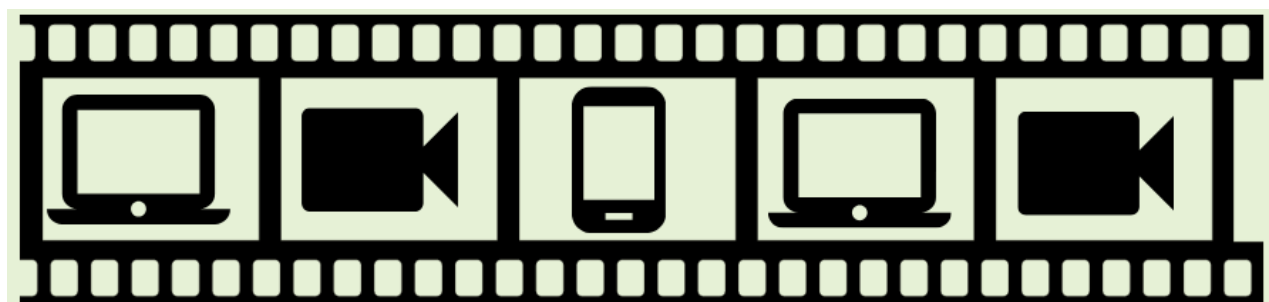


DIGITAALISEN TARINANKERRONNAN OHJELMA  
JA METODOLOGIA SOVELLETTUNA  
KEHITYSVAMMAISTEN IHMISTEN TARPEISIIN



## Sisältö

1. YLEINEN OSIO .....	3
1.1 Ohjelman nimi .....	3
1.2 Perusta.....	3
1.3 Kohderyhmä .....	4
1.4 Ohjelman tavoitteet .....	4
1.5 Ohjelman kesto .....	5
1.6 Ehdot ohjelmaan osallistumiselle, edistymiselle ja loppuun saattamiselle .....	5
2. ERITYISOSIO .....	6
2.1 Opetuksen järjestäminen ja ohjelman toteuttaminen.....	6
2.2 Tarinatehtävät .....	6
2.3 Tiedot ja taidot .....	18
2.4 Sisältö .....	19
2.5 Menetelmät.....	19
2.6 Tarvikkeet ja välineet .....	19
2.7 Arviointi .....	20
2.8 Osallistumistodistus .....	20
Lähteet.....	21
Lisätietoa projektista .....	22

# 1. YLEINEN OSIO

## 1.1 Ohjelman nimi

Digitaalisen tarinankerronnan ohjelma ja metodologia sovellettuna kehitysvammaisten ihmisten erityistarpeisiin.

## 1.2 Perusta

Euroopan Unionin neuvosto hyväksyi suositukset elinikäisen oppimisen avaintaidoista toukokuussa 2018. Suositukset tunnistavat kahdeksan avaintaitoa, jotka ovat oleellisia kansalaisten henkilökohtaiselle kehitykselle, terveelliselle ja kestäväälle elämäntavalle, työllistymiselle, aktiiviselle kansalaisuudelle ja sosiaaliselle inklusiolle. (Key Competences for Lifelong Learning, 2019).

*Kaikkien jäsenmaiden on " tuettava oikeutta korkealaatuiseen ja osallistavaan koulutukseen ja elinikäiseen oppimiseen ja varmistettava, että kaikilla on mahdollisuus kehittää avaintaitoja, hyödyntämällä liitteessä esitettyä "Elinikäisen oppimisen avaintaitoja koskevaa eurooppalaista viitekehystä"...Tuettava ja vahvistettava kaikkien yksilöiden avaintaitojen kehittämistä varhaisesta iästä lähtien koko elämän ajan osana kansallisia elinikäisen oppimisen strategioita... autettava kaikkia oppijoita, myös niitä, jotka ovat muita heikommassa asemassa tai joilla on erityistarpeita, hyödyntämään potentiaalinsa. (Council Recommendation, 2018).*

Eurooppalainen viitekehys asettaa kahdeksan avaintaitoa: lukutaito, monikielitaito, matematiikan taidot sekä luonnontieteiden, teknologian ja insinööritieteiden alan taidot, digitaalitaidot, henkilökohtaiset, sosiaaliset ja oppimistaidot, kansalaistaidot, yrittäjyystaidot sekä kulttuuritietoisuuteen ja kulttuurin ilmaisumuotoihin liittyvät taidot.

Digitaalisen tarinankerronnan prosessissa osallistujat, tässä viitekehyksessä kehitysvammaiset ihmiset, kehittävät ja harjoittelevat erilaisia taitoja: sosiaalisia taitoja, kommunikaatiotaitoja, yhteistyötaitoja, kuuntelemista sekä kirjallisia ja digitaalisia taitoja. Kaikki nämä ovat elämäntaitoja, joita tarvitaan yhteiskunnan toimintaan osallistumisessa sekä sosiaalisen inklusion lisäämisessä. Osallistujat harjoittavat lisäksi myös itsereflektiota, tunnetaitoja sekä muistelutyötä. Myös metodin kautta tuleva voimaantumisen on äärettömän tärkeää. Itsearvostus, minäkuva ja ylpeys omasta minuudesta kasvavat prosessin myötä.

Aikuisten kehitysvammaisten koulutuksen keskeisinä tavoitteina on mahdollistaa elinikäinen oppiminen, auttaa integroitumaan laajempaan sosiaaliseen ympäristöön, vahvistaa aikuisten oppijoiden minäkuva ja tukea aikuisen ihmisen identiteettiä vammaisuudesta huolimatta.

Elinikäinen oppiminen erilaisine muotoineen on jokaisella ihmisellä jatkuva prosessi. Se on erityisen tärkeä kehitysvammaisille ihmisille, koska opittujen taitojen unohtaminen on nopeampaa verrattuna väestön enemmistöön. Digitaalisen tarinankerronnan ohjelma kehitysvammaisille ihmisille kohdistuu jokapäiväisessä elämässä tarvittaviin taitoihin ja mahdollistaa näiden taitojen siirtämisen myös muille elämän osa-alueille.

Digitaalinen tarinankerronta tarjoaa alustan itsensä ilmaisemiselle syrjäytymisvaarassa oleville ryhmille, kuten kehitysvammaisille ihmisille. Se on voimallinen mediailmaisun muoto, joka mahdollistaa yksilöille heidän yksilöllisen kulttuurinsa ja persoonsa esille tuomisen sekä auttaa laajentamaan heidän omaa luovuuttaan. Luova työskentely on tärkeää oman ilmaisun ja yksilöllisyyden vahvistamisessa. Metodi

inhimillistä yksilöt ja tuo esille yksilöiden moninaisuuden. Tämä näkökulma on myös tärkeä, koska kehitysvammaiset ihmiset nähdään usein yhtenä homogeenisena ryhmänä. Metodi voi myös edistää ja pitää vireillä yhdenvertaisuutta.

DigiStorID-projektin alussa haastateltiin kehitysvamma-alan ammattilaisia. Kaikki haastateltavat tunnustivat ja vahvistivat edellä mainittujen syiden pohjalta, että digitaalisen tarinakerronnan kaltaiselle metodille on tarvetta. Alan ammattilaisten lisäksi myös perheenjäsenillä, ystävillä, koulukavereilla, opettajilla ja ohjaajilla on tarve tutustua paremmin kehitysvammaiseen ihmiseen uniikkina yksilönä. Metodi avaa mahdollisuuden levittää tietoa kehitysvammaisuudesta myös erilaisille yhteisöille, päätöksentekijöille sekä laajalle yleisölle.

### **1.3 Kohderyhmä**

Tämän digitaalisen tarinakerronnan ohjelman kohderyhmä on kehitysvammaiset ihmiset, joiden avaintaitojen parantaminen auttaa heitä osallistumaan aktiivisemmin omaan yhteisöönsä sekä lisää sosiaalista inklusiota. Tämän ohjelman avulla osallistujat saavat oman tarinan kertomisen ohessa mahdollisuuden parantaa avaintaitojaan.

Kehitysvammaiset aikuiset eivät ole koskaan täysin itsenäisiä. Perheenjäsenet, henkilökohtaiset avustajat ja muut henkilön hyvin tuntevat ihmiset voivat auttaa myös digitaalisen tarinakerronnan prosessissa. Ohjelmassa otetaan huomioon kehitysvammaisten osallistujien erityistarpeet, jotta he voivat osallistua prosessiin itse niin paljon kuin mahdollista. Ohjaaja on opas, joka johdattaa tarinakertojan digitaalisen tarinakerronnan prosessin alusta loppuun saakka.

### **1.4 Ohjelman tavoitteet**

Digitaalisen tarinakerronnan ohjelma mahdollistaa:

- kehittämään tai lisäämään perustaitoja, voimaantumaa ja toimimaan vaivattomammin omassa yhteisössä sekä edistämään sosiaalista inklusiota ja kohentamaan elämänlaatua
- ilmaisemaan itseään, tulemaan kuulluksi ja ymmärretyksi kertomalla omia henkilökohtaisia tarinoita
- tuomaan esille omaa henkilökohtaista kulttuuria ja tarinoita sekä tutkimaan omaa luovuutta digitaalisen mediailmaisun avulla
- luomaan myönteistä minäkuvaa
- kehittämään ja vahvistamaan itsemäärämistaitoja ja toiminnallisuutta
- tukemaan omaa motivaatiota uusien taitojen oppimisessa
- vahvistamaan riippumattomuutta ja itsetuntoa
- kehittämään itsetuntoa ja itsereflektiota osallistumalla aktiivisesti tehtävien suunnitteluun ja palautteen antamiseen
- lisäämään voimaantumista

## **1.5 Ohjelman kesto**

Ohjelman kesto riippuu ryhmässä olevista osallistujista, heidän tarpeistaan ja taidoistaan, sekä järjestävän organisaation muusta toiminnasta. Ohjelma koostuu tarinatehtävistä, joita voi soveltaa sekä osallistujien keskittymiskyvyn ja taitotason että organisaation muun ohjelman mukaisesti. DigiStorID-projektissa saadun kokemuksen pohjalta on suositeltavaa jakaa ohjelma kahden viikon ajalle.

## **1.6 Ehdot ohjelmaan osallistumiselle, edistymiselle ja loppuun saattamiselle**

Osallistuminen on avointa kaikille. Kehitysvammaiset ihmiset voivat osallistua ohjelmaan oman halunsa ja valintansa mukaan. Osallistumiselle tarvitaan edunvalvojan suostumus, mikäli osallistuja on edunvalvonnan alainen.

Edistymiselle ei ole asetettu ehtoja.

Ohjelman loppuun saattamien: aktiivinen osallistuminen ohjaajan avustamana.

## 2. ERITYISOSIO

### 2.1 Opetuksen järjestäminen ja ohjelman toteuttaminen

Digitaalisen tarinankerronnan ohjelman järjestävän organisaation täytyy ottaa huomioon ryhmän ja jokaisen yksilön tarpeet sekä kaikki muut seikat, jotka saattavat vaikuttaa ohjelman toteuttamiseen, kuten osallistujan päivittäiset rutiinit. Ohjelma on jaettu tarinatehtävistä koostuviin lyhyisiin jaksoihin. Tarinatehtävät voidaan soveltaa osallistujien keskittymiskykyyn ja osaamistasoon sopiviksi. Ohjelma on mahdollista toteuttaa osana organisaation tavanomaista toimintaa.

Ohjelman toteuttamisessa käytetään hyödyksi tarinatehtävien yksilöllistä soveltamista. Tarinatehtäviin sisältyy myös osatehtäviä, joissa on erilaisia tapoja kunkin tarinatehtävän tavoitteen saavuttamiseksi. Osatehtävien avulla on pyritty mahdollistamaan ohjelman soveltuvuus osallistujien tarpeiden mukaan. Osatehtävien avulla osallistujat voivat työskennellä niin itsenäisesti kuin mahdollista.

Organisaation on syytä laatia digitaalisen tarinankerronnan ohjelman toteuttamista varten oma suunnitelma.

Digitaalisen tarinankerronnan metodi sisältää:

- Ryhmätoimintaa
- Itsenäistä työskentelyä
- Yksilötyöskentelyä osallistujan tarpeiden ja taitojen mukaan
- Parityöskentelyä

### 2.2 Tarinatehtävät

Alla olevassa kaaviossa on esitelty DigiStorID-projektissa työstitetyt tarinatehtävät. Tässä luvussa kuvaillaan yleisellä tasolla niiden käyttöä digitaalisen tarinankerronnan ohjelmassa. Yksityiskohtaiset kuvaukset ja ohjeet on koottu Ohjaajan käsikirjaan, joka on julkaistu projektin kotisivuilla.



## TARINATEHTÄVÄ 1: Tutustuminen

### *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.

### **Osatehtävät:**

#### ➤ **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 henkiselle tuelle, mikäli päätät kokeilla kysymyksissä hiukan haastavampia aiheita.

#### ➤ **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 näyttelemään 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 aloittaa 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 lempivärisä ja yrittävät löytää jonkun toisen henkilön, joka on valinnut saman värin. Saman värin valinneet voivat kertoa toisilleen miksi juuri se on heidän lempivärisä, 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 itsepohdintaa. 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.

### **Osatehtävät:**

#### ➤ 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 tärkelle 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) Valokuvafari. 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. 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.

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 itsetuntemukseksi. 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 (minä-muodossa). 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.

#### **Osatehtävät:**

##### **➤ 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 työستävät 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.

## **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.

## **Osatehtävät:**

### ➤ **TEHTÄVÄ 4 a) Käsikirjoituksen lukeminen ääneen**

Osallistajat 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.

## **TARINATEHTÄVÄ 5: Äänittäminen**

### ***Kehittää ääneen lukemista, lukutaitoa ja digitaaitoja***

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 äänitysovelluksen 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.

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.

## **Osatehtävät:**

### ➤ **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.

### ➤ **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 luki 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 tunnelmakuvi, 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.

### **Osatehtävät:**

#### ➤ **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 editointiohjelmissa 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. Tarinankertojan piirustustaidolla ei ole mitään merkitystä. Piirustukset syntyvät heidän omasta sisimmästään, aivan kuten heidän tarinansakin. Jos tarinankertojan on vaikea piirtää, hänelle voi etsiä mallikuvan, jota he jäljiteltävät tai ohjaaja voi auttaa piirtämään ääri viivat 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 tarinankertojaa 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 digitaitoja***

Taustamusiikki ja muut taustäännet 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 -äännet 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.

## **Osatehtävät:**

### ➤ **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 äänen luominen**

Upea mahdollisuus tarinankertojalle olisi luoda itse oma musiikki, mikäli käytettävissä on riittävästi aikaa ja musiikin tekemiselle sopivat tilat. Tarinankertajat 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. Äänen 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 kävelylle 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 digitaatioita sekä kykyä koostaa tarinaa tapahtumajärjestyksessä***

Editointi on vaihe, jossa osallistuja liittyy editointiohjelmassa kaikki tarinan osat yhtenäiseksi tarinaksi : äänitteiden, kuvien 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 minipystyvyyden 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 editointiohjelmia. Digiteknologia muuttuu nopeasti emmekä siksi suosittele 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, yritetään löytää mahdollisimman yksinkertainen tapa digitaalisen tarinan tekemiseen. Helppojen ohjelmien valitseminen rajaa myös sitä aikaa, jonka osallistajat 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 editointiohjelmillä.

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.

## **TARINATEHTÄVÄ 9: Tarinoiden katsominen ja juhlistaminen**

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

Osallistujilta on tärkeää kysyä haluavatko he näyttää oman tarinansa kaikille muille. Yleensä tarinoiden yhteisnäytös on vain työpajaan osallistuneelle ryhmälle, mutta tuki 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.

Kokemustemme kukaan hymiö-kortit toimivat hyvin palautteen antamisessa. Voit etsiä netistä haluamasi hymiöt, tulostaa ne riittävän suurina ja laminoida ne. Valitse vain korrekkeja 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 epämieluisia tai vaikeita. Jokin harjoitus on ehkä nostanut mieleen vähemmän miellyttäviä muistoja tai ajatuksia. Saattaa olla hyvä, että tarinankertoja pohtii myös näitä.

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.

## **Osatehtävät:**

### ➤ **TEHTÄVÄ 10 a) Arviointi jokaisen harjoituksen jälkeen**

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

### ➤ **TEHTÄVÄ 10 b) Arviointi kuvan avulla**

Voit ottaa kuvia harjoitusten/tarinat tehtävien 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. Osallistujat 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.

## **2.3 Tiedot ja taidot**

Digitaalisen tarinankerronnan prosessi sisältää useita perustietoja ja -taitoja, joita tarvitaan jokapäiväisessä elämässä. Nämä tiedot ja taidot tukevat osallistujien itsenäistä elämää ja kohentavat heidän elämänlaatuaan:

- Luku- ja kirjoitustaito
- kommunikaatiotaito
- yhteistyötaito
- kuuntelemisen taito
- sosiaaliset taidot
- kriittinen ajattelu
- itsereflektointi
- itseilmaisu
- tunnetyöskentely
- tunteiden ilmaiseminen ja tunnistaminen
- luovat taidot
- digitaaliset taidot
- medialukutaito
- ilmaisutaidot

## 2.4 Sisältö

Osallistujilla on mahdollisuus kertoa oma tarinansa. He voivat puhua itse omasta puolestaan. Näin ollen emme voi päättää sisällöstä, koska jokainen osallistuja valitsee itse oman tarinansa sisällön. Voimme olettaa, että osallistujat haluavat puhua tarinassa oman elämänsä tärkeistä asioista. Ohjaaja opastaa ja tukee osallistujat koko digitaalisen tarinankerronnan prosessin läpi alusta loppuun saakka.

## 2.5 Metodit

- keskusteleminen
- selittäminen
- havainnollistaminen
- tarkkaileminen
- osallistujan oma aktiivisuus (tarinatyöskentely, työskentely tietokoneella ja muilla digilaitteilla, yksilöllinen luova työskentely)
- kokemusperäinen oppiminen

## 2.6 Tarvikkeet ja välineet

Tarvikkeet:

- Toimintaa varten järjestetty ja varustettu tila, jossa on:
  - Tekniset laitteet kaikille osallistujille: tietokone tai tabletti, jossa on videoeditointiohjelma, kuulokkeet, Y-adapteri kaksien kuulokkeiden yhdistämiseen
  - Muut tekniset välineet: videoprojektori, kaiuttimet, mikrofoni, älypuhelin, nettiyhteys
- Hiljainen tila äänityksiä varten
- Hiljainen tila osallistujien rentoutumiseen
- Osa toiminnoista on mahdollista järjestää ulkona ja lähialueella

Opetusmateriaalit ja -välineet:

- Osallistujan ohjekirja: Kuinka tehdään digitaalinen tarina – Opaskirja kehitysvammaisille ihmisille
- Ohjaajan käsikirja: Digitaalinen tarinankerronta kehitysvammaisten ihmisten kanssa
- Askartelutarvikkeita (luonnonmateriaaleja, taidetarvikkeita, valmiita kuvamateriaaleja...)
- Paperia ja kyniä
- Prosessitaulu
- Hymiökortteja

## 2.7 Arviointi

Arviointi sisältää seuraavat näkökulmat: tavoitteiden saavuttaminen, digitaalisen tarinankerronnan prosessin laatu ja osallistujien yleinen hyvinvointi.

Arviointi osallistujan kanssa:

- A. Osallistujan odotukset ennen ohjelman alkua
- B. Arviointi jokaisen tarinatehtävän jälkeen osallistujan edistymisen tarkistamiseksi
  - Ohjaavien apukysymysten käyttö
  - Prosessitaulu, joka etenee tarinatehtävien mukaisesti. Tukee osallistujan motivaatiota osoittamalla konkreettisesti työskentelyn etenemisen: osallistuja näkee mitä hän on jo tehnyt ja mitä hänen pitää vielä tehdä.
  - Osallistajat saavat palautetta edistymisestään ohjelman aikana. Tämä ohjaa heitä eteenpäin seuraaviin tehtäviin.
- C. Väliarviointi digitaalisen tarinankerronnan prosessin aikana
  - Osallistajat voivat kertoa hymiökorttien avulla omista tunnetiloistaan. Kortit voivat kuvastaa erilaisia tunteita, kuten vihaa, pelkoa, surua, väsymystä, iloa, jännitystä jne.
  - Kuvallinen "tunnelämpömittari": mittarissa voi olla ääripäinä esimerkiksi iloinen ja surullinen, osallistuja voi sen avulla kertoa onko hän lähempänä iloista vai surullista tunnetilaa.

Ohjaajan arviointi:

- Ohjaajien täytyy arvioida myös omaa työskentelyään ja dokumentoida omat tärkeät havainnot, jotta he voivat kehittää omaa ohjaajuuttaan työskennellessään uusia ryhmiä kanssa.
- Ohjaajien omat arviointikokoukset jokaisen työskentelypäivän päätteeksi tarjoavat mahdollisuuden tarkastella työskentelyä ja tarinatehtäviä sekä yksilötasolla että osana prosessin kokonaisuutta. Ohjaajat voivat keskustella omista kokemuksistaan ja jakaa havaintojaan digitaalisen tarinan ohjaamisesta.

## 2.8 Osallistumistodistus

Ohjelman lopuksi kaikille osallistujille annetaan osallistumistodistus. Todistuksen liitteenä voi olla luettelo taidoista, joita osallistuja on oppinut tai kehittänyt digitaalisen tarinankerronnan prosessissa. Tätä voi käyttää hyödyksi osallistujan jatkotyöskentelyn suunnittelemisessa.

## Lähteet

Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. New York: Routledge.

Parazajda, D., Bužan, V., Ulaga, J., Pelicon, M., Bajde, S., Grmšek, B. et al. (2000). *Priročnik aktivnosti vseživljenjskega učenja*. Draga: Center Dolfke Boštjančič.

Council recommendation on key competences for lifelong learning [Online]. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C\\_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ%3AC%3A2018%3A189%3ATOC#ntc1-C\\_2018189EN.01000101-E0001](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG&toc=OJ%3AC%3A2018%3A189%3ATOC#ntc1-C_2018189EN.01000101-E0001). Accessed 14 April 2020

Generalni koncept Zveze Sožitja [Online]. <http://www.zveza-sozitie.si/generalni-koncept.html>. Accessed 15 October 2020

Osebe z motnjami v duševnem razvoju [Online]. [http://www.zveza-sozitie.si/media/uploads/files/2\\_poglavje.pdf](http://www.zveza-sozitie.si/media/uploads/files/2_poglavje.pdf). Accessed 15 October 2020

Intellectual Disabilities [Online]. <http://www.projectidealonline.org/v/intellectual-disabilities/>. Accessed 20 October 2020

Izobraževanje odraslih z v motnjo v duševnem razvoju [Online]. <https://revije.ff.uni-lj.si/AndragoskaSpoznanja/article/view/6818/6511>. Accessed 20 October 2020

Intellectual Disability [Online]. [https://do2learn.com/disabilities/CharacteristicsAndStrategies/IntellectualDisability\\_Characteristics.html](https://do2learn.com/disabilities/CharacteristicsAndStrategies/IntellectualDisability_Characteristics.html). Accessed 20 October 2020

Day Programming for Aging Adults with Intellectual Disabilities: A review of what is and what should be [Online]. [https://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1298&context=gs\\_rp](https://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1298&context=gs_rp). Accessed 12 November 2020

Ličen, N. (2015). *Evalvacija za začetnike: delovni zvezek za učni laboratorij. Ajdovščina: Ljudska univerza Ajdovščina* [Online]. <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-U44ASYAY/8a4710bb-a8b8-432f-960f-ee9265236b73/PDF>. Accessed 4 February 2020

Emotion And Scenario Cards [Online]. <https://do2learn.com/activities/SocialSkills/EmotionAndScenarioCards/EmotionAndScenarioCards.html>. Accessed 10 December 2020

## Lisätietoa projektista

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

**Tämä ohjelma ja metodologia on kehitetty DigiStorID-projektissa.**

### **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

**DigiStorID-projektin kotisivu:** <https://digistorid.eu/>



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.