.

Yleisellä tasolla useimpien ohjaajien ja opettajien jo olemassa olevat sosiaaliset taidot riittävät myös digitaalisen tarinankerronnan ohjaamisessa. Lisäksi on hyvä:

- Tuntea tarinankertoja hyvin.
- Olla avoin, positiivinen ja kärsivällinen.
- Pystyä innostamaan ja motivoimaan - keskittyä osallistujan valmiuksiin.
- Olla tarkkaavainen ja ymmärtää ryhmän perusdynamiikkaa.
- Osata toimia luottamuksellisesti ja eettisesti.
- Havaita, milloin tarinankertoja on väsynyt tai keskittyminen lopahtaa ja osata toimia sen mukaisesti.
- Osata pitää omat mielipiteet taka-alalla ja pitää mielessä, että sinä olet vain työkalu tarinankertojalle.
- Osata auttaa tarinankertojaa editoimisessa ja äänittämisessä.
- Osata haastaa tarinankertojaa eri työvaiheissa kuitenkin puskematta liikaa.

Ohjaajan rooli on:

- Päättää, mitkä tarinatehtävät ovat olennaisia kyseisen henkilön/ryhmän kanssa.
- Ohjata ja tukea osallistujia hienovaraisesti työpajan jokaisessa vaiheessa; selittää, mitä tapahtuu sekä antaa tarkkoja ja ymmärrettäviä ohjeita.
- Luoda turvallinen tila, jossa osallistujat tuntevat olonsa mukavaksi ja rennoksi, jossa he kunnioittavat toisiaan ja antavat toisilleen tilaa.
- Osallistua prosessiin tarinan tekemisessä tarvittavien kykyjen kanssa, esimerkiksi toimimalla tarinankertojan kynänä, käsinä tai äänenä.

Tarinatehtävien valitseminen

Tarkoituksena on käyttää kaikkia kymmentä tarinatehtävää ja viedä niiden avulla osallistuja läpi koko digitaalisen tarinankerronnan prosessin. Ohjaajan tehtävä on valita, mitä vaihtoehtoisia tarinatehtävistä kulloinkin käytät. Sopivan tehtävän käyttäminen perustuu harkintaasi siitä, mikä on sopivin omalle tarinankertojillesi, heidän taidoilleen ja valmiuksilleen. Siksi on toivottavaa, että tunnet tarinankertojasi

hyvin. Vaihtoehtoisesti joku tarinankertojan hyvin tuntema henkilö on etukäteen kertonut sinulle hänen kyvyistään. Tehtäviä valitessasi keskity aina yksilöön. Jotkut tehtävät ovat ryhmätehtäviä, mutta on aina mahdollista soveltaa ne yksittäiselle tarinankertojalle. Jos ryhmä on valmiuksiltaan hyvin eritasoinen, taitavimmat osallistujat saattavat pystyä auttamaan muita. Kokeile rohkeasti eri harjoituksia, vaikka ajattelisitkin, että ne saattavat olla liian vaikeita tarinankertojillesi. Saatat löytää heistä taitoja, joista et tiennytkään, tai uusia tapoja tehdä harjoituksia!

Ohjaaminen ja tukeminen

Ohjaaja on opas, joka vie tarinankertojan läpi koko digitaalisen tarinankerronnan prosessin. Ohjaaja ei ole asiantuntija tai auktoriteetti. Ohjaajan ei pidä missään tapauksessa päättää, miten osallistujan pitäisi tarinansa kertoa tai mikä on hänelle parasta. Näe itsesi ikään kuin kättilönä: olet osallistujasi rinnalla koko ajan auttamassa häntä luomaan oman henkilökohtaisen tarinan. Ole erityisen herkkänä ohjatessasi kehitysvammaisia ihmisiä, sillä sinullakin saattaa olla taipumusta auttaa tekemällä asiat heidän puolestaan. Anna tarinankertojasi tehdä mahdollisimman paljon itse ja tue heitä heidän valinnoissaan, vaikka olisit itse ehkä valinnut toisin.

Turvallisen tilan luominen

Turvallinen tila on erityisen tärkeä tämän kohderyhmän kanssa. Turvallisen tilan luomisessakin on tärkeää, että tarinankertoja tuntee ohjaajansa riittävän hyvin tunteakseen olonsa mukavaksi ja turvalliseksi. Kaksi ensimmäistä tarinatehtävää auttaa tässä. Tarvittaessa voit keskittyä erityisesti niihin, jolloin turvallisen tilan luomisen ohessa tutustutte toisiinne vieläkin paremmin.

Rakenna turvallista tilaa alusta alkaen kunnioittamalla osallistujiesi rajoja ja antamalla heille mahdollisuuden sanoa ei. Kunnioita hiljaisuutta, silloin kun joku tarvitsee enemmän aikaa sekä tunteita tai tunteiden puutetta. Tämä on erityisen tärkeää kehitysvammaisten ihmisten kanssa, joille on joskus vaikeaa ilmaista omia toiveitaan ja toteuttaa minäpystyvyyttään. Ohjaajan täytyy olla myös tietoinen siitä, että tarinankertoja haluaa helposti miellyttää ohjaajaa enemmän kuin ilmaista omat mielipiteensä.

Jokainen tarinankertoja on ainutlaatuinen ja heillä on omat mielipiteensä, uskomuksensa, muistonsa ja kykynsä. Ohjaajan tulee kunnioittaa yksilöitä koko prosessin läpi ja kohdella jokaista tarinankertojaa ainutlaatuisena persoonana.

Pyri kohti positiivista ryhmädynamiikkaa ja sopikaa perussäännöistä ryhmän kanssa. Niitä voivat olla esimerkiksi toisten kunnioittaminen ja toisten kuunteleminen kohteliaasti keskeyttämättä. Jos joku rikkoo sääntöjä, muistuta heitä

siitä rauhallisesti. Ohjaajan tulee olla tietoinen niistä tarinankertojista, joilla on häiriökäyttäytymistä ja ottaa etukäteen huomioon, miten voisi välttää sen vaikutuksen muun ryhmän turvalliseen tilaan.

Luo mukava ympäristö, jossa on tilaa keskittyä työskentelyyn, mutta myös tilaa osallistujille vetäytyä tarvittaessa sivuun ja viettää aikaa yksin. Ryhmä, tai yksittäinen tarinankertoja, saattaa tarvita monenlaista apua: erilaisen aikataulutuksen, lähestymistavan tai ohjeet kuin mitä alunperin suunnittelit. Kunnioita aina heidän tarpeitaan ja toiveitaan ja ole aina valmis tekemään muutoksia suunnitelmiisi sen mukaisesti.

Auta niillä taidoilla, joita tarvitaan

Joskus osallistuja tarvitsee apuasi tekemään jotakin, mihin eivät itse kykene. Apua voi tarvita esimerkiksi kirjoittamisessa, lukemisessa tai äänittämisessä. Näe itsesi aina tarinankertojan työkaluna, joka auttaa heitä ilmaisemaan itseään heidän haluamallaan tavalla. Varmista, että et ota haltuusi heidän tarinaansa etkä koskaan oletat tietäväsi miten tarinankertoja haluaa sen kerrottavan. Pidä sen sijaan heidät vierelläsi koko ajan ja tee heille selväksi, että he tekevät sinun läsnäolostasi huolimatta itse päätökset.

Pyrimme ohjaamisessa aina kohti korkeinta minäpystyvyyden tasoa. Tämän mielessä pitäminen auttaa sinua ohjaamaan työpajaa tavalla, jossa haastat osallistujasi tekemään mahdollisimman paljon itse ja tietämään, milloin apua tarvitaan. Muista myös, että tarinankertoja saattaa yllättää sinut, joten anna hänelle myös tilaa käyttää kaikkia mahdollisia taitoja. Jos saat apua ystäviltä ja perheeltä työpajan aikana, ole erityisen tarkkaavainen tarinankertojan itsemääräämisoikeudesta. Ystävät ja perheenjäsenet alkavat helposti aivan hyvää tarkoittaen kertoamaan tarinaa tarinankertojan puolesta, ja me tietenkin haluamme välttää sen.

Lisäksi on tärkeää varata alussa tarpeeksi aikaa lämmittelyharjoituksille ennen varsinaisen tarinatyöskentelyn aloittamista. Prosessin jokaisessa osassa olemme huomanneet, että jos aikaa on vähän, myös minäpystyvyys toteutuu heikommin. Mitä enemmän ohjaaja kiirehtii, sitä enemmän hän ottaa tarinankerronnan omaan haltuunsa. Mieti siis ennen omaa työpajaasi, kuinka kauan aikaa yksittäiset osallistujat saattavat tarvita ja kuinka kauan he pystyvät kerrallaan keskittymään. Tiedämme, että eri organisaatioissa voi olla vaikeaa löytää tarpeeksi aikaa. Jos aikaa ei yksinkertaisesti ole riittävästi, on silloin parempi jättää työpaja pitämättä. Kiirehditty tarinatyöpaja ei palvele ohjaajaa eikä tarinankertojaa.

Jos sinulla ei ole mitään kokemusta editointiohjelmista, on suositeltavaa käydä ensin itse digitaalisen tarinan tekemisen prosessi läpi ennen toisen henkilön ohjaamista. Tee siis oma video jollakin helpolla editointiohjelmalla, jota olet suunnitellut käyttäväsi työpajassa. Tämä antaa sinulle hyödylliset perustaidot. Mahdollisuuksien mukaan kannattaa opettaa myös osallistujille perustaitoja tietokoneen käytöstä ennen digitaalisen tarinankerronnan työpajaa. Tämä voi sekä säästää aikaa että antaa osallistujille mahdollisuuden osallistua aktiivisemmin editointiprosessiin.

5 ENNEN TARINATYÖPAJAA

Tilat

Etsi tilat, joissa voit työskennellä mukavasti kaikkien tarinankertojien kanssa. Heille jo ennestään tuttu huone voi olla hyvä valinta, sillä tämä auttaa sinua turvallisen tilan luomisessa. Tarvitset pöydän ja tuolin jokaiselle tarinankertojalle, tarpeeksi pistorasioita, valkotaulun tai vastaavan, videotykin ja valkokankaan tai vaalean seinän tarinoiden katsomista varten. Tarvitset myös erillisen hiljaisen paikan äänittämiseen. Kiinnitä huomiota siihen, että yksilötyölle on riittävästi pöytätilaa sekä lattiatileä lämmittelyharjoituksille.

Askartelutarvikkeet

Tarvitset ainakin valkoista ja värillistä paperia, lyijykyniä, väriliitua, värikyniä, sakset, liimaa ja postikortteja. Lisäksi sinulla voi olla esimerkiksi erilaisia soittimia, vanua ja jättemateriaalia kuten vaatteita, nahkaa, villaa, sanomalehtiä. Voitte myös yhdessä kerätä luonnosta materiaalia kuten puuta, kukkia, kiviä jne. Varaa luovaan työskentelyyn tarvikkeita omien tarinankertojiesi tarpeiden mukaan.

Tekniset välineet

Digilaitte

Jokainen tarinankertaja tarvitsee työvälineeksi joko tietokoneen tai tabletin. Laitteessa täytyy olla riittävästi kapasiteettia editointiohjelman pyörittämiseen ilman takkuilua. Joillekin osallistujille tabletti on kätevä vaihtoehto, koska suora kontakti näyttöön on heille helpompaa. Osa saattaa olla tottunut käyttämään tietokonetta. Tarinan tekeminen onnistuu älypuhelimellakin, mikäli mitään muuta laitetta ei ole saatavilla. Puhelimen käyttö vaatii tarkempaa hienomotoriikkaa, koska sen näyttö on verrattain pieni.

Editointiohjelma

Osallistujat tarvitsevat työvälineeksi myös editointiohjelman. Koska ala on niin nopeasti kehittyvä, suosittelemme, että tutkit hieman, mikä on paras ohjelma tietyille laitteille juuri nyt. iMovie on esimerkiksi tällä hetkellä (2021) hyvä vaihtoehto Mac:ille and iPad:ille, mutta parissa vuodessa voi jo olla tarjolla uudempaa ja parempaa. Tärkeintä on, että editointiohjelmaa on helppo käyttää, se on helppo hankkia ja mieluiten ilmainen. Editointiohjelmassa pitäisi olla yksi tai

kaksi äänikanavaa, mahdollisuus tuoda kuvia, tehdä yksinkertaisia tehosteita ja luoda otsikoita. On plussaa, jos voit tehdä ohjelmalla tarinaan tekstitykset. Ei pelkästään kieleltä toiselle kääntämiseen, vaan myös selkeyden vuoksi esimerkiksi silloin, jos tarinankertojan puhuttu kieli on haasteellista ymmärtää. Tekstitys on hyvä myös huonosti kuulevia varten. Editointiohjelmassa pitäisi olla myös mahdollisuus tallettaa tarina video-tiedostoksi (mp4). Vältä sellaisia ilmaisohjelmia, jotka lisäävät valmiiseen videoon häiritsevän vesileiman. Erityisesti kehitysvammaisten ihmisten kanssa työskennellessä on tärkeintä toimia yksinkertaisimman vaihtoehdon mukaan.

Jos et ole jo aiemmin perehtynyt digitaalisiin laitteisiin tai editointiohjelmiin, sinun pitää olla hyvin valmistautunut työpajaan ja tehdä tarinoita itse, kuten aiemmin on jo mainittu. Perustaidot riittävät! Pyydä mahdollisuuksien mukaan työpajaasi mukaan henkilö, joka on hyvä ratkaisemaan teknisiä ongelmia. Lue lisää editoinnista kappaleessa 6 (Tehtävä 8).

Kuulokkeet

Tarvitset kuulokkeet kaikille osallistujille ja lisäksi yhden itsellesi. Kannattaa hankkia myös Y-adapterikaapeli kaksien kuulokkeiden yhdistämistä varten, sillä se mahdollistaa tarinan kuuntelemisen yhtä aikaa tarinankertojan kanssa ja helpottaa näin työskentelyä.

Videotykki ja kaiuttimet

Tarinoiden katsomista varten tarvitset videotykin ja kaiuttimet. Opettele tarvittaessa käyttämään niitä etukäteen. Tarkista aina, että videotykki toimii ennen kuin aloitat tarinoiden katselun. Tarvitset ainakin yhden hyvän kaiuttimen tarinoiden näyttämistä varten. Jälleen kerran, opettele tarvittaessa etukäteen miten kaiuttimet yhdistetään muihin laitteisiin ja miten ne toimivat.

Älypuhelin

Erityisesti, jos työskentelette tietokoneella, on älypuhelin kätevä kuvien ottamisessa ja niiden siirtämisessä editointiohjelmaan. Älypuhelin voi käyttää myös äänittämisessä.

Mikrofoni

Tarvitset mikrofonin äänittämiseen, silloin kun tarina tehdään tietokoneella. Useimmat älypuhelimet äänittävät melko hyvällä laadulla ja tabletilla voi yleensä äänittää suoraan editointiohjelmaan. Nämä voivat joissakin tapauksissa olla jopa

parempia vaihtoehtoja tarinankertojalle, koska monet ihmiset käyttävät näitä laitteita jokapäiväisessä elämässään. Muista testata äänenlaatu ennen varsinaista äänittämistä! Lue lisää äänittämisestä luvussa 6 (Tehtävä 5).

Prosessitaulu

Prosessitaulu näyttää tarinankertojille missä vaiheessa he ovat prosessissa ja antaa heille tunteen työn etenemisestä. Prosessitauluun kirjoitetaan jokaisen osallistujan nimi ja jokainen rivi etenee tarinatehtävien mukaisesti. Aina kun jokin tarinatehtävä tulee valmiiksi, osallistujat käyvät ruksaamassa sen taululle tehdyksi ja saavat näin vahvistuksen siitä, että he menestyvät työssä ja voivat olla ylpeitä saavutuksistaan. Piirrä prosessitaulu valkotaululle tai vastaavalle siten, että se on koko ajan näkyvillä. Prosessitauluun on hyvä lisätä myös piktogrammit niitä osallistujia varten, jotka eivät osaa lukea tai tarvitsevat kuvallista tukea ymmärtääkseen tarinatyön eri vaiheet.

Ohjaajien lukumäärä

Tilanteesta riippuen ohjaajien määrä tarinankertojaa kohden vaihtelee. Jotkut tarinankertajat tarvitsevat yksilöllistä ohjausta tarinan tekemisessä, ja usein heillä on työpajassa mukana henkilökohtainen avustaja, joka voi toimia vaikkapa heidän käsinään. Mikäli osallistujat ovat itsenäisiä ja osaavat paljon, voi yhtä ohjaajaa kohti olla kuusi osallistujaa. Suosittelemme kuitenkin, että työpajassa olisi aina vähintään kaksi ohjaajaa, jolloin ohjaajilla itselläänkin on toisistaan apua eri tilanteissa. Monet ohjaajat joutuvat todennäköisesti tilanteeseen, jossa heitä on liian vähän voidakseen olla koko ajan auttamassa kaikkia tarinankertajia. Siksi on tärkeää keksiä myös sellaisia tehtäviä, joita tarinankertajat voivat tehdä itsenäisesti. Voit myös perustaa tarinankertojista ryhmiä, joissa he voivat auttaa toisiaan.

Ohjaaja voi myös harkita ystävien tai sukulaisten pyytämistä mukaan auttamaan työpajassa. Silloin on tärkeää korostaa, että kyseessä on tarinankertojien tarina ja ystävien ja sukulaisten täytyy kunnioittaa tarinankertojan kykyä oman tarinan tekemiseen. Joskus voi olla vaikea nähdä auttamisen ja tarinaan vaikuttamisen raja.

Työskentelyaika

Päivittäinen työskentelyaika on kohderyhmällä yksilöllistä ja se voi kohderyhmäläisillä vaihdella paljonkin. Jotkut saattavat pystyä työskentelemään 30 minuuttia ennen tarvetta tauolle, jotkut pystyvät keskittymään pitempään. Tietysti myös ohjaajien resurssit määrittelevät, kuinka paljon aikaa viikossa on käytettävissä työpajan toteuttamiseen. Ohjelma koostuu siis tarinatehtävistä, jotka

voidaan sovittaa osallistujien keskittymiskykyyn ja omatoimisuuteen sekä ohjaajien resursseihin. Kokemuksemme mukaan muutama tunti päivässä noin kahden viikon aikana on sopiva aika työpajalle, mutta osallistujistasi riippuen saatat luonnollisestikin tarvita lyhyemmän tai pidemmän ajan. Tärkeintä on, että tarinankertojillasi on tarpeeksi aikaa, ja myös sinulla on riittävästi aikaa auttaa heitä tuntemaan olonsa mukavaksi ja saavuttamaan korkeimman mahdollisen toiminnan tason (katso kappale 4). Työpajaa ei kannata venyttää liian pitkälle ajanjaksolle, sillä osallistujille saattaa olla vaikeaa muistaa aiemmin tekemäänsä työtä, jos välissä on kulunut liian paljon aikaa.

Kuinka löydän osallistujat ja miten valmistan heitä työpajaa varten?

Jokainen ihminen kykyihin katsomatta voi osallistua digitaalisen tarinankerronnan työpajaan. Se, kuinka paljon osallistujat voivat tehdä itse vaihtelee, ja siksi on erittäin tärkeää, että sinä ohjaajana tutustut tarinankertojaasi hyvissä ajoin ennen työpajaa. Sinun pitää osata valita oikeat tarinat tehtävät ja löytää tasapaino siinä, milloin ohjaajana voit haastaa osallistujaa tekemään itse, milloin ohjata häntä ja milloin auttaa.

Turvallisen ja luotettavan ympäristön luomiseksi on tärkeää, että tarinankertoja on halukas osallistumaan työpajaan omasta tahdostaan. Riippuen kunkin maan lainsäädännöstä, saatat tarvita suostumuksen osallistumiseen myös huoltajilta. Joka tapauksessa on tärkeää tiedottaa sekä osallistujaa itseään että hänen läheisiä perheenjäseniään tai edunvalvojaansa yksityiskohtaisesti työpajasta ennen sen alkamista, jotta he voivat tukea ja auttaa tarinankertojaa tarvittaessa.

Varmista, että osallistujillasi on työpajaan tarvittava aika, ettei heidän tarvitsisi keskeyttää sitä. Valmistele heidät aina työpajaa varten: kerro heille yhteistyöstä toisten osallistujien kanssa, toisten kunnioittamisesta, palautteen antamisesta ja vastaanottamisesta sekä yleisesti muista sosiaalisista säännöistä. Tässä vaiheessa selkokielenen käsikirja voi olla hyödyllinen kehitysvammaiselle henkilölle.

Ryhmä

Kuten aikaisemmin mainittiin, on hyvin tärkeää, että kaikkia työpajaan osallistuvia tarinankertojia kohdellaan yksilöllisesti kykyihin ja kyvyttömyyksiin katsomatta. On vaikeaa sanoa, olisiko helpompaa työskennellä melko homogeenisen osallistujaryhmän kanssa vai ei, sillä molemmissa on omat hyvät puolensa. Homogeeninen ryhmä tekee ryhmätyöskentelystä helpompaa. Työpajan suunnittelemista helpottaa, jos osallistujien keskittymiskyky on suunnilleen samanlainen. Se nostaa mahdollisuuksia siihen, että kukaan ei tylsisty sen takia, että he ovat liikaa jäljessä tai liikaa edellä muista. Myös ohjaajalle on helpompaa

hoitaa koko ryhmän yhteiset kokoontumiset, mikäli osallistujien taso on samankaltainen. Toisaalta, ei kannata aliarvioida erilaisten ihmisten tapaamisen tuomia monia hyötyjä.

Digitaalinen tarinankerronta on ryhmäprosessi ja ryhmä todellakin on oleellinen osa prosessia. Myös kehitysvammaisille ihmisille on tärkeää harjoitella yhteistyötaitoja. Kehitysvammaisten osallistujien kanssa voi olla tarpeellista työskennellä vain pienessä ryhmässä. Tämä toki myös riippuu ohjaajien käytössä olevista resursseista.

6 TARINATEHTÄVÄT

Tämä kappale kuvailee miten sinä ja kehitysvammainen osallistujasi voitte työskennellä askel askeleelta digitaalisen tarinankerronnan prosessin alusta loppuun asti. Jokaisessa osiossa on eri vaihtoehtoja ja sinun tehtäväsi ohjaajana on valita ne vaihtoehdot, joista osallistujasi hyötyvät eniten. On tärkeää käyttää sellaisia tarinatehtäviä, joita osallistujasi voivat tehdä itsenäisesti niin paljon kuin mahdollista. Korostamme jälleen, että tavoitteenamme on antaa osallistujille mahdollisuus kertoa heidän oma tarinansa digitaalisen tarinankerronnan tarjoamien eri tasojen avulla, ei kertoa sitä heidän puolestaan.

TARINATEHTÄVÄ 1: Tutustumien

Kehittää sosiaalisia taitoja

Ensimmäinen tarinatehtävä on erityisen tärkeä, mikäli osallistujat eivät tunne toisiaan ennestään tai sinä ohjaajana olet heille uusi tuttavuus. Se auttaa luomaan turvallisen tilan, jossa osallistujilla on aikaa tutustua toisiinsa ja kertoa muille pieniä asioita itsestään. Tarinatehtävä 1 on samankaltainen kuin tarinatehtävä 2, jossa osallistujat kehittelevät tarinan aihetta: käytämme luovia harjoituksia ja opettelemme kertomaan erilaisia asioita. Voi olla, että osallistuja löytää jo ensimmäisen tarinatehtävän aikana itselleen aiheen. Tässä esiteltyjä harjoituksia voi käyttää pitkin työpajaa pieninä taukojumppina tai sosiaalisen kanssakäymisen ja turvallisen olotilan ylläpitäjinä. Kaikki leikit, joita tiedät ovat hyödyllisiä tässä kohtaa. Tähän käsikirjaan olemme koonneet muutamia ehdotuksia.

TEHTÄVÄ 1 a) Väärä nimilappu. Hyvä ulkona.

Jokainen osallistuja saa nimilapun, mutta se ei olekaan heidän omansa! Osallistujien tehtävänä on kysellä saman aikaisesti toistensa nimiä, kunnes löytävät sen henkilön, jolle nimi kuuluu. Lukutaidottomille voidaan lisätä lappuun nimen lisäksi henkilön kuva. Kaikilla osallistujilla voi olla "väärän nimen" lisäksi myös oma oikea nimilappu ja toiset osallistujat voivat verrata siihen heille annettua nimeä.

TEHTÄVÄ 1 b) Piirrä omakuva

Jokainen osallistuja saa tyhjän paperin ja piirustusvälineitä. Tehtävänä on piirtää kuva itsestään. Tämän jälkeen jokainen voi näyttää kuvansa toisille, kertoa siitä jotakin ja selittää myös miksi piirsivät sen juuri sillä tavalla. Valmistaudu esittämään lisäkysymyksiä piirustuksista ja yritä saada osallistujat kertomaan hieman enemmän itsestään. Kuvia voidaan myöhemmin käyttää tarinankertojan videossa, joten ne kannattaa säilyttää.

TEHTÄVÄ 1 c) Yhteisöpiiri

Yhteisöpiiri on yksi hyvä tapa aloittaa aamu ja harjoitella toisten kuuntelemista. Kaikki osallistujat ja ohjaaja istuvat piirissä. Varmista, ettei piirissä ole tyhjiä tuoleja tai isoja välejä. Istukaa riittävän lähekkäin, jotta kuulette helposti mitä piirissä puhutaan. Esitä erilaisia kysymyksiä, joihin kukin vastaa vuorollaan. Turvallisinta on keskittyä positiivisiin asioihin. Osa esimerkkikysymyksistä on hiukan haastavimmista aiheista. Muista varata enemmän aikaa tarvittaessa myös henkiselletuelle, mikäli päätät kokeilla kysymyksissä hiukan haastavampia aiheita.

Esimerkkikysymyksiä yhteisöpiiriin:

- Missä sinä asut/millainen on oma huoneesi?
- Kuka on paras kaverisi?
- Kerro lempiharrastuksestasi?
- Mikä on lempihajusi ja mitä muistoja se sinulle tuo mieleen?
- Mikä eläin olisit ja miksi juuri se?
- Missä asiassa sinä olet hyvä?
- Mikä on lempiruokasi ja missä söit sitä viimeksi?
- Mikä on paras vuodenaika? Miksi juuri se?
- Mikä on lempimusiikkiasi? Miksi juuri se?
- Mitä sinä pelkää?
- Kerro jostakin asiasta, josta et pidä.
- Mikä asia on sinusta vaikea?

TEHTÄVÄ 1 d) Lahja

Kaikki istuvat piirissä ja yksi vuorollaan antaa vieressään istuvalle henkilölle kuvitteellisen lahjan piirin keskellä olevasta kuvitteellisesta lahjapinosta. Vastaanottaja kiittää, avaa kuvitteellisen paketin ja käyttää mielikuvitustaan

keksiäkseen, mitä paketissa on. Osallistujia voi haastaa näyttämään ja esittelemään saamansa lahjan muille. Se osallistuja, joka juuri sai lahjan, hakee seuraavan kuvitteellisen lahjapaketin ja antaa sen vieressään istuvalle ja näin leikki jatkuu.

TEHTÄVÄ 1 e) Minä pidän...

Kaikki istuvat piirissä ja kertovat vuorotellen jotakin itsestään, esimerkiksi: "Minä pidän leijonista." Tämän jälkeen hän myös esittää leijonaa ja kaikki muutkin, jotka tykkäävät leijonista alkavat esittämään leijonaa. Leikin aloittaja valitsee kenen vuoro on seuraavaksi.

TEHTÄVÄ 1 f) Lempiväri

Pöydällä tai lattialla on esimerkiksi useita värillisiä paperiarkkeja tai muita värillisiä tavaroita. Osallistujat valitsevat vaihtoehtoista oman lempiväriinsä ja yrittävät löytää jonkun toisen henkilön, joka on valinnut saman värin. Saman värin valinneet voivat kertoa toisilleen miksi juuri se on heidän lempiväriinsä, esimerkiksi: "Minä tykkään sinisestä, koska tykkään merestä". Joskus osallistujien on helpompi ilmaista värien kautta mistä he pitävät.

TARINATEHTÄVÄ 2: Tarinan löytäminen

Kehittää pitkäaikaismuistia, kuvailemaan täsmällisiä muistikuvia, itsereflektiota, tunnetyöskentelyä, luovuutta, kuuntelemista, asioista kertomista muille ja kirjallisia taitoja.

Toisessa tarinatehtävässä pyrimme aktivoimaan osallistujien muistia ja itsepohtintaa. Teemme tämän ryhmässä luovien harjoitusten ja erilaisista aiheista kertomisen avulla. Nämä harjoitukset herättävät toivottavasti muistoja, jotka voivat olla aiheena omalle tarinalle. Harjoitukset toimivat eri tasoilla ja niitä voi käyttää niin montaa kuin mahdollista. On hyvä huomioida, että osallistuja saattaa kokea harjoituksen hämmentävänä, mikäli hän on jo löytänyt aiheen omaan tarinaansa ja harjoituksessa pyydätkin heitä kertomaan aivan toisen tarinan. Yritä arvioida, mitkä harjoituksista ovat hyödyllisiä juuri sinun tarinankertojillesi. Jos osallistuja löytää harjoitusten kautta lisää erilaisia aiheita, voit auttaa häntä valitsemaan niistä vain yhden.

On hyvä tarkkailla osallistujien tunnetiloja heidän kertoessaan tarinaa ensimmäistä kertaa. Tämä voi helpottaa sinua näiden tunteiden kuvailemisessa myöhemmin, kun osallistuja työstää käsikirjoitustaan. Osa harjoituksista voi olla todella tunteellisia joillekin osallistujille. Muista varata aikaa mahdollisen tunnekuohun tasoittamiseen.

TEHTÄVÄ 2 a) Piirtäminen

Anna osallistujille paperia sekä (väri)kyniä. Pyydä heitä piirtämään oma lempipaikka tai lapsuudenkoti. He voivat näyttää valmiin piirustuksen muille ja kertoa siitä jotakin. Ohjaajana voit kysyä paikkaan liittyvistä mukavista kokemuksista, hajuista, äänistä, väreistä, tunteista ja mauista.

TEHTÄVÄ 2 b) Valokuva

Osallistujille on etukäteen annettu aikaa valita omista valokuvistaan yksi tai useampi kuva käytettävissä olevasta ajasta riippuen. Kaikki istuvat piirissä ja jokainen kertoo vuorotellen omasta kuvasta, siihen liittyvistä muistoista ja miksi he valitsivat juuri sen kuvan. Ohjaajana voit kysyä esimerkiksi mitä tapahtui ennen kuvan ottamista, mitä sen jälkeen ja miltä heistä tuntui kuvan ottamishetkellä.

TEHTÄVÄ 2 c) Postikortti

Osallistujille annetaan tyhjä postikortti. Etupuolen kuvalla ei ole merkitystä, voit löytää ilmaisia postikortteja vaikkapa monista kahviloista. Pyydä osallistujia "lähettämään" postikortti jollekulle heille tärkeälle henkilölle. Korttiin kirjoitetaan lyhyesti mitä tämä henkilö osallistujalle merkitsee. Kirjoitustaidottomat osallistujat voivat kertoa suullisesti mitä haluaisivat korttiin kirjoittaa. Postikortit voidaan esitellä muulle ryhmälle.

TEHTÄVÄ 2 d) Esine

Osallistujia pyydetään tuomaan mukanaan jokin itselle tärkeä esine. Piirissä istuen he kertovat muille esineestä ja miksi he valitsivat juuri sen. Myöhemmin kuvia tästä esineestä voi käyttää osallistujan tarinassa, mikäli se liittyy aiheeseen.

TEHTÄVÄ 2 e) Valokuvasafari. Hyvä ulkona.

Jos työpaja on osallistujille tutussa paikassa, pyydä heitä menemään alueelle kävelylle ja etsimään sieltä jokin mieluisa paikka ja ottamaan siitä kuvia. He voivat myös esitellä muulle ryhmälle oman paikkansa ja kertoa miksi se on heidän lempipaikkansa, ja mihin he sitä mahdollisesti käyttävät. Tästäkin voi myöhemmin käyttää kuvia tarinassa, jos se on aiheen kannalta olennaista.

TEHTÄVÄ 2 f) Musiikki

Osallistujat valitsevat musiikkia toisten kuunneltavaksi ja kertovat muille mitä muistoja ja tunteita musiikki heissä herättää. Voit esimerkiksi kysyä, muistaako hän milloin kuuli sen ensimmäistä kertaa, kenen kanssa hän silloin oli tai mistä se häntä muistuttaa.

TEHTÄVÄ 2 g) Yksilöllisesti ohjattu tarinatyöskentely

Tässä vaiheessa osallistujat ovat toivottavasti päässeet kosketuksiin muistoihin ja tarinoihin omasta elämästään. Ohjaajan työ on nyt auttaa osallistujia löytämään se tarina, josta hän haluaa tehdä digitaalisen tarinan. Kysy ensin yksinkertaisesti, mikä tarina on kaikkein tärkein tällä hetkellä. Voit käyttää visuaalista tukea näyttämällä harjoituksissa tehdyt piirustukset, postikortin, esineen ja kuvat. Useimmiten harjoitusten aikana selviää, mitkä tarinat merkitsevät kertojalleen paljon ja mitkä hieman vähemmän. Ehkä osallistuja toi esille saman tarinan useampaan kertaan? Joskus osallistujat haluavat kuitenkin tehdä digitaalisen tarinan aivan eri aiheesta, kuin harjoitusten aikana kerrotut ja sekin on täysin hyväksyttävää.

Kun tarinan aihe on valittu, tehtävänä on pyrkiä tiivistämään se. Pyri aina auttamaan osallistujaa löytämään tarinan alku, huippukohta ja loppu. Usein tarinat alkavat jollakin alkutilanteella, keskiosa on jonkinlainen käännekohta ja lopussa on jotakin uutta tai alusta muuttunut tilanne. Pyri auttamaan käännekohdan löytämisessä ja pohtimaan mitä se on merkinnyt osallistujalle. Esimerkkinä voisi olla:

"Ennen ajattelin, että en ole hyvä missään. Sitten aloitin tanssin. Sen jälkeen olen tuntenut oloni paljon paremmaksi ja tiedän, että jokainen on hyvä jossakin."

Käännekohta tässä on se, kun osallistuja aloitti tanssin ja muutos entisestä nykyiseen on selkeä. Aina käännekohta tai muutos ei ole näin selkeää, mutta käännekohdan löytämisen kanssa työskenteleminen voi auttaa tarinan jäsentämisessä. Se voi myös auttaa kuulijaa ymmärtämään tarinaa paremmin. Vielä tärkeämpää on se, että siitä voi myöskin olla apua osallistujan itsereflektiossa.

Ohjaaja voi auttaa löytämään käännekohdan esittämällä kysymyksiä. Jos osallistuja sanoo tahtovansa kertoa tarinan tanssista, voit kysyä vaikkapa: "Muistatko ensimmäisen kerran, kun aloitit tanssin?", "Miksi aloitit tanssin?", "Miksi pidät siitä?" tai "Mikä tanssimisessä on parasta?". Auta osallistujaa löytämään konkreettisia tilanteita. Osallistuja saattaa tarvita apua myös tarinankerronnassa nousevien tunteiden käsittelyssä.

Monet osallistujista aloittavat kuvailemalla jotain, josta pitävät: "Pidän tanssista ja menen tanssimaan joka tiistai ystäväni kanssa. Osaan parhaiten tangoa. En pidä lambadasta". Tämän tyyppinen kuvaileva tarina voi olla hyvä tarinankertojan voimaantumiseksi ja itsetuntemukselle. Yritä ohjaajana auttaa osallistujaa vielä askeleen eteenpäin pääsemään syvemmälle tarinatyöskentelyyn. Tämä tuo uuden ulottuvuuden sekä itse tarinaan että osallistujan itsereflektioon ja tunnetyöskentelyyn.

Kehitysvammaisten ihmisten kanssa työskennellessä olemme usein huomanneet, että heidän tarinansa ovat hyvin positiivisia ja kertovat hyvistä asioista heidän elämässään. Tässä ei tietenkään ole mitään väärää, mutta joskus voi olla hyödyllistä puhua myös haastavammista tai vaikeammista asioista elämässä. Digitaalinen tarinankerronta on todella hyvä työkalu myös tähän. Kun ohjaat tarinan aiheen löytämistä, voit yrittää esittää kysymyksiä, jotka johtavat osallistujasi pohtimaan myös haastavampia asioita. Mikäli he päätyvät kertomaan tarinansa siitä, se on täysin heidän valintansa. Tässä vaihtoehdossa on otettava kuitenkin aina huomioon se, että osallistujan ei ole hyvä kertoa tarinaa akuutissa vaiheessa olevasta vaikeasta asiasta. Varmista aina, että voit ohjata tarinankertojasi turvallisesti koko prosessin läpi. Jos kuitenkin olette päättäneet työskennellä hyvin vaikeiden tarinoiden kanssa, kannattaa harkita onko työpajassa tarpeen olla mukana terapeutti. Muussa tapauksessa ohjaajan pitää kannustaa osallistujaa kertomaan itselleen myönteisestä aiheesta.

TARINATEHTÄVÄ 3: Tarinan kirjoittaminen

Kehittää kirjoitustaitoa, tarinan rakenteen ja tapahtumien aikajanan rakentamista, itsereflektiota ja tunnetyöskentelyä.

Siitä huolimatta, millä tavalla tarina on muotoiltu paperille, siirtyy tarinatyöskentelyssä paljon vaiheita toisesta tarinatehtävästä kolmanteen tarinatehtävään, jossa työskennellään tarinan muodostumisen ja kertomuksen rakenteen kanssa. Osallistujan pitää päättää, kuinka hän haluaa ilmaista tarinansa: missä järjestyksessä tapahtumien pitäisi olla, millaisella kielellä se on ilmaistu, millä tyyllillä ja niin edelleen. Tärkeintä on pitää tarina yksinkertaisena. Kielen on hyvä olla puhekieltä, aivan kuin kertoisi tarinaa hyvälle ystävälle: lyhyitä lauseita ja helppoja sanoja. Ohjaamme kaikkia osallistujia kertomaan tarina ensimmäisessä persoonamuodossa (minämuodossa). Tämä varmistaa keskittymisen kertojan omaan kokemukseen, vaikka tarina kertoisikin toisesta henkilöstä. Käsikirjoituksessa tulisi olla korkeintaan 250-300 sanaa. Tästä muodostuu noin 3-5 minuutin mittainen video.

TEHTÄVÄ 3 a) Yksilöllisesti ohjattu käsikirjoitus

Jos osallistuja osaa kirjoittaa, on ohjaajan tehtävänä olla tukena kirjoitusprosessin aikana. Keskity sisältöön, tarinaan. Kieliopilla tai oikeinkirjoituksella ei ole niin paljon väliä, sillä käsikirjoitus luetaan ääneen joka tapauksessa. Tietenkin jos käytät digitaalisen tarinankerronnan menetelmään kirjoitustaidon vahvistamiseen, on kirjoitusprosessi erityisen tärkeä. Joillekin osallistujille on helpompaa kirjoittaa käsin kuin tietokoneella. Kirjoittamistapa on tietenkin heidän itsensä päätettävissä.

TEHTÄVÄ 3 b) Lauseiden tai tukisanojen kirjoittaminen

Käsikirjoitus on mahdollista kirjoittaa myös yksittäisten lauseiden tai avainsanojen avulla, jotka voivat olla tukena tarinan äänittämisessä. Jotkut osallistujista keksivät mielellään ensin avainsanoja ja työstävätkin sitten ohjaajan kanssa käsikirjoitusta. Lukemisessa voi olla apua siitä, että lauseet leikataan irralleen erillisiksi liuskoiksi, ja osallistuja lukee ne yksi kerrallaan äänitystilanteessa. Varmista, että lauseliuskat ovat luettaessa oikeassa järjestyksessä! Tukisanat voivat auttaa osallistujaa kertomaan tarina vapaammin äänitystilanteessa, sillä hän ei ole kiinni käsikirjoituksen lukemisessa. Käsikirjoituksen kanssa työskentelemisessä on omat hyvät puolensa, joten siihen kannattaa aina pyrkiä.

TEHTÄVÄ 3 c) Kuvakäsikirjoitus

Mikäli tarinankertojalla ei ole lainkaan kirjallisia taitoja, tarina voidaan rakentaa kuvakäsikirjoituksen avulla. Kuvakäsikirjoitus voi olla perinteinen paperille piirrettyjen ruutujen sarja, johon osallistuja voi piirtää jokaiseen ruutuun yksinkertaisia pieniä kuvia tarinan juonesta. Tai se voi olla isompi versio, jossa jokainen piirustus on yhdellä A4-kokoisella paperiarkilla. Kuvakäsikirjoituksen voi tehdä myös valokuvista, tai se voi sisältää sekä valokuvia että piirustuksia. Pääasia on, että se tukee äänitystilanteessa tarinankertojaa tarinan kulun muistamisessa.

TEHTÄVÄ 3 d) Toimiminen tarinankertojan kynänä

Vaikka haluammekin osallistujan tekevän mahdollisimman paljon itse, ohjaajan voi olla tarpeen toimia osallistujan kynänä. Mahdollisimman kattava käsikirjoitus voi olla hyödyllinen sen lukijalle etenkin jos kyseessä on osallistuja, joka ei puhu ja näin ollen tarvitsee apua myöhemmin myös äänityksessä. Käsikirjoituksen tulisi tietenkin olla kirjoitettu osallistujan kommunikaation mukaisesti, onpa se sitten puhumalla, piirtämällä tai muuta tapaa käyttäen.

TEHTÄVÄ 3 e) Tarinan äänittäminen ilman käsikirjoitusta

Joissain tapauksissa saattaa olla hyödyllistä äänittää tarina ilman käsikirjoitusta tai jopa äänittää osallistujaa joidenkin työpajan alussa tehtävien harjoitusten aikana. Ilman käsikirjoitusta tarina saattaa tulla kerrotuksi luonnollisemmin ja myös tuoda esiin sellaisia muistoja ja tarinoita, jotka eivät ehkä olisi tulleet muuten esille. Usein tämä vaihtoehto tosin sisältää paljon enemmän editointityötä myöhemmässä vaiheessa verrattuna käsikirjoituksen äänittämiseen yhdellä kerralla. Osallistuja jää myös paitsi hyödyllisestä tarinatyöskentelystä, joka liittyy käsikirjoituksen laatimiseen.

OHJAAJAN VINKKI: Autoin sommittelemaan osat, jotka hän [osallistuja] halusi sisällyttää tarinaan yhtenäiseksi kertomukseksi. Lisäksi varmistin, että hän oli tyytyväinen kokonaisuuteen. Luin käsikirjoituksesta osia kysyen: "Jääkö tämä vai haluatko muuttaa sitä?". Tein tarkoituksella virheitä pari kertaa varmistaakseni, että hän ei vain automaattisesti sanoisi "kyllä" jokaiseen ehdotukseen.

TARINATEHTÄVÄ 4: Tarinapiiri

Kehittää ääneen lukemista, kirjoitustaitoa, kuuntelemista, palautteen antamista ja sosiaalisia taitoja

Tarinapiiri on oleellinen osa digitaalisen tarinankerronnan prosessia. Tässä vaiheessa osallistujat jakavat tarinansa muiden kanssa ensimmäistä kertaa ja saavat siitä palautetta. Palaute saa heidät usein tuntemaan ylpeyttä itsestään sekä motivoi jatkamaan työskentelyä tarinan parissa. Joillekin osallistujille voi olla vaikeaa antaa rakentavaa palautetta, ja se onkin hyvää harjoittelua ja kehittää positiivista ryhmädynamiikkaa. Muista luoda jälleen turvallinen tila: huone ilman häiriötekijöitä. Tarinankertojat istuvat vierekkäin piirissä. Sopikaa yhdessä tarinapiirin säännöistä: toisia ei keskeytetä, kuunnellaan muita sekä kunnioitetaan muiden antamaa palautetta.

TEHTÄVÄ 4 a) Käsikirjoituksen lukeminen ääneen

Osallistujat lukevat käsikirjoituksensa luonnoksen ääneen. Tämä voi olla herkkää ja vaikeakin joillekin osallistujista, joten varmista, että heillä on tukea saatavilla myös tarinapiirin jälkeen. Varmista, ettei kukaan häiritse silloin, kun joku tarinankertojista jakaa omaa tarinaa. Sovimme aina osallistujiemme kanssa myös siitä, että tarinapiirin aikana ei käytetä puhelimia tai tietokoneita.

TEHTÄVÄ 4 b) Tarinan kertominen ulkomuistista

Jos tarinankertojalla ei ole käsikirjoitusta tai hän ei kykene sitä itse lukemaan, voi sen kertoa ulkomuistista. Varmista, että tarinankertoja pysyy hänelle varatussa aikataulussa ja siinä tarinassa, jonka hän on valinnut kerrottavaksi. Tarinan voi kertoa myös kuvakäsikirjoituksen tai muiden visuaalisten apukeinojen kautta tai ohjaajan avustamana.

TEHTÄVÄ 4 c) Ohjaaja lukee käsikirjoituksen ääneen

Ohjaaja voi lukea käsikirjoituksen ääneen tarinapiirissä, jos tarinankertoja ei kykene itse puhumaan tai lukemaan. Varmista kuitenkin, että tarinankertoja on piirissä mukana ja että annettu palaute on kohdistettu tarinankertojalle eikä ohjaajalle.

Tarinapiirin koko

Mitä enemmän aikaa ja tukea osallistujat tarvitsevat tarinapiiriä varten, sitä pienempi sen tulisi olla. Piirissä on järkevää olla vähintään 2 osallistujaa ja enintään 6. Tämä nyrkkisääntö pätee myös, mikäli osallistujilla on lyhyt keskittymiskyky. Yleensä ottaen tarinapiiriä ei tulisi keskeyttää ja jatkaa myöhemmin. Tällainen rikkoo turvallisen tilan tunnun ja voi olla vaikeaa joillekin osallistujista.

Palautteen antaminen

Kokemustemme mukaan isojen hymiökorttien käyttö on toiminut hyvin silloin, kun osallistujille on vaikeaa antaa palautetta. Etsi netistä sellaisia hymiöitä, joita haluat käyttää, tulosta ja laminoi ne. Aloita palauteosio selittämällä osallistujille, mitä mikäkin kuva tarkoittaa. Älä käytä vihaisia tai mahdollisesti loukkaavia hymiöitä, vaan ainoastaan positiivisia, surullisia, yllättyneitä ja niin edelleen. Kuvat jaetaan jokaiselle osallistujalle. Jokaisen kuullun tarinan jälkeen muuta valitsevat sellaisen kuvan, joka sopii heidän mielipiteeseensä tarinasta ja näyttävät sen kaikille. Jos joku haluaa antaa suullista palautetta, pyri varmistamaan palautetta antavan pysyminen juuri kuullussa tarinassa. Toisinaan suullinen palaute lipsuu helposti puhujan omaan tarinaan. On tärkeää antaa tasavertaisesti aikaa ja tilaa jokaiselle osallistujalle ja heidän tarinalleen, välittämättä siitä ovatko he puheliaita vai ujoja.

Jos muistaminen on osallistujille vaikeaa, voi palautteen antamisen tukena käyttää erilaisia kuvia, jotka symboloivat jollakin tavalla jokaista tarinaa. Esimerkiksi jos yksi tarina kertoo isoäidistä, osallistuja voi katsoa tarinaa jaettaessa "mummon" kuvaa tai piirustusta, joka muistuttaa mistä tarinasta on kyse.

TARINATEHTÄVÄ 5: Äänittäminen

Kehittää ääneen lukemista, lukutaitoa ja digitaitoja

Taustakerronta on henkilökohtainen taso videossa ja tärkeä tarinan ymmärtämisen kannalta. Oman äänen kuuleminen saattaa tuntua pelottavaltakin, mutta mielestämme on tärkeää kuulla tarinankertojan oma ääni mikäli se on tavalla tai toisella mahdollista.

Äänittämien onnistuu hyvin useimmilla älypuhelimilla. Maksuttoman äänityssovelluksen löytää helposti. Älypuhelin on helppo käyttää, ja se on usein "turvallinen" ja tuttu myös osallistujille, eikä sinun tarvitse investoida ylimääräiseen laitteeseen. Voit toki halutessasi käyttää myös mikrofonia, joko puhelimen tai tietokoneen kanssa. Tabletilla on kätevä äänittää suoraan editointiohjelmaan. Ohjaajan pitää osalta tallettaa älypuhelimella tehty äänitys tarinankertojan käyttämälle tietokoneelle ja sen editointiohjelmaan.

OHJAAJAN VINKKI: Taustakerrontaa äänitettäessä tarinankertoja oli hyvin hermostunut ja hänellä oli vaikeuksia puhua. Annoimme hänelle hänen oman kännykkänsä ja pyysimme puhumaan siihen äänitystä tehtäessä. Tämä auttoi välittömästi tarinankertojaa puhumaan sujuvammin, sillä hän oli tottunut puhumaan omaan puhelimeensa ja tunsu olonsa turvalliseksi sen kanssa.

Tarkista aina äänitteen laatu. Huono äänenlaatu vaikuttaa negatiivisesti valmiiseen videoon, jos et voi kuulla mitä siinä sanotaan. Videoon voi olla hyödyllistä lisätä tekstitykset myöhemmin, etenkin jos osallistujaa on vaikea ymmärtää. Äänen muokkaamiseen ja joskus äänittämiseen käytämme yksinkertaisia ja ilmaisia ohjelmistoja. Joissakin editointiohjelmissa on myös toimintoja äänen muokkaamiseen. Sillä voi tarvittaessa leikata äänitteestä osia pois, kuten esimerkiksi häiritsevä taustamelu, osallistujan tekemät virheet tai ohjaajan antamat ohjeet äänityksen aikana.

Kannattaa aina harjoitella osallistujan kanssa käsikirjoituksen lukemista ääneen ennen sen äänittämistä. Tämä parantaa huomattavasti äänitteen laatua. Osallistuja voi ohjaajan avulla tehdä käsikirjoitukseen muistiinpanoja, esimerkiksi missä kohdassa pitää tauko, milloin puhua hitaammin tai miten lausutaan vaikeita sanoja.

Äänittämistä varten on tärkeää löytää mukava, hiljainen paikka, jossa osallistuja tuntee olonsa turvalliseksi. Se saattaa olla joskus hankalaa, mieti tätä siis jo etukäteen. Varmista ainakin, että äänitystilan lähellä mahdollisesti oleskelevat

ihmiset eivät paisko ovia tai soita musiikkia juuri silloin kun äänitys on menossa. Pieni tila on isoa parempi, vältä siis kylpyhuoneita tai isompia huoneita. Jos mahdollista, rakenna pieni "studio" tyynyistä, peitoista tai vastaavista tarinankertojan ja mikrofonin ympärille. Tämä parantaa tallenteen laatua ja vähentää mahdollista taustamelua.

Vinkkejä parhaaseen äänen laatuun

Vinkki 1: Rakenna "kotistudio". Äänen laatu on hyvin tärkeää, varsinkin jos tarinankertoja ei puhu kovin selkeästi. Etsi mieluiten runsaasti sisustettu hiljainen huone, jossa on paljon huonekaluja, kirjoja ja muuta tavaraa jotka vaimentavat ääntä. Tarkista, ettei huoneessa kuulu taustaääniä kuten tuulettimia, jääkaappia tai muuta sellaista. Järjestä äänityspaikka siten, että osallistuja voi joko seisoa tai istua mukavasti. Älä käytä kylpyhuonetta, kellarialueita tai muita kaikuisia paikkoja. Tuo tarvittaessa ylimääräisiä mattoja, tyynyjä ja peittoja "vuoraukseksi" mikrofonin ympärille.

Vinkki 2: Rentoudu. Auta osallistujaa rentoutumaan ja kerro, että taukojen pitämistä äänittämisen aikana ei tarvitse pelätä.

Vinkki 3: Pidä paperit pöydällä. Jos osallistuja lukee tekstin paperilta, aseta paperit pöydälle mikrofonin tai äänityslaitteen eteen siten, että niistä on helppo lukea papereita siirtelemättä. Papereiden piteleminen käsissä aiheuttaa yllättävän paljon rapinaa taustalle. Jos osallistuja lukee tekstin tietokoneelta on hyvä huomioida, että koneen ilmanvaihto voi käynnistyä kesken äänityksen ja aiheuttaa turhaa taustahälyä.

Vinkki 4: Jos käytät mikrofontia, tarkista onko siinä erilaisia asetuksia ja sen voi kohdistaa helposti lukijaan päin.

Vinkki 5: Äänitä aina yhdellä otolla. Jos osallistuja tekee virheen, yskii tai ulkoa kuuluu kova ääni, pyydä lukijaa pysähtymään ja lukemaan sitten sama lause uudestaan ilman että pysäytät äänittämistä. Virheet on helppoa leikata pois jälkeensä. Ei kannata yhdistää eri äänitteitä, koska eri äänitteiden eron pystyy aina kuulemaan. Ääni on eri tallenteissa aina hieman erilainen; lukijan äänen sävy vaihtuu, taustaäännet ovat erilaiset ja etäisyys mikrofonista on toinen. Jos perfektionismi iskee ja osallistuja haluaa äänittää koko tarinan uudelleen pienen virheen takia, on parempi yrittää saada hänet hyväksymään virhe ja hyväksymään se. Uusi versio on usein edellistä huonompi

Vinkki 6: Aloita ja lopeta 3 sekunnin hiljaisuudella. Nämä on helppo leikata myöhemmin pois. Sen sijaan on vaikea paikata sitä, jos lukemisen aloittaa liian aikaisin tai vahingossa leikkaa osan äänestä pois lopussa. Hetken hiljaisuutta voidaan myös käyttää äänityksen muissa vaiheissa lisäämään taukoja äänitykseen. Hiljaisia taukoja voi myös käyttää taustäänten häivyttämiseen editointivaiheessa.

Vinkki 7: Käytä apuna lukutikkua. Voit käyttää kynää tai vastaavaa osoittaaksesi sanoja samalla kun tarinankertoja lukee tekstiä. Se voi auttaa heitä pysymään paremmin perillä siitä, missä kohtaa tekstiä he ovat menossa. Lukutikki auttaa myös keskittymään ja vie lukemista eteenpäin sopivassa tahdissa. Varo ettet aiheuta taustääniä lukutikkua siirtäessäsi.

TEHTÄVÄ 5 a) Käsikirjoituksen äänittäminen

Osallistuja lukee käsikirjoituksensa ääneen mieluiten paperilta. Tekstin tulisi olla tarpeeksi suurilla kirjaimilla ja jaettuna kappaleisiin, jotta lukeminen sujuu ongelmitta. Auta osallistujaasi etukäteen tekemään tarvittaessa muistiinpanoja ja/tai korostamaan vaikkapa yliviivauskynällä tiettyjä lauseita tai sanoja käsikirjoituksessa. Tämä auttaa lukijaa muistamaan paremmin tauot, vaikeat sanat jne. Voit myös jakaa tekstin useammalle sivulle ja lyhentää pitkiä lauseita osallistujan lukemisen helpottamiseksi.

OHJAAJAN VINKKI: Jaoimme käsikirjoituksen niin, että jokainen lause oli omalla rivillään. Osallistuja luki ääneen samalla, kun käytin kynää ja osoitin sillä jokaista sanaa auttaakseni häntä pysymään kärryillä. Jos hän teki virheen, nostin kynän paperista merkiksi lukijalle pysähtyä muutamaksi sekunniksi. Sitten osoitin kynällä lauseen alkua, josta aloittaa lukemaan uudestaan. Tämä helpotti myöhemmin videon editointia.

TEHTÄVÄ 5 b) Äänittäminen ulkomuistista

Jos osallistuja on kirjoittanut käsikirjoituksen avainsanoina tai kuvakäsikirjoituksena, hän voi kertoa tarinan äänitystilanteessa ulkomuistista näitä apuna käyttäen. Editointivaiheessa on helppo leikata ääniraitaa, joten jos osallistuja tarvitsee äänityksen aikana apua, voi ohjaaja helposti auttaa häntä. Ohjaajan ääni poistetaan äänityksestä jälkeen päin.

TEHTÄVÄ 5 c) Tekstin toistaminen

Jos tarinankertojalla on kirjallinen käsikirjoitus, mutta ei ole kykenevä lukemaan sitä, voi äänityksen tehdä toisto-idealla. Ohjaaja lukee lauseen, jonka osallistuja

toistaa ja niin edelleen koko teksti alusta loppuun. Ohjaajan ääni leikataan myöhemmin editointivaiheessa. Yritä jättää pieni hengähdystauko ohjaajan ja tarinankertojan äänten välille. Tällöin lukijoiden vuorottelun näkee selvästi ääniraidalla ja ohjaajan äänen poistaminen on helpompaa.

TEHTÄVÄ 5 d) Ohjaaja tai joku muu lukee käsikirjoituksen

Vaikka haluammekin tarinankertojan tekevän mahdollisimman paljon itse, voi joskus olla tarpeen, että ohjaaja tai joku muu henkilö toimii osallistujan äänenä. Tarinankertoja on kuitenkin aina läsnä äänityksessä, vaikka tekstin lukisi joku muu. Arvokasta äänimateriaalia ovat myös tarinankertojan omat äännähdykset tai yksittäiset sanat, jotka tulevat mukaan äänitykseen. Tarinankertojan läsnäolo äänitystilanteessa varmistaa myös korkeimman mahdollisen osallistamisen tason sekä tarinan henkilökohtaisuuden.

TARINATEHTÄVÄ 6: Kuvitus

Kehittää luovuutta, digitaitoja ja yhteistyötaitoja

Tarinan kuvituksen pitäisi luonnollisestikin sopia tarinan sisältöön. Kuvan ei kuitenkaan tarvitse aina olla yksi yhteen sen kanssa, mitä tarinankertoja sanoo. Kuvitus voi olla myös erilaisia symboleita tai tunnelmakuvia, jotka lisäävät ikään kuin uuden kerroksen tarinaan. Varaa mahdollisimman paljon luovia materiaaleja saataville tätä tehtävää varten kuten värejä, valkoista ja värillistä paperia ja vanhoja aikakauslehtiä. Varaa tehtävään myös riittävästi aikaa, jotta osallistujilla on halutessaan aikaa käyttää kaikkia tarjolla olevia mahdollisuuksia. Varmista, että osallistujilla on mukanaan omia valokuvia joko paperiversioina tai talletettuna kännykkään tai tietokoneelle. Kannattaa varata työpajaan myös kamera; tosin älypuhelimet ovat erinomaisia uusien kuvien ottamiseen.

TEHTÄVÄ 6 a) Kuvien etsiminen valokuva-albumeista tai netistä

Mikään ei virkistä muistia niin kuin vanhojen valokuvien katseleminen. Sillä on myös innostava vaikutus digitaalisen tarinankerronnan prosessille. Vanhat valokuvat heijastavat eri aikakausia ja tarinankertojan elämänkaarta. Ne kuvaavat tarinaa erityisellä tavalla ja tekevät tarinasta koskettavan henkilökohtaisen. Pyydämme aina osallistujia katselemaan omia vanhoja kuvia ja valitsemaan niistä sellaisia, jotka merkitsevät heille jotain aivan erityistä. Tämä on usein riittävä innoste osallistujille tarinoiden kertomiseen ja antaa lisäksi myös visuaalisen perustan tarinalle jo prosessin alkuvaiheessa. Omat valokuvat eivät myöskään ole tekijänoikeuksien suojaamia ja siksi vapaasti tarinassa käytettäviä. Valokuvien katsominen ja tärkeiden kuvien valitseminen on yksinkertainen tehtävä, jonka osallistuja voi usein tehdä myös itsenäisesti.

TEHTÄVÄ 6 b) Uudet valokuvat tai videot

Toinen verrattain helppo tehtävä ottaa tarinaa varten kokonaan uudet valokuvat ja/tai lyhyitä videonpätkiä. Mahdollisuuksia on lähes rajattomasti. Kuvia voi ottaa tarinankertojasta itsestään tarinan sisältöä kuvailevissa paikoissa tai tilanteissa, voi kuvata tarinaan liittyviä esineitä tai ottaa tunnelmakuvia esimerkiksi ulkona lähiympäristössä. Aina löytyy jotakin kuvattavaa, joka voi symboloida tarinan sisältöä jollakin tasolla. Tarinankertojat voivat myös pyytää toisia osallistujia toimimaan "näyttelijöinä" tai "malleina" kuvia varten. Tämä olisikin todella hyvää harjoitusta yhteistyön tekemiseen. Pidä huoli siitä, että tarinankertojat eivät

käytä liikaa videomateriaalia tarinassa. Suurin osa ilmaisista editointiohjelmista ei pysty käsittelemään kovinkaan isoja tiedostoja. Ohjelma saattaa alkaa kaatuilemaan jatkuvasti ja aiheuttaa paljon ylimääräistä turhautumista.

TEHTÄVÄ 6 c) Piirustukset/maalaukset

Tarinan kuvitus voi koostua myös piirustuksista tai maalauksista. Tämäkin on yksinkertainen ja luovuutta kehittävä tehtävä. Valmiista piirustuksista otetaan kuvat ja ne tallennetaan tietokoneelle. Monet tarinankertoajat haluavat kirjoittaa tai piirtää itse videon lopputekstit ja ne tuovatkin lisää persoonallista visuaalista materiaalia videoon. Tarinankertoajan piirustustaidolla ei ole mitään merkitystä. Piirustukset syntyvät heidän omasta sisimmästään, aivan kuten heidän tarinansakin. Jos tarinankertoajan on vaikea piirtää, hänelle voi etsiä mallikuvan, jota he jäljiteltävät tai ohjaaja voi auttaa piirtämään ääriviivat ja osallistuja värittää kuvan itse.

TEHTÄVÄ 6 d) Kuvakäsikirjoitus

Joillekin osallistujille voi olla hyötyä kuvakäsikirjoituksen tekemisestä. Sen avulla saa yleiskuvan eri kuvien sijoittamisesta tarinan koko aikajanelle; mistä tarina alkaa, mihin loppuu, mihin järjestykseen kuvat laitetaan. Kuvakäsikirjoituksen tyyli on vapaa. Pääasia on, että se auttaa tarinankertoajaa muistamaan tarinan kulun ja suunnittelemaan mihin kohtiin tarinassa kuvat laitetaan. Kuvakäsikirjoitus voi myös paljastaa tarinassa kohtia, joihin tarvitaan lisää kuvia.

TARINATEHTÄVÄ 7: Musiikki ja äänet

Kehittää luovuutta ja taitoja

Taustamusiikki ja muut taustääänet eivät ole pakollisia digitaalisessa tarinassa. Joskus tarina saattaa olla vaikuttavampi pelkän selostuksen kanssa. Taustamusiikki voi vahvistaa tarinaan liittyviä tunteita ja ilmapiiriä, ja sen etsiminen voi olla itsessään luova prosessi. Taustamusiikiksi kannattaa valita musiikkia ilman sanoja, paitsi jos musiikki soi esimerkiksi lopputekstien aikana. Laulu taustamusiikkina luo hyvin sekavan äänimaailman, joka on kuulijalle vaikeaa ymmärtää. Muista myös aina varmistaa, että taustamusiikki ja -äänet editoidaan riittävän hiljaiselle; nimensä mukaisesti selkeästi taustalle. Tarinankertojan ääni on aina tärkein. Tärkeä asia musiikin kohdalla on tietenkin myös tekijänoikeudet. Käyttäkää aina tekijänoikeusvapaata musiikkia, varsinkin jos video aiotaan julkaista esimerkiksi sosiaalisessa mediassa tai muussa julkisessa foorumissa.

TEHTÄVÄ 7 a) Musiikin etsiminen netistä

Netissä on useita paikkoja, joista voit löytää vapaasti käytettävää musiikkia, esimerkiksi creativecommons.org. iMovie-sovelluksessa on oma musiikkikirjasto, jossa on muutamia erilaisia vaihtoehtoja taustamusiikiksi. Netistä ladatun taustamusiikin säveltäjä ja nettisivun nimi pitää aina mainita lopputeksteissä, joten nämä tiedot kannattaa kirjoittaa heti muistiin. Tämä säästää todella paljon aikaa siltä, että joutuisit etsimään tietoja myöhemmin uudestaan. Musiikin etsimiseen netistä voi helposti vierähtää useita tunteja, sillä vaihtoehdot ovat rajattomat. Tämä voi toki jossakin tilanteessa olla myönteinen asia, sillä tehtävä on melko yksinkertainen osallistujalle ja voi vapauttaa ohjaajan aikaa käytettäväksi muiden osallistujien auttamiseen. Kannattaa ottaa kuitenkin huomioon, että osallistuja voi uppoutua joskus turhankin intensiivisesti tämän tehtävä pariin.

TEHTÄVÄ 7 b) Oman musiikin ja äänten luominen

Upea mahdollisuus tarinankertojalle olisi luoda itse oma musiikki, mikäli käytettävissä on riittävästi aikaa ja musiikin tekemiselle sopivat tilat. Tarinankertojat voivat luoda tai säveltää musiikkia myös toisilleen. Tekijänoikeudet eivät ole ongelma ja parhaimmillaan omasta musiikista tulee todella henkilökohtaista ja tarinan sisältöön kytkeytyvää. Mahdollisuudet ovat tässäkin rajattomat. Äänten luominen voi olla yksinkertaisen hymistelyn äänittämistä, askelia tai vaikkapa pienten käsikellojen soittamista. Oma musiikki voi olla luonnollisesti myös instrumenteilla soitettua osallistujan omien kykyjen ja kiinnostuksen mukaan; yksinkertaista kitaran soittoa tai muutamia ääniä pianolla.

TEHTÄVÄ 7 c) Ohjaaja ehdottaa taustamusiikkia

Jos osallistujalle on vaikea etsiä tai luoda musiikkia, ohjaaja voi etsiä muutaman vaihtoehdon, joista osallistuja voi valita mieluisimman. Tämä voi olla hyvä vaihtoehto myös silloin, kun aikaa on rajallisesti.

TEHTÄVÄ 7 d) Äänisafari. Hyvä ulkona.

Lähde kävelyllä tarinankertojasi kanssa puhelimen tai muun äänityslaitteen kanssa. Pyydä tarinankertojaa kuuntelemaan erilaisia ääniä, jotka voisivat sopia tarinaan. Voitte etsiä ääniä joko työpajan ympäristöstä tai mennä mahdollisuuksien mukaan sellaiseen paikkaan, joka vastaa parhaiten tarinan miljöötä tai aihetta. Esimerkiksi, jos tarina kertoo kahvilasta, voitte mennä lähimpään kahvilaan ja äänittää vaikkapa asiakkaiden puheensorinaa ja kahvikoneen käyttämisestä kuuluvia ääniä.

TARINATEHTÄVÄ 8: Tarinan editointi

Kehittää digitaitoja sekä kykyä koostaa tarinaa tapahtumajärjestyksessä

Editointi on vaihe, jossa osallistuja liittää editointiohjelmassa kaikki tarinan osat yhtenäiseksi tarinaksi : äänitteen, kuvat sekä mahdolliset äänitehosteet ja taustamusiikin. Anna tarinankertojasi editoida tarinaa mahdollisimman paljon itse. Iso osa editointia on laittaa kuvia sellaiseen järjestykseen, että ne sopivat yhteen selostuksen kanssa. Tämä on aika helppo editointitehtävä. Monet pystyvät itse myös säätämään kuvien kestoja, kirjoittamaan tekstiä sekä lisäämään siirtymiä kuvien välille. Jotkut osallistujista saattavat tarvita ohjaajan apua hiiren käyttämisessä. Monet osallistujista pystyvät käyttämään helpommin tablettia, jossa voi koskea sormilla suoraan näyttöä. Vaikka ohjaaja tekisi koko editoimistyön, on olennaisen tärkeää, että tarinankertoja istuu hänen vieressään. Tarinankertoja täytyy osallistaa aktiivisesti editoimiseen, koska hänen päätöksensä mukaan tarina editoidaan.

Osallistujille on hyötyä, mikäli heillä on mahdollisuus harjoitella tietokoneen käyttöä ennen työpajaa. Digitaalisten parantaminen sekä editointitehtävään satsaaminen näyttävät tukevan korkeinta mahdollista minäpystyvyyden ja toiminnanohjauksen tasoa. Ohjaajalle voi olla todella houkuttelevaa tarttua itse hiireen, mutta pyri pitämään kätesi kurissa ja sen sijaan selitä ja neuvo osoittamalla omalla sormella näytölle.

Käytämme aina helppoja ja ilmaisia editointiohjelmiä. Digiteknologia muuttuu nopeasti emmekä siksi suosittelen tässä käsikirjassa erityisesti mitään tiettyjä ohjelmia. On olemassa paljon erilaisia vaihtoehtoja yksinkertaisista hyvin ammattimaisiin editointiohjelmiin. Muista, että digitaalisen tarinankerronnan tavoite ei ole ammattimainen video. Huolimatta siitä, miten taitavia sinä ja osallistujasi ehkä olette videoiden editoimisessa, yrittäkää löytää mahdollisimman yksinkertainen tapa digitaalisen tarinan tekemiseen. Helppojen ohjelmien valitseminen rajaa myös sitä aikaa, jonka osallistujat käyttävät yksityiskohtien viilaamiseen.

Editointi on digitaalisen tarinan tekemisessä se osa, jota moni ohjaaja pelkää. Erityisesti elleivät he ole itse aikaisemmin työskennelleet kovinkaan paljon tietokoneiden kanssa. On toki hienoa, jos ryhmässä joku tietää teknisistä asioista, mutta pääset pitkälle ihan tavallisilla perustaidoilla. Kokeile kuitenkin ensin itse valitsemaasi editointiohjelmaa, ennen kuin ohjaat muita tarinan tekemisessä. Netistä löytää useimmista ohjelmista opetusvideoita. Tee myös oma testivideo. Näillä valmiuksilla pystyt ohjaamaan digitaalisen tarinan tekemisen useimmilla yksinkertaisilla editointiohjelmilla.

Kohtaat varmasti monia tilanteita, joissa et tiedä mitä pitäisi tehdä. Tulee virheitä ja ongelmia teknisten asioiden kanssa, mutta Google ja kärsivällisyys ovat parhaita ystäviäsi! Netistä löytyy mitä todennäköisimmin vastaus ongelmiisi. Jos tietokone tai ohjelmisto alkaa kaatuilemaan, ensiapuna on käynnistää ne uudelleen, vetää itse henkeä ja katsoa mitä tapahtuu.

Vinkkejä editointiin!

Vinkki 1: Tallenna usein! Jotkut editointiohjelmat tallentavat automaattisesti, jotkut eivät. Varmista aina, että työ tallennetaan usein alkuvaiheesta asti.

Vinkki 2: Pidä kaikki materiaalit videota varten yhdessä kansiossa tietokoneen työpöydällä. Äänitys, kuvat ja piirustukset täytyy säilyttää yhdessä ja samassa kansiossa alusta saakka koko työskentelyn ajan. Älä siirrä tiedostoja muualle sen jälkeen, kun ne on viety editointiohjelmaan. Monet ohjelmat eivät löydä tiedostoja enää, eikä tekemäsi video enää toimikaan.

Vinkki 3: Vaimenna taustamusiikki. Valitettavasti taustamusiikki on usein aivan liian kovalla tarinankerrontaan verrattuna. Tämä voi pilata koko videon, koska et kuule tarinankertojan ääntä. Muista siis, että taustamusiikki on todellakin vain taustalla olevaa musiikkia ja vaimenna se selkeästi sinne minne se kuuluukin, taustalle. Editoinnin loppuvaiheessa olette luultavasti kuulleet selostuksen jo monta kertaa ja olette itse ehkä turtuneet sille. Kannattaa pyytää joku toinen kuuntelemaan tarinaa ja pyytämään mielipidettä äänitasojen selkeydestä.

Viimeistely ja tallennus

Huolimatta siitä, missä vaiheessa osallistujat editoinnissa ovat, täytyy työskentely jossakin vaiheessa päättyä. Osa saattaa jo työstää pieniä yksityiskohtia kuten siirtymiä ja häivyttämisiä, osalle voi olla tärkeintä vain saada viimeiset kuvat oikeaan järjestykseen. Ohjaajan tehtävä on varmistaa, että osallistujille jää tarpeeksi aikaa tehdä lopputekstit. Ne voidaan tehdä editointiohjelmalla tai osallistuja voi kirjoittaa tai piirtää ne itse. Ohjaaja voi auttaa kirjoittamalla lopputeksteistä mallin, josta osallistuja tekee omakätisen kopion.

Nyt olette valmiita tallettamaan tarina videotiedostoksi. Se voi kestää yllättävän kauan, joten älä jätä sitä viime tippaan vain hetkeä ennen tarinoiden esittämistä. Voit tallentaa kaikkien osallistujien videotiedostot omalle tietokoneellesi tai pilvipalveluun; paikkaan, josta voit helposti näyttää kaikki tarinat työpajan päätöstilaisuudessa.

TARINATEHTÄVÄ 9: Tarinoiden katsominen ja juhlistaminen

Kehittää sosiaalisia taitoja, jakamistaitoja, kuuntelutaitoja sekä palautteen antamisen ja saamisen taitoja

Kova työ on nyt tehty ja on aika juhlia! Osallistujilta on tärkeää kysyä haluavatko he näyttää oman tarinansa kaikille muille. Yleensä tarinoiden yhteisnäytös on vain työpajaan osallistuneelle ryhmälle, mutta toki siihen on mahdollista kutsua mukaan myös perheenjäseniä, ystäviä, ohjaajia ja hoitajia. Tässä tapauksessa täytyy aina varmistaa, että kaikki osallistujat ovat tietoisia muista vieraista ja haluavat edelleen näyttää oman tarinansa. Useimmat tarinankertojat ovat ylpeitä omasta tarinastaan, mutta on hyväksyttävä se, että kaikki eivät välttämättä halua jakaa sitä muiden kanssa. Älä näytä sellaisen osallistujan tarinaa, joka ei ole itse paikalla. Tarina on aina jonkun henkilökohtainen tarina ja hänen tulisi olla itse paikalla, kun se näytetään ensimmäistä kertaa. Tässäkin on kyse osallistujan itsemääräämisoikeudesta ja osallistamisesta.

Tarinoiden katsomisesta tulisi tehdä erityinen tilaisuus. Pyri luomaan elokuvateatterimainen tunnelma; osta pientä herkuteltavaa, laita tuolit riviin, pimennä huonetta, jotta videot näkyy paremmin ja varmista, että projektori ja kaiuttimet toimivat kunnolla.

Digitaalisten tarinoiden katsomista varten järjestetty tilaisuus ei ole vain pitkä jono videoita. Anna tarinankertojille mahdollisuus sanoa jotain omasta tarinasta tai sen tekemisestä ennen kuin se katsotaan yhdessä. Jokaisen tarinan jälkeen pitäisi varata aikaa palautteen antamiselle. Palaute on syytä pitää vain positiivisena ja sitä pyydetään muulta ryhmältä vain, jos osallistuja itse haluaa sitä. Pitäkää tarinoiden katsomisessa riittävän usein taukoja, jotta kenenkään ei tarvitsisi lähteä vaikkapa vessaan kesken videon. Tauot antavat myös osallistujilla aikaa sulatella kaikkea näkemäänsä. Tarinoita katsottaessa voi pyytää osallistujia noudattamaan tarinapiirin sääntöjä. Ohjaajan on hyvä huomioida, että tarinankertojat ovat herkässä tunnetilassa, kun heidän tarinansa katsotaan yhdessä ensimmäistä kertaa isolta valkokankaalta.

Tarinankertoja päättää mitä tarinalle tapahtuu tämän jälkeen. Jos ohjaaja haluaa jakaa tarinankertojan videon julkisesti, siihen täytyy olla kirjallinen lupa. Käsikirjan liitteenä on malli tällaisesta luvasta. Joissakin tapauksissa on tarpeen pyytää myös huoltajan suostumus. Huoltajat saattavat haluta ennen luvan antamista nähdä tarinan ensin itse. Tarinankertojalla on aina oikeus pyytää poistamaan video julkisista paikoista (sosiaalinen media, Internet) tai kieltää tarinan käyttämistä missään muussakaan tilaisuudessa. Muista aina, että tarina on tarinankertojan ja sen saa jakaa vain hänen suostumuksellaan.

Palaute

Kokemustemme mukaan hymiö-kortit toimivat hyvin palautteen antamisessa. Voit etsiä netistä haluamasi hymiöt, tulostaa ne riittävän suurina ja laminoida ne. Valitse vain korrekteja hymiöitä kuten hymyileviä, surullisia, yllättyneitä, sydämiä ja peukkuja. Hymiökortit jaetaan tilaisuuden alussa kaikille ja selitetään mitä jokainen niistä tarkoittaa. Tarinan katsomisen jälkeen jokainen näyttää sitä hymiötä, joka kuvastaa parhaiten omaa mielipidettä juuri katsotusta tarinasta. Mikäli joku haluaa antaa sanallista palautetta, varmista, että hän pysyy juuri katsotussa tarinassa, eikä harhaudu esimerkiksi omaan tarinaansa. On tärkeää antaa yhtä paljon aikaa ja tilaa kaikille osallistujille ja heidän tarinoilleen, olivatpa he sitten puheliaita tai hiljaisia tyyppisiä.

TARINATEHTÄVÄ 10: Arviointi osallistujien kanssa

Kehittää itsearviointia ja tunnetyöskentelyä

On tärkeää arvioida osallistujan kanssa eri vaiheet koko työskentelyprosessin ajan, varsinkin, jos haluat käyttää menetelmää uudelleen muiden oppijoiden kanssa. Pohdinta ja arviointi antavat sinulle myös mahdollisuuden varmistaa, että osallistujalla on kaikki hyvin. Jotkut prosessin vaiheet voivat olla osallistujalle melko tunnepitoisia, stressaavia tai väsyttäviä, ja ohjaajan tehtävä on antaa osallistujan tarvitsemää emotionaalista tukea. Jatkuva arviointi on myös erittäin hyvä tapa tietää, tarvitseeko osallistuja enemmän taukoja vai pystyykö hän joskus työskentelemään pidempään kuin luulitkaan.

Käytä arviointikeskustelussa ohjaavia apukysymyksiä. Kysy myös, olivatko jotkut asiat tai tehtävät epämiellyttäviä tai vaikeita. Jokin harjoitus on ehkä nostanut mieleen vähemmän miellyttäviä muistoja tai ajatuksia. Saattaa olla hyvä, että tarinankertoja pohtii myös näitä.

Haasteena arviointikeskusteluissa on se, että kohderyhmän osallistujat ovat usein erittäin innokkaita miellyttämään ohjaajaa ja saattavat kertoa sinulle sen mitä olettavat sinun haluavan kuulla. Tässä tapauksessa voi olla hyödyllistä esittää ”päinvastaisia” kysymyksiä; jos osallistuja näyttää onnelliselta, voit kysyä, onko hän surullinen tai vihainen.

Hymiökortteja on mahdollista käyttää myös arviointikeskusteluissa. Osallistujalle voi olla helpompaa ilmaista tunteitaan niiden kautta. Tällöin sinulla pitäisi luonnollisestikin olla myös kortteja, jotka ilmaisevat myös negatiivisia tunteita kuten viha ja suru.

Erittäin hyödyllinen työkalu ohjaajalle on aiemmin esitelty prosessitaulu, joka noudattelee tarinatehtäviä. Voit piirtää prosessitaulun isolle fläppitaulun paperille tai valkotaululle. Prosessitaulun pitäisi olla kaikkien nähtävissä. Se auttaa sinua ohjaajana seuraamaan missä vaiheessa prosessia osallistujat ovat. Lisäksi se auttaa osallistujaa itseään seuraamaan missä vaiheessa hän on menossa, montako vaihetta on jo tehty ja montako vielä on jäljellä. Prosessin visuaalinen konkretisoiminen auttaa motivoimaan jatkamaan työskentelyä. On hyvä antaa osallistujan kirjoittaa itse oma nimensä prosessitauluun. Jokaisen valmiiksi tuleen työvaiheen jälkeen hän voi ruksata sen tauluun tehdyksi. Rastin sijaan voi vaihtoehtoisesti piirtää jonkin pienen kuvan.

TEHTÄVÄ 10 a) Arviointi jokaisen harjoituksen jälkeen

Voi olla hyvä tehdä arviointi heti jokaisen harjoituksen/tarinatehtävän jälkeen, sillä osallistujan voi olla vaikeaa muistaa yksittäisiä tehtäviä työpajan lopussa. Voit varata hieman lisääaikaa jokaisen harjoituksen jälkeen ja kysyä osallistujalta muutaman arviointikysymyksen.

TEHTÄVÄ 10 b) Arviointi kuvan avulla

Voit ottaa kuvia harjoitusten/tarinatehtävien aikana ja käyttää niitä tukena arvioinnissa.

TEHTÄVÄ 10 c) Reflektointi

Työpajan aikana voi olla aika ajoin hyvä tarkistaa osallistujien mielialat; miten he voivat, ovatko he uupuneita, hermostuneita, hyväntuulisia jne. Voit käyttää tässäkin apuna hymiöitä tai voit piirtää esimerkiksi visuaalisen lämpömittarin vaikkapa asteikoilla iloisesta surulliseen. Osallistajat voivat kertoa mittarin avulla, missä kohtaa asteikkoa he ovat ja miksi he tuntevat olevansa siinä.

Voi myös olla hyvä idea jumpata muistia aloittamalla jokainen päivä muistelemalla edellisen päivän tapahtumia. Tässä voi käyttää apuna kuvia, selkokielistä ohjekirjaa ja prosessikaaviota.

7 TÄRKEITÄ OSATEKIJÖITÄ TARINATYÖSKENTELYSÄ

Kuunteleminen

Osallistujille voi olla vaikeaa keskittyä ja kuunnella toisia tarinankertoja. Olemme havainneet, että on hyödyllistä ja tärkeää opetella kuuntelemaan, kommunikoidaan ja kunnioittamaan muiden rajoja. Visuaaliset apuvälineet voivat auttaa näissäkin harjoitteissa. Tarinankertoja voi esimerkiksi tarinapiirissä näyttää samalla kuvaa, joka on tärkeä tarinan kannalta.

Palaute

Muistaminen voi olla vaikeaa joillekin tarinankertojille. He saattavat muistaa hyvin oman tarinansa sekä ne tarinat, joista he pitävät. Ohjaaja voi auttaa muistamisessa käyttämällä ohjaavia kysymyksiä ja näyttämällä samaa kuvaa, jota tarinankertoja näytti tarinaa kertoessaan. Palaute tulisi useimmissa tapauksissa pitää pelkästään myönteisenä, elleivät tarinankertojat ymmärrä, kuinka annetaan rakentavaa palautetta. Palautetta voi antaa myös hymiöiden avulla. Hymiöiden tulisi olla riittävän yksiselitteisiä. Vaihtoehdot kannattaa rajata vain muutamaan, esimerkiksi sydän, hymy, nauru, peukalo ja surulliset kasvot. Löydät hymiöitä helposti netistä.

Muistelutyö

Muistin tasot vaihtelevat paljon. Usein kohderyhmällä on hyvin toimiva pitkäkestoinen muisti, kun taas lyhytkestoinen muisti saattaa toimia huonommin. Visuaalinen tuki muistin avuksi on hyvä, ja kuvien käyttö on suositeltavaa tarinatyöskentelyn aikaan. Muistelkaa mahdollisuuksien mukaan myös tarinankertojan perheenjäsenten kanssa. Pidä kuitenkin huoli siitä, että he eivät ota tarinan kertomista haltuunsa. Merkityksellisten tapahtumien muisteleminen on tärkeää useimmille ihmisille. Usein osallistuja löytää tarinaan innostavan aiheen näistä muistoista. Vanhat kuva-albumit ovat täynnä muistoja. Voit kysellä tarinankertojalta kuvista lisää kuullaksesi enemmän yksityiskohtia ja hahmottaaksesi tapahtumiin liittyviä tunteita. Toinen hyvä tapa muistella on pyytää tarinankertojaa piirtämään kuva jostakin hänelle tärkeästä asiasta tai pyytää häntä tuomaan itselleen tärkeä esine ja kertomaan siitä. Näihin liittyvät harjoitukset on kuvailtu tarkemmin tarinatehtävissä.

Itsereflektio/tunnetyöskentely

Itsereflektio ja tunnetyöskentely on yleisesti kohderyhmällemme vaikeaa, mutta tähän voidaan kiinnittää erityisesti huomiota digitaalisen tarinankerronnan prosessissa. Ohjaajan pitää auttaa tarinankertojaa löytämään sellainen tarina, joka on hänelle merkityksellinen ja tärkeä. Tarinankertojalle on voimaannuttavaa työskennellä oman ilmaisun ja kommunikaation kanssa sekä harjoitella ilmaisemaan toiveitaan ja tunteitaan. Jos harjoituksissa nousee esiin surullisia tai negatiivisia tunteita, täytyy ohjaajan auttaa tarinankertojaa tuntemaan olonsa jälleen hyväksi. Varo, ettet avaa haavoja, joita et pysty sulkemaan.

Luovuus

Luova työ on kohderyhmällemme tärkeä keino ilmaista itseään ja tuoda esiin yksilöllisyyttään. Rohkaise heitä mahdollisuuksien mukaan piirtämään ja taiteilemaan, ottamaan kuvia ja luomaan omaa musiikkia. Työpajan aikana on myös tärkeää ohjata välillä leikkejä tauottamaan intensiivistä työskentelyä. Hauskat leikit lisäävät luovuutta ja myönteistä ilmapiiriä.

Kommunikaatiotaidot

Kommunikaatiotaidot saattavat ryhmässä vaihdella pienistä kasvojen liikkeistä selkeisiin puhetaitoihin. Yritä löytää uusia keinoja kommunikointiin sekä kasvattaa jo olemassa olevia taitoja. Voit käyttää enemmän kuvia niiden tarinankertojien kanssa, joilla ei ole puhuttua kieltä. Voit pyytää heitä myös piirtämään tai voit kuvata heidän viittomistaan ja/tai äänittää heidän ääntään ja äännähdyksiä, joita he saattavat tehdä. Yksilöllisyys välittyy monilla eri tavoilla, ei pelkästään puhumalla. Kun tunnet osallistujasi riittävän hyvin etukäteen, tiedät myös miten he reagoivat ollessaan iloisia tai innoissaan. Tällöin voit suunnitella jo etukäteen, miten voisit tarinaa varten tallentaa nuo hetket äänityksenä tai videoklippinä. Jos tarinankertojasi ei pysty itse piirtämään, voit pyytää häntä etsimään lehdistä valmiita kuvia, jotka kuvaavat heidän tunteitaan, unelmiaan ja toiveitaan. Voit myös kuvata koko tarinatyön prosessin, sen miten teitte osallistujan tarinan. Näiden kuvien avulla voit saada osallistujan tarinasta henkilökohtaisemman silloin, kun puhuttua kieltä ei ole.

Digitaidot

Tarinankertojan taidoista riippuu, kuinka paljon hän pystyy tekemään editoinnista itse. Editointi on aikaa vievä prosessi, joten ohjaajat valitsivat usein helpomman tien ja tekevät työn tarinankertojan puolesta. Ohjaajan pitää aina muistaa, että tarinankertoja omistaa tarinan kaikki vaiheet. Aktiivinen osallistuminen

editointityöhön ei vain takaa heidän minäpystyvyyttään, vaan lisää myös taitoja, voimaannuttaa, vahvistaa heidän itseluottamustaan ja kannustaa heidän päätöksentekoaan. Monet osallistujat pystyvät tuomaan valokuvat aikajanelle ja laittamaan ne oikeaan järjestykseen. Jotkut osaavat muuttaa kuvien pituutta ja kokoa, tehdä siirtymiä ja muita efektejä sekä kirjoittaa otsikon ja lopputekstit. Haasta osallistujaasi ja yritä pitää näppisi erossa niin paljon kuin mahdollista (paitsi silloin, kun osoitat jotain näytöllä). Jos mikään muu ei ole mahdollista, ota tarinankertoja aktiivisesti mukaan siten, että he istuvat koko ajan vierelläsi, kun sinä editoit. Kysy säännöllisesti, onko editointi kuten hän sen haluaa olevan. Käytä kuulokkeissa adapteria kaksille kuulokkeille, jotta tarinankertojakin kuulee kerronnan. Anna tarinankertojan osoittaa kykijensä mukaan, mihin kohtaan hän haluaa kuvat jne. Kannattaa järjestää mahdollisuuksien mukaan digitaalisten opetusta tarinankertojille jo ennen työpajaa.

Ajanhallinta

Tietyn aikarajan antaminen tarinankertojalle voi olla tarpeen silloin, kun jokainen kertoo vuorollaan omasta tarinasta tai kun viimeistelette jotakin osiota. Kaikki eivät kuitenkaan ymmärrä, paljonko esimerkiksi 10 minuuttia on, joten ajanhallintaan on kiinnitettävä erityistä huomiota. On tärkeää valmistella osallistujia ajankäytössä ja sopia selkeät pelisäännöt. On hyvä käyttää visuaalisia tai ääneen perustuvia apuvälineitä. Ajankäytön apuväline voi olla esimerkiksi pieni kilisevä kello tai kuvallinen kello tai taulu, josta voit vähentää minuutteja ajankulumisen mukaan. Osa tarinankertojista kestää hyvin pientä aikapainetta. Joustavuus ohjaajien puolelta on tärkeää. Ohjaajien on myös tärkeää tietää, kuinka kauan tarinankertoajat voivat työskennellä yhtäjaksoisesti sekä pystyä ennakoimaan, milloin he tarvitsevat taukoa ennen kuin väsyvät liikaa.

8 EETTISET KYSYMYKSET JA TEKIJÄNOIKEUS

Etiikka

Digitaalisen tarinankerronnan kaltaisessa menetelmässä, jossa pyydämme ihmisiä jakamaan henkilökohtaisia ja joskus luottamuksellisiakin tarinoita, on oleellisen tärkeää olla tietoinen mahdollisista seurauksista tarinankertojalle ja heidän lähiympäristölleen. Työskenneltäessä haavoittuvassa asemassa olevan kohderyhmän kanssa, on oltava tietoinen eettisistä asioista laajemmassa näkökulmassa.

Tarinankertojan hyvinvointi

Tarinankertojan hyvinvointi työpajan aikana on ohjaajan vastuulla. Osallistujan hyvinvointi on ohjaajan vastuulla myös ennen työpajaa. Tämä tarkoittaa sitä, että ohjaajan pitää antaa osallistujalle asianmukaista tietoa työpajasta ja varmistaa, että osallistuja tulee mielellään työpajaan. Osallistujan hyvinvointia on joskus syytä seurata myös työpajan jälkeen. Ajattele sekä fyysistä, emotionaalista että sosiaalista hyvinvointia. Ohjaajilla on oltava asiantuntemusta työskentelystä kehitysvammaisten ihmisten kanssa, ja heidän on oltava tarkkaavaisia erityisesti jokaisen yksilön erityistarpeiden suhteen. Varmista, että sinulla on työpajan ohjaamiseen tarvittavat taidot, kuten positiivisen ryhmädynamiikan ohjaaminen, yksilön tukeminen tarinatyöskentelyn eri vaiheissa, digitaalisten taitojen opettaminen ja emotionaalisesti vaikeiden aiheiden käsitteleminen.

Tarinankerrontaprosessi voi avata monia erilaisia tunteita ja muistoja, ja sinun on ohjaajana tärkeää tietää omat rajasi. Jos et ole ammatillasi terapeutti, älä edes yritä olla sellainen. Sinun vastuullasi on arvioida milloin tarvitset ammattitaitoista apua.

Ohjaajan hyvinvointi

Toisinaan tarinankerronnan ohjaaminen voi olla uuvuttavaa, joten myös ohjaajan hyvinvointi on syytä varmistaa. Ensinnäkin, älä ohjaa työpajaa yksin. Ohjaajalle on arvokasta apua yhdestä tai useammasta kollegasta. Toinen ohjaaja on tukena niissä tilanteissa, joissa olet itse epävarma. Jonkin tarinan aihe voi olla sinulle vaikea ohjata, jos olet esimerkiksi kokenut itsekin jotain vastaavaa. On suositeltavaa varata aikaa joka päivä työpajan jälkeen ohjaajien palaverille, jossa käydään läpi päivän tapahtumat. Toinen ohjaaja voi myös auttaa sinua saamaan myös vastahakoiset osallistujat lämpenemään tehtäville ja harjoituksille. Toinen ohjaaja saattaa onnistua houkuttelemaan esiin erilaisia puolia osallistujista.

Suostumus

Ohjaajan täytyy varmistaa, että tarinankertojat ja/tai heidän huoltajansa pystyvät tekemään päätöksiä työpajaan osallistumisesta ja siellä tehdyn tarinan käyttämisestä heille annettuun asianmukaiseen tietoon perustuen. Kerro tarkasti etukäteen, mitä työpajassa tapahtuu. Käytä tarvittaessa apuna selkokielisestä käsikirjaa. Anna tarinankertojille ja/tai huoltajille allekirjoitettavaksi suostumuslomake työpajaan osallistumisesta. Kun tarina on valmis, tarinankertojalle ja/tai hänen viralliselle huoltajalleen annetaan allekirjoitettavaksi lisäksi julkaisusopimus (katso liitteet), jossa osallistuja päättää tarinan julkaisemisesta. Muista edelleen, että tarina kuuluu aina tarinankertojalle. Et voi näyttää tai julkaista tarinaa ilman heidän suostumustaan, ja heillä on aina oikeus kieltää sen esittäminen ja pyytää poistattamaan se Internetistä. Tarinoita ei saa koskaan myydä. Jos työpaja on rahoitettu oman organisaation ulkopuolisilla varoilla, varmista, että kaikki osapuolet ovat tietoisia tarinoiden omistusoikeudesta.

Lue lisää digitaalisen tarinankerronnan eettisistä kysymyksistä StoryCenterin kotisivuilta.

Tekijänoikeus

Tekijänoikeuksia säätelee laki, joka takaa henkilölle omistuksen omiin tuotoksiin. Tekijänoikeuden piiriin kuuluva tuotos voi olla maalaus, valokuva, runo tai sävellys. Teoksen luonut henkilö omistaa sen tekijänoikeuslain vakuuttamana. Tekijänoikeuslain mukaisella omistuksella teoksen omistajalla on siihen yksinoikeus. Lakiin sisältyy oikeus:

- teoksen kopiointiin
- kopioiden jakamiseen
- teoksen esittämiseen
- teoksen julkiseen näytteille asettamiseen

Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että kukaan ei voi käyttää tekijänoikeudella suojattuja kuvia, videoita tai musiikkia ilman lupaa. Osallistujasi eivät siis saa koskaan käyttää videossaan tekijänoikeussuojattua materiaalia ilman luvan kysymistä teoksen omistajalta. Yksinkertaisemmin sanottuna, osallistujien pitää käyttää vain sellaista materiaalia, jonka ovat luoneet itse tai perheen omistuksessa olevaa materiaalia tai sellaista materiaalia, joka on varmuudella vapaata käytettäväksi.

Älkää koskaan käyttäkö materiaalia, jonka tekijänoikeuksista olette epävarmoja. Jotkut osallistujat saattavat perustella materiaalin käyttöä sillä, että he eivät kuitenkaan halua näyttää videota muille. Ohjaajan on hyvä olla tietoinen siitä, että

moni muuttaa mielensä siinä vaiheessa, kun tarina on valmis ja he tahtovatkin siinä vaiheessa näyttää oman tarinansa koko ryhmälle. On siis parempi, että tarinassa käytetään alusta asti vain tekijänoikeusvapaata materiaalia. Myös tekijänoikeusvapaan materiaalin tekijä pitää mainita lopputeksteissä.

Ohjaajan vastuulla on ohjeistaa osallistujia tekijänoikeuksiin liittyvistä asioista ja huolehtia siitä, että niitä kunnioitetaan. Joku tarinankertoja saattaa kaikesta huolimatta haluta itsepintaisesti käyttää tiettyä laulua tai kuvaa omassa tarinassaan. Tarina on hänen tarinansa ja valinta heidän valintansa, ohjaajana et voi tehdä paljon muuta kuin kertoa, etteivät he siinä tapauksessa voi jakaa videota esimerkiksi sosiaalisessa mediassa tai Internetissä.

9 METODIIKKA JA VINKKEJÄ LISÄLUKEMISEEN

Tämän oppaan sisältö perustuu digitaalisen tarinankerronnan alkuperäiseen, niin kutsuttuun Berkeleyyn malliin, sekä lisäksi projektityössä kerättyyn kokemukseen. DigiStorID-projektissa useat organisaatiot kuudesta Euroopan maasta työskenteli yhdessä ja sovelsi digitaalisen tarinankerronnan alkuperäisen mallin kehitysvammaisten ihmisten tarpeisiin. Tarkempi kuvaus projektityöstä on luettavissa projektin kotisivulla.

Kaikki DigiStorID-projektissa tehdyt digitaaliset tarinat on julkaistu projektin Vimeo-kanavalla.

Muita vinkkejä lisälukemiseen

1. Saadaksesi syvemmän näkemyksen digitaalisesta tarinankerronnasta ja metodin kehittymisestä, suosittelemme lukemaan Joe Lambertin kirjan "Capturing lives, creating community".
2. Katso esittelyvideo digitaalisesta tarinankerronnasta: Amy Hill/StoryCenter
3. Turun ammattikorkeakoulun julkaisu "Kerro ja ohjaa digitaalisia tarinoita" on todella monipuolinen käsikirja yleisesti digitaalisesta tarinankerronnasta sekä digitaalisen tarinan tekemisestä ja ohjaamisesta. Suosittelemme!
4. Jos olet kiinnostunut tietämään kuinka digitaalista tarinankerrontaa on käytetty muiden haavoittuvassa asemassa olevien ryhmien kanssa, suosittelemme tutustumaan näihin kiinnostaviin (englanninkielisiin) Internet-sivuihin:
 - Storycenter.org
 - Patientvoices.org.uk
 - arts.brighton.ac.uk/projects/silver-stories
 - Revisioncentre.ca

LÄHTEET

- DigiStorID-projektissa tuotettu tieto
- Lambert, Joe: Digital Storytelling – Capturing lives, creating community
- storycenter.org
- DigitalStorylab-koulutusmateriaali

LISÄTIETOA PROJEKTISTA

DigiStorID - Digital Storytelling for up-skilling and empowerment of learners with intellectual disabilities

Partneriorganisaatiot

Upstream Stories - Tanska

Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU) - Suomi

Reykjavík Akadémían - Islanti

A.N.F.F.A.S. Onlus di Pordenone – Italia

Vsl Tarptautinis darbo kontaktų tinklas - Lietuva

Center za izobraževanje in kulturo (CIK) Trebnje - Slovenia

Liitännäiskumppanit

Ás Styrktarfélag – Islanti

European Association for the Education of Adults (EAEA)

Varstveno delovni center (VDC) Novo mesto, Enota Trebnje - Slovenia

Ohjelma: Erasmus+, KA2 Strateginen kumppanuushanke

Projektin numero: 2018-1-SI01-KA204-046998

Ohjaajan käsikirjan työstämisestä vastaava organisaatio: Keski-Pohjanmaan koulutusyhtymä (KPEDU). Kaikki partnerit ovat osallistuneet käsikirjan työstämiseen.

Projektin kotisivu: <https://digistorid.eu/>

Tämä käsikirja on koostettu DigiStorID-projektissa.



Yhteisrahoitettu
Euroopan unionin
Erasmus+ -ohjelmasta

Euroopan komission tuki tämän julkaisun tuottamiseen ei tarkoita sitä, että sisältö, joka kuvastaa pelkästään tekijöiden näkemyksiä, saa kannatusta, eikä komissiota voida saattaa vastuuseen niiden sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.