

Nuorten ryhmätoiminnan ohjaaminen

Sosionomi

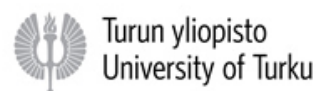
Nsostk14

14.10.2016

Kaisa Nurmi ja Reea Viljanen

# MINÄ, MAAILMA JA TULEVAISUUS -LEIRI

  
**TURKU AMK**  
TURKU UNIVERSITY OF  
APPLIED SCIENCES



# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>3</b>
<b>2 LEIRILLÄ KEHITETYT TYÖPAJAT</b>	<b>4</b>
2.1 Muistoni tulevaisuudesta -työpaja	4
2.2 Hahmo-työpaja	5
2.3 Tulevaisuuden mahdollisuudet -työpaja	7
2.4 Cooliuspaja	8
2.5 Haavepaja	9
<b>3 NUORISOTYÖ</b>	<b>10</b>
<b>4 PÄÄTÄNTÖ</b>	<b>12</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>13</b>

## TAULUKOT

Taulukko 1. Aikataulu	11
-----------------------	----

# 1 JOHDANTO

Minä, maailma ja tulevaisuus toteutettiin 15.–16.9.2016 Seilin saarella, Neuvossa, kaksipäiväisenä leirinä, joista ensimmäiseen päivään osallistui nuoria ohjaajiensa kanssa. Leirin yhtenä tarkoituksena oli vahvistaa nuorten itsetuntemusta ja itsetuntoa. Leirin ensimmäisenä päivänä jokainen mietti, millaisia ominaisuuksia tulevaisuuden supersankari tarvitsee, ja rakensi tämän pohjalta oman supersankarihahmonsa.

Nuorten kanssa työskenteleville ohjaajille leiri oli kaksipäiväinen. Toinen päivä vietettiin reflektoiden ensimmäisen päivän työskentelyä ja kehitellen erilaisia työpajoja. Raportissa on jokainen työpaja kuvattuna sellaisenaan, jotka saatiin tunnin aikana luotua. Työskentely oli hedelmällistä, sillä paikalla ole monen eri alan asiantuntijoita, jotka toivat omia näkemyksiä esille.

Leirin järjestivät ESR-omarahoitteiset Omasi – Omaa tulevaisuutta etsimässä -hanke (S20426) ja Hyvinvoinnin välitystoimisto -hanke (S20254).

## 2 LEIRILLÄ KEHITETYT TYÖPAJAT

Toiminnalliset menetelmät liittyvät arkipuheessa erilaisiin tekemisiin, esimerkiksi liikuntaan, leikkimiseen, ruuanlaittoon, kuntoutukseen, kuvataiteeseen, musiikkiin ja psykologiaan. Työntekijä joka käyttää toiminnallisia menetelmiä työssään pyrkii tavoitteiden ja suunnitelmansa mukaan muun muassa tiettyyn oppimiseen, asioiden analysointiin sekä testaamiseen ja aitoon kohtaamiseen. Kohtaaminen on vahvasti läsnä olemista ryhmässä, tilanteessa, ajassa ja paikassa sekä vuorovaikutuksessa olemista toisten kanssa. Kohtaaminen vuorovaikutustilanteissa on kertaluontoista ja siksi ainutlaatuista. (Karkkulainen 2011, 10–11.)

Toiminnallisia menetelmiä käytettäessä voi osana työskentelyä olla draamatyöskentely. Draamatoiminnan yhtenä tavoitteena on synnyttää ja tutkia asioiden merkityksiä. Draamassa työskennellään usein ryhmässä, jossa tavoitteena on työskennellä omien kuvitelmien kanssa yhdistämällä omat kuvitelmat muiden ryhmäläisten kuvitelmien kanssa. Näiden kuvitelmien kohtaamisesta syntyy vuoropuheluna yhteinen jaettu todellisuus. Draaman vahvuus on se, että todellisuuden pelot ja jännitteet voidaan tuoda turvallisesti esille ja käsiteltäviksi draaman avulla. Draama sopii mainiosti myös huumori ja ilon käsittelyyn sekä jakamiseen. Draama on kokemuksellinen prosessi. Se käyttää teatterin peruselementtejä, kuten aikaa, tilaa, roolia, metaforia, ristiriitaa ja jännitettä symboleita. Draama on kokemuksellisen oppimisen muoto. Sen voima on todellisuutta ja fiktiota yhdistävässä osallistavassa prosessissa. ”Draamaohjaaja on helppo nähdä freireläisen sosiokulttuurisen innostajan roolissa.” Draamaohjaaja toimii asioiden tietoisesti tekemisessä. Tietoisesti tekemiseen liittyy myös toinen teoreetikko Augusto Boal, jonka ajattelussa draaman voidaan nähdä sekä voimaannuttavan että ei-voimaannuttavan. ”Boal käyttää peiliä metaforana kuvatessaan draamatyöskentelyä. Draama on kuin peili, jonka läpi katsomme ja samalla kohtaamme maailman.” (Karkkulainen 2011, 13-14.)

### 2.1 Muistoni tulevaisuudesta -työpaja

Työpaja on suunnattu 15–18-vuotiaille nuorille, esimerkiksi 9. luokkalaisille joiden uusi elämänvaihe alkaa. Työpajan tavoitteena on, että nuori löytää suunnan elämän muutosvaiheessa. Työpajan kesto on yksi lukuvuosi/lukukausi. Työpajan sisältö etenee seuraavalla tavalla:

1. Tulevaisuuden ”Erkin”/”Kielon” hahmon rakentaminen laukun avulla. Pohditaan mihin hahmo tarvitsee apua ja miten pystyy omilla valinnoilla vaikuttamaan hahmoon?
2. Oman laukun sisältö ja sen askartelu. Pohditaan millainen laukku minulla on vai onko se reppu, kangaskassi, matkalaukku yms.? Mitä oma tulevaisuuden laukku sisältää? Millainen laukku on? Laukun omistajan elintaso sillä hetkellä? Mitä laukulla voi tehdä? Millainen elektroninen laite laukussa on, ja minkä hintainen se on? Mikä on laitteen voima, mitä laitteella voi tehdä?  
Laukussa on myös kuva. Kenen kuvaa laukun omistaja kantaa mukana? Laukusta löytyy avain, minne avaimella pääsee? Laukussa on ruokaa, millaista ruokaa? Laukussa on vaate, millainen vaate? Laukussa on flyer, mihin liittyvä?  
Pohditaan vielä hahmon kautta: mitä yhteistä hahmon luojalla ja hahmolla on? Ystävä/vihollinne, yhteistyötä, eli mitä asioita voisitte tehdä yhdessä? Laukussa on myös viesti tulevaisuudesta. Jokainen laukun omistaja kirjoittaa viestin ajattelun, että hahmo on 10 vuoden päässä tulevaisuudessa ja on sieltä kirjoittanut viestin joka löytyy laukusta. Mitä tulevaisuuden minä sanoo nykyhetken minälle? Yksi lause, tsemppaus yms.
3. Päivä tulevaisuudestani -päiväkirjamerkintä.
4. Luokkakokous, jossa pidetään kuuma tuoli -harjoite ja draamaa. Kuuma tuoli -harjoitteessa jokainen ryhmän jäsen menee vuorollaan istumaan tuoliin ja muut ryhmäläiset saavat haastatella ja kysellä tuolissa istuvalta hahmolta eri asioita. Ryhmäläiset voivat esimerkiksi kysyä kuka hahmo on, mitä hän tekee, mistä hän pitää, onko hänellä erityistaitoja jne. (Owens & Barber 2010.)
5. Loppukeskustelu
  - Mikä oli yllättävää?
  - Mikä toteutuu todennäköisemmin?
  - Oliko tästä prosessista hyötyä, millaista?
  - Mikä olisi voinut toimia paremmin?
  - Mikä vaihe oli antoisin/mielenkiintoisin?

## 2.2 Hahmo-työpaja

Tarkoituksena on puhua työskentelytavasta enemmän kuin työpajasta. Tämä työskentelytapa on suunniteltu toteutettavaksi starttipajalla avoimena ryhmätoimintana jonka

kesto olisi noin 2 kuukautta. Osallistujina starttipajan nuoret 16–29-vuotiaat. Työskentelyn tavoitteena on omien voimavarojen löytäminen itse luodun hahmon kautta. Tarve työskentelylle on siksi, että nuoret pystyisivät paremmin ja helpommin käsittelemään kokemuksiaan, sekä heidän itsetunto vahvistuisi ja he löytäisivät omat voimavarat ja kyvyt. Työpajan sisältö on seuraava:

1. Pohjustus aiheeseen esimerkiksi kertomalla supersankareiden historiasta tai tulevaisuuden näkymistä Suomessa.
2. Lennokas skenaario tulevaisuudesta käyttäen apuna kuvia, tarinoita, videoita yms. Tämän skenaarion tulee olla helposti toistettavissa ja näytettävissä uusille jäsenille, jotka liittyvät ryhmään mukaan myöhemmässä vaiheessa.
3. Oman hahmon luominen. Hahmo on pelilaudalle sopiva max. 10cm korkea. Hahmo voi olla animoidusti tehty ja tulostettu 3D tulostimella, erilaisista massoista muotoiltu esim. cernit massasta, hahmon on voinut myös piirtää, virkata, veistellä puusta jne. Jos nuori ei halua valmistaa hahmoa voi hän pukeutua hahmoksi ja hänestä otetaan valokuva joka toimii pelinappulana. Pelinappulana voi myös olla hahmolle kuuluva amuletti, kivi, koru yms.
4. Draaman kautta avataan hahmoja ja maailmaa jossa hahmot asuvat ja seikkaillevat. Tässä voisi toimia esimerkiksi kuuma tuoli harjoite tai muita prosessidraamassa käytettäviä harjoitteita. Kuuma tuoli harjoitteessa jokainen ryhmänjäsen menee vuorollaan istumaan tuoliin ja muut ryhmäläiset saavat haastatella ja kysellä tuolissa istuvalta hahmolta eri asioita. Ryhmäläiset voivat esimerkiksi kysyä kuka hahmo on, mitä hän tekee, mistä hän pitää, onko hänellä erityistaitoja jne. (Owens & Barber 2010.) Nuoren luoman hahmon ei tarvitse olla hyvis vaan hän voi olla pahis. Kuuma tuoli harjoitteen avulla ryhmä voi yhdessä miettiä millainen pahis sopisi maailmaan joka tullaan rakentamaan. Pahiksena oleva nuori voi huomata, että ehkä olisi mukavampi olla hyvis, niin sopisi paremmin muiden kanssa peliin mukaan.
5. Yhteisen maailman luominen. Maailma voidaan luoda virtuaalisesti, visuaalisesti, konkreettisenä luomuksena, rakentamalla eri materiaaleista jne. Pelilauta rakentuu näiden hahmojen kuvitteellisen matkan mukaan.
6. Luodun maailman avulla käydään läpi nuorten reaalielämässä kohtaamia ongelmia. Maailmassa käydään läpi myös tulevaisuuden haasteita, tulevaisuutta ja tutkitaan eri mahdollisuuksia. Nuoret voivat ohjaajan kanssa tehdä pelilaudalle kortteja, joissa on erilaisia kysymyksiä liittyen edellisiin aiheisiin. Pelilaudalla voi myös olla eri tehtäviä, jotka tulee suorittaa.

Nuorten tekemät hahmot saisivat kulkea nuorten mukana esimerkiksi avaimenperänä ja niitä voisi parannella ja kehittää sillä välin kun toimintaa ei olla ohjaamassa. Noin kahden kuukauden jälkeen kun työskentely on loppunut, olisi tuloksena se, että nuori olisi löytänyt omia vahvuuksia sekä näkisi oman paikkansa tulevaisuudessa ja hän kokee ettei ole merkityksetön.

### **2.3 Tulevaisuuden mahdollisuudet -työpaja**

Tulevaisuuden mahdollisuudet -työpaja muodostuu kolmesta tapaamiskerrasta, joiden kesto on 75 minuuttia. Ryhmä muodostuu lukioikäisistä nuorista ja ryhmäkoko on noin 25 henkilöä. Työpajan tarve kumpuaa nuorten tarpeesta löytää ja tunnistaa omia vahvuuksiaan. Omien vahvuuksien löytämisen lisäksi työpajan tavoitteena on nuoren tulevaisuuden suunnittelu.

Ensimmäisellä tapaamiskerralla ryhmän jäsenet tekevät omakuvia. Omakuvia voi toteuttaa muun muassa kuva-, tanssi- ja valokuvataiteen keinoin (Sihvola 2012). Toisella tapaamiskerralla työpajalaiset tekevät aarrekartat, joiden avulla nuoret pohtivat mahdollisuuksiaan ja löytävät vahvuuksiaan. Taidelähtöinen Aarrekarttamenetelmä tuottaa jokaisen tekijän henkilökohtaisen tuotoksen. Nuori kerää teokseen omia tuntemuksiaan, jotka liittyvät subjektiiviseen hyvinvointiin. Aarrekarttamenetelmässä lähestytään myönteisen tekemisen kautta nuoren syvimpiä ajatuksia ja unelmia samalla tavalla kuin ratkaisukeskeisissä menetelmissä. Aarrekarttamenetelmässä aikuisen tehtävänä on tukea nuorta sillä aikaa, kun hän rakentaa karttaansa. Näin aikuiselle ja nuorelle tulee tuntemus yhdessä jaetusta kokemuksesta, joka voi vahvistaa heidän suhdettaan ja keskinäistä luottamustaan. (Pihlaja 2013, 34.)

Kolmannella ja viimeisellä kerralla ryhmän jäsenet keksivät kuvitteellisen tulevaisuuden yrityksen, jossa tehtävät jakaantuvat ryhmäläisten vahvuuksien mukaisesti. Kolmessa osassa toteuttavan työpajan tarkoituksena on nuorten itsetuntemuksen vahvistaminen ja mahdollisuuksien näkeminen omassa elämässä.

## 2.4 Cooliuspaja

Cooliuspaja on suunnattu työttömille nuorille. Työpajan tarve kumpuaa nuorten näköalattomuudesta ja itsetunto-ongelmista. Työpajan tavoitteena ovat omien vahvuuksien tunnistaminen, itsetunnon vahvistaminen ja itsensä etäännyttäminen omakuvallisuuden kautta. Tavoitteena on myös saada nuori välittämään omista valinnoistaan.

Cooliuspaja muodostuu viidestä tapaamiskerrasta, joissa pyritään positiivisen minäkuvan vahvistamiseen taiteen keinoin. Työpajassa käytettäviä taidelähtöisiä menetelmiä ovat valokuvaaminen, kirjoittaminen ja draama. Cooliuspajassa tehdään omakuva siten, että ammattivalokuvaaja mahdollistaa tilan ja tarvittavan tekniikan, mutta nuori itse ottaa valokuvat studiossa yksin. Työpajan tapaamiskerrat tähtäävät positiivisen minäkuvan vahvistamiseen taiteen keinoin.

Runomuotokuvassa jokainen nuori on vuorollaan katsottavana noin kaksikymmentä minuuttia. Hän voi istua, seisoa tai olla kuten haluaa. Muut katsovat häntä ja kirjoittavat runon. Runot voidaan lukea ääneen, jonka jälkeen ne annetaan nuorelle, josta runot on kirjoitettu. (Hannula 2010.)

Bussipysäkki-harjoitetta käytetään Cooliuspajassa tunteiden tunnistamisen ja niihin tarttumisen keinona. Bussipysäkki on draamalähtöinen harjoite, ja sopiva osallistujamäärä on neljästä viiteen henkilöä. Bussipysäkki-harjoitukseen osallistuvat menevät jokainen vuorollaan istumaan bussipysäkin virkaa toimittavalle penkille. Tätä ennen muut ryhmäläiset antavat bussipysäkille menijälle tunteen tai tunnetilan, jonka henkilö sitten omaksuu. Seuraavalle bussipysäkille menijälle annetaan eri tunne, jonka vallassa hän menee istumaan aiemmin bussipysäkille istahaneen osallistujan viereen. Jo bussipysäkillä istuvat henkilöt omaksuvat aina viimeksi tulleen osallistujan tunnetilan. Näin jatketaan, kunnes kaikki istuvat bussipysäkillä käyttäytyen viimeisimmän annetun tunnetilan mukaan. Tämän jälkeen osallistujat alkavat poistua bussipysäkiltä yksi kerrallaan siten, että viimeksi tullut poistuu ensimmäisenä ja vie tunnetilansa mennessään. Näin jatketaan, kunnes jäljellä on ensimmäisenä bussipysäkille istahanut henkilö, joka poistuu viimeisenä tunnetilansa ollessa sama, kuin joka hänelle yleisöstä alun perin annettiin. Bussipysäkki-harjoite

Cooliuspajan erilaisten taidelähtöisten prosessien kautta päädytään lopputuotokseen, joka on omakuvallinen digitarina. Digitarinat ovat muutaman minuutin mittaisia videoita, joissa voi käyttää still-kuvia, puhetta, musiikkia ja äänitehosteita. Vaikka digitarinat ovat



lyhyitä, on niiden tekemiseen varattava reilusti aikaa. Nuoret voivat käyttää digitarinassa omia valokuvia tai hakea kuvia netistä. Lainattujen kuvien, kuten myös musiikin kohdalla on muistettava noudattaa tekijänoikeuksia. (Lukuinto, 2016.) Työpajatyöskentelyn päätteeksi reflektoidaan prosessia keskustelemalla.

## 2.5 Haavepaja

Haavepaja on suunnattu 15–25-vuotiaille nuorille. Tarve Haavepajalle syntyi siitä, ettei nuoret uskalla haaveilla ja ovat liian realistisia. Työpajan tavoitteena on, että jokainen nuori osaisi ja pystyisi unelmoimaan sekä tämän myötä löytää jokaiselle nuorelle oma merkityksellinen kokemus itsestä. Haavepajan tavoitteena on synnyttää nuorissa positiivisia tunteita ja antaa mahdollisuus oppia, että haaveilu on sallittua.

Haavepajassa käytettäviä toiminnallisia menetelmiä ovat ”Jos sinulla olisi...” ja arvopeli sekä haaveminä, oikea minä, antiminä. Arvopeli-menetelmässä paperilapulle kirjataan 25 asiaa, joita ilman ei haluaisi elää. Lapuista poistetaan viisi vähiten tärkeintä asiaa nopeasti. Tätä jatketaan siihen asti, kunnes lappuja on jäljellä viisi. (Soininen & Vidgren, 2011.)

Haaveminässä nuoret pohtivat, millainen on hänen haaveminänsä. Nuoret miettivät, millaisista asioista he unelmoivat ja haaveilevat. Nuoret voivat piirtää itsestään kuvan toteuttamassa jotain haaveilemistaan asioista. Oikeassa minässä pohditaan, millaisena nuori näkee itsensä nykyhetkessä. Antiminässä nuoret voivat esimerkiksi kirjoittaa paperille, millainen heidän vastakohtansa eli antiminänsä on. Esimerkiksi jos nuori oikeasti tykkää viettää kavereiden kanssa aikaa, voi hän kirjoittaa antiminänsä kuvailuksi: ”Ei tykkää viettää aikaa kavereiden kanssa”.

### 3 NUORISOTYÖ

Nuorisotyön tulee vastata ajan ja kulttuurin mukaisiin vaatimuksiin ja muutoksiin. Nuorisotyön käytännöt heijastuvat nuorten tarpeista. Nuorisotyön pätevyysvaatimuksia ei ole vahvistettu lainsäädännöllä, joten työntekijänä voi toimia monien eri alojen ammattilaisia. Tällä taas on vaikutus nuorisotyön asiantuntijuuden arvottamiseen. (Kiilakoski ym. 2011, 11–14.) Yksi nuorisotyön perustehtävistä on nuorisopoliittinen vaikuttaminen. Nuorisopoliittikka määritellään nuorisolaissa 2006/72 (Määttä & Tasanko 2012, 25).

Nuorisolaki koskee kaikkia alle 29-vuotiaita. Lain tarkoituksena on edistää nuorten sosiaalista vahvistamista ja aktiivista kansalaisuutta, tukea nuorten itsenäistymistä ja kasvua sekä parantaa nuorten kasvu- ja elinoloja. Lähtökohtina tavoitteiden toteuttamisessa ovat yhdenvertaisuus ja tasa-arvo, yhteisöllisyys, monikulttuurisuus ja kansainvälisyys, yhteisvastuu, ympäristön ja elämän kunnioittaminen sekä terveelliset elämäntavat. (Nuorisolaki 27.1.2016/72.)

Nuorten tukeminen työelämään siirtymisvaiheessa ja syrjäytymisen ehkäiseminen nähdään merkittävinä tekijöinä työ- ja elinkeinopolitiikassa. Nuorisotyö voi auttaa nuorta löytämään paikkansa yhteiskunnassa mahdollisimman hyvin. Hyvinvointiyhteiskunnan turvaamisen näkökulmasta nuorten syrjäytymisen ehkäiseminen on tärkeää. Nuorisotyö on muuttunut yhteiskunnasta esille nousseiden tarpeiden ja kysynnän mukaan, esimerkiksi nuorisotyö on siirtymässä käsityksestä yksittäisen nuoren tuesta yhteisöllisyyden luomiseen. Myös konkreettiset toimintakentät ovat laajentuneet muun muassa kauppakeskukseen ja internetiin. (Haapala 2012, 52.)

Tulevaisuusajattelun avulla pyritään hankkimaan, hahmottamaan ja arvioimaan tulevaisuutta koskevaa tietoa tarkastelemalla mennyttä ja nykyisyyttä tulevaisuusnäkökulmasta (Haapala 2012, 56). Tulevaisuusajattelua hyödynnetään myös nuorisotyön tulevaisuuden ennakkoinnissa. Tulevaisuuden ennakkoinnin ja muutoksen hallinnan vuoksi on karotettava mikä on pysyvää ja mikä muuttuvaa, mutta myös se, minkä halutaan muuttuvan. Tulevaisuudentutkimuksellisten menetelmien avulla on mahdollista analysoida systemaattisesti mahdollisia tulevaisuuksia ja hahmotella toimenpiteitä ja keinoja, joiden avulla olisi mahdollista saavuttaa toivotunlainen tulevaisuus. Hahmoteltaessa toivotunlainen tulevaisuuskuva ja toimintamallia sen toteuttamiseksi puhutaan skenaariotyökentelystä. Skenaarioita voidaan luoda kokonaisvaltaisesti ja heuristisesti. On myös

mahdollista määritellä ensin tulevaisuuden kannalta merkityksellisiksi oletetut yksittäiset tekijät ja muodostaa näiden pohjalta skenaario. (Haapala 2012, 52–58.)

Tulevaisuuskuvia voidaan käyttää myös nuorten kanssa käytettävänä menetelmänä. Tulevaisuuskuvien avulla voidaan auttaa nuoria analysoimaan mennyttä ja nykyisyyttä sekä selkeyttää mahdollisia nuoren omaan elämään liittyviä tulevaisuuksia. Tulevaisuusajatteluun tutustuttaminen ja tulevaisuuskuvien luominen antaa nuorelle mahdollisuuksia sanallistaa ja jäsentää esimerkiksi tulevaisuuteen liittyviä käsityksiä ja tunteita. (Haapala 2012, 52–53.) Minä, maailma ja tulevaisuus -leirillä toteutettu tulevaisuuden sankari -työskentely on yksi keino tutustuttaa nuoret tulevaisuusajatteluun ja tulevaisuuskuvien luomiseen.

### Aikataulumme

22.8.	Suunnittelupalaveri Logomossa
30.8.	Toiminnallisten menetelmien etsiminen
2.9.	Suunnittelu yhdessä muiden opiskelija jäsenten kanssa
5.9.	Leirin suunnittelua
7.9.	Outi Linnossuo + opiskelijaryhmä palaveri leiriin liittyen
12.9.	Viimeistelyä leiriin liittyen
15.9.–16.9.	Seilin saarella ohjaamassa leiriä
18.9.	Raportin tekoa
20.9.	Raportin tekoa
26.9.	Raportin tekoa
9.10.	Raportin tekoa
14.10.	Raportin viimeistely ja palautus

Taulukko 1. Aikataulu

## 4 PÄÄTÄNTÖ

Nuorisotyötä voi tehdä monella eri tavalla. Löytäessään jonkun toiminnallisen menetelmän, voi sitä oman luovuuden avulla jatkojalostaa eteenpäin. Harjoitteita pystyy aina kehittämään ja muuttamaan juuri oman asiakkaan tai asiakasryhmän tarpeiden mukaan. Leirin toisena päivänä järjestetty työpajaideointi osoitti sen, että kun ammattilaiset laittavat ideansa yhteen syntyy hyvin pienessä ajassa erittäin toimivia ideoita. Vain luovuus on rajana.

## LÄHTEET

Haapala, A. 2012. Tulevaisuuskuvat nuorisotyössä. Teoksessa Komonen, K.; Suurpää, L. & Söderlund, M. Kehittyvä nuorisotyö. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura

Hannula, T. 2010. Runomuotokuva sinusta? Viitattu 13.10.2016. <http://www.sovellataidetta.fi/tyokalul/runomuotokuvasinusta>

Karkkulainen, M. 2011. Siivet selkään, draamakengät jalkaan. Kohtaamisia draaman pedagogisilla näyttämöillä. Helsinki: Draamatyö

Kiilakoski, T.; Kivijärvi, A. & Honkasalo, V. 2011. Johdanto: Nuorisotyön professionalisaatio, tutkijoiden roolit ja kehittämistyön luonne. Teoksessa Honkasalo, V.; Kiilakoski, T. & Kivijärvi, A. (toim.) Tutkijat ja nuorisotyö liikkeellä. Tarkastelussa kaupunkimaisen nuorisotyön kehittämishankkeet. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura

Lukuinto 2016. Viitattu 13.10.2016 <http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/tuottaminen/digitariinat.pdf>

Määttä, M. & Tasanko, P. 2012. Nuorisotyön tehtävä ohjelma(yhteis)kunnassa. Teoksessa Komonen, K.; Suurpää, L. & Söderlund, M. Kehittyvä nuorisotyö. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura

Nuorisolaki 27.1.2006/72. Viitattu 27.9.2016. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>

Owens, A. & Barber, K. 2010. Draamakompassi. Draamatyö. Viitattu 18.9.2016 <http://www.sovellataidetta.fi/taidemuodot/teatteri/menetelmat?content=7c296b8f08d348419c520ee528f0f702>

Pihlaja, J. 2013. Kaikki saa niinku omanlaisen tehdä. Aarrekartta koulun sosiaalityöhön. Opinnäytetyö. Sosiaali alan koulutusohjelma. Hyvinkää: Laurea-ammattikorkeakoulu. Viitattu 13.10.2016 [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/59673/Pihlaja\\_Jane.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/59673/Pihlaja_Jane.pdf?sequence=1)

Sihvola, S. 2012. Omakuva-projekti. Viitattu 13.10.2016. [http://kulttuuri-at.fi/?page\\_id=75](http://kulttuuri-at.fi/?page_id=75)

Soininen, T. & Vidgren, S. 2011. Omin jaloin-menetelmä. Nuorten kokemuksia menetelmästä ja sen vaikutuksista omaan elämänhallintaan. Viitattu 13.10.2016 <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/34604/OminJalo.pdf?sequence=1>