

”Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea”

– Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017





"Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea"

– Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017

Tekijät: Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.)

Kansi ja taitto: Katja Hurmerinta

Raportti on julkaistu *Creative Commons Nimeä 4.0 (CC BY 4.0)*-lisenssillä

ISBN: 978-951-9245-39-3

Verke

www.verke.org

info@verke.org



Opetus- ja kulttuuriministeriö

Sisällys

Tiivistelmä	4
Infograafi	6
Esipuhe	7
Miksi digitaalista nuorisotyötä tarvitaan?	9
Tilasto-osio: Digitaalinen media ja teknologia kuntien nuorisotyössä	11
1. Kyselyn toteuttaminen	11
2. Suhtautuminen digitaalisuuteen on kriittistä mutta myönteistä	13
3. Pelien hyödyntäminen kiinnostaa	18
4. Digitaalisuus näkyy eniten viestinnässä ja vuorovaikutuksessa	22
5. Tarvetta osaamisen jatkuvalla päivittämiselle	28
6. Tavoitteiden puuttuminen vaikeuttaa digitaalisen nuorisotyön toteuttamista	31
7. Omaan työhön pystytään vaikuttamaan	33
8. Esimiesten kokemuksia digitaalisen nuorisotyön suunnittelusta, resursoinnista ja osaamisesta	36
Laadullinen osio: Nuorisotyöntekijöiden ajatuksia digitaalisesta nuorisotyöstä ja sen toteuttamisesta	42
Mistä nuorisotyöntekijän digitaalinen osaaminen koostuu?	50
Yhteenveto: Arjen käytännöistä kohti strategista kehittämistä	53
Liitteet	58

Tiivistelmä

Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017 on järjestyksessään kolmas kuntien nuorisotyöntekijöiden digitaalisen median ja teknologian käyttöä kartoittava selvitys. Aiemmat selvitykset on toteutettu vuosina 2013 ja 2015. Vuoden 2017 selvitys pureutuu edellisiä selvityksiä syvemmin digitalisaation vaikutuksiin nuorisotyössä. Selvityksessä on nyt myös kartoitettu aiempaa laajemmin esimiesten kokemuksia digitaalisen median ja teknologian käytöstä.

Selvitys koostuu sekä määrällisestä (kuntakysely) että laadullisesta (työpajat) aineistosta. Kysely suunnattiin kaikissa Suomen kunnissa nuorisotyötä tekeville ja nuorisotyön esimiestehtävissä toimiville, ja se toteutettiin verkkokyselynä aikavälillä 3. 4. – 20. 4. 2017. Kyselyn otos koostuu 633 vastaajasta, joista 567 työskentelee nuorten parissa ja 130 toimii täysin tai osittain nuorisoalan esimiestehtävissä. Vastauksia tuli 192:sta Suomen 311 kunnasta. Selvityksen laadullinen osuus toteutettiin osallistavien työpajojen avulla. Työpajat toteutettiin neljällä erikokoisella paikkakunnalla eri puolilla Suomea. Työpajoihin osallistui 6–19 henkilöä / paikkakunta, yhteensä 43 henkilöä. Osallistujat koostuivat sekä nuorisopalveluiden eri työtehtävissä toimivista että esimiehistä.

Tulosten mukaan sekä työntekijöiden että esimiesten asenteet digitaalista nuorisotyötä kohtaan ovat myönteisiä ja nuorten digitaalisista kulttuureista ollaan kiinnostuneita. Jopa 96 % kyselyyn vastanneista kokee, että kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä. Samalla yli 70 % ilmoitti, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän kasvokkaisessa kohtaamisessa. Työyhteisöjen ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen arvioidaan pääsääntöisesti kannustavaksi sekä avoimeksi kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja. Kunnallisessa nuorisotyössä tunnistetaan vastausten perusteella yhteiskunnan digitalisoitumisen vaikutukset nuorten elämään, mutta työyhteisöissä ei ole vielä kovin selkeää ja yhteisesti jaettua käsitystä digitaalisen nuorisotyön määritelmästä ja roolista. Suhtautuminen nuorten digitaalisen median ja teknologian käyttöä kohtaan on niin ikään myönteistä, mutta myös kriittistä: käyttö nähdään arkipäiväisenä osana nuorten muuta elämää, mutta sen koetaan usein olevan lähinnä pinnallista viihdekäyttöä. Yhtäältä monet nuorisotyöntekijät (84 %) kokevat nuorten olevan taitavia digitaalisen median ja teknologian käyttäjiä ja toisaalta he tunnistavat tarpeen tukea nuorten digitaalisia taitoja esimerkiksi media-kriittisyydessä ja vastuullisessa mediankäytössä.

Digitaalisen median ja teknologian käyttö on kunnallisessa nuorisotyössä ennen kaikkea älypuhelin- ja sosiaalisen median hyödyntämistä viestintään ja yhteydenpitoon. Työntekijöistä 95 % ilmoitti, että heillä on älypuhelin työkäytössään ja 81 % totesi käyttävänsä vähintään viikoittain WhatsAppin ja Messengerin kaltaisia viestipalveluja. Niin ikään Facebook on pitänyt pintansa, joskin sen suosio on hiipunut jonkin verran. Vuonna 2015 Facebookia käytti nuorisotyössä vähintään viikoittain 89 % työntekijöistä, nyt vastaava luku on 79 %. Yksittäisistä palveluista eniten kasvua on tapahtunut Instagramin ja Snapchatin käytössä: 57 % työntekijöistä käyttää Instagramia nuorisotyössä vähintään viikoittain ja Snapchatia lähes neljäsosa. Myös pelien suosio on jatkanut kasvuaan. Kaiken kaikkiaan käytössä olevien sovellusten ja palvelujen kirjo on laajentunut.

Digitaaliseen mediaan ja teknologiaan liittyvät teemat näkyvät myös nuorisotyön sisällöissä. Reilusti yli puolet (56 %) työntekijöistä ilmoitti käyneensä viimeisen kolmen kuukauden aikana

keskustelija nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista. Vaikka moni työntekijä kannustaa nuoria hyödyntämään aktiivisemmin digitaalisen median ja teknologian mahdollisuuksia, ei digitaalisuuden tavoitteellinen hyödyntäminen näy vielä kovin laajasti nuorisotyön toiminnoissa. Esimerkiksi teknologiseen värkkäämiseen, koodaamiseen, mediantuotantoon ja digitaaliseen pelaamiseen liittyvä ohjattu toiminta on edelleen melko vähäistä ja niihin liittyvissä osa-alueissa koetaan heikompa osaamista.

Keskeisenä haasteena digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle ja kehittämislle nousi sekä työntekijöiden että esimiesten vastauksissa tavoitteiden uupuminen. Kyselyyn vastanneista työntekijöistä 61 % mainitsi riittävän selkeiden tavoitteiden puuttumisen merkittävänä digitaalista nuorisotyötä hankaloittavana tekijänä. Esimiehistä yli kolmasosa (35 %) ilmoitti, ettei organisaatiossa ole minkäänlaista digitaalista nuorisotyötä ohjaavaa suunnitelmaa tai strategiaa. Lisäksi tavat arvioida tavoitteiden toteutumista vaihtelevat suuresti eri organisaatioissa.

Työajan riittämättömyys nähdään myös merkittävänä digitaalisen nuorisotyön haasteena. Kyselyyn vastanneista työntekijöistä työajan riittämättömyyden mainitsi 51 %. Moni kyselyyn vastanneista ja työpajoihin osallistuneista työntekijöistä toivoi, että digitaalinen nuorisotyö olisi kaikilla nuorisotyössä työskentelevillä luonnollinen osa työtä, mutta se myös tunnustettaisiin osaksi työntekijöiden varsinaista työaika. Esimerkiksi neljäsosa kyselyyn vastanneista työntekijöistä ei koe saavansa käyttää työaikaansa digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen.

Työntekijät kokevat jatkuvan kouluttautumisen ja osaamisen ylläpidon merkityksellisinä asioina. Kyselyn mukaan 74 % työntekijöistä ei koe saaneensa pohjakoulutuksestaan tarvittavia tietoja digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen. Valtaosa (83 %) kuitenkin kokee, että heidän henkilökohtaisen osaamisensa digitaalisessa nuorisotyössä on kehittynyt viime vuosina. Osaamista kehitetään pääosin työajalla (69 %), mutta yli puolet (55 %) työntekijöistä kehittää digitaalisen nuorisotyön osaamistaan myös omalla ajallaan. Esimiehistä 42 % ilmoitti järjestäneensä työntekijöille kuluneen vuoden aikana koulutusta digitaalisesta nuorisotyöstä, ja 83 % mainitsi huomiovansa digitaalisen nuorisotyön osaamisen uusien työntekijöiden rekrytoinneissa.

Esimiehistä yli puolet (52 %) ilmoittaa, ettei omassa työyhteisössä ole kerätty lainkaan suunnittelun tueksi tietoa digitalisaation vaikutuksista. Reilu kolmannes (37 %) esimiehistä myös toteaa, ettei työyhteisössä ole kerätty koskaan tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä. Noin joka kolmas esimies ilmoittaa työyhteisön tehneen yhteistyötä kuluneen vuoden aikana digitaalisessa nuorisotyössä joko muiden kuntien kanssa (34 %) tai oman kunnan sisällä opetustoimen (32 %) tai kirjaston (30 %) kanssa. Yhteistyön kautta on saatu ennen kaikkea uutta näkökulmaa ja sisällöllistä osaamista digitaaliseen nuorisotyöhön.

Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017

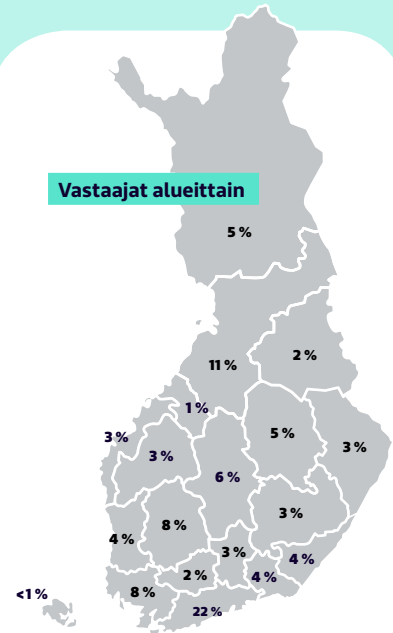
Vastaajien määrä



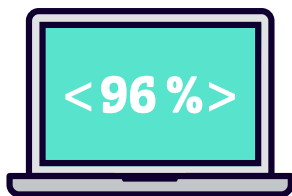
Vastanneita kuntia



Vastaajat alueittain

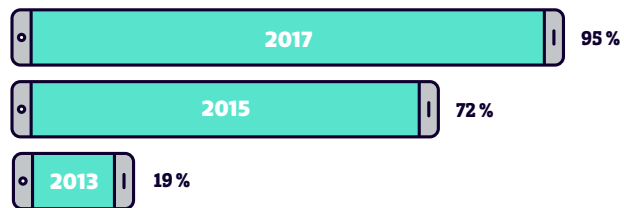


Asenteet



työntekijöistä ja esimiehistä kokee, että kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä

Älypuhelin työkäytössä



Työntekijät

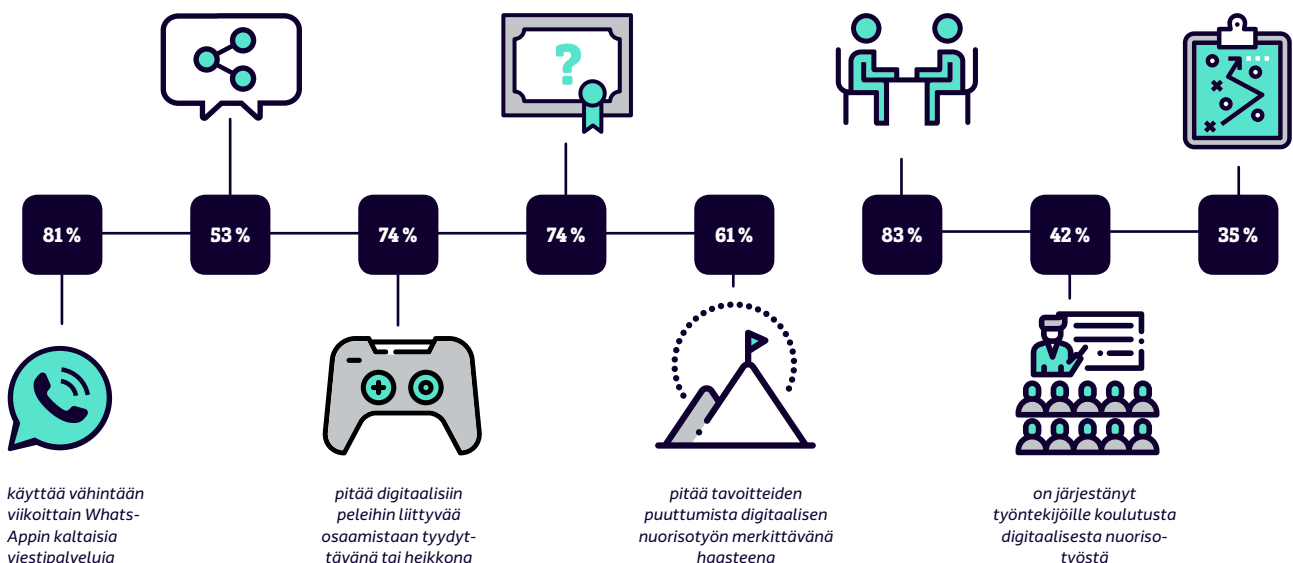
on käynyt viimeisen 3kk aikana keskusteluita nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista

ei koe saaneensa pohjakoulutuksesta tarvittavia tietoja digitaalisen nuorisotyön tekemiseen

Esimiehet

huomioi digitaalisen nuorisotyön osaamisen uusien työntekijöiden rekrytoinnissa

ilmoittaa, ettei omassa organisaatiossa ole digitaalista nuorisotyötä ohjaavaa suunnitelmaa



Esipuhe

Neljä vuotta sitten lähdimme tekemään Verkessä selvitystyötä, jossa tarkoituksena oli koota ajantasaista tietoa digitaalisen median ja teknologian käytöstä nuorisotyössä. Selvitystyön taustalla oli paitsi tiedon kerääminen Verken oman toiminnan suunnittelua ja kehittämistä varten myös tiedon tarjoaminen alan toimijoille tutkimus- ja kehittämistarpeisiin sekä päättäjille poliittisen valmistelun ja päätöksenteon tueksi.

Neljään vuoteen mahtuu paljon tiedonkeruuta. Vuonna 2013 toteutimme ensimmäisen selvityksen internetin käytöstä kuntien ja järjestöjen nuorisotyössä. Samana vuonna tuotimme selvityksen, miten internetin nuorisotyölliseen käyttöön liittyvät teemat näkyivät nuorisotyön oppilaitosten koulutussisällöissä. Selvitystyötä jatkettiin vuonna 2015, jolloin toteutimme tilastollisen kyselyn lisäksi eri puolilla Suomea haastatteluja kuntien nuorisotyöntekijöille digitaalisen median ja teknologian käytöstä. Saman vuoden lopulla julkaisimme kattavan selvityksen digitaalisen median ja teknologian käytöstä suomalaisessa nuorisotyössä osana viiden maan välistä tutkimushanketta. Vuonna 2016 olimme puolestaan aktiivisesti mukana Suomen evankelis-luterilaisen kirkon tuottaman [Digitaalinen nuorisotyö kirkossa](#) -selvityksen valmistelussa ja toteutuksessa.

Kestoltaan varsin lyhyeen neljän vuoden periodiin mahtuu monenlaista kehitystä, ei vain Verken toiminnan näkökulmasta, vaan koko nuorisotoimialan ja nuorten toimintaympäristön näkökulmasta. Muutos näkyy myös uuden, vuoden 2017 alusta voimaan astuneen nuorisolain valmisteluasiakirjassa, jossa digitaalinen ympäristö nostetaan esiin keskeisenä nuorten yhteydenpidon, harrastamisen, vaikuttamisen ja osallistumisen areenana sekä nuorisotyön tärkeänä toimintaympäristönä.

Kun keväällä 2013 toteutimme ensimmäistä kertaa kuntakyselyn, tulos oli hyvin selvä: internetin hyödyntäminen kunnallisessa nuorisotyössä oli käytännössä yhtä kuin Facebook. Palvelu koettiin nopeana ja helppona väylänä nuorten tavoittamiseen ja asioista viestimiseen, koska myös suurin osa nuorista käytti palvelua. Vaikka internetin hyödyntäminen näyttäytyi tuolloin hyvin yksipuolisena, oli tuloksissa jo havaittavissa nuorisotyötä vääjäämättä läpileikkaava muutos, mobiiliteknologinen murros. Nuorten keskuudessa mobiiliteknologia oli jo arkipäivää, mutta nuorisotyö ei ollut vielä ehtinyt kehitykseen mukaan. Tästä kertoo osaltaan se, että vuoden 2013 kyselyn mukaan vain alle viidesosalla kuntien nuorisotyöntekijöistä oli työkäytössään älypuhelin. Sittemmin välineistössä on otettu suuria harppauksia.

Mobiiliteknologinen murros alkoi näkyä vuoden 2015 kuntakyselyn tuloksissa välineistön kehittymisen lisäksi myös digitaalisten palveluiden ja sisältöjen laajentumisena nuorisotyössä. Erilaisten kuva- ja videopalvelujen suosio on kasvanut räjähdysmäisesti, ja viime vuosina myös esimerkiksi paikkatietopalvelut sekä lisättyä todellisuutta hyödyntävät palvelut ovat nousseet niin nuorten kuin aikuisten suosioon. Visuaalisen viestinnän korostuminen on näkynyt nuorisotyössä muun muassa Instagramin ja Snapchatin kaltaisten palveluiden suosion voimakkaana kasvuna.

Nyt käsillä oleva *Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017* -raportti syventää ja laajentaa olemassa olevaa selvitystyötä. Viime vuosien muutokset toimintaympäristössä näkyvät selvityksessä monin tavoin. Kun vielä vuosien 2013 ja 2015 kuntakyselyissä puhuttiin internetin hyödyntä-

misestä nuorisotyössä, on vuoden 2017 kyselyssä painopistettä laajennettu kattamaan kokonaisvaltaisemmin digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä. Selvityksen keskiössä ei ole niinkään ollut välineiden ja palvelujen käyttömäärät ja -tavat, vaan huomiota on haluttu kiinnittää enemmänkin sisältöön, toimintaan sekä toimintaa ohjaaviin ja tukeviin kasvatuksellisiin tavoitteisiin. Niin ikään kyselyn kohderyhmää on laajennettu ottamalla esimiehet vahvemmin mukaan tarkasteluun.

Selvityksen toimittamisesta ovat vastanneet Heikki Lauha ja Suvi Tuominen. Kyselylomakkeen ja tilastollisen analyysin on toteuttanut Sonja Hernesniemi. Lisäksi Verkessä korkeakouluharjoittelijana toiminut Noora Järvi on tehnyt taustoittavaa työtä kyselylomakkeen uudistamiselle, ja kyselyn teknisessä toteutuksessa apuna on toiminut Timi Hagelberg. Kyselyn työstämisen eri vaiheisiin on osallistunut myös koko muu Verken tiimi. Raportin laadullisen analyysin ovat tuottaneet Elina Harju, Johanna Järvinen-Taubert ja Päivi Valtonen Opinpaja Oy:stä.

Haluamme myös kiittää lämpimästi seuraavia henkilöitä kyselyrunгон laatimiseen osallistumisesta ja hyvistä kommentteista matkan varrella: Jessica Lerche ja Stella Klockars (Luckan), Jaana Fedotoff (Koordinaatti – Nuorten tieto- ja neuvontatyön kehittämiskeskus) sekä Isabella Holm ja Emmi Huhtanen (Mediakasvatusseura). Lisäksi suuri kiitos kaikille kyselyyn vastanneille ja osallistaviin työpajoihin osallistuneille nuorisotyön ammattilaisille ja esimiehille omien kokemusten ja näkemysten jakamisesta.

Selvityksen otsikolla, ”Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea”, haluamme korostaa digitalisaation vääjäämätöntä vaikutusta ympäristöömme ja arkeemme. Itse asiassa digitalisaatio on jo monin tavoin keskeinen osa arkeamme nuorisotyössä ja tämä näkyy myös selvityksen tuloksissa. Kunnallisessa nuorisotyössä on otettu viimeisen neljän vuoden aikana merkittäviä askeleita digitaalisuuden suhteen niin asenteissa, osaamisessa, välineistössä kuin nuorisotyön palveluissa ja toimintamuodoissa. Mutta kuten selvitys tulee osoittamaan, työtä riittää vielä tehtäväksi ennen kuin digitaalisuus juurtuu osaksi nuorisotyön tavoitteita.

HEIKKI LAUHA & SUVI TUOMINEN

Miksi digitaalista nuorisotyötä tarvitaan?

HEIKKI LAUHA

Nuorisotyöntekijät ovat hyviä kertomaan omasta työstään. Kun ihmisiä tapaa erilaisissa koulu- tuksissa, työyhteisöjen kehittämispäivissä tai ihan muuten vain, tuntuu nuorisotyön ammattilaisille olevan monta muuta ammattikuntaa luontevampaa kertoa, millaista toimintaa nuorten kanssa toteutetaan. Sen sijaan kysymykseen ”miksi” tuntuu nuorisotyössä olevan vaikeampi saada vastausta. Tällöin kyse ei ole enää vain oman työn ja toiminnan kuvaamisesta, vaan toiminnalle asetettujen tavoitteiden avaamisesta.

Tomi Kiilakoski, Viljami Kinnunen ja Ronnie Djupsund pohtivat vuonna 2015 julkaistussa teoksessa *”Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta”* hyvin perusteellisesti nuorisotyön käytäntöihin perustuen, mitä on nuorisotyö ja miksi sitä tehdään. He korostavat, että näihin kahteen kysymykseen on vastattava, jotta toimintaa voidaan kehittää ja jotta nuorisotyön hyötyjä pystytään kuvaamaan myös toimialan ulkopuolelle.

Kirjassaan Kiilakoski, Kinnunen ja Djupsund ovat määritelleet nuorisotyön *”tavoitteelliseksi kasvatukselliseksi toiminnaksi, joka rakentaa prosesseja, joiden varassa nuorisotyön tavoitteiden on mahdollista toteutua”*. He pohjaavat määritelmän kolmeen näkökulmaan: 1) nuorisotyössä on kyse kasvatuksesta, joka nojautuu nuorisotyön arvoperustaan, 2) nuorisotyö muodostuu hyvin erilaisista kohtaamisen prosesseista, joissa toiminnan kesto vaihtelee ja 3) nuorisotyö kasvatuksellisenä prosessina pyrkii tuottamaan suotuisia tuloksia, mutta toiminnan tavoitteet ja tulokset muotoutuvat prosessissa, kun prosessi itsessään on toteutettu nuorisotyöllisesti laadukkaasti.

Kiilakosken, Kinnusen ja Djupsundin esittämä määritelmä avaa hedelmällisen maaperän myös keskustelulle siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö ja miksi sitä tehdään – tai tulisi tehdä.

Syksyllä 2016 julkaisemassamme *Kohti digitaalista nuorisotyötä* -teoksessa pyrimme hieman avaamaan digitaalisen nuorisotyön käsitettä ja sen taustaa. Ydinajatuksen voi tiivistää neljään näkökulmaan: 1) digitaaliseen nuorisotyöhön liittyy aina jollain lailla digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyön välineenä, sisältönä tai toimintaympäristönä, 2) digitaalinen nuorisotyö rakentuu samoille kasvatuksellisille tavoitteille kuin muukin nuorisotyö, 3) digitaalinen nuorisotyö pyrkii tukemaan nuorten toimijuutta digitalisoituneessa yhteiskunnassa ja 4) digitaalinen nuorisotyö ei tee jaottelua kasvokkaisen ja digitaalisessa ympäristössä tapahtuvan toiminnan välillä.

Yhdistämällä nämä kaksi eri määritelmää – mitä on nuorisotyö ja mitä on digitaalinen nuorisotyö – saadaan monikerroksinen käsitys digitaalisen nuorisotyön olemuksesta.

Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017 -selvityksen yksi keskeisimpiä tavoitteita oli kartoittaa, miten kuntien nuorisotyöntekijät ja esimiehet hahmottavat juuri digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvän monikerroksisuuden. Kyse ei ollut oikeiden tai väärin vastausten kokoamisesta, vaan pyrkimyksestä saada niin työntekijät, esimiehet kuin kokonaiset työyhteisöt miettimään, miksi heidän nuorisotyössä ja -toiminnassa käytetään digitaalista mediaa ja teknologiaa.

Onkin tärkeää, että jokainen työyhteisö tunnistaa omat yksilölliset tarpeensa ja vastaa omista lähtökohdistaan miksi-kysymykseen. Jos asiaa tarkastellaan valtakunnallisesti, voidaan perusteita digitaalisen nuorisotyön tarpeelle löytää esimerkiksi uuden nuorisolain perusteluosasta, jossa todetaan seuraavasti:

”Nuorten toimintaympäristö on myös muuttunut merkittävästi vuoden 2006 jälkeen. Digitaalinen toimintaympäristö, mukaan lukien sosiaalinen media, on laajentanut ja monipuolistanut nuorten tapaa harrastaa, vaikuttaa, osallistua ja kommunikoida. Nuorisotyön palvelut ja vaatimukset myös digitaalisessa ympäristössä ovat kasvaneet samalla kun yksilön ja nuorten ryhmien kasvokkain kohtaamisen tarve on säilynyt. Nämä muutokset ovat haastaneet nuorisotyön toimimaan uusissa ympäristöissä.” (HE 111/2016 VP)

Hallituksen esityksessä tarvetta perustellaan pääasiassa digitalisaatiokehityksen myötä syntyneenä tarpeena laajentaa nuorisotyötä uusiin toimintaympäristöihin. Toisaalta esityksessä mainitaan rivien välistä toinen keskeinen peruste digitaalisen nuorisotyön tarpeelle, digitalisaation myötä tapahtunut muutos nuorten toimijuudessa.

Tämä nuorten toimijuuden muutos on ehkä kaikkein keskeisin peruste sille, miksi digitaalista nuorisotyötä tarvitaan. Toimijuuden muutoksella tarkoitetaan niitä digitalisaation myötä nousseita sosiaalisia ja kulttuurisia ilmiöitä, jotka vaikuttavat tavalla tai toisella nuoriin. Hallituksen esityksessäkin mainitut nuorten uudenlaiset tavat kommunikoida, harrastaa, osallistua ja vaikuttaa tämän päivän tietoyhteiskunnassa haastavat monella tapaa nuorisotyötä uudelleenarvioimaan, jopa kyseenalaistamaan omaa toimintaansa. Tässä ei sinänsä ole mitään uutta, koska nuorisotyö on kautta aikojen rakentanut omaa rooliaan ja identiteettiään suhteessa yhteiskunnalliseen kehitykseen.

Vanhaa sananlaskua mukaillen, digitaalinen teknologia on hyvä renki, mutta huono isäntä. Vaikka välineelliset ja teknologiset kysymykset ovat monella tapaa digitaalisessa nuorisotyössä läsnä, toiminnan keskiössä tulee aina olla laadukas sisältö ja sitä tukevat kasvatukselliset ja nuorisotyölliset tavoitteet – ihan samalla tavalla kuin missä tahansa nuorisotyössä.

Tilasto-osio: Digitaalinen media ja teknologia kuntien nuorisotyössä

SONJA HERNESNIEMI

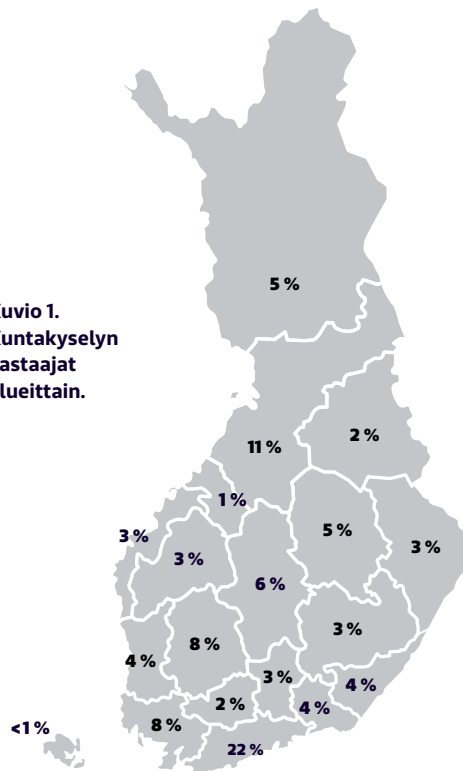
1. Kyselyn toteuttaminen

Kysely toteutettiin verkkokyselynä hyödyntäen Webropol-ohjelmaa ja se oli avoinna aikavälillä 3.4.–20.4.2017. Kysely lähetettiin sähköpostitse kuntien nuorisotyöntekijöille ja nuorisotyöstä vastaaville esimiehille. Sähköpostiosoitteet koottiin manuaalisesti käymällä läpi kaikkien Suomen kuntien nuorisotoimien verkkosivustot alkuvuodesta 2017. Kyselylinkki toimitettiin lähes neljään tuhanteen sähköpostiosoitteeseen, mutta joukossa oli todennäköisesti jonkin verran vanhentuneita ja käytöstä poistettuja osoitteita.

Kyselyyn vastasi yhteensä 633 vastaajaa, joista 611 vastasi kyselyyn suomeksi ja 22 vastasi ruotsiksi käännettyyn versioon. Kyselyt olivat muuten identtiset kieliversiot toisistaan, mutta ruotsinkielisessä kyselyssä kysyttiin yhtenä kohtana eräiden ruotsinkielisten verkkopalveluiden käytöstä.

Vastauksia saimme 192:sta Suomen 311 kunnasta. Vastaajista suurin ryhmä (29 %) työskentelee suuressa (>100 000 asukasta) kunnassa. Maakunnista eniten vastauksia (22 %) tuli Uudelta- maalta. Maakunnista myös Pohjois-Pohjanmaa (11 %), Pirkanmaa (8 %) ja Varsinais-Suomi (8 %) olivat hyvin edustettuina vastaajajoukossa. Vastaajajoukko jakaantui iän perusteella seuraavasti: alle 30-vuotiaat (27 %), 31–40-vuotiaat (36 %), 41–50-vuotiaat (21 %) ja yli 51-vuotiaat (16 %).

Kuvio 1.
Kuntakyselyn
vastaajat
alueittain.



Puhtaasti esimiesasemassa ilmoitti vastaajista toimivansa 66 henkilöä (10 %) ja nuorten parissa 567 henkilöä (90 %). Viimeksi mainituista 64 henkilöä ilmoitti työhönsä liittyvän myös esimiestehtäviä, joten he vastasivat sekä työntekijöille tarkoitettuihin kysymyksiin että esimiehille suunnattuihin kysymyksiin. Osa kysymyksistä oli siis yhteisiä kaikille vastaajille, osa oli kohdennettu pelkästään nuorten parissa työskenteleville ja osa ainoastaan nuorisoalan esimiesasemassa toimiville.

Nuorten parissa työskenteleviltä vastaajilta kysyttiin digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen liittyviä kysymyksiä koskien muun muassa asenteita, työtapoja, omia vaikuttamismahdollisuuksia, oman osaamisen arviointia ja erilaisten palveluiden käyttöä. Esimiehet vastasivat muun muassa asenteita, resursointia, suunnitelmallisuutta ja yhteistyötä koskeviin kysymyksiin. Vastausvaihtoehdot olivat pääosin valmiiksi luokiteltuja ja kysymyksistä valtaosa oli monivalintakysymyksiä. Vastaajilla oli useassa kohdassa mahdollisuus täydentää vastaustaan omin sanoin. Kyselyn runko kysymyksenasetteluineen on luettavissa raportin liiteosiossa.

Vastauksia tarkasteltiin yksinkertaisin tilastollisin menetelmin SPSS-ohjelmaa käyttäen. Lisäksi avoimia vastauksia käytettiin sisällönanalyysin keinoin tukemaan tilastollista analyysia. Raportissa esitetyt prosenttiluvut on pyöristetty kokonaisluvuiksi.

2. Suhtautuminen digitaalisuuteen on kriittistä mutta myönteistä

Sekä esimiesten että nuorten parissa työskentelevien asenteita ja työpaikan ilmapiiriä karotettiin samoilla kysymyksillä. Asenneväittämien paikkansapitävyyttä vastaajat arvioivat viisiportaisella asteikolla: täysin samaa mieltä, osin samaa mieltä, osin eri mieltä, täysin eri mieltä, en osaa sanoa.

Yleisesti voidaan sanoa, että vastaajat pitävät digitaalista nuorisotyötä tärkeänä (taulukko 1). Sekä esimiehistä että työntekijöistä 96 % on täysin tai osin sitä mieltä, että kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä. Alle 31-vuotiaista vastaajista jopa 73 % oli täysin samaa mieltä edellä esitetyn väitteen kanssa. Työntekijöistä 70 % ja esimiehistä 77 % on myös täysin tai osin sitä mieltä, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää nykyistä enemmän kasvokkaisessa nuorisotyössä.

Valtaosa työntekijöistä haluaa pysytellä kartalla nuorten suosimista digitaalisista sisällöistä: 63 % heistä oli täysin samaa mieltä ja 32 % osin samaa mieltä väittämän kanssa. Samaan aikaan kuitenkin 70 % työntekijöistä ja 81 % esimiehistä on täysin tai osin sitä mieltä, että nuoret viettävät liikaa aikaa digitaalisissa ympäristöissä. Jopa 89 % työntekijöistä ja 83 % esimiehistä on täysin tai osittain sitä mieltä, että nuorisotyön tulisi tarjota nuorille muuta ajanvietettä ruudun tuijottamisen tilalle.

Digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvaa kohtaamista ei kenties pidetä aivan yhtä aitona kuin kasvokkaista. Yli puolet (52 %) nuorten parissa työskentelevistä vastaajista oli täysin tai osin eri mieltä väitteen kanssa, että kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä olisi yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen. Ikäluokittain tarkasteltuna suhtautuminen kohtaamisen aitouteen digitaalisissa ympäristöissä oli varauksellisempaa vastaajan iän kohotessa. Esimerkiksi täysin yhtä mieltä digitaalisissa ympäristöissä kohtaamisen aitouden kanssa oli alle 31-vuotiaiden ikäluokassa viidesosa (19 %) vastaajista, kun taas yli 51-vuotiaiden ikäluokassa näin koki vain 3 % vastaajista.

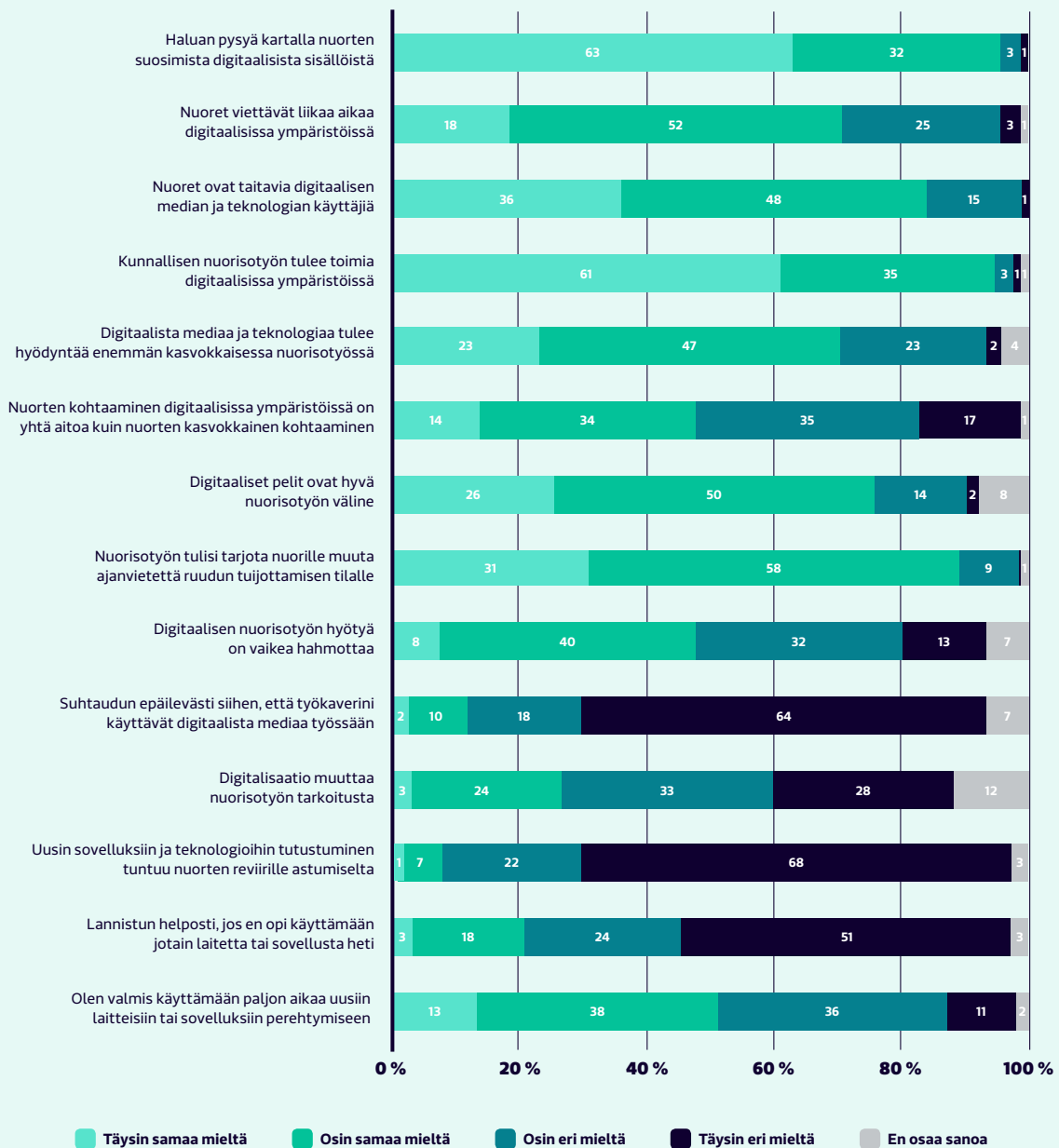
Positiivisesta suhtautumisesta digitaaliseen nuorisotyöhön ja kriittisestä suhtautumisesta nuorten digitaalisen median ja teknologian käyttämiseen voi tehdä monenlaisia tulkintoja. Tulosten perusteella vaikuttaa ainakin siltä, että digitaalisen nuorisotyön tärkeys allekirjoitetaan nuorisoalalla laajasti.

”Kuten nuoret jo elävät samanaikaisesti useammassa ”tilassa”, koen, että myös minun pitää nuorisotyöntekijänä toimia useammilla alustoilla ja ymmärtää uudenlaista ”olemisen kulttuuria”. Digitaalinen nuorisotyö mahdollistaa monipuoliset kasvatukselliset sekä viihteelliset ulottuvuudet.”

Kuitenkin digitaalisen nuorisotyön hyötyjä koettiin kyselytulosten mukaan olevan jokseenkin vaikeaa mieltää. Melkein puolet (48 %) työntekijöistä ja enemmistö (63 %) esimiehistä oli täysin tai osin sitä mieltä, että ”digitaalisen nuorisotyön hyötyä on vaikea hahmottaa”. Luultavasti hyötyjen hahmottamisen vaikeus heijastuu siihen, mitä digitaalisen teknologian ja median hyödyntämisellä nuorisotyössä halutaan tavoitella. Tämän kyselyn myöhemmin esiteltävien tulosten perusteella vaikuttaa siltä, että vallalla on edelleen ajatus digitaalisen median ja tekno-

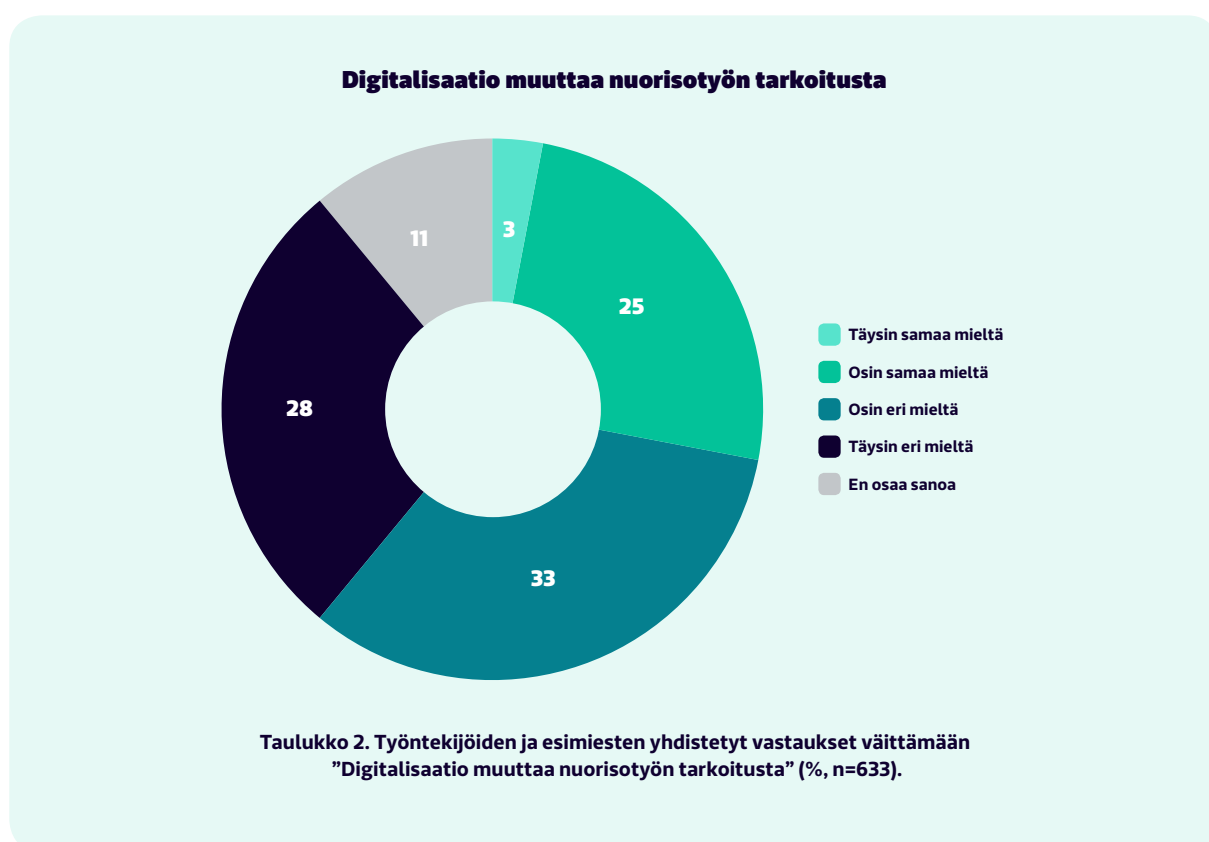
logian välineellisestä hyödyntämisestä suhteessa totuttuihin toimintatapoihin, eikä niinkään nuorisotyön tavoitteiden toteuttamisesta uuden teknologian suomin mahdollisuuksin. Esimerkiksi yhteydenpidon ja tavoittamisen sujuvoituminen onkin helposti havaittava digiteknologian mukanaan tuoma hyöty. Kärjistäen voi sanoa, että kyselyn tulosten valossa vaikuttaa siltä, että digitaalista mediaa ja teknologiaa halutaan hyödyntää nuorten tavoittamiseksi. Tavoittamisen jälkeen nuoria kuitenkin edelleen houkutellessaan enimmäkseen perinteisiksi koettujen, kasvokkaisten toimintojen pariin.

Työntekijöiden asenteet digitaalisuutta kohtaan



Taulukko 1. Työntekijöiden suhtautuminen digitaalisuutta koskeviin väittämiin (% n=567).

Asenteisiin liittyvät tulokset vaikuttavat ristiriitaisilta osin siitä syystä, että olemme edelleen keskellä pitkää ja monimutkaista prosessia, jossa digitalisaation vaikutuksia nuorten elämään ja nuorisotyöhön on vaikea havaita. Ristiriitaisuutta kuvastaa hyvin se, että 81 % työntekijöistä ja 86 % esimiehistä oli täysin tai osin samaa mieltä väitteen ”Työyhteisössämme tunnustetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen mukanaan tuomat vaikutukset nuorten elämään” kanssa. Toisaalta, kun halusimme herätellä vastaajia pohtimaan digitalisaation ja nuorisotyön välistä suhdetta laajemmin väittämällä ”Digitalisaatio muuttaa nuorisotyön tarkoitusta”, oli vastaus-ten hajonta tämän asenneväittämän kohdalla kaikkein suurin. Täysin samaa mieltä väitteen kanssa oli 3 % sekä työntekijöistä että esimiehistä. Osittain väitteen allekirjoitti neljäsosa työntekijöistä (24 %) ja kolmasosa (33 %) esimiehistä. Osittain eri mieltä oli puolestaan kolmasosa työntekijöistä (33 %) ja melkein yhtä suuri osa esimiehistä (30 %). Täysin eriävän näkökannan puolella oli 28 % työntekijöistä ja 26 % esimiehistä. Vaihtoehdon ”en osaa sanoa” oli valinnut työntekijöistä 12 % ja esimiehistä 8 %.



Nuorten tavoittaminen koetaan tärkeänä tavoitteena

Vain hiukan yli puolet (52 %) työntekijöistä kokee, että heidän omassa työyhteisössään on jaettu käsitys siitä, mitä digitaalinen nuorisotyö on. Esimiehistä jopa 75 % oli täysin tai osittain sitä mieltä, että heidän työyhteisössään on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö. Selkeä ero esimiesten ja työntekijöiden vastauksissa tähän kysymykseen on sinänsä mielenkiintoinen tulos ja merkillepantava signaali työyhteisötason kehittämistyön tarpeellisuudesta. Teemaa olisi hyvä käsitellä työyhteisöissä, jotta käsitykset digitaalisesta nuorisotyöstä lähentyisivät toisiaan. Yhteinen käsitys kun toimii vakauttavana pohjana toimintakulttuurin muutoksessa, tavoitteiden asettamisessa ja uuden kehittämisessä.

Digitaalisen nuorisotyön määrittelyä lähestyttiin kyselyssä myös avoimen kysymyksen kautta. Sekä nuorten parissa työskenteleviä että esimiehiä pyydettiin kuvaamaan digitaalisen nuorisotyön tärkein tavoite.

“Olla tärkeä apuväline nuorison tavoittamisessa ja kohtaamisessa.”

Useimmiten mainittu yksittäinen tavoite oli nuorten tavoittaminen nuorten suosimissa ympäristöissä. Melko usein tavoittamiseen oli lisätty kohtaamisen mahdollistaminen. Tavoittamista ja kohtaamista korostavien määritelmien suuri määrä vahvistaa asennevääntämien vastauksista välittyvää kuvaa siitä, että digitaalisuus nähdään nuorisotyössä työvälineenä, jolla on esimerkiksi mahdollista markkinoida kasvokkain tapahtuvaa toimintaa, välittää tietoa tai olla vuorovaikutuksessa nuorten kanssa teknologiavälitteisesti. Niin ikään tavoittaminen ja kohtaaminen käsitteinä suuntaavat huomion pikemminkin digitaalisessa nuorisotyössä tapahtuvaan toimintaan kuin toiminnan tavoitteisiin.

“Tavoitteet digitaalisessa nuorisotyössä ovat mielestäni hyvin pitkälti samat kuin nuorisotyössä ylipäätään.”

Useissa vastauksissa digitaalisen nuorisotyön tavoitteet kytkettiin nuorisotyön yleisiin tavoitteisiin. Näissä vastauksissa hahmotetaan digitaalinen nuorisotyö koko nuorisotyötä läpileikkaavana teemana. Vastauksissa korostuu ajatus siitä, että digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään nuorten aktiivisen kansalaisuuden, osallisuuden sekä taitojen ja tietojen karttumisen vuoksi.

“Digitaalisen nuorisotyön tärkein tavoite on vahvistaa nuorten valmiuksia digitalisoituvassa maailmassa pärjäämiseen.”

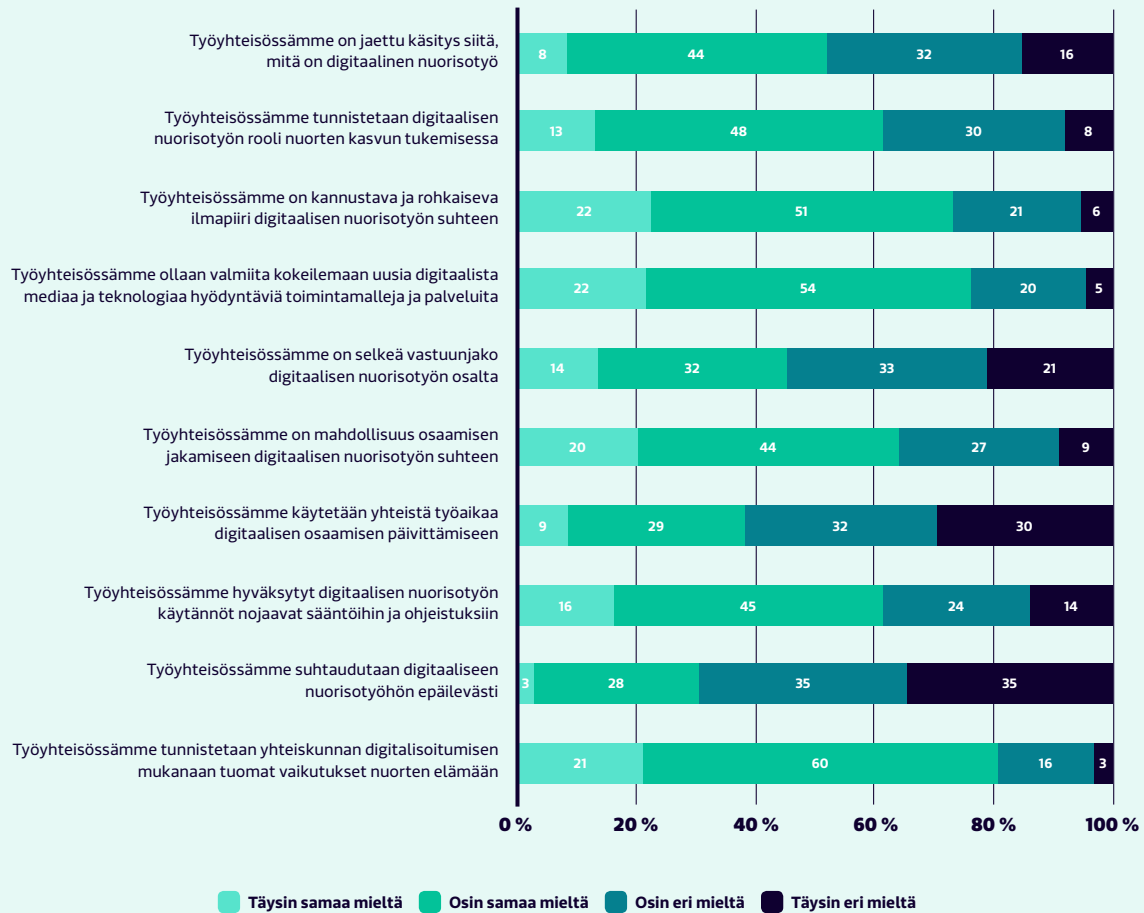
“Tiedon ja kokemusten jakaminen, elämysten tarjoaminen, omien taitojen ja kiinnostusten kohteiden kartuttaminen, elämänhallinnassa tukeminen ja ohjaaminen.”

Työyhteisöissä on kehittämismyönteinen ilmapiiri

Työyhteisöissä vallitseva ilmapiiri digitaalista nuorisotyötä kohtaan vaikuttaa suuresti siihen, millaisia mahdollisuuksia yksittäisillä työntekijöillä on digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle. Tämän kyselyn valossa digitaaliseen nuorisotyöhön suhtaudutaan vastaajien työyhteisöissä melko positiivisesti. Nuorten parissa työskentelevistä 73 % ja esimiehistä 92 % on täysin tai osin sitä mieltä, että heidän työyhteisössään on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen (taulukko 3). Prosentit ovat jotakuinkin samat kysyttäessä valmiutta kokeilla uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja. Työntekijöistä 76 % oli täysin tai osin samaa mieltä väitteen kanssa ja esimiehistä jopa 92 %.

Valtaosa työntekijöistä kokee, että heidän työyhteisössään myös tunnustetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen mukanaan tuomat vaikutukset nuorten elämään. Osin tai täysin samaa mieltä väitteen kanssa oli 61 % työntekijöistä ja 77 % esimiehistä. Esimiesten arviot ovat siis kussakin tapauksessa korkeammat kuin työntekijöiden. Erot ovat mielenkiintoisia, mutta on huomattava, että ne eivät välttämättä kerro kokemuseroista samoissa työyhteisöissä.

Työyhteisön ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen

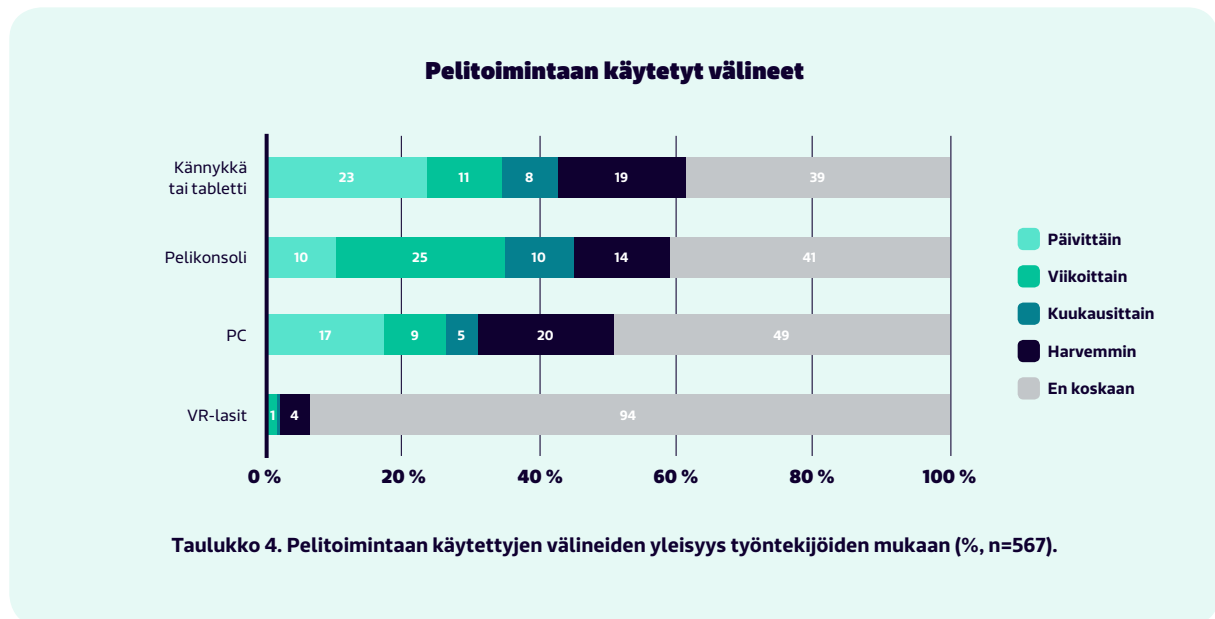


Taulukko 3. Työntekijöiden arvio työyhteisön ilmapiiristä digitaalisen nuorisotyön suhteen (% n=567).

Työntekijöistä lähes kaksi kolmasosaa (64 %) ilmoitti, että heillä on mahdollisuus digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvän osaamisen jakamiseen työyhteisön kesken, ja vielä useammin kyseisestä mahdollisuudesta raportoivat esimiehet (81 %). Yhteisen työajan käyttäminen digitaalisen nuorisotyön osaamisen päivittämiseen on harvinaisempaa, vain 37 % työntekijöistä piti väitettä täysin tai osin omaa tilannettaan kuvaavana. Esimiesten vastauksissa yhteisen työajan käyttö oli huomattavasti yleisempää: 62 % esimiehistä oli joko osittain tai täysin väitteen kannalla. Alle puolet työntekijöistä (46 %) ja hiukan yli puolet (54 %) esimiehistä kokee, että heidän työyhteisössään on selkeä vastuunjako digitaalisen nuorisotyön suhteen. Kivin selkeää vastuunjako ei siis työyhteisöissä vaikuta olevan.

3. Pelien hyödyntäminen kiinnostaa

Pelien hyödyntämistä kartoitettiin tässä kyselyssä aiempia kuntakyselyjä laajemmin, usealla erityyppisellä kysymyksellä. Asenteet digitaalisia pelejä ja pelaamista kohtaan ovat muuttuneet aiempaa positiivisemmiksi. Kun vuonna 2015 vastaajista 63 % oli täysin tai samaa mieltä väitteen ”digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline” kanssa, nyt työntekijöistä 76 % ja esimiehistä 81 % on täysin tai osin tätä mieltä.



Kännykkä tai tabletti on lähes yhtä käytetty väline pelitoiminnan järjestämisessä kuin pelikonsolit (taulukko 4). Vastaukset välittävät signaalia siitä, että mobiilipelien hyödyntäminen kiinnostaa nuorisotyöntekijöitä: jopa 23 % käyttää mobiililaitteita päivittäin nuorten parissa toteutettavassa pelitoiminnassa.

PC:n käyttö nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa on mobiililaitteita ja pelikonsoleita harvinaisempaa. Niiden käytön vähäisyys voi selittyä toimintaan vaadittavilla resursseilla – pelitoiminnan käynnistäminen ja toteuttaminen edellyttää investointia laitteisiin, tiloihin, infrastruktuuriin ja työntekijöiden osaamisen kehittämiseen. Ryhmämuotoiseen toimintaan koneita tarvittaisiin kaiken lisäksi useita.

Pelejä hyödynnetään monipuolisesti

Viimeisen kolmen kuukauden aikana digitaaliseen pelaamiseen liittyvää ohjattua toimintaa on järjestänyt 9 % työntekijöistä. Kuitenkin 45 % ilmoittaa käyttävänsä pelikonsolia ja 42 % kännykkää vähintään kuukausittain pelitoimintaan nuorisotyössä (taulukko 4). Ilmeisesti yleisempää on siis tarjota nuorille pelilaitteet omaehtoiseen toimintaan tai ajanvietteeksi kuin järjestää niiden parissa ohjattua toimintaa. Vastaajista 10 % ilmoitti hyödyntävänsä pelien yhteisö- ja hallintapalveluja päivittäin tai viikoittain.

Vastaajat saivat halutessaan kuvailla, millaista pelitoimintaa he olivat toteuttaneet. Vastaukset kuvaavat monipuolisesti erilaisia nuorisotyöllisiä tapoja hyödyntää pelejä. Pelejä on hyödynnetty esimerkiksi nuoria osallistavassa ja nuorten digitaalisista kulttuureista ammentavassa toiminnassa. Pelitoimintaa on järjestetty esimerkiksi kerhomuotoisena ja tapahtumina. Vastausten perusteella vaikuttaa kuitenkin siltä, että pelejä käytetään useimmiten osana avointa toimintaa, kuten esimerkiksi tämä sitaatti osoittaa:

”Avoimeen nuorisotalotoimintaamme kuuluu erilaiset peliturnaukset joka kuukausi. (Super smash bros, Fifa, NHL jne.) Lisäksi järjestämme Pokemon Go ’lurepäiviä.”

Erilaiset turnaukset tuntuivatkin olevan hyvin suosittu tapa järjestää pelitoimintaa. Ohjaajan rooli saattoi tämän tyyppisessä toiminnassa liittyä joko turnausten organisointiin tai aktiivisemmin myös itse pelaamiseen.

Avoimissa vastauksissa useamman maininnan sai myös pelien käyttö tutustumiseen ja keskustelun virittämiseen:

”Olen suhteellisen uusi ohjaaja nuorisotilalla ja olen käyttänyt pelejä nuoriin tutustumisen välineenä.”

Ohjaajan ja nuoren yhteisen tekemisen kohteena pelit toimivat luottamuksen rakentamisessa. Tällaisessa käytössä ohjaajan pelitaidot eivät ole keskiössä, vaan päinvastoin, niiden puutteesta saattaa olla suoranaista hyötyäkin:

”Ollaan pelattu yhdessä. Harjoiteltu tiimityöskentelyä. Antanut nuoren toimia kouluttajana ohjaajalle.”

Monissa vastauksissa nostetaankin esiin, että nuoret mielellään neuvovat ja opettavat ohjaajia peleissä. Pelejä on hyödynnetty myös ryhmäytymisessä. Pelien säännöt ja pelimaailman omalaksinen ympäristö tukevat yhteisten tavoitteiden eteen työskentelemistä. Samalla on mahdollista edistää hyvien peli- ja käytöstapojen opettelua. Peleihin on myös helppo uppoutua, kuten seuraava sitaatti osoittaa:

”Käytämme pelejä pääasiallisesti ryhmäytymiseen ja viihteenä. Pelit mahdollistavat jakautuneemmankin käyttäjäkunnan yhteisen tekemisen, sekä auttavat vilkkaimpia asiakkaitamme keskittymään.”

Pelejä on hyödynnetty myös pienryhmätoiminnassa ja kohdennetussa nuorisotyössä. Riippuen ryhmätoiminnan luonteesta ja tavoitteesta, pelaaminen voi valikoitua pienryhmän toiminnaksi joko siksi, että siihen kuuluvat nuoret ovat erityisen aktiivisia peliharrastajia, tai siksi, että pelamisen kautta ryhmäläiset voivat saada luontevasti osallisuuden ja onnistumisen kokemuksia.

”Meillä kokoontuu nuorille suunnattuja ryhmiä 2 kertaa viikossa nuorisotilalla, joissa toinen on CS-kilparyhmä ja toinen elämönhallinnallisempi Overwatch-ryhmä.”

”Etsivän nuorisotyön asiakkaista koostuvan porukan kanssa ollaan käyty jahtaamassa pokemoneja.”

”Olemme pitäneet yläkoululla pelikerhoa, jossa olemme pyrkineet vahvistamaan yhteisöllisyyttä ja nuorten itsetuntoa pelien avulla. Olemme myös miettineet pelaamisen hyötyjä ja mahdollisia haittoja.”

”Hyödynnän pelejä pienryhmätoiminnassa, joita tällä hetkellä on yksi ja se kokoontuu kerran viikossa. Ryhmä muodostuu pelaamisen ympärille ja tavoitteena on nuorten sosiaalinen vahvistaminen.”

Vastausten mukaan LAN-toimintaa on järjestetty joko mahdollistamalla nuorten omaehtoinen tapahtuma tai osallistamalla aktiivisemmin järjestelyihin ja pelaamiseen. Myös muuta nuoria osallistavaa pelitoimintaa, kuten pelinkehitystä ja -kerhoja on järjestetty.

”Järjestimme nuorisotilalla toisen LANi tapahtuman. Nuorista koostuva ryhmä järjesti tapahtuman kokonaisuudessaan toisille nuorille.”

”Lanit vedettiin pajan poikien kanssa. Pieni porukka, ohjaaja ei pelannut cs, eikä juonut es. Mutta kävi katsomassa välillä ja kysyi onko kaikki ok. Ikinä ole ollut yhtä vähän taukoja!”

”Pelinkehityskerho viikoittain ja peli-iltoja nuorille osallistavalla työotteella”

Useissa avoimissa vastauksissa tuotiin esille Kahoot-visailuohjelman hyödyntäminen pelitoiminnassa:

”Olemme pitäneet Kahoot-kilpailuja omilla kysymyksillä ja valmiilla kysymyspaketeilla”

Kahoot-visailuja voidaan pitää paitsi pelitoimintana, myös toiminnan pelillistämisenä. Kahoot nimittäin mainittiin kyselyn vastauksissa myös osallistamisen ja nuorisotiedotuksen välineenä. Suosituimpien pelien kärkeen oli vastausten perusteella noussut myös muita helppokäyttöisiä digipelejä, kuten Pokémon Go, Minecraft sekä Mario Kart, joiden avulla digitaalisessa pelaamisessa kokemattomampikin nuorisotyöntekijä voi hyödyntää pelejä työssään. Mobiililaitteiden ja helppokäyttöisten pelin yleistyminen voivat olla myös yksi syy siihen, miksi myös kiinnostus digitaalisten pelien hyödyntämistä kohtaan on kasvanut.

Pelikulttuurin hyödyntämistä nuorisotyössä kartoitettiin kyselyssä myös väittämällä ”Olen järjestänyt tai mahdollistanut nuorten digitaalisiin kulttuureihin liittyvän tapahtuman (esim. LANit, Pokémonien keräily, tubettajamiitti)”. Työntekijöistä 17 % ilmoitti järjestäneensä tällaisen tapahtuman viimeisten kolmen kuukauden aikana. Vastaukset edellä esitettyyn väittämään sisältävät siis muitakin nuorten digitaalisiin kulttuureihin liittyviä tapahtumia, pelikulttuurit olivat vain osana mukana. Digitaalisten pelien ja peliympäristöjen hyödyntäminen oli sisällä myös väittämässä ”Olen mahdollistanut etäosallistumisen tapahtumaan tai toimintaan verkon kautta (esim. striimin, chatin, videopuhelun tai pelin välityksellä)”. Etäosallistumista ilmoitti hyödyntäneensä 8 % työntekijöistä.

Osaamisen ja laitteiston puute pelitoiminnan esteinä

Vaikka kiinnostus pelejä kohtaan on suurta ja enemmistö työntekijöistä hyödyntää pelejä työssään vähintään satunnaisesti, vaikuttaa siltä, että kohtalaisen pieni osa käyttää pelejä työssään tavoitteellisesti. Yksi mahdollinen tulkinta on se, että digitaalinen pelaaminen kiinnostaa, mutta osaamista ei vielä ole tarpeeksi pelien valjastamiseen osaksi nuorisotyöllistä toimintaa. Kyselyn vastaajat kokevat nimittäin puutteita osaamisessaan digitaalisten pelien hyödyntämisen suhteen. Peleihin liittyvän osaamisensa kokee hyväksi tai erinomaiseksi 15 % työntekijöistä, tyydyttäväksi 35 % ja heikoksi peräti 40 %. Työntekijöitä pyydettiin valitsemaan yksi digitaalisen nuorisotyön osa-alue, josta he erityisesti haluaisivat oppia lisää, jolloin 10 % vastaajista valitsi digitaalisten pelien hyödyntämisen nuorisotyössä.

Yksi todennäköinen syy ohjatun pelitoiminnan vähäisyydelle vastaajajoukossa on se, että pelien tavoitteellinen hyödyntäminen nuorisotyössä on vastuutettu tietyille työntekijöille. Kyselyn tulokset osoittavat, että tämä pelitoiminnan "etujoukko" on kuitenkin ottanut digitaaliset pelit hyvin monipuolisesti käyttöön. Voi myös olla, että tulos pelitoimintaa toteuttavien työntekijöiden pienestä määrästä liittyy osittain kysymyksenasetteluun. Kartoitimme kyselyssä ohjatun pelitoiminnan muotoja. Pelit voidaan kuitenkin nähdä myös niin sanottuna sisäänheittotuotteena – pelit ja pelilaitteet koetaan tapana houkuttaa nuoria nuorisotalon ovesta sisään. Niinpä voi olla, että asennevääntämien kohdalla osa vastaajista on ajatellut pelaamista enemmänkin nuorten itsenäisesti toteuttamana aktiviteettina. Digitaalisten pelien hyödyntämistä rajaavat myös laitteistoon ja infrastruktuuriin liittyvät tekijät, kuten tämä avoin vastaus tuo esiin:

"Tällä hetkellä pelaaminen on tilalla vielä suhteellisen vapaamuotoista, mutta kun verkko-yhteyksien suhteen saadaan vastauksia, olisi tarkoitus aloittaa alueen sisäiset konsoliturnaukset."

4. Digitaalisuus näkyy eniten viestinnässä ja vuorovaikutuksessa

Tämän kyselyn painopiste oli sen selvittämisessä, miten ja mihin digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään vuonna 2017 nuorisotyössä. Tässä yhteydessä on kuitenkin syytä tehdä myös katsaus siihen, millaisia palveluita, sovelluksia ja välineitä nuorisotyössä käytetään, ja minkälaisen kuvan ne antavat digitaalisesta nuorisotyön painopisteistä.

Vastaajat merkitsivät, miten usein he käyttävät sovelluksia tai tietyn tyyppisiä palveluita nuorten parissa tehtävässä työssä. Kyselyyn luodussa listassa oli osittain samoja sovelluksia ja palveluita, joiden käyttöä on kartoitettu edellisissä kyselyissä, mikä mahdollistaa niiltä osin vertailun edellisvuosien tilanteeseen.

Palveluista useimmin käytetty on sähköposti, jota 83 % vastaajista ilmoitti käyttävänsä nuorisotyölliseen toimintaan päivittäin tai viikoittain (taulukko 5). Seuraavaksi käytetyimpiä ovat erilaiset pikaviestipalvelut, joita käyttää päivittäin tai viikoittain 81 % vastaajista. Lähes samalla määrällä (80 %) vastaajista on Facebook päivittäisessä tai viikoittaisessa käytössä. Yli puolet (57 %) vastaajista ilmoitti käyttävänsä Instagramia vähintään viikoittain. Lähes puolet (46 %) vastaajista käyttää vähintään viikoittain organisaation omia sivuja.

Muita palveluita käytetään huomattavasti harvemmin. Reilu viidesosa vastaajista käyttää päivittäin tai viikoittain Snapchatia, pelejä, kuvien ja videoiden editointisovelluksia sekä video- ja streamauspalveluja. Muita kysytyjä sovelluksia tai palveluita käyttää viikoittain tai päivittäin vain 10 % vastaajista tai vähemmän.

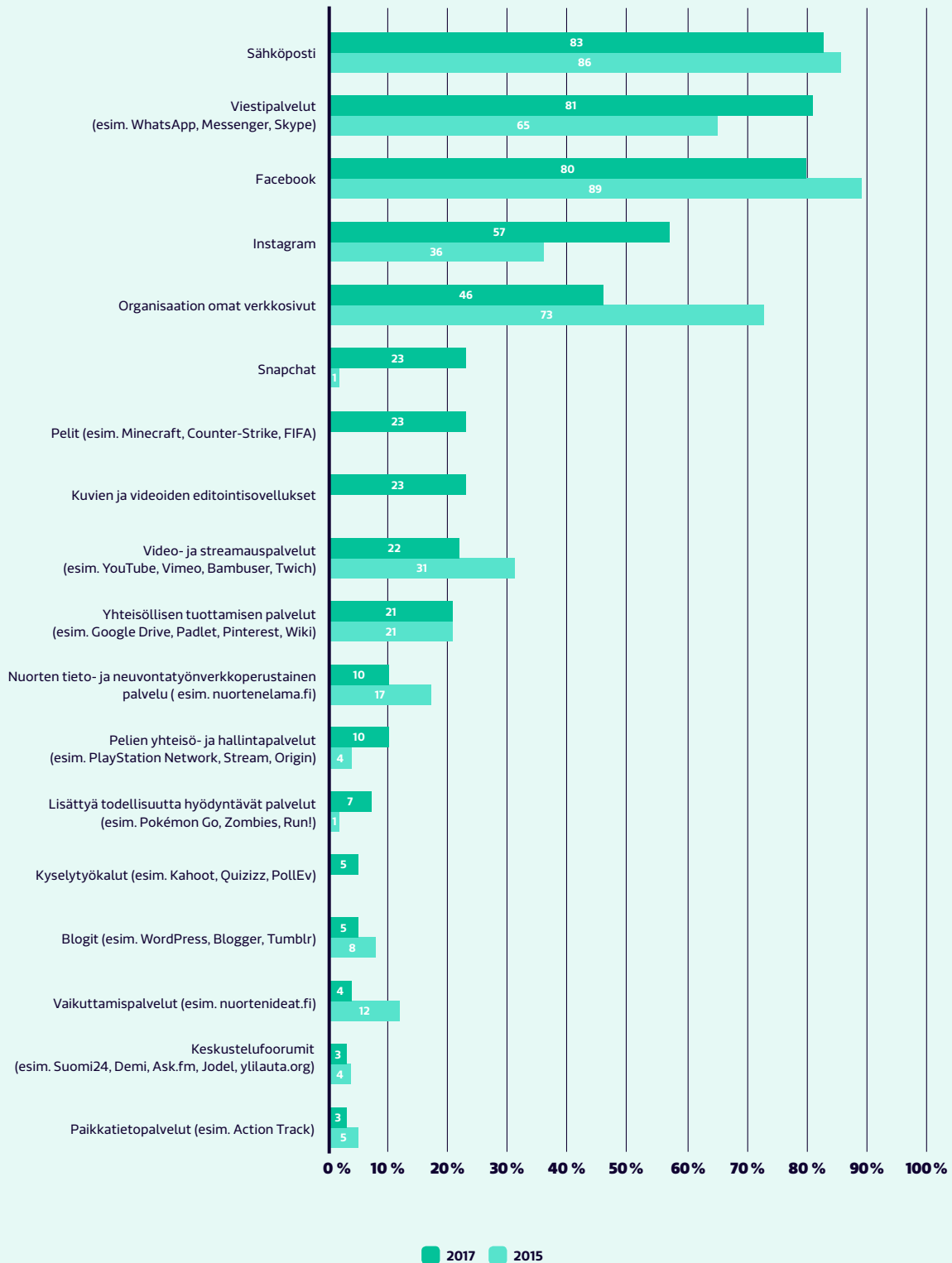
Kärkilista on monilta osin yhdenmukainen vuoden 2015 tulosten kanssa. Uutena tulokkaana kärkijoukossa on Snapchat, jota käytti edellisen kyselyn aikana vähintään viikoittain vain yksi prosentti vastaajista. Nyt "Snäpin" säännöllisten käyttäjien osuus on noussut jo 23 %:iin. Snapchat saa lukuisia mainintoja myös avoimessa kysymyksessä, jossa pyysimme vastaajia kuvailemaan viimeisimmän nuorisotyölliseen käyttöön ottamansa palvelun:

"Snäppi tulee nyt lujaa ja laajasti mukaan toimintaan. Ei uusi, mutta ensimmäistä kertaa koko yhteisön käytössä. Toimii markkinointiin, brändiviestintään ja nuorten kohtaamiseen."

Uusimpien käyttöön otettujen palvelujen joukossa on monessa vastauksessa myös Instagram, jota käyttävien osuus onkin noussut vuodesta 2015. Instagramia käytti vuonna 2015 vähintään viikoittain 36 % vastaajista, nyt luku on 57 %. Päivittäin Instagramia käyttävien osuus on noussut 15 %:sta 26 %:iin.

Myös pikaviestipalveluiden hyödyntäminen on yleistynyt entisestään. Edellisessä kyselyssä WhatsAppin ja Messengerin käytöstä kysyttiin erikseen, kun tässä kyselyssä kaikki pikaviestipalvelut oli niputettu saman vastausvaihtoehdon alle. Vuonna 2015 yleisimpiä pikaviestipalveluja eli Messengeriä käytti päivittäin 40 % ja WhatsAppia 27 % vastaajista. Tässä vuoden 2017 kyselyssä pikaviestipalveluja ilmoitti käyttävänsä päivittäin 58 % vastaajista ja 81 % vähintään viikoittain.

Päivittäin tai viikoittain käytössä olevat digitaaliset palvelut



Taulukko 5. Päivittäin tai viikoittain nuorisotyössä hyödynnetyt palvelut vuosina 2017 (% n=567) ja 2015 (% n=864).

Kaiken kaikkiaan käytössä olevien sovellusten ja palveluiden lista noudattelee melko samaa linjaa kuin edellisessä kyselyssä, vaikka kokonaisuudessaan lista ei olekaan vertailukelpoinen hieman muokatun listauksen vuoksi. Voidaan kuitenkin sanoa, että esimerkiksi organisaation omien sivujen, Facebookin, videopalvelujen, tieto- ja neuvontatyön verkkopalvelujen ja vaikuttamispalvelujen käyttö on vähentynyt jonkin verran. Pelien, Instagramin, Snapchatin, pikaviestipalvelujen, pelien yhteisö- ja hallintapalvelujen ja lisättyä todellisuutta hyödyntävien palvelujen käyttö on puolestaan yleistynyt.

Ehkä jopa hieman yllättäen YouTuben kaltaisten videopalvelujen käytössä näyttäisi olevan pientä laskua vuoteen 2015 verrattuna: kun vuonna 2015 nuorisotyöntekijöistä 31 % ilmoitti käyttävänsä YouTubea nuorisotyössä vähintään viikoittain, oli vastaava luku nyt 22 %. Lukuihin tulee kuitenkin suhtautua varauksellisesti, koska vuoden 2017 kyselyssä Youtuben käyttöä ei kysytty erikseen, vaan se oli mainittu osana muita video- ja streamauspalveluja.

Avoimen kysymyksen ”Mikä on viimeisin sovellus, verkkopalvelu tai peli, jonka olet ottanut nuorisotyölliseen käyttöön?” vastaukset tuottivat joitakin mielenkiintoisia uusia tuttavuuksia nuorisotyössä hyödynnettyjen palveluiden ja sovellusten listaan.

”HTC Vive, osallistimme nuoria laitteiston käyttöönotossa ja käytimme heitä vertaisohjaajina muiden nuorten kokeillessa laseja. Mahtava iltapäivä, harvoin näkee kyynisten nuorten innostuvan niin jostain.”

”Mahdollistan nuorille nettiradion pyörittämisen mixlr:ää ja soundcloudia käyttäen. Sisällöntuotannon lisäksi nuoret osallistetaan toimintaan oman elinympäristönsä muokkaamiseksi ja samalla yhteiskunnallinen vaikuttaminen lisääntyy.”

”Tällä hetkellä työn alla on ottaa käyttöön Action Bound-sovellus.”

”Jodel, alueellisia kyselyitä ja tiedonkeruuta varten”

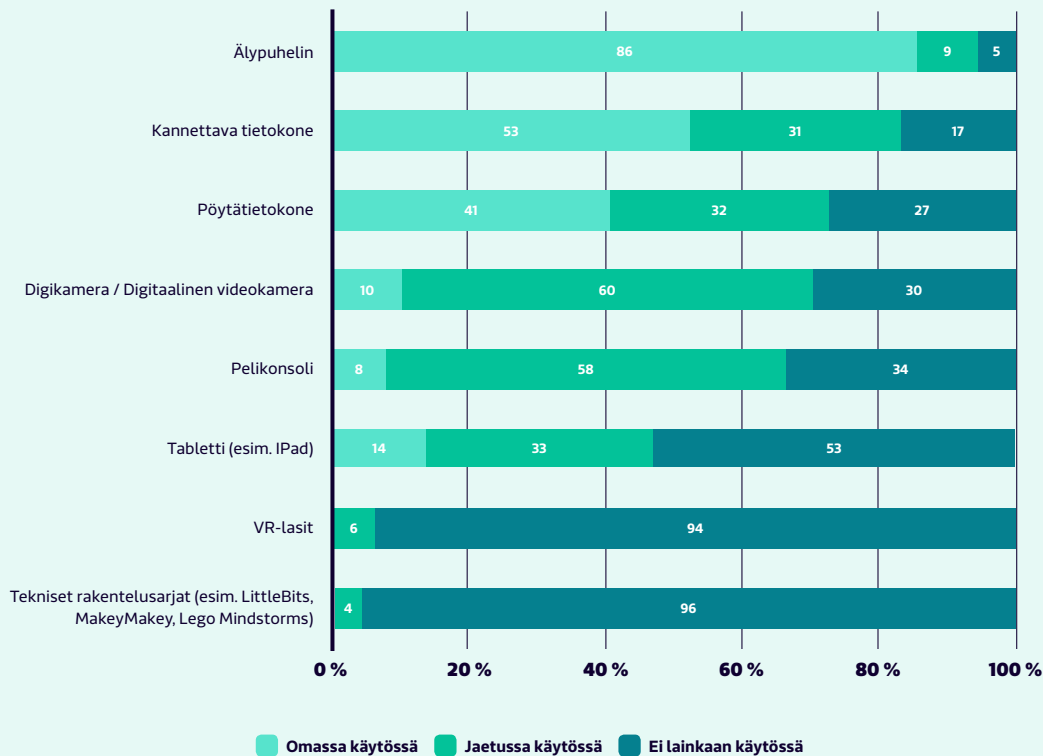
”Discord-kanava alueen pelitoiminnasta kiinnostuneille nuorille”

”Musical.ly. Olen tehnyt nuorten kanssa ’musavideoita.’”

”Overwatch-peli toimii mainiosti isollakin porukalla yhteisenä sosiaalisena, hauskana ja taktisena joukkuepelinä. Toimii nuorisotyöllisenä työkaluna niin ala- kuin yläkouluikäisten kanssa.”

Kaiken kaikkiaan suosituimpien palveluiden lista kertoo digitaalisten viestintä- ja vuorovaikutustapojen jatkuvasta yleistymisestä nuorisosalalla. Erilaisten sovellusten laajenevasta kirjosta voi myös päätellä, että niitä käytetään entistä eriytyneemmin. Jos siis ennen vaikkapa Facebook oli työntekijöiden pääkanava kaikkeen sosiaalisen median kautta tapahtuvaan tiedottamiseen ja markkinointiin, nyt tilanne näyttää siltä, että yhdellä työntekijällä on käytössä useampi eri sovellus ja niitä käytetään eri tarkoituksiin esimerkiksi esitettävän materiaalin muodon tai kohderyhmän mukaan.

Työntekijöiden käytössä oleva välineistö



Taulukko 6. Työnantajan tarjoama välineistö työntekijöiden mukaan (% , n=567).

Mobiililaitteiden yleistymisen jatkuu

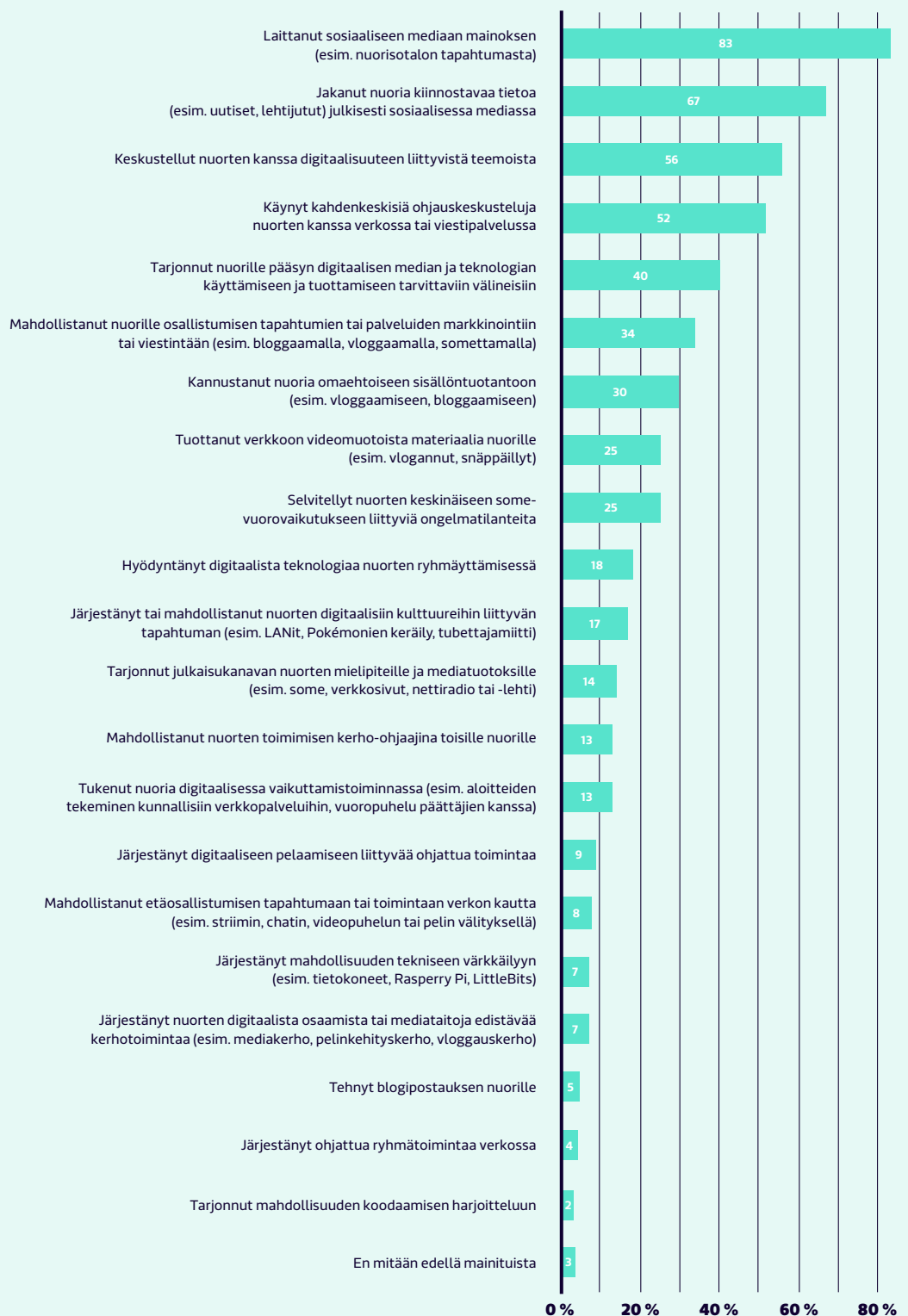
Merkittävin muutos nuorisotyöntekijöiden käytettävissä olevassa työvälineistössä on älypuhelimien kasvanut määrä viimeisten neljän vuoden sisällä. Älypuhelimien määrä on kasvanut merkittävästi vuodesta 2013, jolloin vain 19 %:lla vastaajista oli älypuhelin työkäytössään. Vuonna 2015 vastaava luku oli jo 72 % ja vuonna 2017 luku on kohonnut 95 %:iin.

Älypuhelimien osuus työntekijöiden käytössä olevasta välineistöstä on nyt ohittanut jopa pöytä-koneen ja kannettavan tietokoneen verrattuna vuoteen 2015. Älypuhelimien kasvanut osuus heijastuu varmasti myös osaltaan viime aikoina käyttöön otettuihin sovelluksiin ja palveluihin: On mahdollista, että työntekijät ovat saaneet Snapchatin tai Instagramin kaltaisten palvelujen käyttöä tukevan puhelimen viimeisten kahden vuoden sisällä. Myös mobiilipelejä kohtaan vallitseva kiinnostuksen kasvu on todennäköisesti yhteydessä älypuhelimien lisääntymiseen. Älypuhelimien voimakkaasti kasvanut määrä on kenties hillinnyt muiden mobiililaitteiden tarvetta, sillä tabletti on nyt omassa tai jaetussa käytössä 47 %:lla vastaajista. Vuonna 2015 vastaava luku oli 35 %.

Yleisimmät toimintamuodot ovat tiedottaminen ja keskustelu

Edellä kuvattujen yleisimmin käytössä olevien palveluiden listan kärkipäässä oli monia palveluja, jotka soveltuvat erityisesti tiedottamiseen, viestintään ja vuorovaikutukseen. Samat toiminnan painopisteet ovat nähtävissä digitaalisen nuorisotyön toimintamuotoja kartoittavan kysymyk-

Digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen tapoja nuorisotyössä viimeisen 3 kk aikana



Taulukko 7. Digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen tapoja nuorisotyössä viimeisen kolmen kuukauden aikana työntekijöiden mukaan (% , n=567)

sen vastauksissa. Kyselyyn luomamme listaus toimintatavoista, jotka ilmentävät digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä, ei luonnollisestikaan ole kaiken kattava. Listausta pyrkii kattamaan erityyppisiä toimintoja, joissa digitaalisuus ja teknologia tukevat nuorisotyötä eri tavoin, esimerkiksi toiminnan sisältönä tai nuorisotyöllisten tavoitteiden toteuttamisen välineenä.

Edellä kuvattu taulukko osoittaa, että yleisimpien toimintamuotojen joukossa ovat tiedottamiseen ja yhteydenpitoon liittyvät tavat hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa. Yli 80 % vastaajista on käyttänyt sosiaalista mediaa toiminnan markkinointiin ja reilu 60 % on jakanut nuoria kiinnostavaa tietoa sosiaalisessa mediassa viimeisen kolmen kuukauden aikana. Kyselyssä esitetyistä vaihtoehtoista kolmanneksi yleisimpänä toimintamuotona on keskustelut nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista. Vaikka tämä toimintamuoto on yleisimpien joukossa, prosenttiluku saattaa vaikuttaa pieneltä. Voi olla, että vastaajat eivät vastatessaan ajatelleet epämuodollisia arjen tuoksinassa käytyjä keskusteluja, vaan kenties tavoitteellisempia mediakasvatuksellisia keskusteluja. Listausta luodessamme ajatuksemme oli, että kaikki nuorten median käyttöön, nuorten suosimiin mediasisältöihin ja vaikkapa päivän uutisaiheisiin liittyvät kriittistä näkökulmaa sisältävät keskustelut nuorisotyöntekijän ja nuorten välillä ovat digitaalista nuorisotyötä.

Kahdenkeskiset ohjauskeskustelut verkossa ovat kohtalaisen yleisiä: noin puolet vastaajista on käynyt keskusteluja verkossa tai viestipalveluja hyödyntäen. Vastaajista 40 % on tarjonnut nuorille pääsyn digitaalisen median ja teknologian käyttämiseen ja tuottamiseen tarvittaviin välineisiin. Yli 30 % vastaajista on mahdollistanut nuorille osallistumisen tapahtumien markkinointiin tai viestintään kuin myös kannustanut nuoria omaehtoiseen sisällöntuotantoon. Noin neljäsosa vastasi tuottaneensa verkkoon videomuotoista materiaalia nuorille sekä selvittelleensä nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita. Kutakin muuta listauksessa esiintynyttä toimintamuotoa on hyödyntänyt alle viidesosa vastaajista.

Vastaukset antavat viitteitä siitä, että digitaalisuutta hyödynnetään pääasiassa tavoittamisen, vuorovaikutuksen ja kohtaamisen välineenä. Digitaalisen toimintaympäristön uusia mahdollisuuksia, vaikkapa etäosallistumista toimintaan tai tapahtumiin, ei vielä hyödynnetä laajamittaisesti. Niin ikään teknologia- ja mediakasvatukselliset toimintamuodot ovat vielä melko harvinaisia toimintamuotoja nuorisotyössä. Etenkin luova suhde teknologiaan ja ”koodilukutaito” ovat esimerkkejä melko tuoreista ajatuksista koskien esimerkiksi tulevaisuuden kannalta olennaisia työelämätaitoja. Teknologia- ja mediakasvatukseen liittyvien toimintojen vähyyttä liittyy mitä luultavimmin aiheen tuoreuteen ja omassa osaamisessa koettuihin puutteisiin: 69 % työntekijöistä koki osaamisensa teknologiakasvatuksen ja nuorten digitaalisen osaamisen tukemisen suhteen tyydyttäväksi tai heikoksi.

5. Tarvetta osaamisen jatkuvalle päivittämiselle

Nuorisotyöntekijöiltä kysyttiin arviota omasta osaamisestaan digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen. Arvio tehtiin asteikolla erinomainen-hyvä-tyyydyttävä-heikko. Vastaajat saivat myös merkitä, mikäli kyseinen osa-alue ei kuulunut omaan työhön.

Vahvinta osaamista vastaajat raportoivat nuorten kannustamisessa kriittiseen mediatulkintaan, jonka suhteen 71 % vastaajista kokee osaamisensa olevan erinomaista tai hyvää (taulukko 8). Seuraavaksi vahvimpana osaaminen koetaan kuviin ja kuvaamiseen liittyvien oikeuksien suhteen: 67 % arvioi osaamisensa erinomaiseksi tai hyväksi. Tasan puolet vastaajista arvioi osaamisensa hyväksi tai erinomaiseksi nuorten digitaalisten kulttuurien ja verkkokäyttäytymisen tuntemuksessa sekä verkkovälitteisessä vuorovaikutuksessa nuorten kanssa. Liki puolet (47 %) arvioi osaamisensa erinomaiseksi tai hyväksi digitaalisen median ja teknologian sisällyttämisessä omaan työhön sen tavoitteiden mukaisesti. Lähes sama määrä vastaajia kokee osaavansa huomioida yhteiskunnan digitalisoitumisen nuorisotyön tavoitteissa ja käytännöissä. Nuorten omien mobiililaitteiden hyödyntämisen suhteen enää vain 41 % arvioi osaamisensa vähintään hyväksi. Samalla jopa 17 % vastaajista kokee osaamisensa nuorten mobiililaitteiden hyödyntämisessä heikoksi. Muiden arvioitujen osa-alueiden suhteen arviot ovat jo selkeästi enemmän tyydyttävän tai heikon puolella. Heikoimmaksi vastaajat arvioivat osaamisensa digitaalisten pelien hyödyntämisessä, jonka suhteen 40 % vastaajista arvioi osaamisensa heikoksi.

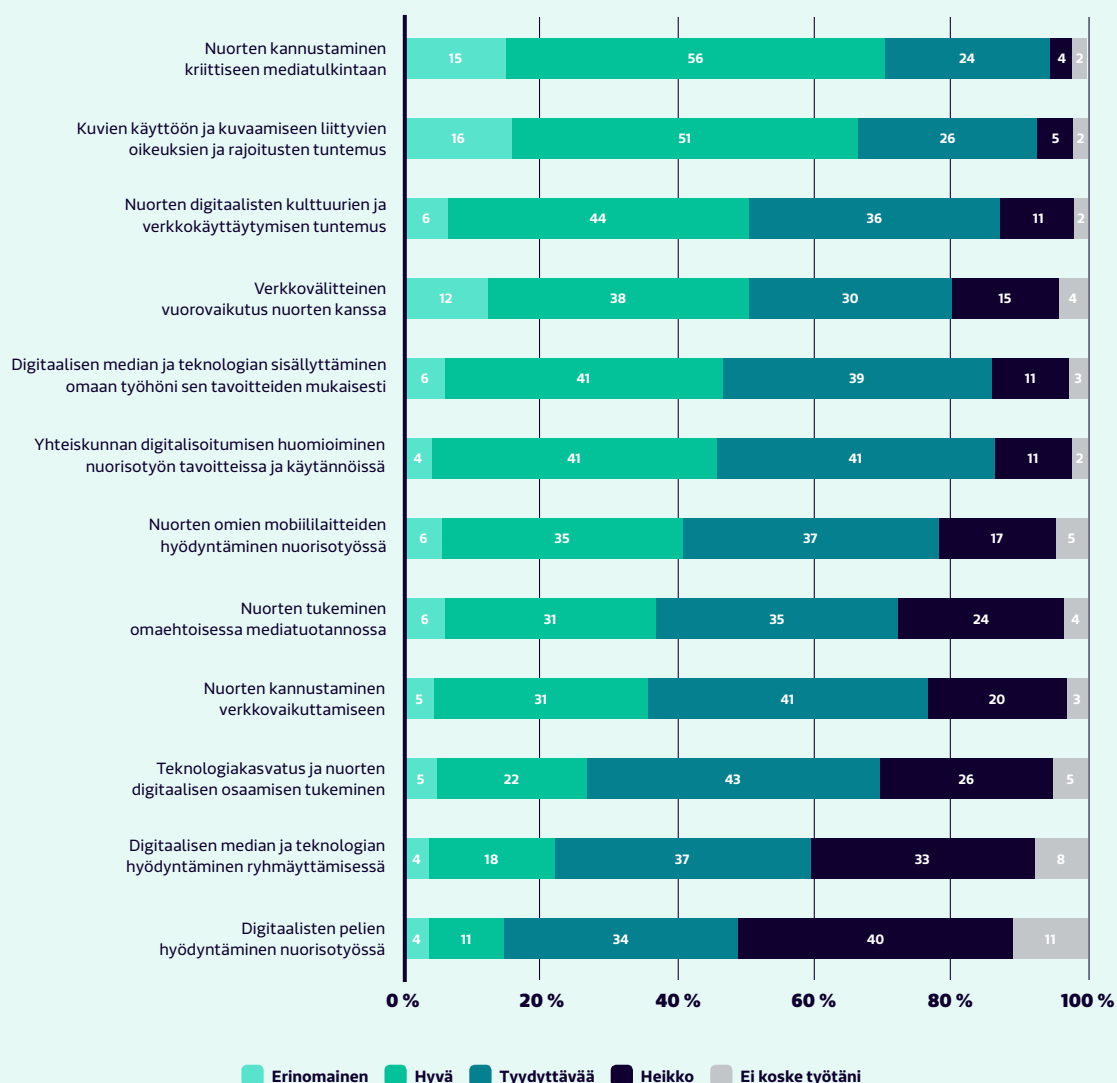
Osittain samat teemat, joiden suhteen suuri osa vastaajista kokee osaamisensa olevan hyvällä tasolla, saivat eniten mainintoja, kun pyysimme vastaajia valitsemaan yhden digitaalisen nuorisotyön osa-alueen, josta he haluaisivat oppia erityisesti lisää. Hajonta eri vaihtoehtojen välillä oli melko suurta, vain muutama teema nousee hiukan enemmän esiin.

Eniten halutaan oppia digitaalisen median ja teknologian sisällyttämisestä omaan työhön sen tavoitteiden mukaisesti – 18 % vastaajista oli valinnut tämän vaihtoehdon. Tämä kenties kertoo osaltaan tarpeesta asettaa digitaaliselle nuorisotyölle selkeämpiä tavoitteita. Seuraavaksi eniten vastauksia (14 %) keräsi nuorten kannustaminen kriittiseen mediatulkintaan, mikä siis oli oman osaamisen suhteen positiivisimman arvion saanut osa-alue. Monet vastaajat siis kokevat tarvetta päivittää tai edelleen syventää tämän tyyppistä mediakasvatuksellista osaamistaan. Toki voi olla niinkin, että ne vastaajat, jotka arvioivat osaamisensa mediakriittisyyteen kannustamisessa tyydyttäväksi tai heikoksi, haluavat erityisesti parantaa osaamistaan kyseisellä osa-alueella. Kolmanneksi eniten vastauksia (10 %) sai digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä, jonka suhteen osaamistaso oli yleisesti melko matala.

Digitaalisen nuorisotyön osaamista kehitetään itsenäisesti

Jopa 83 % työntekijöistä oli täysin tai osin samaa mieltä väitteen ”henkilökohtainen osaamiseni digitaalisessa nuorisotyössä on kehittynyt viime vuosina” kanssa (taulukko 9). Liki puolet (79 %) vastaajista on täysin tai osin sitä mieltä, että hän on kehittänyt osaamistaan pääosin itsenäisesti nuorten käyttämiin verkkopalveluihin tutustumalla. Osaamista on kehitetty pääosin työajalla (69 % täysin tai osin samaa mieltä), mutta yli puolet (55 % täysin tai osin samaa mieltä) vastaajista kertoo kehittävänsä digitaalisen nuorisotyön osaamistaan omalla ajallaan.

Työntekijöiden osaaminen

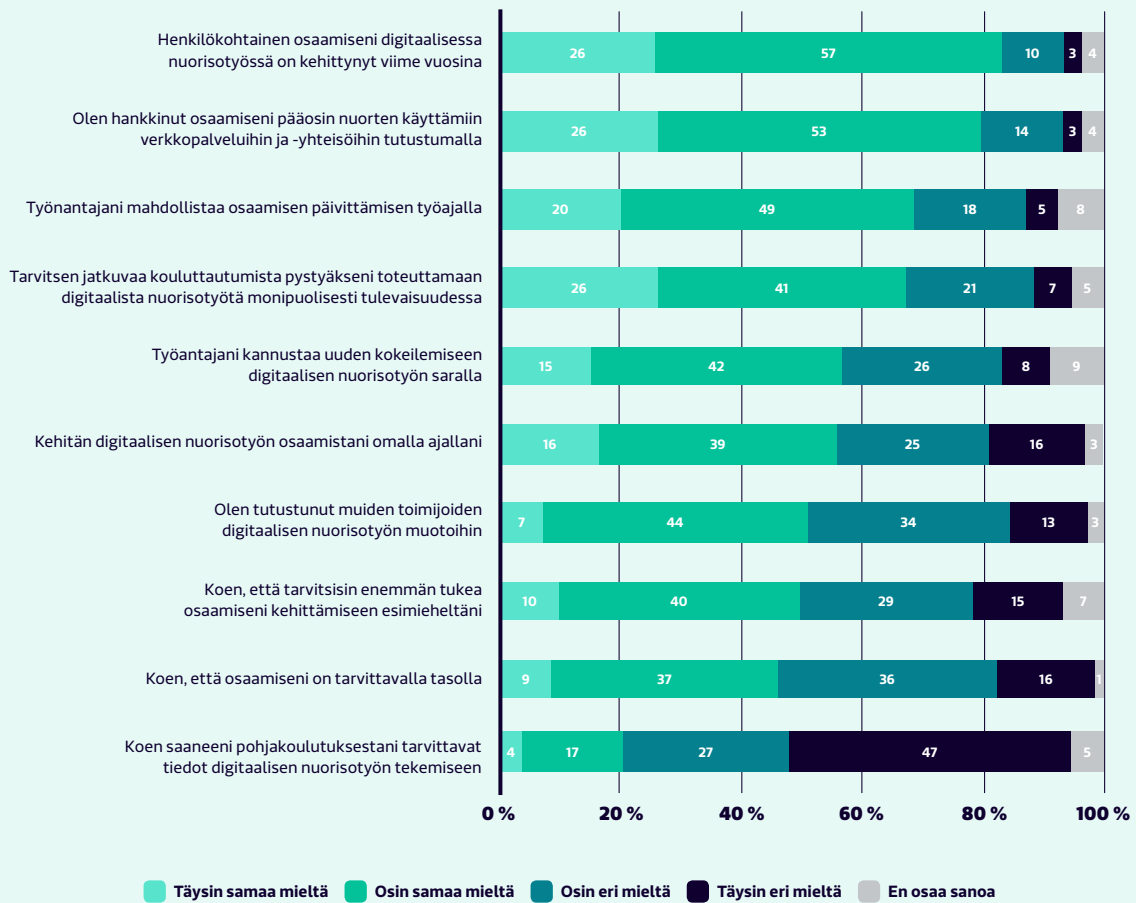


Taulukko 8. Työntekijöiden arvio omasta digitaalisesta osaamisestaan nuorisotyössä (% n=566).

Jatkuvan koulutautumisen tarve on työntekijöiden vastauksissa vahvasti läsnä. Jopa 67 % työntekijöistä on täysin tai osin samaa mieltä siitä, että tarvitsisi jatkuvaa koulutautumista pystyäkseen toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä monipuolisesti myös tulevaisuudessa. Työntekijöiden avoimissa vastauksissa toivotaan paljon lyhyitä käyttökoulutuksia erilaisiin palveluihin ja laitteisiin liittyen. Tällaiset koulutukset sopisivat myös hyvin järjestettäväksi työyhteisöjen kesken osaamista jakamalla tai yhdessä kokeilemalla.

Vain viidesosa vastaajista on täysin tai osin samaa mieltä siitä, että olisi saanut pohjakoulutuksesta tarvittavat tiedot digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen. Yhdenmielisyyttä väitteen kanssa riippui hiukan vastaajan iästä: alle 31-vuotiaiden ikäluokassa pohjakoulutuksen koetaan antaneen eniten eväitä digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen. Tämä kertonee ennen kaikkea siitä, että suurin osa vanhemmista ikäluokista on suorittanut tutkintonsa aikana, jolloin digitaalisuus ja internet eivät vielä näkyneet opintojen sisällöissä.

Työntekijöiden osaamisen kehittäminen



Taulukko 9. Työntekijöiden kokemus omasta digitaalisen osaamisen kehittämisestä nuorisotyössä (% , n=566).

Vaikka valtaosa vastaajista saa kehittää osaamistaan työajalla ja kokee työnantajansa kannustavan uuden kokeilemiseen digitaalisen nuorisotyön saralla, puolet vastaajista on täysin tai osin samaa mieltä siitä, että tarvitsisi esimieheltään enemmän tukea osaamisensa kehittämiseen. Tulokset eivät kerro tarkemmin, millaisen tuen tarpeesta on kysymys. Kenties kyse on esimerkiksi panostamisesta yhteiseen kokeilemiseen ja opetteluun, kuten seuraava avoimen vastauksen sitaatti kuvaa:

”Toivoisin, että meillä olisi työyhteisönä ja myös henkilökohtaisesti huomioitu työajassa digitaalisen nuorisotyön kehittäminen. Yhteisiä tavoitteita ja digitaalisen osaamisen kehittämistä yhdessä.”

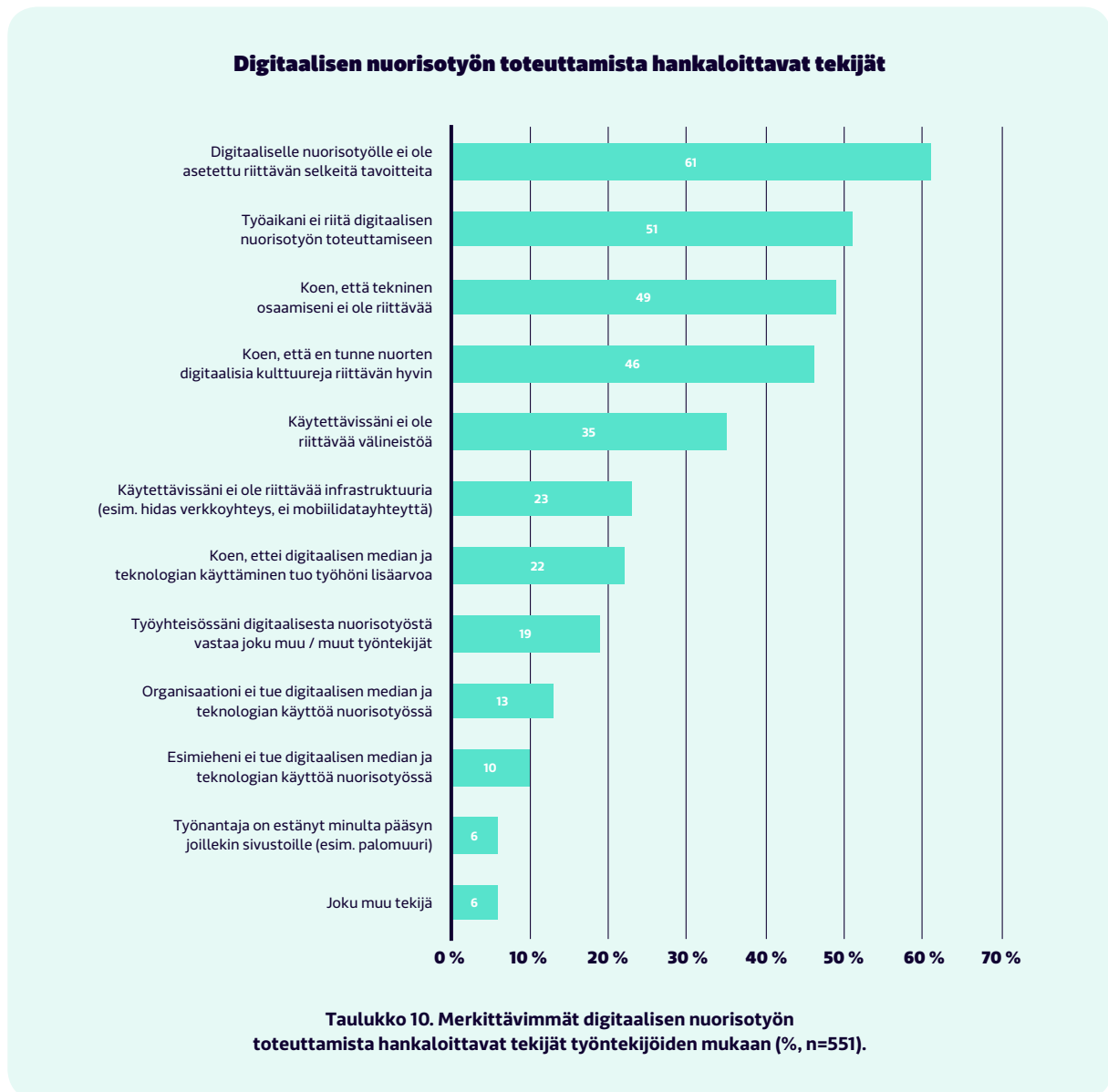
Vain puolet työntekijöistä ilmoitti tutustuneensa muiden toimijoiden digitaalisen nuorisotyön muotoihin. Halua esimerkkeihin ja hyviin käytäntöihin tutustumiseen vaikuttaisi vastausten perusteella kuitenkin olevan:

”Esimerkkejä tavoitteisiin pääsemiseksi, hyvien käytäntöjen jakofoorumia (epävirallinenkin kelpaisi).”

6. Tavoitteiden puuttuminen vaikeuttaa digitaalisen nuorisotyön toteuttamista

Kuten edellä on käynyt ilmi, kyselyn vastauksissa tuli monessa kohtaa esiin tarve tavoitteiden asettamiselle digitaaliselle nuorisotyölle. Kysyttäessä digitaalisen nuorisotyön toteuttamista haittaavia tekijöitä, nousi tavoitteiden puute jälleen päällimmäisenä pintaan. Vastaajat saivat valita listasta kaikki omaa kokemustaan kuvaavat vaihtoehdot.

Nuorisotyöntekijöistä 61 % kokee, että tavoitteiden puute vaikeuttaa digitaalisen nuorisotyön tekemistä (taulukko 10). Seuraavaksi yleisin vastaus koskee työajan riittämättömyyttä digitaaliseen nuorisotyöhön, jonka kokee haittaavaksi tekijäksi 51 % vastaajista. Liki puolet (49 %) vastaajista kokee teknisen osaamisensa riittämättömyyden haittaavan digitaalisuuden hyödyntämistä nuorisotyössä.



Samalla kun puolet vastaajista arvioi osaamisensa vähintään hyväksi nuorten digitaalisten kulttuurien tuntemuksen suhteen, lähes puolet nimeää nuorten digitaalisten kulttuurien riittämättömän tuntemuksen digitaalisen nuorisotyön toteuttamista hankaloittavaksi tekijäksi. Tulos voi kertoa siitä, että työntekijät kokevat nuorten digitaalisissa kulttuureissa tapahtuvat muutokset nopeina, ja että kulttuurissa on siten hankala pysyä perässä.

Myös välineistön ja infrastruktuurin puutteellisuus koetaan edelleen digitaalisen nuorisotyön toteuttamista haittaavana tekijänä. Kun vuonna 2013 välineistön riittämättömyys oli yleisimmin vastattu internetin hyödyntämistä haittaava tekijä (49 %), nyt välineistön riittämättömyydestä digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen raportoi 35 % nuorisotyöntekijöistä. Syy tähän kehitykseen on luultavasti mobiililaitteiden lisääntynyt määrä. Mobiililaitteissa monesti yhdistyy internetin käyttöön, sosiaaliseen mediaan, kuvaamiseen ja pelaamiseen liittyvää tekniikkaa, joka on näin ollen yhä useamman käytettävissä.

Noin viidesosa (22 %) vastaajista on sitä mieltä, ettei digitaalinen nuorisotyö tuo heidän työhönsä lisäarvoa. Melkein sama määrä (19 %) raportoi, että digitaalinen nuorisotyö kuuluu työyhteisössä jonkun toisen vastuulle. Noin kymmenesosa vastaajista kokee, että organisaatio (13 %) tai esimies (10 %) ei tue digitaalisen median ja teknologian käyttöä nuorisotyössä.

Digitaalista nuorisotyötä hankaloittaviksi koettujen tekijöiden lista on siis hiukan muuttanut muotoaan viimeisten kahden vuoden aikana. Välineistön riittämättömyyteen on pystytty vaikuttamaan älypuhelinteknologian kehittymisen ja yleistymisen myötä. Digitalisaatiokehityksen suomien mahdollisuuksien hyödyntämiseen kaivataan tukea ennen kaikkea yhteisten ja riittävän selkeiden tavoitteiden muodossa. Kun laitteet ja sovellukset ovat käytettävissä ja tulleet tutuiksi, ja oma osaaminen koetaan riittäväksi, on luontevaakin alkaa pohtia, mitä nuorisotyöllistä tarkoitusta digitaalisen median ja teknologian käyttö palvelee.

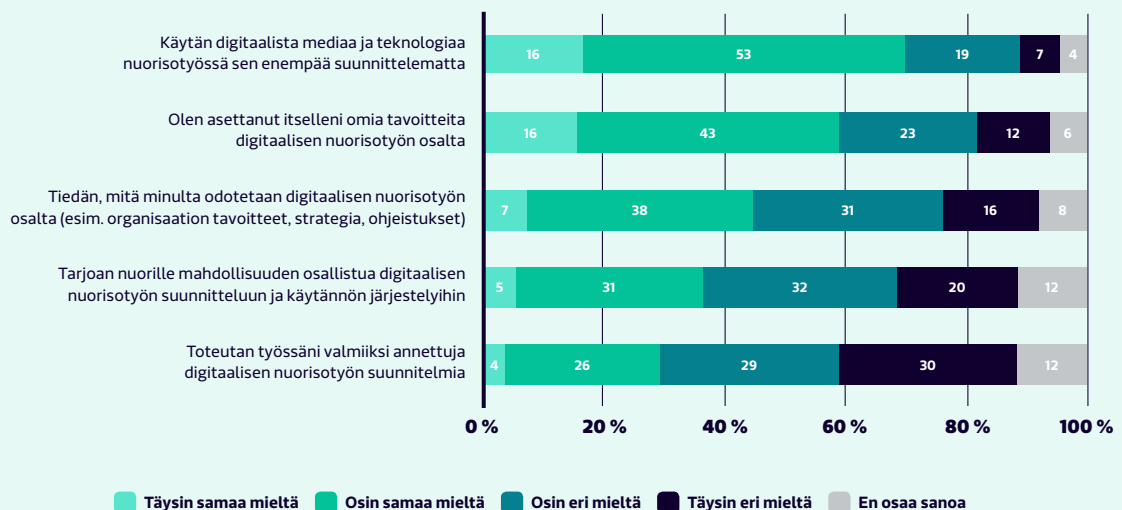
7. Omaan työhön pystytään vaikuttamaan

”Koen, että digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen ei ole ongelma omalla kohdalla. Mielestäni työyhteisössä pitää sopia raamit ja tavoite median ja teknologioiden käyttöön ja ymmärtää se, miten tärkeää on ottaa nuoret mukaan suunnitteluun ja toteuttamiseen.”

Edellä oleva sitaatti ei kuvaa kyselytulosten perusteella kovin tyypillistä tilannetta työyhteisöissä. Se kuitenkin kuvaa hyvin yhtä ratkaisua koettuihin hankaluuksiin ja puutteisiin työntekijöiden osaamisessa – median ja teknologian hyödyntämisen koetaan sujuvan, kun työyhteisössä on yhdessä sovitut raamit ja tavoite niiden käytölle. Sitaatissa mainittu nuorten toiveiden ja tietojen hyödyntäminen on vielä kohtalaisen harvinaista: Kyselyn tulosten mukaan vain 36 % työntekijöistä on osin tai täysin samaa mieltä siitä, että tarjoaa nuorille mahdollisuuden osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun tai käytännön järjestelyihin.

Yli kaksi kolmasosaa työntekijöistä (69 %) on osin tai täysin samaa mieltä siitä, että käyttää työssään digitaalista mediaa ja teknologiaa sen enempää suunnittelematta. Digitaaliselle nuorisotyölle itse asetetut tavoitteet olivat melko yleisiä: 59 % prosenttia työntekijöistä on tästä osin tai täysin samaa mieltä. Vastaajista 30 % on osin tai täysin samaa mieltä siitä, että he toteuttavat valmiiksi annettuja digitaalisen nuorisotyön suunnitelmia. Vastaajista 45 % on osin tai täysin samaa mieltä väittämän kanssa ”tiedän, mitä minulta odotetaan digitaalisen nuorisotyön osalta”.

Digitaalisen nuorisotyön suunnittelu ja tavoitteellisuus



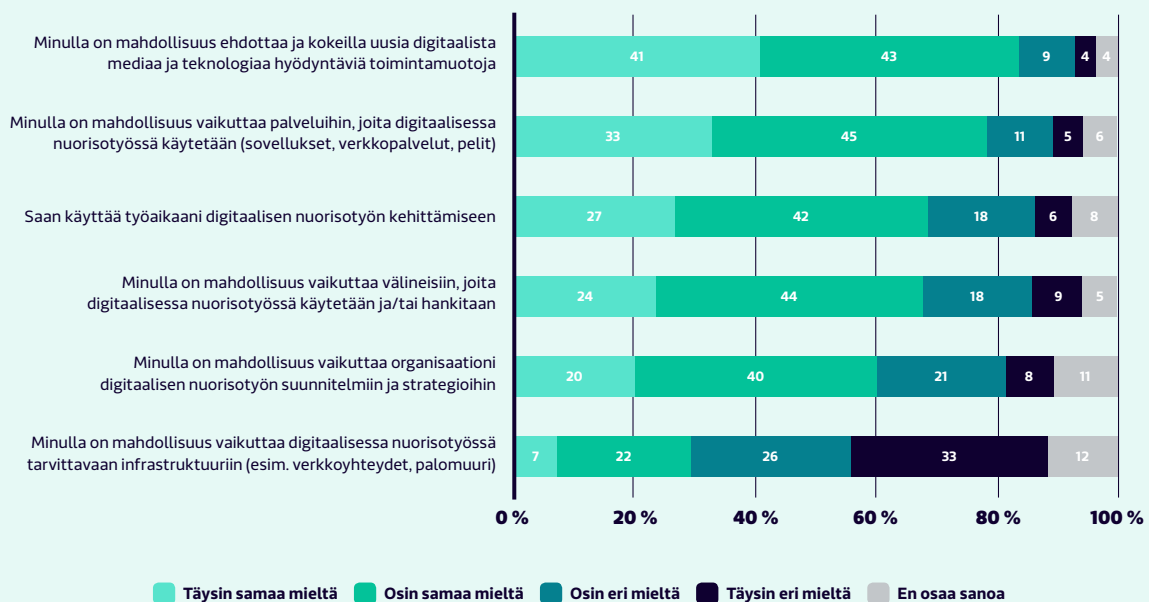
Taulukko 11. Digitaalisen nuorisotyön suunnittelu ja tavoitteellisuus työntekijöiden mukaan (% , n=566).

”Toivoisin, että minulla olisi mahdollisuus ja aikaa luoda suunnitelmia digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiselle työssäni.”

Tässä kyselyssä kartoitettiin myös sitä, millaisia vaikuttamismahdollisuuksia työntekijöillä on omaa työtään koskevan digitaalisuuden suhteen. Valtaosa (84 %) on osin tai täysin samaa mieltä siitä, että heillä on mahdollisuus kokeilla ja ehdottaa uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamuotoja. Melkein yhtä suuri osa (78 %) työntekijöistä on osin tai täysin sitä mieltä, että heillä on mahdollisuus vaikuttaa palveluihin, joita digitaalisessa nuorisotyössä käytetään. Työntekijät raportoivat laajasti (68 % osin tai täysin samaa mieltä) mahdollisuudesta vaikuttaa välineisiin, joita digitaalisessa nuorisotyössä käytetään. Vastaajista 68 % on osin tai täysin samaa mieltä siitä, että heillä on mahdollisuus käyttää työaika digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen. Useissa avoimissa vastauksissa tuodaan kuitenkin esiin ajan riittämättömyys digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen. Ilman kehittämiseen käytettävissä olevaa aikaa jää digitaalisen nuorisotyön toteuttaminenkin väistämättä vähemmän suunnitelmalliseksi, eikä varsinaiseen toimintamuotojen uudistamiseen ole juurikaan mahdollisuutta.

”Työaikani ei riitä tekemään ja toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä niin monimuotoisesti kuin olisi kysyntää ja mahdollisuutta.”

Vaikuttamismahdollisuudet omaan työhön



Taulukko 12. Työntekijöiden vaikuttamismahdollisuudet omaan työhön digitaalisuuden suhteen (% n=565).

Vastaajista 60 % on osin tai täysin samaa mieltä siitä, että heillä on mahdollisuus vaikuttaa organisaationsa digitaalisen nuorisotyön suunnitelmiin ja strategioihin. Työn suunnitelmallisuuden liittyvään kysymykseen verraten vaikuttaa siltä, että suurella osalla työntekijöistä on mahdollisuus vaikuttaa digitaalisen nuorisotyön suunnitelmiin, vaikka vielä suhteellisen harvalla on käytössään niitä. Tämä saattaa johtua siitä, että tällä hetkellä monissa kunnissa ollaan muotoilemassa strategioita ja suunnitelmia digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen nuorisotyössä. Tämä havainto on tehtävissä esimiesten vastauksista avoimeen kysymykseen, jossa kartoitettiin digitaalisen nuorisotyön suunnitelmia.

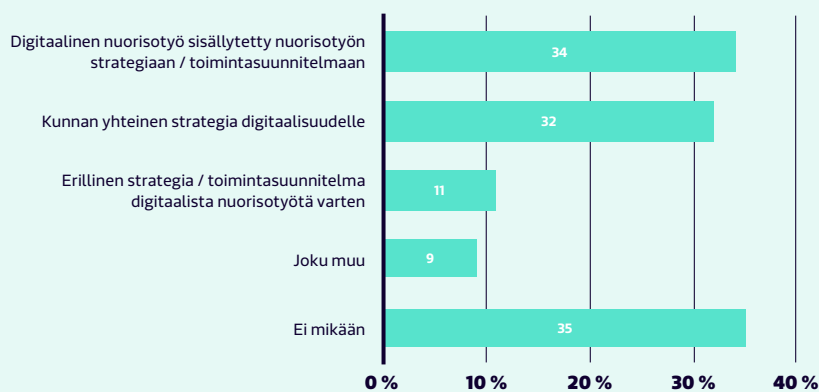
Vähiten vaikuttamismahdollisuuksia työntekijöillä oli digitaalisen nuorisotyön vaatimaan infrastruktuuriin, kuten verkkoyhteyksiin ja palomuriin: vain 29 % vastaajista vastasi olevansa osin tai täysin samaa mieltä väittämän kanssa. Kunnallisen nuorisotyön piirissä nämä asiat kuuluvatkin usein kunnan ICT-tukipalveluiden vastuualueeseen, antaen heille myös paljon päätäntävaltaa verkkoyhteyksien ja koneiden käyttöön liittyviin asioihin.

8. Esimiesten kokemuksia digitaalisen nuorisotyön suunnittelusta, resursoinnista ja osaamisesta

Tässä kyselyssä halusimme kartoittaa aiempia kyselyjä laajemmin digitaalisen nuorisotyön resursointiin, suunnitteluun ja osaamisen kehittämiseen liittyviä seikkoja esimiehiltä. Kyselyyn vastasi yhteensä 130 esimiestä, joista 66 työskentelee pelkästään esimiestehtävissä, ja 64 esimiehen työtehtäviin kuuluu myös nuorten parissa työskentelyä.

Esimiehiä pyydettiin kertomaan, minkälaisiin suunnitelmiin tai strategioihin digitaalinen nuorisotyö heidän organisaatiossaan pohjautuu. Vastaajien oli mahdollista valita kaikki vaihtoehdot, jotka kuvasivat heidän kokemustaan oman työpaikkansa tilanteesta. Vastaajista reilu kolmasosa (35 %) on sitä mieltä, ettei digitaalinen nuorisotyö pohjautu minkäänlaisiin suunnitelmiin (taulukko 12). Liki pitäen sama määrä (34 %) esimiesvastaajista kertoo digitaalisen nuorisotyön olevan sisällytetty nuorisotyön strategiaan tai toimintasuunnitelmaan. Melkein yhtä yleinen (32 %) on myös tilanne, jossa digitaalinen nuorisotyö pohjautuu kunnan yhteiseen strategiaan digitaalisuudelle. Selkeästi harvinaisempaa on, että digitaalista nuorisotyötä varten olisi laadittu erillinen toimintasuunnitelma tai strategia – näin vastasi vain 11 % esimiehistä. Vaihtoehdon ”joku muu” oli valinnut 9 % vastaajista. Kyseisiä muita vaihtoehtoja olivat muun muassa kaupungin tai kunnan viestintästrategia sekä seudullinen nuorisotyöohjelma.

Digitaalista nuorisotyötä koskevat strategiat ja toimintasuunnitelmat



Taulukko 13. Digitaalisen nuorisotyön suunnittelua koskevat strategiat ja toimintasuunnitelmat esimiesten mukaan (%; n=130).

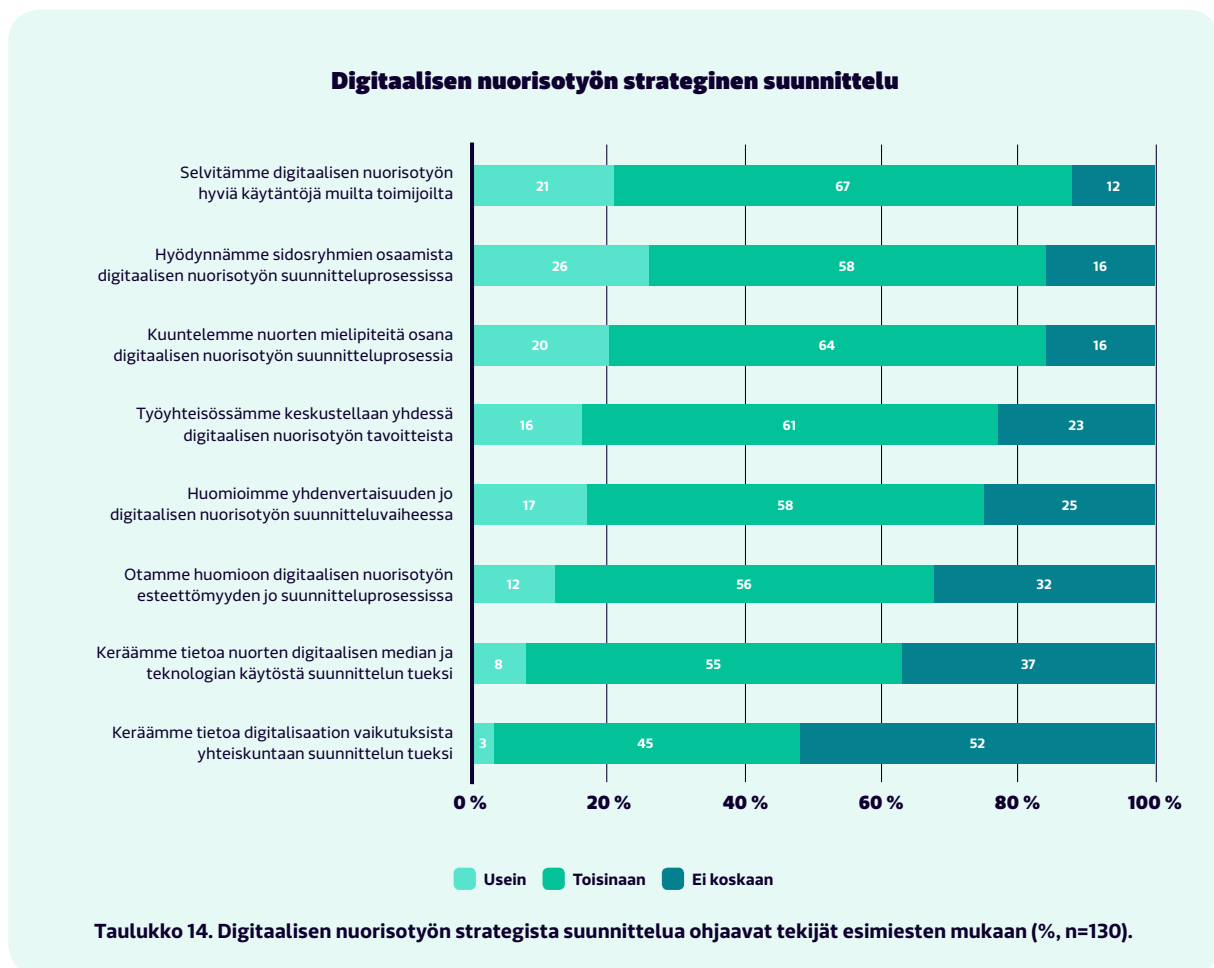
Vastausten perusteella voi sanoa, että digitaalisen nuorisotyön suunnitelmallisuus vaihtelee paljon kunnittain ja suurella osalla kunnista ei vaikuta olevan käytössään minkäänlaista digitaalista nuorisotyötä ohjaavaa suunnitelmaa. Vuoden 2015 kyselyssä esimiesasemassa työskentelevistä (n=117) noin 20 % kertoi, että työyhteisössä oli laadittu nuorisotyöllistä netin käyttöä koskeva toimintasuunnitelma tai strategia ja työntekijäasemassa olevista vastaajista vajaa 30 % ilmoitti, että oli kuluneen vuoden aikana laatinut tavoitteita internetin käytölle nuorisotyössä yhdessä esimiehen tai työyhteisön kanssa. Koska toimintasuunnitelmien ja strategioiden laatimista kartoitettiin tässä kyselyssä useassa eri kysymyksessä, ei suoraa vertailua vuoteen 2015

ole mahdollista tehdä. On kuitenkin mahdollista sanoa, ettei suunnitelmallisuus ja tavoitteiden asettaminen ole nyt merkittävästi yleisempää kuin kaksi vuotta sitten.

Suunnittelu perustuu sidosryhmien hyödyntämiseen

Kyselyllä haluttiin selvittää esimiesten näkemyksiä siitä, miten digitaalisen nuorisotyön suunnittelua tehdään organisaatioissa. Erityisenä mielenkiinnon kohteena oli, minkälaisiin tietoihin ja tavoitteisiin laaditut suunnitelmat perustuvat. Halusimme myös tietoa siitä, kuinka säännöllistä suunnittelu on.

Vastausten perusteella suunnittelun tueksi kerättävän tiedon hankkiminen on satunnaista. Suunnittelutapoja ja tiedonkeruukanavia hyödynnetään kuitenkin monipuolisesti. Yleisintä on muiden toimijoiden ja sidosryhmien osaamisen hyödyntäminen toiminnan suunnittelussa (taulukko 14). Reilu enemmistö esimiehistä (88 %) vastasi selvittäneensä digitaalisen nuorisotyön hyviä käytäntöjä muilta toimijoilta, ja jopa 21 % vastasi tehneensä niin usein. Työntekijöistä muiden toimijoiden digitaalisen nuorisotyön toimintamuotoihin ilmoitti tutustuneensa vain noin puolet, joten esimiesten kohdalla muiden toimijoiden hyviin käytäntöihin perehtyminen on yleisempää. Sidosryhmien osaamista kuvasi hyödyntäneensä 84 % vastaajista, ja jopa 26 % tekee niin usein. Vastaajista 87 % kuuntelee nuorten mielipiteitä osana digitaalisen nuorisotyön suunnitteluprosessia. Esimiehistä 77 % vastaa työyhteisössä käydyn yhteistä keskustelua digitaalisen nuorisotyön tavoitteista.

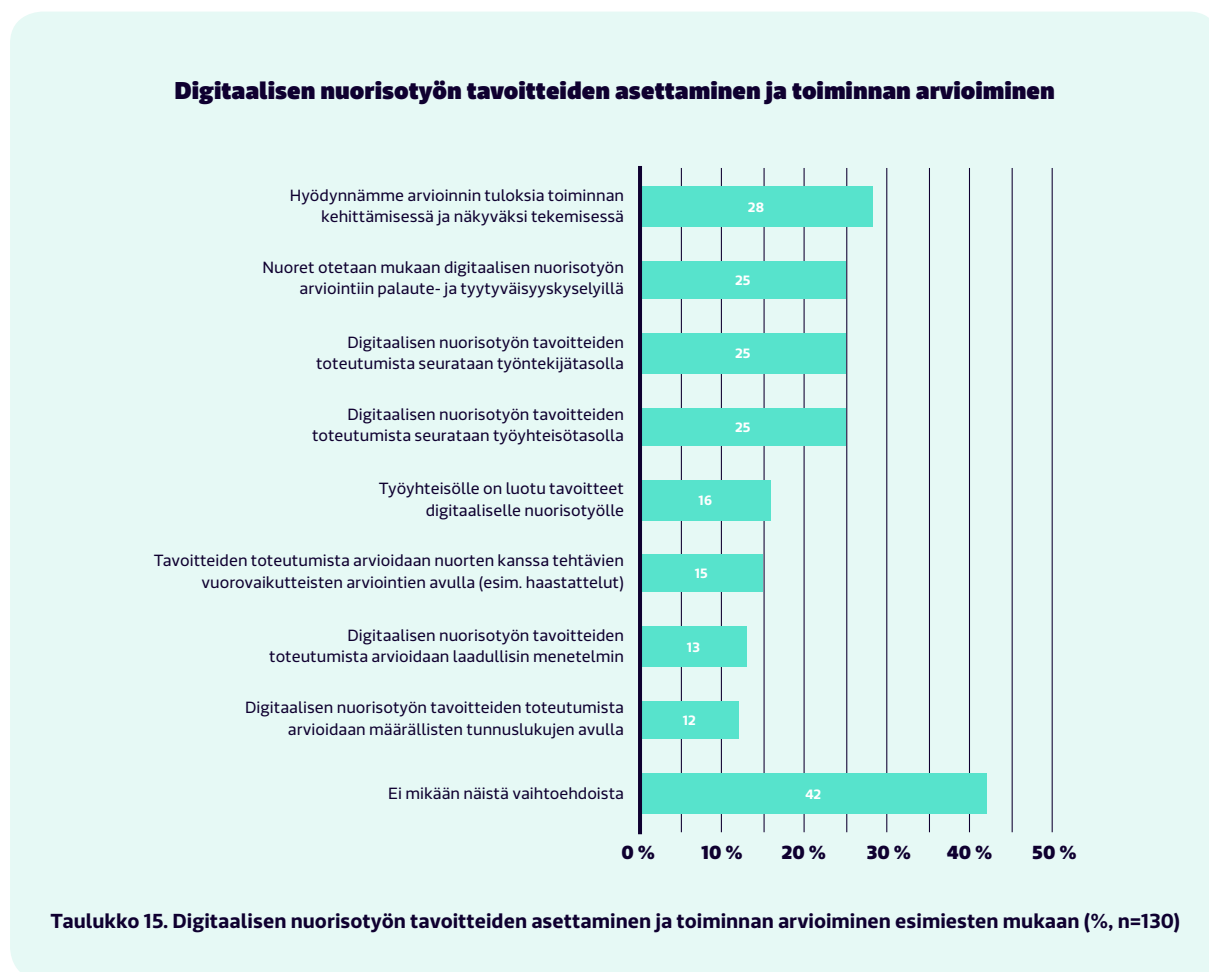


Toiminnan yhdenvertaisuus otetaan huomioon usein tai toisinaan jo suunnitteluvaiheessa 77 %:ssa vastaajien työyhteisöistä ja esteettömyys 68 %:ssa työyhteisöistä. Hiukan harvinaisempaa on kerätä tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä suunnittelun tueksi: vastaajista 63 % ilmoitti tekevänsä niin. Vielä harvinaisempaa on kerätä tietoa yhteiskunnan digitalisoinnista suunnittelun tueksi – jopa 48 % vastaajista ilmoitti, ettei ole koskaan hyödyntänyt tietoa digitalisaation vaikutuksista yhteiskuntaan digitaalisen nuorisotyön suunnittelussa.

Vastausten perusteella vaikuttaa siltä, että digitaalisen nuorisotyön suunnittelu perustuu ennen kaikkea muiden toimijoiden hyviin malleihin, sidosryhmien osaamiseen ja nuorten mielipiteisiin. Hyvien käytäntöjen jakaminen, sidosryhmien osaamisen hyödyntäminen sekä nuorten mielipiteiden huomioiminen ovat toki tärkeä osa suunnitteluprosessia, mutta digitaalisen nuorisotyön kehittyminen ja monimuotoistuminen edellyttävät myös laajempaa ajankohtaisen tiedon hyödyntämistä sekä uudenlaisia yhteistyökumppanuuksia.

Digitaalisen nuorisotyön arviointi on harvinaista

Kyselyn avulla kartoitettiin, miten ja millaisia tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle asetetaan ja miten tavoitteiden saavuttamista arvioidaan. Esimiehet saivat valita listasta kaikki heidän työyhteisöään kuvaavat tavoitteenasettelua ja arviointia koskevat kohdat.



Tavoitteiden asettaminen ja niiden arviointi ovat esimiesten vastauksissa melko harvinaisia – vain 16 %:ssa työyhteisöistä on asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle (taulukko 15). Sama tulos oli luettavissa myös työntekijöiden vastauksista, joiden mukaan riittävän selkeiden tavoitteiden puute oli yleisimmin mainittu digitaalisen nuorisotyön toteuttamista haittaava tekijä.

Vastaajista 28 % hyödyntää arvioinnin tuloksia digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä ja näkyväksi tekemisessä. Toisaalta voi olla, että kaikki vastaajat eivät arvioi digitaalista nuorisotyötä lainkaan, ja ovat siksi jättäneet tämän kohdan valitsematta. Neljäsosa vastaajista ottaa nuoret mukaan digitaalisen nuorisotyön arviointiin palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä. Sama määrä on seurannut digitaalisen nuorisotyön toteutumista niin yksilö- kuin työyhteisötasollakin. Tavoitteiden toteutumista on arvioinut nuorten kanssa vuorovaikutteisten arviointien avulla 15 % vastaajista. Ylipäänsä laadullisin menetelmin on tavoitteiden toteutumista arvioinut 13 % vastaajista ja määrällisten tunnuslukujen avulla 12 %.

Huomionarvoista on, että jopa 42 % vastaajista on valinnut vaihtoehdon ”ei mikään näistä vaihtoehdoista”. Tulokset eivät kylläkään kerro, olisiko työyhteisöissä ollut muita arvioinnin ja tavoitteenasettelun tapoja, joita tarjolla olleet vaihtoehdot eivät kattaneet. Kautta kyselyn ilmenneen tavoitteenasettelun tarpeen vuoksi on kuitenkin perusteltua olettaa, että tavoitteiden puuttuessa myös digitaalisen nuorisotyön arviointi on vähäistä. Tavoitteet luovat paitsi suunnan toiminnalle myös vertailukohdan arvioinnille. Siksi tavoitteiden puuttuminen vaikuttaa toiminnan kehittämiseen huomattavan paljon.

Resurssien kohdentaminen

Kyselyssä kartoitettiin nuorisotyön esimiesasemassa toimivilta sitä, miten digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvä resurssien kohdentaminen toteutuu heidän työyhteisössään. Resurssit, joiden ajateltiin tässä yhteydessä liittyvän digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen, olivat työaika, välineet, infrastruktuuri ja rahoitus. Vastaajat arvioivat näihin resursseihin liittyvää toimintaa useusasteikolla usein-toisinaan-ei koskaan.

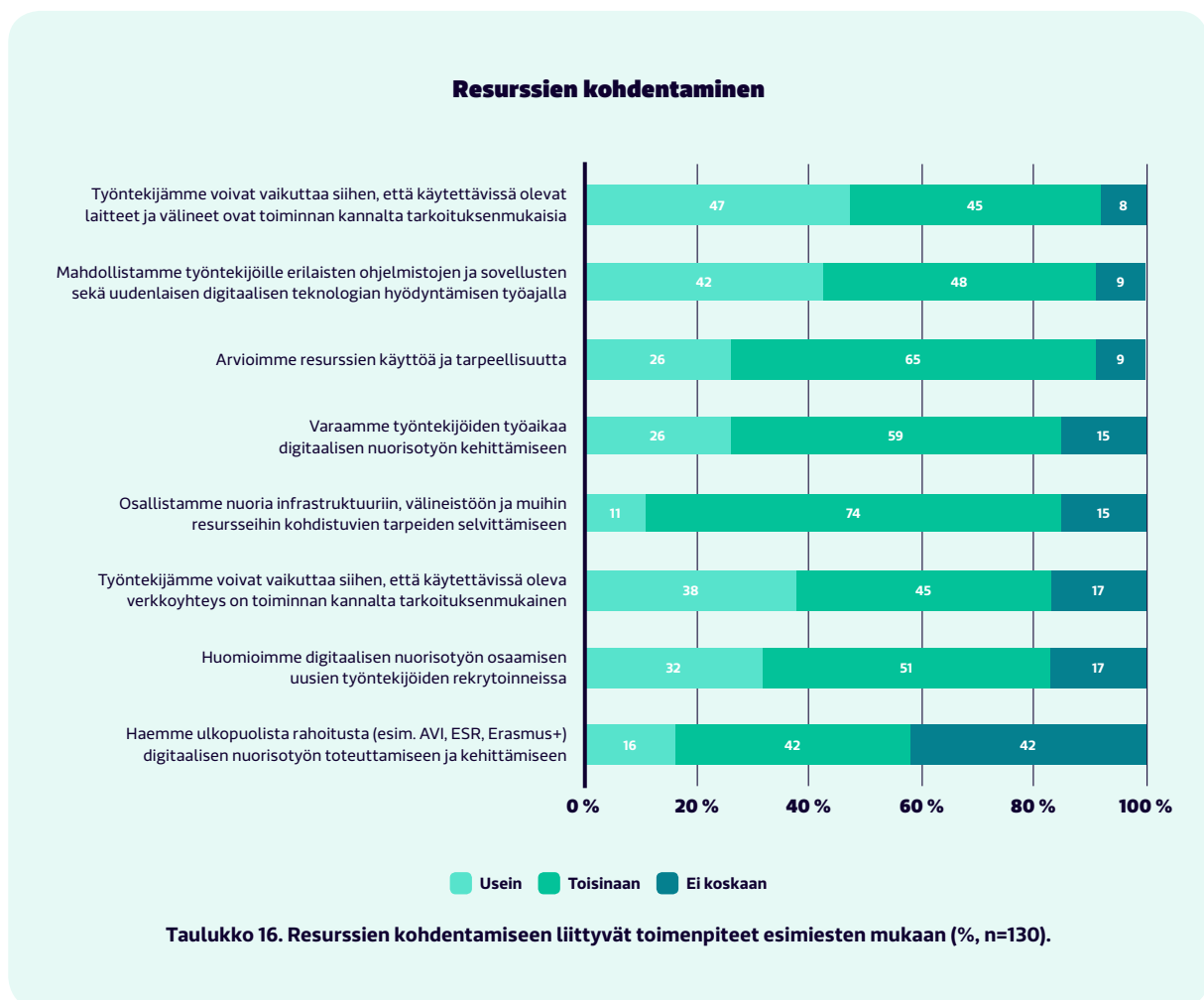
Tuloksista on huomattavissa, että työaika varataan enemmän teknologisten välineiden ja sovellusten hyödyntämiseen nuorisotyössä kuin digitaalisen nuorisotyön toimintamuotojen kehittämiseen. Erilaisten ohjelmistojen, sovellusten ja digitaalisen teknologian hyödyntämiseen työajalla annetaan usein tai toisinaan mahdollisuus 91 %:ssa työyhteisöistä - jopa 42 %:ssa työyhteisöistä näin tehdään usein (taulukko 16). Esimiesten mukaan digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi sen sijaan varataan aikaa usein tai toisinaan 75 %:ssa työyhteisöistä, joista 26 %:ssa näin tehdään usein. Tämä tukee aiemmin esiteltyjä työntekijäasemassa olevien vastaajien kokemuksia siitä, että työajan kohdentaminen digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen on jokseenkin satunnaista.

Resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta arvioidaan usein tai toisinaan 91 %:ssa työyhteisöistä. Esimiesten mukaan 83 %:ssa työyhteisöistä työntekijät pystyvät usein tai toisinaan vaikuttamaan siihen, että välineet ja laitteet ovat toiminnan kannalta tarkoituksenmukaisia – 47 %:n kohdalla näin tapahtuu usein. Liki 85 %:ssa työyhteisöistä osallistetaan usein tai toisinaan nuoria infrastruktuuriin, välineistöön ja muihin resursseihin kohdistuvien tarpeiden selvittämiseen, tosin vain 11 %:ssa työyhteisöistä tehdään näin usein. Käytössä olevan verkkoyhteyden

tarkoituksenmukaisuuteen pystyvät työntekijät vaikuttamaan 83 %:ssa työyhteisöistä. Tulokset viittaavat siis siihen, että laite- ja välinehankintoja tehdään nuorisotyön tarpeiden mukaisesti.

Uusien työntekijöiden rekrytoinneissa digitaalinen osaaminen huomioidaan usein kolmasosassa (32 %) työyhteisöistä ja toisinaan hiukan yli puolessa (52 %) työyhteisössä. Uusien työntekijöiden digitaaliseen osaamiseen ei kiinnitetä siis lainkaan huomiota 15 %:ssa työyhteisöistä. Olisi voinut kuvitella, että työntekijöiden digitaaliseen osaamiseen kiinnitettäisiin enemmän huomiota, kun mietitään yleistä digitalisaatiokehitystä ja työntekijöiden osaamistarpeissa tapahtuneita muutoksia. Digitaalisen osaamisen huomioiminen rekrytoinneissa antaisi myös nuorisotyöntekijöitä kouluttaville oppilaitoksille signaalin, että digitaalinen nuorisotyö tulisi huomioida laajemmin opetussuunnitelmissa.

Kyselyn tulosten valossa vaikuttaa siltä, että ulkopuolisen rahoituksen hakeminen digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen ja toteuttamiseen ei ole käytäntö läheskään kaikkialla. Digitaalisen nuorisotyön hankkeisiin on mahdollista hakea rahoitusta muun muassa AVI:en, opetushallituksen ja Euroopan sosiaalirahaston kautta. Lähes puolet (42 %) vastaajista ilmoitti, ettei heidän työyhteisössään ole koskaan haettu ulkopuolista rahoitusta digitaaliseen nuorisotyöhön. Samansuuruinen joukko on hakenut ulkopuolista rahoitusta toisinaan. Pieni joukko vastaajia (16 %) vastasi hakevansa ulkopuolista rahoitusta usein.

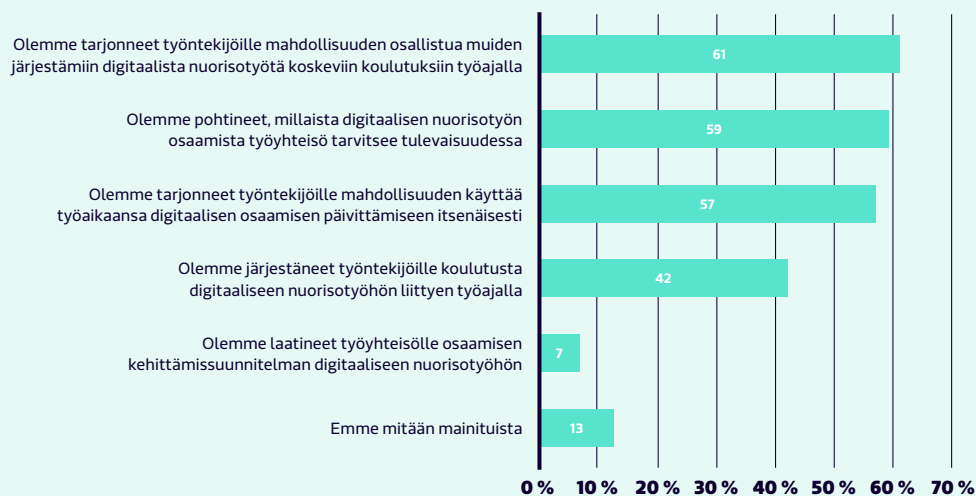


Työntekijöille mahdollistetaan koulutuksiin osallistuminen ja itsenäinen opiskeleminen

Esimiehiltä kysyttiin, millä tavoin heidän työyhteisössään huolehditaan työntekijöiden osaamisen kehittamisestä digitaalisen nuorisotyön suhteen. Yleisimmin osaamisen kehittäminen mahdollistetaan tarjoamalla tilaisuus osallistua muiden järjestämiin digitaalista nuorisotyötä koskeviin koulutuksiin työajalla. Näin vastasi 61 % esimiehistä (taulukko 17). Yli puolet (59 %) vastaajista kertoi myös, että heidän työyhteisössään on pohdittu, millaista digitaalisen nuorisotyön osaamista tarvitaan tulevaisuudessa. Hiukan yli puolet vastaajista (57 %) on tarjonnut työntekijöille mahdollisuuden päivittää osaamistaan itsenäisesti työajalla. Sama ilmeni myös työntekijöiden vastauksista, joiden mukaan itsenäinen osaamisen päivittäminen oli yksi yleisimmistä tavoista kehittää omaa digitaalisen nuorisotyön osaamista.

Koulutusten järjestäminen työntekijöille on hiukan harvinaisempaa: 42 % esimiehistä on itse järjestänyt työntekijöilleen koulutusta digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen. Kolmasosa on kartoittanut työyhteisön tämänhetkistä osaamista digitaalisen nuorisotyön suhteen. Varsinaisen osaamisen kehittämissuunnitelman on työyhteisölle laatinut 7 % vastaajista.

Työyhteisön osaamisen kehittäminen



Taulukko 17. Työyhteisön digitaalisen osaamisen kehittäminen esimiesten mukaan (% , n=130).

Laadullinen osio: Nuorisotyöntekijöiden ajatuksia digitaalisesta nuorisotyöstä ja sen toteuttamisesta

ELINA HARJU, JOHANNA JÄRVINEN-TAUBERT
& PÄIVI VALTONEN

Osallistavista työpajoista ja niiden toteutuksesta

Selvityksen laadullisen osuuden tavoite oli syventää kvantitatiivisella kyselyllä kerättyä tietoa. Laadullisen osuuden tiedonkeruu toteutettiin osallistavien työpajojen avulla. Työpajat sekä laadullisen osuuden raportoinnin toteutti Opinpaja Oy.

Osallistavan työpajan tavoitteena on kaikkien osallistujien näkökulmat ja mielipiteet huomioiva, keskusteleva ja yhteistoiminnallinen prosessi. Keskeistä osallistavassa työpajassa on osallistujien yhteistoiminnallisuus, ajatusten ja kokemusten jakaminen sekä osallisuus. Osallistava työpaja aktivoi osallistujia ja antaa heille mahdollisuuden itseä koskevien asioiden pohtimiseen ja toisille jakamiseen.

Tässä selvityksessä osallistavissa työpajoissa osallistujilla oli mahdollisuus omien ajatustensa ja näkökulmiensa sekä uusien ideoiden esilletuomiseen koskien digitaalista nuorisotyötä ja sen toteuttamista. Osallistavat työpajat olivat suunnattu kaikille kunnissa nuorisotyötä tekeville.

Osallistavat työpajat toteutettiin neljällä erikokoisella paikkakunnalla eri puolilla Suomea. Työpajoihin osallistui 6 – 19 henkilöä / paikkakunta, yhteensä 43 henkilöä. Työpajoihin osallistui kuntien nuorisopalveluiden eri työtehtävissä ja toimintamuodoissa työskenteleviä: osallistujia oli mm. avoimesta nuorisotyöstä, etsivästä nuorisotyöstä sekä nuorten tieto- ja neuvontatyöstä. Mukana oli myös nuorisopalveluissa esimiehenä työskenteleviä. Lisäksi yhdessä työpajassa oli osallistuja seurakunnasta sekä aluehallintovirastosta.

Työpajoissa käytännön pedagogisena menetelmänä käytettiin yhteistoiminnallisen oppimisen työpistetyöskentelyn sekä learning café -menetelmän yhdistelmää. Osallistavan työpajan kesto oli kokonaisuudessaan kaksi tuntia.

Työpajoissa osallistujat jaettiin 3–4 hengen pienryhmiin sattumanvaraisesti Hullunkuriset perheet -korteilla. Pienryhmät kiersivät neljässä työpisteessä, joissa jokaisessa oli oma teemansa. Pienryhmissä osallistujat keskustelivat työpisteen teemasta ja teemaan liittyvistä kysymyksistä. Kysymysten tavoitteena oli lähinnä auttaa osallistujia työskentelyssään alkuun. Osallistujat saivat keskustella teemaan liittyvistä muistakin ideoistaan ja ajatuksistaan. Pienryhmät kirjoittivat ajatuksiaan ja kehittämisideoitaan työpisteessä olevaan fläppiin. Ryhmät vaihtoivat työpisteeltä toiselle työpajan vetäjän ilmoituksen mukaan niin, että jokainen pienryhmä pääsi keskustelemaan ja kertomaan ajatuksiaan kaikista teemoista. Pienryhmät työskentelivät noin 15 minuuttia aina yhdellä työpisteellä.

Työpisteiden teemat olivat:

1. Mitä on digitaalinen nuorisotyö?

- *Mitä kaikkea digitaaliseen nuorisotyöhön sisältyy?*
- *Mitä digitaalinen nuorisotyö tarjoaa nuorisotyön eri muodoille?*

2. Digitaalinen nuorisotyö nuorisotyön tavoitteiden toteuttamisessa

- *Mitkä ovat nuorisotyön tavoitteet? Miten digitaalisen nuorisotyön avulla voidaan näitä tavoitteita edistää?*
- *Miten digitaalisen nuorisotyön konkreettista toteuttamista voi edistää?*

3. Nuorisotyöntekijöiden rooli kasvattajina teknologisoituneessa yhteiskunnassa

- *Millaisena nuorten median käyttö teille näyttäytyy?*
- *Miten nuorisotyöntekijä voi työssään tukea nuorten media- ja teknologiataitoja?*

4. Nuorten osallisuus

- *Miten digitaalisen nuorisotyön avulla voidaan lisätä nuorten osallisuutta?*

Mitä digitaalinen nuorisotyö on

Digitaalista nuorisotyötä tarkasteltiin osallistavissa työpajoissa erilaisista näkökulmista. Ensinnäkin digitaalinen nuorisotyö ajateltiin välineellisenä ja toiminnallisena osana nuorisotyötä, esimerkiksi sosiaalisen median erilaisten yhteisöpalveluiden käyttämisenä (Facebook, Twitter), digitaalisen sisällön tuottamisena (blogit, videot, valokuvat), tiedotus-, mainonta-, markkinointi- ja viestintävälineiden hyödyntämisenä (Instagram, Snapchat, WhatsApp), kriittisen media-lukutaidon ja tiedonhaun ohjauksena, tukena, opettamisena ja oppimisena sekä pelaamisena (pelikonsolit nuokkareilla, mobiili- ja nettipelit). Tämä välineellinen ja toiminnallinen näkökulma viittaa siihen, että nuorisopalveluissa työskentelevät ovat aktiivisia aloitteentekijöitä, toiminnan käynnistäjiä ja ylläpitäjiä. He toimivat nuorten aktivaattoreina ja järjestävät toimintaa nuorille.

Toiseksi digitaalinen nuorisotyö kuvattiin toimintaympäristönä, jossa nuorisopalveluissa työskentelevät mahdollistavat nuorille paikan, tiedot sekä välineet omaehtoiseen digitaalisten ympäristöjen luomiseen sekä niissä toimimiseen. Tämän näkökulman mukaan nuorisopalveluissa työskentelevät ovat lähinnä toiminnan mahdollistajia, eräänlaisia fasitaattoreita, jotka eivät itse aktiivisesti ota osaa toimintaympäristössä toimimiseen. Toimintaympäristönä digitaalisen nuorisotyön nähtiin tarjoavan nuorille paremmat mahdollisuudet osallisuuteen. Digitaalista mediaa pidettiin myös itsessään olennaisena ja keskeisenä toimintaympäristönä nuorille; ympäristönä, jossa voi mm. pitää yllä sosiaalisia suhteita, toimia yhdessä, viestiä, jakaa tietoa jne.

Kolmas näkökulma digitaaliseen nuorisotyöhön edusti kokonaisvaltaisempaa ajattelua: digitaalista nuorisotyötä ei pidetty erillisenä tai irrallisena osana muusta nuorisotyöstä, vaan sen nähtiin läpäisevän koko nuorisotyö ja olevan olennainen osa kaikkea nuorisotyön toimintaa ja arkea. Digitaalisen nuorisotyön katsottiin olevan osana nuorten kohtaamista, osallistamista, yhdessä toimimista, tiedottamista ja ideoimista. Yhdessä työpajassa esitettiin, että digitaalinen nuorisotyö tulisi koota pienistä paloista läpileikkaavaksi nuorisotyön suunnitelmaksi ja yhteiseksi tavoitteelliseksi toiminnaksi.

Vaikka digitaalinen nuorisotyö näyttäytyi työpajojen tuloksissa monimuotoisena asiana, se kuvattiin myös hyvin arkipäiväiseksi toiminnaksi. Digitaalisen median ja teknologian nähtiin olevan osa (nuoriso)työn arkea enenevässä määrin – niin kuin muutenkin ihmisten elämää ja arkea.

Digitaalisella nuorisotyöllä ajateltiin olevan runsaasti etuja. Digitaalisen median ja teknologian avulla nuorisotyön nähtiin monipuolistuvan uusien toimintamuotojen ja -ympäristöjen avulla, nopeutuvan sekä helpottuvan erityisesti viestinnän, yhteydenpidon ja tiedotuksen osalta. Sen todettiin antavan mahdollisuuden tavoittaa myös sellaisia nuoria, joita perinteinen nuorisotyö ei aina tavoita. Digitaalisen nuorisotyön arvioitiin olevan avoimempaa ja kynnys nuorten osallistumiseen matalampi kuin perinteisessä nuorisotyössä.

Runsaasta sosiaalisen median kanavien määrästä johtuen tavoitettavuuden nähtiin toimivan hyvin molempiin suuntiin nuorisotyössä työskentelevien ja nuorten välillä. Digitaalisuuden todettiin mahdollistavan osallistumisen 24/7 eli myös virastoaikojen ulkopuolella.

Digitaalisen median ja teknologian uskottiin myös auttavan nuorisopalveluissa työskenteleviä pysymään paremmin perässä ja ajan hermolla nuoria koskevissa ja heitä kiinnostavissa asioissa.

Parhaimmillaan digitaalisen median ja teknologian käytön nähtiin myös tarjoavan nuorille onnistumisen kokemuksia. Yhdessä työpajassa todettiin, että digitaaliseen mediaan ja teknologiaan liittyvät taidot ja osaaminen sekä niistä aikuisilta ja toisilta nuorilta saatu positiivinen palaute voivat vahvistaa nuorten itsetuntoa ja myönteistä kuvaa itsestä.

Yhdessä työpajassa todettiin, että ”erilaiset nuoret”, mm. seksuaaliseen vähemmistöön kuuluvat, tiettyä alakulttuuria edustavat (gootit, furryt, bronyt tms.) jne., voivat digiympäristössä löytää omia intressejään tukevan ryhmän sekä saada tukea ja ajanmukaista tietoa.

Sosiaalisen median käytön arvioitiin joissakin tapauksissa helpottavan vuorovaikutusta: työpajojen tuloksissa tuotiin esiin ajatus, jonka mukaan nuorella voi olla pienempi kynnys kertoa vaikeista asioista sosiaalisen median viestin avulla kuin kasvokkain nuorisotyöntekijän kanssa. Digitaalisuuden kuvattiin mahdollistavan myös monipuolisempia ilmaisutapoja, kuten blogit, vlogit ja niin edelleen. Monipuoliset mahdollisuudet ilmaista itseä todettiin hyväksi asiaksi erityisesti hiljaisten ja ujojen nuorien kohdalla.

Digitaalisen nuorisotyön uskottiin palvelevan kaikkia nuorisopalveluiden eri työtehtävissä ja toimintamuodoissa työskenteleviä. Sen todettiin tarjoavan nuorisotyön eri muodoille monipuolisia ja uusia mahdollisuuksia, toimintatapoja ja välineitä. Lisäksi sen ajateltiin tuottavan helpompaa saavutettavuutta ja tavoitettavuutta puolin ja toisin nuorisotyön eri muodoissa työskentelevien ja nuorten välillä.

Nuorisopalveluiden eri toimintamuodoista mainittiin vielä erikseen etsivä nuorisotyö ja avoin nuorisotyö. Etsivässä nuorisotyössä digitaalisen median ja teknologian ajateltiin tarjoavan uusia, erilaisia välineitä kohdata ja jakaa tietoa sekä mahdollistavan tarvittaessa nopeat yhteydenotot. Avoimessa nuorisotyössä digitaalisen median ja teknologian todettiin puolestaan mm. tarjoavan mahdollisuuden toiminnan monipuolistamiseen, esimerkiksi peliturnausten toteuttamiseen.

Työpajojen tulosten mukaan digitaalinen media avaa nuorisotyölle laajemman työalueen. Digitaalisuuden tarjoamien mahdollisuuksien todettiin luovan yhteisiä kohtaamispaikkoja kaikille nuorisotyössä työskenteleville sekä nuorille.

Yhdessä osallistavassa työpajassa nousi idea yhteisestä nuorisotyön valtakunnallisesta sosiaalisen median kanavasta tai järjestelmästä, jossa välitetään digitaalisen nuorisotyön menetelmätietoa. Toiveena esitettiin myös yhteistyön ja tiedon jakamisen lujittuminen sekä laajeneminen ympäri Suomen.

Digitaalisen median ja teknologian arvioitiin parhaassa tapauksessa tuovan valtakunnallisesti positiivista näkyvyyttä nuorisotyölle. Samaan aikaan kuitenkin todettiin, että digitaalista mediaa ja teknologiaa voisi hyödyntää vielä nykyistä enemmänkin näkyvyyden tuottamiseen sekä nuorisotyön mahdollisuuksien ja positiivisten tulosten esilletuomiseen. Yhdessä työpajassa nähtiin, että nuorisotyön tulisi olla enemmän esillä ja helpommin lähestyttävää, jolloin sen ympärillä syntyisi enemmän myös keskustelua.

Digitaalisella nuorisotyöllä katsottiin olevan myös kansainvälinen aspekti: sen ajateltiin mahdollistavan nuorten yhteisen, keskinäisen toiminnan samanaikaisesti eri maista. Työpajojen tuotoksista ei käy ilmi, mitä yhteinen toiminta konkreettisesti voisi olla tai miten se olisi organisoitavissa, mutta kansainvälisyyden mahdollisuutta toivottiin hyödynnettävän toiminnassa nykyistä enemmän.

Digitaalinen nuorisotyö nuorisotyön tavoitteiden toteuttamisessa

Osallistavissa työpajoissa nuorisotyön tavoitteet herättivät paljon keskustelua ja niitä käsiteltiin hyvin monipuolisesti ja laajasti. Nuorisotyön tärkeimmiksi tavoitteiksi kuvattiin:

- *turvallisena ja läsnäolevana aikuisena toimiminen ja nuoren rinnalla kulkeminen,*
- *nuorten aito kohtaaminen,*
- *erilaisten aktiviteettien mahdollistaminen ja toteuttaminen,*
- *nuorten omaehtoisen toiminnan ja osallisuuden edistäminen ja tukeminen,*
- *nuorten osallistaminen, auttaminen ja sosiaalinen vahvistaminen sekä*
- *nuoren kasvussa ja kokonaisvaltaisessa hyvinvoinnissa tukeminen.*

Nuorisotyön tavoitteena nähtiin myös yhteiskuntaan ja oman asuinkunnan asioihin vaikuttaminen. Lisäksi nuorisotyön ajateltiin kohdentuvan paitsi nuoriin, niin myös heidän koteihinsa ja vanhempiinsa: nuorisotyön tehtäviin todettiin kuuluvan myös vanhemmuuden tukeminen ja kasvatustyö yhdessä vanhempien kanssa.

Työpajan tulosten mukaan pidettiin tärkeänä, että nuorisotyöntekijät ovat kiinnostuneita nuorista ja heidän asioistaan sekä arvostavat nuoria. Työntekijöiden tärkeinä tehtävinä nähtiin myös se, että he osaavat tukea nuorten vahvuuksia sekä osaavat vahvistaa nuorten tunne- ja vuorovaikutustaitoja. Yhden työpajan tuloksissa todettiin, että *”nuorisotyöntekijöiden tulee olla jatkuvasti ”hereillä” nopeastikin muuttuvissa kuvioissa”*.

Digitaalisen nuorisotyön toteuttamisessa olennaisena lähtökohtana pidettiin työntekijän omaa innostusta digitaalista mediaa ja teknologiaa kohtaan. Työntekijän oman innostuksen ja moti-

vaation lisäksi tärkeänä pidettiin myös hänen osaamistaan niin sovellusten hallinnan kuin tekniikan hallinnan osalta.

Työpajan tuloksissa on nähtävissä, että digitaalisella nuorisotyöllä voidaan edistää nuorisotyön tavoitteiden toteutumista monin eri tavoin. Työpajoissa todettiin, että esimerkiksi erilaiset digitaaliset välineet ja sähköiset palvelut voivat mahdollistaa nuorten joustavan kohtaamisen sekä vuorovaikutuksen heidän kanssaan. Nuorten yhdenvertaisuutta ja osallisuutta nähtiin voitavan lisätä sosiaalisen median kanavien sekä pelillistämisen avulla. Lisäksi työpajoissa todettiin, että erilaiset aloitekanavat, nuorten foorumit ja muut nuorille suunnatut ryhmät lisäävät nuorten vaikuttamismahdollisuuksia. Keskustelupalstojen, verkossa tapahtuvan ohjauksen, neuvonnan ja tuen uskottiin edistävän nuorten kokonaisvaltaista hyvinvointia.

Yhdessä työpajassa nostettiin esille yhteisten pelisääntöjen ja tavoitteiden luominen koskien digitaalista nuorisotyötä. Työpajassa todettiin ongelmana olevan digitaalisen nuorisotyön tavoitteiden puute. Työpajassa toivottiin yhteisten tavoitteiden kirjaamista selkeästi esille nuorisotyön strategiaan. Samoin esitettiin, että käytettävistä välineistä ja termistöstä tulisi sopia yhteisesti. Myös lisä- ja täydennyskoulutusta pidettiin tarpeellisena: työpajassa todettiin, että välineiden käyttöön ja tarvittavaan tietoon kouluttamisen tulisi olla jatkuvaa.

Työpajoissa nostettiin esiin, että digitaalisen nuorisotyön konkreettista toteuttamista voidaan edistää mm. sillä että aikuinen ohjaa nuoria digitaaliseen mediaan ja eri palveluihin. Tässä tärkeää on, että työntekijä on tietoinen oikeista, nuorten käyttämistä palveluista ja kanavista. Konkreettiseksi digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseksi nähtiin myös nuorten tukeminen tiedonhaussa, medialukutaidon opettaminen ym. ohjaustehtävät.

Digitaalisen nuorisotyön konkreettisessa toteuttamisessa nuorisotyössä työskentelevillä katsottiin olevan merkityksellinen rooli: heidän omalla aktiivisuudellaan ja innostuksellaan hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä ja –toiminnassa on avainasema digitaalisen nuorisotyön konkreettisessa toteuttamisessa. Työpajojen tuloksissa nousee esiin selkeästi, että digitaalisen nuorisotyön toteuttaminen vaatii nuorisotoimijoilta positiivista asennetta digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä kohtaan. Työpajoissa nähtiin, että kaikilla työntekijöillä ei ole vielä tätä positiivista asennetta ja heiltä haluttaisiinkin asennemuutosta positiivisempaan suuntaan. Työpajoissa ajateltiin, että digitaalinen nuorisotyö tulisi nähdä nuorisotyön toteuttamisessa mahdollisuutena, ei taakkana. Nuorisotyössä työskenteleviltä toivottiin rentoa, ”nuorisomaista”, asennetta digitaalisuutta kohtaan: ajassa ja hetkessä elämistä sekä heittäytymistä ilman kankeutta ja pitkiä suunnitelmia.

Kahdessa työpajassa työajan riittämättömyys todettiin yhdeksi haasteeksi digitaalisen nuorisotyön toteuttamisessa. Työpajoissa esitettiin toive, että digitaalinen nuorisotyö olisi kaikilla nuorisotyössä työskentelevillä luonnollinen osa työtä, mutta se myös tunnustettaisiin kaikilla työntekijöillä osaksi varsinaista työaika.

Työntekijöiden jatkuva kouluttaminen ja heidän osaamisensa ylläpito kuvattiin merkityksellisinä asioina. Yhtenä vaihtoehtona esitettiin, että jotkut koulutuksista suunnattaisiin yhdessä sekä työntekijöille että nuorille. Muutenkin työntekijöiden ja nuorten välinen yhteistyö, yhteistoiminnallisuus sekä yhdessä oppiminen koettiin tärkeinä asioina. Yhdessä oppimisella, kannustamisella sekä vertaistuellalla arvioitiin olevan merkitystä uusien asioiden oppimisessa.

Myös välineistön, laitteiden, tilojen tms. pitämistä ajan tasalla pidettiin tärkeänä. Työpajan tuotoksissa todettiin, että digitaalisen nuorisotyön toteutuminen luo edellytyksiä myös organisaatiossa käytettävälle tekniikalle sekä nuorisotyöntekijöiden välineille. Yhdessä työpajassa toivottiin, että tiedonjakaminen olisi omassa organisaatiossa teknisesti helpompaa ja tiedon tulisi olla helpommin saavutettavissa.

Olellaisena asiana digitaalisen nuorisotyön konkreettisessa toteuttamisessa pidettiin nuorten ottamista mukaan ja nuorten osallistamista sekä heidän asiantuntemuksensa valjastamista käyttöön. Työpajoissa nähtiin, että nuorten mukaanottaminen ja osallistaminen voi tapahtua esimerkiksi innostamalla nuoria omaehtoiseen digitaalisen sisällön tuottamiseen. Kahdessa työpajassa esitettiin, että nuoret voisivat itse tuottaa sisältöjä nimenomaan nuorista ja heitä koskevista asioista. Nuorten mukaanottaminen ja osallistaminen voidaan toteuttaa myös tukemalla nuorten omia sähköisiä itseilmaisun muotoja, antamalla mahdollisuuden nuorten tapahtumien ja tilaisuuksien mainostamiseen sosiaalisessa mediassa sekä pyytämällä nuoria tekemään päivityksiä.

Nuoret nähtiin myös potentiaalisina vertaiskouluttajina sekä ”teknisinä tukihenkilöinä” mm. erilaisten sovellusten käytössä. Työpajoissa todettiin, että osaavat nuoret voisivat ohjata ja opastaa digiympäristöissä ja tekniikan kanssa sekä toisia nuoria että nuorisopalveluissa työskenteleviä.

Muita työpajoissa mainittuja konkreettisia toimintatapoja digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen edistämiseen olivat:

- *tilatoiminnasta informointi: netissä ei informoitaisi ainoastaan varsinaisista tapahtumista tms., vaan myös tavallisesta ja ”epävirallisesta” tilatoiminnasta, joka madaltaisi kynnystä tulla nuorisotilalle,*
- *kilpailujen ja arvontojen järjestäminen esimerkiksi Instagramissa sekä*
- *ilmoittautumisten, maksujen ja yhteydenottojen toteuttaminen verkossa.*

Nuorisotyöntekijöiden rooli kasvattajina teknologisoituneessa yhteiskunnassa

Työpajoissa nuorten mediankäyttö nähtiin ennen kaikkea arkipäiväiseksi ja tavanomaiseksi toiminnaksi. Nuorten mediankäytön todettiin olevan välitöntä, nopeaa, ketterää ja intensiivistä. Työpajoissa todettiin mediankäyttö olevan nuorille kaiken kaikkiaan normaali osa muuta elämää: ”Mediassa ollaan, siellä ei käydä”.

Nuorten mediankäytöllä ajateltiin olevan myös negatiivinen puoli. Sen uskottiin olevan toisinaan pinnallista viihdettä ja eräänlaista pakoa todellisuudesta. Ihmisten kasvokkaisen kohtaamisen, vieraiden ihmisten kanssa puhumisen ja sosiaalisten taitojen opettelun nähtiin jäävän vähemmälle mediankäytön vuoksi.

Vaikka nuorille digitaalisen median käyttö on runsasta, heidän taitojaan ja osaamistaan sen suhteen epäiltiin joidenkin asioiden suhteen. Työpajoissa nousi esille epäily siitä, osaavatko nuoret aina välttämättä erottaa relevanttia tietoa tiedon suuresta määrästä. Nuorten todettiin myös ”dokumentoivan elämänsä” tarkkaan ja olevan liian avoimia: heidän todettiin julkaisevan

ja jakavan tietoa henkilökohtaisista asioista ja esimerkiksi olinpaikastaan turhankin avoimesti. Työpajoissa katsottiin, että nuoret eivät osaa varjella yksityisyyttään tarpeeksi, eivätkä aina ymmärrä julkaisemisen ja jakamisen vaikutuksia.

Joidenkin nuorten katsottiin olevan turtuneita runsaasta mediankäytöstä. Aikuisten näkökulmasta nuorien kohdalla suuri määrä potentiaalia kaikkeen mahdolliseen menee hukkaan, koska aika kuluu pääasiassa digitaalisen median parissa. Yhdessä työpajassa nähtiinkin digitaalinen nuorisotyö tähän yhtenä hyvänä ratkaisuna: nuorisotyössä työskentelevät voisivat opettaa vastuullista mediankäyttöä sekä kertoa erilaisista mahdollisuuksista ja ohjata nuorisoa käyttämään älylaitteita johonkin nimenomaan ”älykkääseen toimintaan”.

Työpajojen työskentelyn tulokset osoittavat, että nuorisotyöntekijöillä on tärkeä rooli kasvatelijana teknologisoituneessa yhteiskunnassa. Heillä on merkityksellinen tehtävä mediankäytön opastajina, jos he vain haluavat ottaa tämän tehtävän vastaan. Nuorten kanssa työskentelevät nähtiin ennen kaikkea digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen fasilitaattoreina, innostajina ja osallistajina. He voivat tarjota nuorille tietoa erilaisista palveluista ja mahdollisuuksista liittyen esimerkiksi oppimiseen, opiskeluun ja työllisyyteen.

Työpajoissa nostettiin esille useita eri keinoja, miten nuorisotyötä tekevät voivat työssään tukea nuorten media- ja teknologiataitoja. Työpajojen osallistajat näkivät, että he voivat toimia mediakasvattajina auttaen, neuvoen ja opastaen nuoria vastuulliseen mediankäyttöön sekä ohjaten heitä erilaisten palveluiden käyttöön. He voivat opettaa tiedonhakua, auttaa tiedon suodattamisessa sekä opettaa mediakriittisyyteen.

Nuorisotyötä tekevät voivat myös laajentaa nuorten tiedonlähteiden monipuolisuutta: mistä relevanttia tietoa voi etsiä, millaisista lähteistä sekä millä tavoilla. Lisäksi nuorisotyöntekijät voivat kannustaa ja rohkaista nuoria omaan sisällöntuotantoon. Myös tietoteknisten perustaitojen, ns. toimisto-ohjelmien eli sähköpostiviestin kirjoittamisen, Excel-taulukoiden laatimisen ja Word-asiakirjan kirjoittamisen, opettaminen nuorille nähtiin tärkeänä.

Nuorten kanssa työskentelevät näkivät itsensä myös ”nettipoliiseina”: he kuvasivat tehtäväkseen kiusaamiseen ja muuhun epäasialliseen käytökseen puuttumisen, mikäli havaitsevat sitä sosiaalisessa mediassa.

Nuorten osallisuus

Työpajoissa pohdittiin nuorten osallisuuden lisäämisen edellytyksiä. Työpajoissa todettiin, että nuorten osallisuuden lisääminen edellyttää läsnäolevan aikuisen mukanaoloa toiminnassa sekä aikuisen puuttumista tarvittaessa toimintaan ja käytökseen. Osallisuuden lisääminen vaatii myös avoimuutta ja helpoutta osallistua toimintaan: kynnys tulla mukaan tai ottaa yhteyttä tulee olla mahdollisimman matala. Lisäksi nuorisotyöntekijän omalla tietotaidolla ja innostuksella nähtiin olevan merkitystä: nuorten osallisuuden lisääminen edellyttää ammattitaitoista, innostunutta ja positiivista nuorisopalveluiden henkilöstöä.

Osallisuuden lisäämisessä nuorten tavoittamista pidettiin reunaehtona. Menemistä nuorten mukana pidettiin tärkeänä: ”Missä nuoret, sinne nuorisotyöntekijät.” Yhdessä työpajassa todettiin, että olisi tärkeää löytää nuoret, jotka ovat jo valmiiksi digitaalisen median äärellä.

Työpajoissa pohdittiin miten digitaalisen nuorisotyön avulla voidaan lisätä nuorten osallisuutta. Työpajoissa tuotiin esiin, että nuorten osallisuutta voidaan lisätä mahdollistamalla nuorille erilaisia digitaalisen median aktiviteetteja sekä rohkaisemalla ja tukemalla nuorten mediankäyttöä.

Työpajoissa esitettiin myös, että nuorten osallisuutta voidaan lisätä ideoimalla sosiaalisessa mediassa tapahtumia ja toimintamalleja tai kehittämällä pelillisiä ja muita digiympäristöjä yhdessä nuorten kanssa. Lisäksi nuorisotyöntekijät voivat osallistaa nuoria osallistumalla itse pelifoorumeille sekä pelaamalla fyysisesti samassa paikassa nuorten kanssa. Monissa esiin nostetuissa kommentteissa osallisuus nähtiinkin nuorten kanssa yhdessä olemisena ja tekemisenä.

Osallisuudessa tärkeänä pidettiin myös sitä, että nuorilla on mahdollisuus vaikuttaa erityisesti heitä itseä koskeviin ja kiinnostaviin asioihin, ja tekeminen on nuorten näköistä. Yhdessä työpajassa nostettiin esille ajatus, että aikuiset eivät ideoisi, miten nuorten osallisuutta voidaan lisätä, vaan nuorilta itseltään kysyttäisiin millä tavoin he haluavat osallistua. Samassa työpajassa esitettiin myös, että nuorilta ei kysyttäisi ”Mitä haluatte”, vaan kerrottaisiin erilaisista mahdollisuuksista ja annettaisiin erilaisia vaihtoehtoja, joista nuoret voisivat itse valita.

Nuorten omien tvt-taitojen ja osaamisen hyödyntämistä pidettiin yhtenä keinona lisätä nuorten osallisuutta. Nuorten asiantuntemusta voidaan hyödyntää mm. digitaalisessa sisällöntuotannossa, päivitysten tekemisessä, tapahtumien markkinoinnissa, vertaiskoulutuksessa jne.

Työpajoissa esitettiin myös seuraavia konkreettisia keinoja lisätä nuorten osallisuutta:

- *Erilaisten digitaalisten kyselyjen ja äänestysten kautta vaikuttaminen.*
- *Pelit ja erilaiset yhteiset ja yhteisölliset pelitapahtumat.*
- *Ryhmätoimintaan kuuluminen, esimerkiksi erilaiset WhatsApp-ryhmät.*
- *Nuokkapaku-toiminta.*
- *Hankkeet ja projektit, joissa nuorilla on mahdollisuus osallistumiseen.*

Työpajoissa pidettiin tärkeänä sitä, että nuoret voisivat osallistua prosesseihin alusta loppuun asti ts. he eivät osallistuisi vain johonkin tiettyyn vaiheeseen toiminnassa, vaan olisivat mukana kaikissa vaiheissa. Toisaalta myös sitä pidettiin tärkeänä, että jokaisella nuorella olisi mahdollisuus osallistua sen verran kuin itse haluaa: ketään ei pakotettaisi osallistumaan kaikkeen. Myös alueellista tasa-arvoa pidettiin tärkeänä: kaikilla nuorilla olisi mahdollisuus osallisuuteen riippumatta asuinpaikasta.

Mistä nuorisotyöntekijän digitaalinen osaaminen koostuu?

SUVI TUOMINEN

Yhteiskunnan digitalisoituminen kiihtyy vauhdilla, ja sillä on vaikutuksensa myös nuorten elämään. Tulevaisuudessa teknologian rooli osana arkea korostuu entisestään, ja monissa ammateissa edellytetään jonkinlaista teknologista osaamista - digiyhteiskunnan jäsenten tulee siis suhtautua teknologiaan avoimesti ja uteliaasti. Jotta nuorisotyö pysyy kiinni tässä nopeassa kehityskulussa ja pystyy tukemaan nuorten toimijuutta digitalisoituvassa yhteiskunnassa, on nuorisotyön ammattilaisten ymmärrettävä digitalisaatiota monesta eri näkökulmasta. Nuorisotyön on kyettävä esimerkiksi tarjoamaan nuorille uudenlaisia mahdollisuuksia digitaalisuutta hyödyntäviin harrastuksiin ja sellaisiin toimintoihin, jotka kehittävät nuorten valmiuksia digitaaliseen osallisuuteen.

Vaikka nuoret vaikuttavat taitavilta digilaitteiden käyttäjiltä, todellisuudessa heidän digitaaliset taitonsa vaativat harjaannuttamista. Käyttötaitojen lisäksi nuorilla tulisi olla syvempää ymmärrystä esimerkiksi teknologian mekanismeista, tiedonvälityksestä ja median vaikutuksista yhteiskuntaan. Nuorisotyöntekijä voi omalla toiminnallaan herättää nuoren uteliaisuuden digitaalista kulttuuria tai teknologioita kohtaan ja tukea luovaa toimintaa teknologian parissa. Nuorisotyössä tulisi myös pitää huoli siitä, että kaikilla nuorilla on yhtäläinen mahdollisuus digitaalisen osaamisensa kehittämiseen, jotta nuorten välille ei synny digitaalisen osaamisen kuilua.

Teknologinen kehitys tuottaa siis jonkinasteisia lisävaatimuksia nuorisotyöntekijöille niin tietojen kuin taitojenkin tasolla. Kaikkien nuorisotyöntekijöiden ei kuitenkaan tarvitse olla digieksperttejä. Sovellusten ja laitteiden teknistä hallitsemista tärkeämpää on halu ymmärtää digitaalisten kulttuureiden merkityksiä nuorten elämässä sekä digitalisoitumisen vaikutuksia yhteiskuntaan ja tulevaisuuden arkeen. Esimerkiksi monet netti- ja pelikulttuurin ilmiöt ovat niin olennainen osa nuorisokulttuureita, että nuorisotyöntekijän on oltava niistä kiinnostunut ymmärtääkseen tämän päivän nuoruutta. Vaikka nuorisotyöntekijän ei tarvitsekaan tietää teknologiasta kaikkea, teknologian yleisistä kehityslinjoista ja digitaalisen nuorisokulttuurin isosta kuvasta on hyvä olla jokin aavistus. Kun nuorisotyöntekijä ymmärtää jollain tasolla digitalisaatiokehitykseen liittyviä ilmiöitä, on helppo lähteä myös itse integroimaan digitaalisuutta omaan työhön sen tavoitteiden mukaisesti.

Osaaminen koostuu tiedoista, taidoista, asenteista ja kokemuksesta

Tässä selvityksessä toteutetuissa työpajoissa tuli vahvasti esiin ajatus siitä, että digitaalisen nuorisotyön toteuttamisessa olennaisena lähtökohtana on työntekijän oma innostus digitaalista mediaa ja teknologiaa kohtaan. Se onkin tärkeää, mutta digi-intoilu tai runsas vapaa-ajan mediankäyttö ei tarkoita automaattisesti sitä, että nuorisotyöntekijä osaisi hyödyntää digitaalista mediaa tavoitteellisesti ja tarkoituksenmukaisesti työssään. Vaatii työntekijältä ammatillista ymmärrystä kytkeä digitaalisuus nuorisotyön tavoitteisiin ja sovittaa nuorisotyön metodeja digitaaliseen maailmaan.

Mistä ammatillinen ymmärrys sitten koostuu? Digitaalisessa nuorisotyössä vaadittavia taitoja on pohdittu muun muassa Euroopan komission asettamassa asiantuntijatyöryhmässä. Listausta ei ole vielä kirjoitushetkellä julkaistu, mutta se tulee todennäköisesti koostumaan seitsemästä osa-alueesta, jotka ovat digitalisaatio, suunnittelu, informaatiolukutaito, vuorovaikutus, sisällöntuotanto, turvallisuus ja reflektointi.

Tämän selvityksen tulokset antavat viitteitä siitä, että edellä mainituista seitsemästä osa-alueesta suunnitteluun kohdistuu suurin osaamisvajae. Kun vastaajat saivat valita yhden digitaalisen nuorisotyön osa-alueen, josta haluaisivat oppia lisää, yleisimpänä vastauksena nousi digitaalisen median ja teknologian sisällyttäminen omaan työhön sen tavoitteiden mukaisesti. Nuorten osallistaminen digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun vaikuttaa myös olevan tällä hetkellä melko vähäistä. Suurin osa vastaajista käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa työssään sen enempää suunnittelematta.

Myös sisällöntuotantoon liittyvää osaamista tulisi vahvistaa. Esimerkiksi kolmannes nuorisotyöntekijöistä on kannustanut nuoria omaehtoiseen sisällöntuotantoon viimeisten kolmen kuukauden aikana ja 14 % on tarjonnut julkaisukanavan nuorten mielipiteille. Tämänkaltaista toimintaa olisi varmasti enemmän, jos useampi kuin reilu kolmannes arvioisi osaamisensa erittäin tai melko hyväksi nuorten tukemisessa omaehtoisessa mediatuotannossa. Sisällöntuottamiseen liittyy myös teknologiakasvatuksen näkökulma. Esimerkiksi maker-kulttuuriin ja koodaamiseen liittyvä toiminta on tällä hetkellä erittäin vähäistä, ja lähes 70 % työntekijöistä ilmoittikin teknologiakasvatukseen ja nuorten digitaalisen osaamisen tukemiseen liittyvän osaamisensa joko tyydyttäväksi tai heikoksi.

Vuorovaikutusosaaminen on kyselyn tulosten valossa kohtalaista: noin puolet nuorisotyöntekijöistä arvioi osaamisensa jokseenkin tai erittäin hyväksi verkkovälitteisen vuorovaikutuksen suhteen. Turvallisuuteen liittyvää osaamista ei kysytty suoraan, mutta toiminnan tasolla 25 % nuorisotyöntekijöistä vastasi selvittelleensä nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita edellisten kolmen kuukauden aikana. Työpajaosallistujat kokivat, että nuoret tarvitsisivat tukea siinä, miten esittävät itsensä verkossa. Voisi siis kuvitella, että nuorisotyöntekijöiden osaamista tulisi lisätä esimerkiksi tietosuojan ja datan käyttöön liittyvien kysymysten osalta.

Informaatiolukutaidon suhteen tilanne vaikuttaa olevan erinomainen: 71 % vastaajista kokee osaamisensa olevan erinomaista tai hyvää nuorten kannustamisessa kriittiseen mediatulkintaan. Tämä on kärjessä kyselyyn listatuista digitaalisen nuorisotyön osaamisalueista. Digitalisaation osalta osaaminen on melko hyvää: 46 % arvioi osaamisensa jokseenkin tai erittäin hyväksi siinä, että osaa huomioida yhteiskunnan digitalisoitumisen nuorisotyön tavoitteissa ja käytännöissä. Lisäksi työntekijöistä 81 % kokee, että heidän työyhteisössään tunnustetaan digitalisaation mukanaan tuomat vaikutukset nuorten elämään.

Reflektoinnilla tarkoitetaan asiantuntijaryhmän taitolistauksessa sitä, että nuorisotyöntekijä tunnistaa oman osaamisensa, jakaa osaamista sidosryhmien kanssa ja päivittää osaamistaan tarvittaessa. Kyselyn vastaajista ilmeisen suuri osa on reflektoinut omaa osaamistaan ja saanut myös mahdollisuuden sen päivittämiseen. 67 % työntekijöistä on täysin tai osin samaa mieltä siitä, että tarvitsisi jatkuvaa kouluttautumista pystyäkseen toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä monipuolisesti myös tulevaisuudessa. Vain puolet työntekijöistä ilmoitti tutustuneensa muiden toimijoiden digitaalisen nuorisotyön muotoihin.

Ilmestyessään taitolistauksen olisi tarkoitus toimia työvälineenä esimerkiksi nuorisoalan oppilaitoksissa opetussuunnitelmien laatimisessa. Tilastollisen kyselyn tulosten perusteella nuorisoalan oppilaitosten valmiuksia nuorisotyöntekijöiden digitaalisen osaamisen vahvistamisessa tulisikin vahvistaa. Kolme neljästä nuorisotyöntekijästä kokee, ettei ole saanut pohjakoulutuksestaan tarvittavia tietoja digitaalisen nuorisotyön tekemiseen. Digitaalinen nuorisotyö vaikuttaa siis olevan hyvin vaihtelevasti esillä tulevaisuuden nuorisotyöntekijöitä kouluttavien oppilaitosten tarjonnassa, eikä täydennyskoulutustakaan ole kovin kattavasti saatavilla. Parhaimmillaan digitaalinen nuorisotyö olisi integroituna osaksi tutkintoa useissa eri kohdissa, ei muusta nuorisotyöstä erillisenä saarekkeena.

Osaamisen päivittämiselle on varattava aikaa

Nuorisotyön ja digitaalisen teknologian välinen suhde elää ja kehittyy jatkuvasti. Digitaalisen nuorisotyön tulevaisuuteen vaikuttaa moni asia: teknologinen kehitys, nuorten digitaalisen kulttuurin uudet ilmiöt, nuorisoalan muutokset, yhteiskunnan ja talouden yleiset kehityskulut ja niin edelleen. Kaikki nämä tekijät kytkeytyvät myös toisiinsa. Nuorten parissa tehtävän työn kannalta merkittävimmät lähitulevaisuuden teknologiset kehityssuunnat liittynevät mobiiliteknologiaan, informaation luonteen muuttumiseen, esineiden internetiin, virtuaalitodellisuuteen sekä lisättyyn todellisuuteen. Verkko käsitteenä laajenee ja saa uudenlaisia merkityssisältöjä. Myös nuorisotyössä on siis oltava valmis päivittämään omaa digitaalisuuteen liittyvää osaamista ja suhtautumista säännöllisesti. Jotta digitaalisessa nuorisotyössä ei urauduta käyttämään ainoastaan tiettyjä palveluita, laitteita tai toimintamuotoja, tarvitaan osaamista, innovatiivista ajattelua ja kehittämisorientoitunutta asennetta. Nuorisotyöntekijöille tulee siis mahdollistaa oman digi-osaamisensa päivittäminen erilaisin tavoin, ja tähän tulee varata riittävästi työaikaa.

Yhteenveto: Arjen käytännöistä kohti strategista kehittämistä

HEIKKI LAUHA

Nuorisotyössä on lähdetty viime vuosina käymään aiempaa aktiivisempaa pohdintaa digitalisaatiosta ja sen vaikutuksesta nuorisotyöhön. Johtopäätöstä tukevat sekä tässä raportissa esiteltyjen tilastollisen aineiston että osallistavien työpajojen tulokset. Jopa yli 80 % kuntien nuorisotyöntekijöistä ja esimiehistä kokee, että omassa työyhteisössä tunnustetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen mukanaan tuomia vaikutuksia nuorten elämään. Toisaalta käsitys siitä, muuttaako digitalisaatio jollain lailla nuorisotyön tarkoitusta, jakaa vastaajien mielipiteitä hyvin paljon.

Nuorisotyöntekijöiden ja esimiesten vastaukset kertovat joka tapauksessa siitä, että kunnallisessa nuorisotyössä on huomattu monia digitalisaatiokehityksen mukanaan tuomia vaikutuksia ja tunnustettu nuorisotyön mahdollisuuksia tässä kehityksessä. Jopa 96 % esimiehistä ja työntekijöistä kokee, että kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä. Niin ikään yli 70 % työntekijöistä ja esimiehistä katsoo, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää nykyistä enemmän kasvokkaisessa nuorisotyössä.

Kun vastaajilta kysyttiin tarkemmin digitaalisen nuorisotyön käsitteestä, on tuloksissa havaittavissa vaihtelua. Esimiehistä 75 % ja työntekijöistä 52 % kokee, että omassa työyhteisössä on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö. Samaan aikaan kuitenkin lähes puolet (48 %) työntekijöistä ja enemmistö (63 %) esimiehistä kokee vaikeaksi hahmottaa digitaalisen nuorisotyön hyötyjä. Esimiesten ja työntekijöiden välinen ero hyötyjen hahmottamisessa voi osaltaan selittyä sillä, että työntekijät voivat nähdä digitaalisen nuorisotyön hyödyt ja mahdollisuudet työssään esimiestehtävissä toimivia konkreettisemmin.

Toiminnallisissa työpajoissa työntekijät määrittivät digitaalisen nuorisotyön ennen kaikkea nuorisotyön välineeksi ja toimintaympäristöksi. Nämä näkökulmat nousivat esiin myös kyselyn vastauksissa, joissa digitaalisen nuorisotyön tärkeimmiksi tavoitteiksi mainittiin useimmiten nuorten tavoittaminen sekä kohtaamisen mahdollistaminen nuorten suosimissa ympäristöissä. Tulokset tukevat johtopäätelmää, että kunnallisessa nuorisotyössä digitaalisuutta lähestytään pääasiassa olemassa olevien, työntekijöille jo tuttujen nuorisotyön toimintojen kautta, joissa digitaalinen media ja teknologia tarjoavat uuden välineen tai toimintaympäristön nuorisotyölle. Toisin sanoen pohdinta siitä, millaisia nuorisotyöllisiä tavoitteita digitaalisen median ja teknologian käyttö voi edistää tai millaisia uudenlaisia mahdollisuuksia ne voivat tarjota nuorisotyölle, on vielä ollut vähäisempää.

Sekä kyselyn että työpajojen tulosten mukaan digitaalista mediaa ja teknologiaa käytetään nuorisotyössä varsin monipuolisesti, mutta käyttö painottuu sosiaaliseen mediaan, jota käytetään erityisesti älypuhelimilla. Työntekijöiden välineistössä tapahtunut kehitys onkin yksi merkittävimpiä muutoksia, mitä kunnallisessa nuorisotyössä on neljän viime vuoden aikana tapahtunut. Kun vuonna 2013 älypuhelimia oli työkäytössä 19 %:lla kuntien nuorisotyönteki-

jöistä, oli vuonna 2015 luku noussut jo 71 %:iin. Nyt 95 % työntekijöistä ilmoittaa, että heillä on älypuhelin työkäytössään. Älypuhelin määrän kasvu ei toki kerro suoraan sitä, vastaako laitteisto nuorten ja nuorisotyöntekijöiden tarpeita, mutta tulos kertoo joka tapauksessa nuorisotyön siirtymisestä entistä mobiilimmaksi.

Mobiiliteknologian yleistyminen nuorisotyössä näkyy myös siinä, mitä toimintamuotoja ja digitaalisia palveluita kuntien digitaalisessa nuorisotyössä hyödynnetään. Yleisimmin nuorisotyöntekijät käyttävät sähköpostia, WhatsAppin ja Messengerin kaltaisia viestipalveluja, Facebookia, Instagramia ja organisaation omia verkkosivuja. Näitä palveluja käytetään ennen muuta tiedottamiseen ja markkinointiin sekä yhteydenpitoon nuorten kanssa. Nuoria myös osallistetaan paljon toiminnan ja tapahtumien markkinointiin hyödyntäen nuorten digitaalisen viestinnän osaamista. Vaikuttaa myös siltä, että viestinnässä otetaan entistä enemmän nuorten toiveet ja käyttötavat huomioon, mikä näkyy esimerkiksi Instagramin ja Snapchatin kaltaisten kuvapalvelujen suosion kasvuna ja nuorten suosiman kuvallisen viestinnän lisääntymisenä nuorisotyössä.

Tavoitteellisuutta kaivataan sekä työntekijätasolla että organisaatiotasolla

Digitaalisen median ja teknologian sisällöllinen ja toiminnallinen hyödyntäminen on kunnallisessa nuorisotyössä vielä melko vähäistä ja toiminnalle ei ole asetettu kovin selkeitä tavoitteita. Jopa 70 % työntekijöistä toteaa käyttävänsä digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä sen enempää suunnittelematta. Mediakasvatuksellista, nuorten mediasuhteeseen kohdistuvaa nuorisotyötä tehdään toki jonkin verran – mediasisällöistä keskustellaan ja nuoria kannustetaan kriittisyyteen. Tätä tukee esimerkiksi havainto, että reilusti yli puolet (56 %) kyselyyn vastanneista työntekijöistä ilmoitti käyneensä viimeisen kolmen kuukauden aikana keskusteluja nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista. Lisäksi 71 % työntekijöistä kokee osaamisensa erinomaiseksi tai hyväksi nuorten kannustamisessa kriittiseen mediatulkintaan.

Toisaalta vaikuttaa siltä, että mediakasvatuksellisia teemoja käsitellään nuorten kanssa pääasiassa pintapuolisesti arkisissa keskusteluissa ja sisällöt keskittyvät lähinnä sosiaalisen median ympärille, ei niinkään laajemmin digitaaliseen mediaan ja teknologiaan. Tätä väitettä tukevat toiminnallisissa työpajoissa vahvasti noussut suojelupainotteinen näkökulma nuorten sosiaalisen median käytöstä sekä useat kyselyn kohdat. Esimerkiksi vain 7 % työntekijöistä oli viimeisen kolmen kuukauden aikana tarjonnut nuorille mahdollisuuden maker-tyyppiseen tekniseen värkkäilyyn tai järjestänyt nuorten digitaalista osaamista edistävää kerhotoimintaa (esim. mediakerho, pelinkehityskerho tai vloggauserho). Niin ikään vain 2 % työntekijöistä oli tarjonnut nuorille mahdollisuuden koodaamisen harjoitteluun. Lisäksi lähes 70 % työntekijöistä ilmoitti teknologiakasvatukseen ja nuorten digitaalisen osaamisen tukemiseen liittyvän osaamisensa joko tyydyttäväksi tai heikoksi. Toisin sanoen, media- ja teknologiakasvatukselliset teemat näkyvät nuorisotyössä, mutta työntekijät eivät ole vielä nostaneet teemoja kovin laajalti osaksi nuorisotyöllistä toimintaa.

Nuorten rooli ja osallisuus digitaalisessa nuorisotyössä vaihtelee hyvin paljon. Median tuottamiseen tarvittavia välineitä ja tuotosten julkaisukanavia on kyselytulosten mukaan tarjolla osassa organisaatioista, ja omaehtoiseen sisällöntuotantoon kannustetaan jonkin verran. Reilu kolmannes työntekijöistä ilmoitti olevansa täysin tai osin samaa mieltä väittämän ”tarjoan nuorille mahdollisuuden osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun ja käytännön järjestelyihin” kanssa. Esimiehistä 85 % ilmoitti, että omassa työyhteisössä osallistetaan nuoria

infrastruktuuriin, välineistöön ja muihin resursseihin kohdistuvien tarpeiden selvittämiseen vähintään toisinaan. Sekä avovastauksissa että työpajojen keskusteluissa nuorten rooli ja osallisuus digitaalisessa nuorisotyössä näyttäytyi juuri osallistamisen kautta: Nuoret osallistuvat toimintaan, joka on yleensä lähtökohtaisesti nuorisotyöntekijän suunnittelemaa ja toteuttamaa. Nuorten omaehtoisen, nuorten omista intresseistä ja tarpeista kumpuavan toiminnan tukeminen vaikuttaa olevan digitaalisessa nuorisotyössä vielä vähäisempää.

Paitsi kasvatuksellisten ja nuorisotyöllisten tavoitteiden myös yleisemmin konkreettisten tavoitteiden uupuminen näyttäisi olevan leimallista kuntien digitaaliselle nuorisotyölle. Vaikka yli kolme neljästä esimiehestä ilmoittaa, että omassa työyhteisössä keskustellaan yhdessä digitaalisen nuorisotyön tavoitteista, samaan aikaan vain 17 %:n mukaan työyhteisössä on luotu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle. Työntekijöistä 61 % mainitsee riittävän selkeiden tavoitteiden puuttumisen merkittävänä digitaalista nuorisotyötä hankaloittavana tekijänä. Niin ikään yli kolmasosa (35 %) esimiehistä ilmoittaa, ettei organisaatiossa ole minkäänlaista digitaalista nuorisotyötä ohjaavaa suunnitelmaa tai strategiaa.

Tavoitteellisuutta tarvitaan siis lisää sekä nuorisotyön käytännöissä että työyhteisön ja koko organisaation tasolla. Tavoitteiden uupuminen heijastuu myös tulokseen, jonka mukaan digitaalisen nuorisotyön arviointikäytäntöjä on käytössä harvassa kunnassa ja käytännöt vaihtelevat suuresti. Tavoitteiden ja arviointikäytäntöjen vähäisyys tukee asennevääntämistä tehtyä havaintoa, jonka mukaan työntekijöillä ja esimiehillä on vaikeuksia hahmottaa digitaalisen nuorisotyön hyötyjä.

Toiminnan tavoitteita koskeva epätietoisuus kytkeytyy myös työntekijöiden osaamiseen ja osaamistarpeisiin. Annetuista vaihtoehdoista kaikkein vahvimiksi osaamisalueikseen työntekijät listasivat nuorten kannustamisen kriittiseen mediatulkintaan, kuvien käyttöön ja kuvaamiseen liittyvien oikeuksien ja rajoitusten tuntemuksen sekä nuorten digitaalisten kulttuurien ja verkkokäyttämisen tuntemuksen. Heikoimpina osaamisalueina puolestaan koetaan digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä, digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen ryhmäyttämisessä sekä teknologiakasvatus ja nuorten digitaalisen osaamisen tukeminen. Erot vahvimmissa ja heikoimmissa osaamisalueissa viittaavat siihen, että osaaminen koetaan paremmaksi sellaisissa digitaalisuutta koskevissa teemoissa, jotka edellyttävät työntekijältä lähinnä yksittäisiin aihealueisiin liittyviä tiedollisia valmiuksia. Sen sijaan heikoimpina koetut osaamisalueet ovat luonteeltaan sellaisia, joissa edellytetään digitaalisuuden kytkemistä kasvatuksellisiin tavoitteisiin ja nuorisotyöllisiin toimintamuotoihin. Tavoitteellisuuden kaipuu näkyy myös kysyttäessä työntekijöiltä yhtä osa-aluetta, jonka osaamista he halusivat erityisesti kehittää. Yleisimpänä vastauksena nousee digitaalisen median ja teknologian sisällyttäminen omaan työhön sen tavoitteiden mukaisesti.

Digitaalisen osaamisen ja toiminnan kehittäminen lähtee työyhteisöstä

Valtaosa (83 %) työntekijöistä kokee, että heidän henkilökohtainen osaamisensa digitaalisessa nuorisotyössä on kehittynyt viime vuosina. Työntekijät kuitenkin kokevat sekä tilastollisen että laadullisen aineiston mukaan tarvetta jatkuvalla kouluttautumiselle pystyäkseen toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä monipuolisesti myös tulevaisuudessa. Suurin osa (83 %) esimiehistä pyrkii vaikuttamaan työyhteisön digitaalisen nuorisotyön osaamiseen huomioimalla digitaalista nuorisotyötä koskevan osaamisen vähintään toisinaan uusien työntekijöiden rekrytoinneissa.

Osaamista kehitetään pääasiassa työajalla itsenäisesti, mutta yli puolet työntekijöistä ilmoittaa kehittävänsä digitaalisen nuorisotyön osaamistaan myös omalla ajallaan. Reilut 40 % työntekijöistä on osallistunut viimeisen vuoden aikana työajalla koulutukseen, jossa on käsitelty nuorten digitaalisia kulttuureita tai digitaalisen median ja teknologian käyttöä nuorisotyössä.

Huomionarvoista on, että kolme neljästä työntekijästä kokee, ettei ole saanut pohjakoulutuksesta tarvittavia tietoja digitaalisen nuorisotyön tekemiseen. Yhtäältä se kertoo siitä, että nuorten digitaalisen kulttuurin tuntemus ja digitaaliseen nuorisotyöhön tarvittavat tiedot ja taidot vaativat jatkuvaa osaamisen päivittämistä. Toisaalta tulos myös toivon mukaan kannustaa nuorisoalan oppilaitoksia pohtimaan, vastaavatko niin perus- kuin jatkokutkintojen koulutussisällöt riittävästi digitalisaation nuorisotyölle asettamiin vaateisiin. Yhteistyötä kuntien nuorisotoimien ja nuorisoalan oppilaitosten välillä voisi tiivistää entisestään, sillä vain 22 % esimiehistä ilmoittaa työyhteisön tehneen kuluneen vuoden aikana yhteistyötä oppilaitosten kanssa digitaalisessa nuorisotyössä.

Työyhteisöjen digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä avainasemassa ovat työyhteisöt itse. Kyselyn tulosten valossa työyhteisöissä vaikuttaisikin olevan hyvät lähtökohdat kehittämistoiminnalle. Kolme neljästä työntekijästä pitää työyhteisönsä ilmapiiriä digitaalisen nuorisotyön suhteen kannustavana ja rohkaisevana. Enemmistö työntekijöistä myös kokee voivansa vaikuttaa siihen, millaisia välineitä, palveluja ja toimintamuotoja digitaalisessa nuorisotyössä käytetään.

Tavoitteellisuuden, osaamisen ja riittävän välineistön lisäksi digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen tarvitaan myös työaika. Suurin osa työntekijöistä toteaa, että heillä on mahdollisuus käyttää työaika digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen. Samaan aikaan kuitenkin yli puolet työntekijöistä mainitsi työajan riittämättömyyden digitaalisen nuorisotyön merkittävänä haasteena. Tulokset viittaavat siihen, että suurimmalla osalla työntekijöistä on lähtökohtaisesti lupa kehittää omaa digitaalista nuorisotyötä, mutta aikaa työn toteuttamiseen tai kehittämiseen ei näyttäisi liikenevän. Moni työntekijä toivoikin, että vaikka digitaalinen nuorisotyö on luonnollinen osa kaikkea muuta nuorisotyötä, se myös tunnustettaisiin esimiesten taholta osaksi työntekijöiden varsinaista työaika.

Strateginen kehittäminen vaihtelevaa

Esimiesten vastausten perusteella vaikuttaisi olevan suurta vaihtelua kuntien välillä siinä, miten digitaalisuutta koskevat teemat huomioidaan strategisissa linjauksissa. Tulosten mukaan noin joka kolmannessa kunnassa digitaalinen nuorisotyö on sisällytetty nuorisotyön strategiaan tai toimintasuunnitelmaan ja joka kolmannella kunnalla on yhteinen strategia digitaalisuudelle. Kuitenkin vain joka kymmenes esimies ilmoitti, että omassa työyhteisössä on erillinen strategia tai toimintasuunnitelma digitaaliselle nuorisotyölle. Digitaalisuus siis näkyy suurimmassa osassa kuntien strategioita ainakin jollain tasolla. Tätä johtopäätelmää tukee myös se, että 60 % työntekijöistä kokee voivansa vaikuttaa oman organisaation digitaalisen nuorisotyön suunnitelmiin ja strategioihin. On myös hyvin mahdollista, että strategiatyötä tehdään juuri tällä hetkellä useassakin kunnassa, mutta kyselyn perusteella tätä ei voida osoittaa.

Kyselyn tulokset osoittavat, että digitaalisen nuorisotyön strategisen suunnittelun prosesseissa hyödynnetään yleisesti sidosryhmien osaamista ja tutustutaan muiden toimijoiden hyviin käytäntöihin. Noin joka kolmas esimies ilmoittaa työyhteisönsä tehneen yhteistyötä kuluneen vuoden

aikana digitaalisessa nuorisotyössä joko muiden kuntien kanssa (34 %) tai oman kunnan sisällä opetustoimen (32 %) tai kirjaston (30 %) kanssa. Yhteistyön kautta on saatu ennen kaikkea uutta näkökulmaa ja sisällöllistä osaamista digitaaliseen nuorisotyöhön. Tulos osoittaa, että kuntien nuorisotoimet tekevät yhteistyötä pääasiassa oman kunnan sisällä eri toimialojen kanssa tai muiden kuntien kanssa. Esimerkiksi vain joka viides kunnan esimies on tehnyt kuluneen vuoden aikana yhteistyötä järjestöjen kanssa digitaalisessa nuorisotyössä, seurakunnan mainitsi yhteistyökumppanina vieläkin harvempi (12 %) esimies. Lisäksi noin joka kymmenes kertoo tehneensä kuluneen vuoden aikana yhteistyötä digitaalisessa nuorisotyössä yritysten kanssa.

Keskeinen osa strategista kehittämistä on toiminnan pohjautuminen ajankohtaiseen tietoon. Kyselyn tulosten mukaan tietoa kerätään suunnittelun ja kehittämisen tueksi varsin vähän. Yli puolet (52 %) esimiehistä ilmoittaa, ettei omassa työyhteisössä ole kerätty lainkaan suunnittelun tueksi tietoa digitalisaation vaikutuksista. Reilu kolmannes (37 %) esimiehistä myös toteaa, ettei työyhteisössä ole kerätty koskaan tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä. Tietopohjaisuuden edistäminen onkin yksi tärkeimmistä painopisteistä niin digitaalisen nuorisotyön kuin ylipäänsä kuntien nuorisotyön kehittämisessä.

Liitteet

Kysely nuorisotyöntekijöille ja nuorisotyön esimiehille digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä nuorisotyössä

Johdanto

Tässä kyselyssä kartoitetaan sitä, miten ja millaisin reunaehdoin digitaalista nuorisotyötä tehdään kunnallisessa nuorisotyössä Suomessa. Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan yksinkertaistettuna sitä, että nuorisotyössä hyödynnetään digitaalista mediaa tai teknologiaa. Digitaalisuus voi näyttäytyä nuorisotyössä välineenä, sisältönä, kulttuurina tai toimintaympäristönä.

Valitse seuraavista työnkuvaasi vastaava vaihtoehto: *

- Toimin pelkästään esimiestehtävissä nuorisosalalla (työhöni ei kuulu nuorten kohtaamista)
- Teen työtä nuorten parissa
- En toimi nuorten parissa enkä esimiehenä nuorisosalalla

Asenne ja työyhteisön ilmapiiri

Miten seuraavat väittämät kuvaavat omaa suhtautumistasi digitaaliseen mediaan ja teknologiaan? *

Täysin samaa mieltä / Osin samaa mieltä / Osin eri mieltä / Täysin eri mieltä / En osaa sanoa

- Haluan pysyä kartalla nuorten suosimista digitaalisista sisällöistä
- Nuoret viettävät liikaa aikaa digitaalisissa ympäristöissä
- Nuoret ovat taitavia digitaalisen median ja teknologian käyttäjiä
- Kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä
- Digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän kasvokkaisessa nuorisotyössä
- Nuorten kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin nuorten kasvokkainen kohtaaminen
- Digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline
- Nuorisotyön tulisi tarjota nuorille muuta ajanvietettä ruudun tuijottamisen tilalle
- Digitaalisen nuorisotyön hyötyä on vaikea hahmottaa
- Suhtaudun epäilevästi siihen, että työkaverini käyttävät digitaalista mediaa työssään
- Digitalisaatio muuttaa nuorisotyön tarkoitusta
- Uusin sovelluksiin ja teknologioihin tutustuminen tuntuu nuorten reviirille astumiselta
- Lannistun helposti, jos en opi käyttämään jotain laitetta tai sovellusta heti
- Olen valmis käyttämään paljon aikaa uusiin laitteisiin tai sovelluksiin perehtymiseen

Miten seuraavat väittämät kuvaavat työyhteisöäsi digitaalisen nuorisotyön suhteen? *

Täysin samaa mieltä / Osin samaa mieltä / Osin eri mieltä / Täysin eri mieltä / En osaa sanoa

- Työyhteisössämme on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö
- Työyhteisössämme tunnustetaan digitaalisen nuorisotyön rooli nuorten kasvun tukemisessa
- Työyhteisössämme on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen
- Työyhteisössämme ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita

- Työyhteisössämme on selkeä vastuunjako digitaalisen nuorisotyön osalta
- Työyhteisössämme on mahdollisuus osaamisen jakamiseen digitaalisen nuorisotyön suhteen
- Työyhteisössämme käytetään yhteistä työaika digitaalisen osaamisen päivittämiseen
- Työyhteisössämme hyväksytyt digitaalisen nuorisotyön käytännöt nojaavat sääntöihin ja ohjeistuksiin
- Työyhteisössämme suhtaudutaan digitaaliseen nuorisotyöhön epäilevästi
- Työyhteisössämme tunnustetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen mukanaan tuomat vaikutukset nuorten elämään

Työmuodot ja digitaalinen nuorisotyö

Millaisia nuorisotyön työmuotoja käytät useimmiten työssäsi? * (Valitse max. 3)

- Avoin nuorisotyö
- Ehkäisevä päihdetyö
- Etsivä nuorisotyö
- Kansainvälinen nuorisotyö
- Koulunuorisotyö
- Kulttuurinen nuorisotyö (mm. käsityö, media, musiikki, tanssi, pelaaminen, teatteri, liikunta)
- Luonto- ja elämystoiminta (mm. ympäristökasvatus, seikkailukasvatus)
- Monikulttuurinen nuorisotyö
- Nuorten osallisuus, vaikuttaminen ja kuuleminen
- Nuorten tieto- ja neuvontatyö
- Nuorten työpajatoiminta
- Sosiaalinen nuorisotyö / kohdennettu, tukeva ja auttava erityisnuorisotyö
- Joku muu, mikä?

Mitä seuraavista digitaalisen nuorisotyön toimintamuodoista olet hyödyntänyt viimeisen 3kk aikana? *

(Valitse kaikki sopivat)

- Keskustellut nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista
- Laittanut sosiaaliseen mediaan mainoksen (esim. nuorisotalon tapahtumasta)
- Mahdollistanut nuorille osallistumisen tapahtumien tai palveluiden markkinointiin tai viestintään (esim. bloggaamalla, vloggaamalla, somettamalla)
- Kannustanut nuoria omaehtoiseen sisällöntuotantoon (esim. vloggaamiseen, bloggaamiseen)
- Tarjonnut nuorille pääsyn digitaalisen median ja teknologian käyttämiseen ja tuottamiseen tarvittaviin välineisiin
- Jakanut nuoria kiinnostavaa tietoa (esim. uutiset, lehtijutut) julkisesti sosiaalisessa mediassa
- Käynyt kahdenkeskisiä ohjauskeskusteluja nuorten kanssa verkossa tai viestipalvelussa
- Selvitetty nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita
- Tehnyt blogipostauksen nuorille
- Tuottanut verkkoon videomuotoista materiaalia nuorille (esim. vlogannut, snäppäilyt)
- Tarjonnut julkaisukanavan nuorten mielipiteille ja mediatuoksille (esim. some, verkkosivut, nettiradio tai -lehti)
- Järjestänyt nuorten digitaalista osaamista tai mediataitoja edistävää kerhotoimintaa (esim. mediakerho, pelinkehityskerho, vloggauskerho)
- Mahdollistanut nuorten toimimisen kerho-ohjaajina toisille nuorille
- Järjestänyt ohjattua ryhmätoimintaa verkossa

- Järjestänyt digitaaliseen pelaamiseen liittyvää ohjattua toimintaa
 - Järjestänyt tai mahdollistanut nuorten digitaalisiin kulttuureihin liittyvän tapahtuman (esim. LANit, Pokémonien keräily, tubettajamiitti)
 - Mahdollistanut etäosallistumisen tapahtumaan tai toimintaan verkon kautta (esim. striimin, chatin, videopuhelun tai pelin välityksellä)
 - Tukenut nuoria digitaalisessa vaikuttamistoiminnassa (esim. aloitteiden tekeminen kunnallisiin verkkopalveluihin, vuoropuhelu päättäjien kanssa)
 - Hyödyntänyt digitaalista teknologiaa nuorten ryhmäytymisessä
 - Järjestänyt mahdollisuuden tekniseen värkkäilyyn (esim. tietokoneet, Rasperry Pi, LittleBits)
 - Tarjonnut mahdollisuuden koodaamisen harjoitteluun
 - En mitään edellä mainituista
 - Jotain muuta, mitä?
-

Oletko järjestänyt ohjattua pelitoimintaa viimeisen 3kk aikana? Kuvaile, kuinka olet hyödyntänyt pelejä.

Palvelut ja sovellukset

Mitä seuraavista palveluista ja sovelluksista hyödynnät nuorisotyössä ja kuinka usein?

Päivittäin / Viikoittain / Kuukausittain / Harvemmin / En koskaan

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

- Facebookia *
 - Instagramia *
 - Snapchatia *
 - Organisaation omia verkkosivuja *
 - Bloggeja (esim. WordPress, Blogger, Tumblr) *
 - Viestipalveluja (esim. WhatsApp, Messenger, Skype) *
 - Keskustelufoorumia (esim. Suomi24, Demi, Ask.fm, Jodel, Ylilauta.org) *
 - Lisättyä todellisuutta hyödyntäviä palveluja (esim. Pokémon Go, Zombies, Run!) *
 - Nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkoperustaista palvelua (esim. nuortenelama.fi) *
 - Paikkatietopalveluja (esim. ActionTrack) *
 - Yhteisöllisen tuottamisen palveluita (esim. Google Drive, Padlet, Pinterest, Wiki) *
 - Kyselytyökaluja (esim. Kahoot, Quizizz, PollEv) *
 - Sähköpostia *
 - Kuvien ja videoiden editointisovelluksia *
 - Vaikuttamispalveluja (esim. nuortenideat.fi) *
 - Video- ja streamauspalveluja (esim. YouTube, Vimeo, Bambuser, Twitch) *
 - Pelien yhteisö- ja hallintapalveluja (esim. PlayStation Network, Steam, Origin) *
 - Pelejä (esim. Minecraft, Counter-Strike, FIFA) *
 - Muuta, mitä?
-

**Mikä on viimeisin sovellus, verkkopalvelu tai peli, jonka olet ottanut nuorisotyölliseen käyttöön?
Kuvaile, kuinka olet hyödyntänyt kyseistä palvelua. ***

Käytettävissä oleva välineistö

Millainen työnantajan tarjoama välineistö sinulla on työaikana käytössäsi?

Omassa käytössä / Jaetussa käytössä / Ei lainkaan käytössä

- Älypuhelin *
 - Tabletti (esim. iPad) *
 - Kannettava tietokone *
 - Pöytätietokone *
 - Pelikonsoli *
 - Digikamera / Digitaalinen videokamera *
 - VR-lasit *
 - Tekniset rakentelusarjat (esim. LittleBits, MakeyMakey, Lego Mindstorms) *
 - Joku muu, mikä?
-

Mitä välineitä käytät nuorisotyölliseen pelitoimintaan ja miten usein? *

Päivittäin / Viikoittain / Kuukausittain / Harvemmin / En koskaan

- Kännykkä tai tabletti
- PC
- Pelikonsoli
- VR-lasit

Omat vaikuttamismahdollisuudet

Miten seuraavat väittämät kuvaavat mahdollisuuksiasi vaikuttaa työhösi digitaalisuuden suhteen? *

Täysin samaa mieltä / Osin samaa mieltä / Osin eri mieltä / Täysin eri mieltä / En osaa sanoa

- Minulla on mahdollisuus ehdottaa ja kokeilla uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamuotoja
- Minulla on mahdollisuus vaikuttaa välineisiin, joita digitaalisessa nuorisotyössä käytetään ja/tai hankitaan
- Minulla on mahdollisuus vaikuttaa palveluihin, joita digitaalisessa nuorisotyössä käytetään (sovellukset, verkkopalvelut, pelit)
- Minulla on mahdollisuus vaikuttaa digitaalisessa nuorisotyössä tarvittavaan infrastruktuuriin (esim. verkkoyhteydet, palomuuuri)
- Saan käyttää työaikaani digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen
- Minulla on mahdollisuus vaikuttaa organisaationi digitaalisen nuorisotyön suunnitelmiin ja strategioihin

Oma osaaminen

Millaiseksi arvioit oman osaamisesi seuraavilla osa-alueilla? *

Erinomainen / Hyvä / Tyydyttävä / Heikko / Ei koske työtäni

- Nuorten digitaalisten kulttuurien ja verkkokäyttäytymisen tuntemus
- Yhteiskunnan digitalisoitumisen huomioiminen nuorisotyön tavoitteissa ja käytännöissä
- Digitaalisen median ja teknologian sisällyttäminen omaan työhöni sen tavoitteiden mukaisesti
- Digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä
- Nuorten kannustaminen kriittiseen mediatulkintaan
- Kuvien käyttöön ja kuvaamiseen liittyvien oikeuksien ja rajoitusten tuntemus
- Nuorten tukeminen omaehtoisessa mediatuotannossa
- Teknologiakasvatus ja nuorten digitaalisen osaamisen tukeminen
- Nuorten omien mobiililaitteiden hyödyntäminen nuorisotyössä
- Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen ryhmäytymisessä
- Verkkovälitteinen vuorovaikutus nuorten kanssa
- Nuorten kannustaminen verkkovaikuttamiseen

Valitse yksi osa-alue, jonka osaamista haluaisit erityisesti kehittää. *

- Nuorten digitaalisten kulttuurien ja verkkokäyttäytymisen tuntemus
- Yhteiskunnan digitalisoitumisen huomioiminen nuorisotyön tavoitteissa ja käytännöissä
- Digitaalisen median ja teknologian sisällyttäminen omaan työhöni sen tavoitteiden mukaisesti
- Digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä
- Nuorten kannustaminen kriittiseen mediatulkintaan
- Nuorten tukeminen omaehtoisessa mediatuotannossa
- Kuvien käyttöön ja kuvaamiseen liittyvien oikeuksien ja rajoitusten tuntemus
- Teknologiakasvatus ja nuorten digitaalisen osaamisen tukeminen
- Nuorten omien mobiililaitteiden hyödyntäminen nuorisotyössä
- Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen ryhmäytymisessä
- Verkkovälitteinen vuorovaikutus nuorten kanssa

Nuorten kannustaminen verkkovaikuttamiseen

Miten seuraavat väittämät kuvaavat oman osaamisesi kehittämistä digitaalisen nuorisotyön suhteen? *

Täysin samaa mieltä / Osin samaa mieltä / Osin eri mieltä / Täysin eri mieltä / En osaa sanoa

- Koen, että osaamisesi on tarvittavalla tasolla
- Koen, että tarvitsisin enemmän tukea osaamisesi kehittämiseen esimieheltäni
- Olen tutustunut muiden toimijoiden digitaalisen nuorisotyön muotoihin
- Työnantajani mahdollistaa osaamisen päivittämisen työajalla
- Työnantajani kannustaa uuden kokeilemiseen digitaalisen nuorisotyön saralla
- Henkilökohtainen osaamisesi digitaalisessa nuorisotyössä on kehittynyt viime vuosina
- Tarvitsen jatkuvaa koulutautumista pystyäkseni toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä monipuolisesti tulevaisuudessa
- Olen hankkinut osaamisesi pääosin nuorten käyttämiin verkkopalveluihin ja -yhteisöihin tutustumalla
- Kehitän digitaalisen nuorisotyön osaamistani omalla ajallani
- Koen saaneeni pohjakoulutuksestani tarvittavat tiedot digitaalisen nuorisotyön tekemiseen

Oletko osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallasi koulutukseen liittyen nuorten digitaalisiin kulttuureihin tai digitaalisen median ja teknologian käyttöön nuorisotyössä? *

Kyllä / Ei

Kuvaile halutessasi tarkemmin, mitä digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvää haluaisit erityisesti oppia lisää.

Suunnitelmallisuus

Miten seuraavat väittämät kuvaavat digitaalisen nuorisotyön suunnittelua työssäsi? *

Täysin samaa mieltä / Osin samaa mieltä / Osin eri mieltä / Täysin eri mieltä / En osaa sanoa

- Tiedän, mitä minulta odotetaan digitaalisen nuorisotyön osalta (esim. organisaation tavoitteet, strategia, ohjeistukset)
 - Toteutan työssäni valmiiksi annettuja digitaalisen nuorisotyön suunnitelmia
 - Olen asettanut itselleni omia tavoitteita digitaalisen nuorisotyön osalta
 - Käytän digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä sen enempää suunnittelematta
 - Tarjoan nuorille mahdollisuuden osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun ja käytännön järjestelyihin
 - Digitaalista nuorisotyötä hankaloittavat tekijät
 - Mitkä ovat mielestäsi merkittävimpiä tekijöitä työssäsi, jotka vaikeuttavat digitaalisen nuorisotyön toteuttamista? (Valitse kaikki sopivat)
 - Koen, ettei digitaalisen median ja teknologian käyttäminen tuo työhöni lisäarvoa
 - Koen, että tekninen osaamiseni ei ole riittävää
 - Koen, että en tunne nuorten digitaalisia kulttuureja riittävän hyvin
 - Käytettävissäni ei ole riittävää välineistöä
 - Käytettävissäni ei ole riittävää infrastruktuuria (esim. hidas verkkoyhteys, ei mobiilidatayhteyttä)
 - Työnantaja on estänyt minulta pääsyn joillekin sivustoille (esim. palomuri)
 - Työaikani ei riitä digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen
 - Työyhteisössäni digitaalisesta nuorisotyöstä vastaa joku muu / muut työntekijät
 - Digitaaliselle nuorisotyölle ei ole asetettu riittävän selkeitä tavoitteita
 - Esimieheni ei tue digitaalisen median ja teknologian käyttöä nuorisotyössä
 - Organisaationi ei tue digitaalisen median ja teknologian käyttöä nuorisotyössä
 - Joku muu tekijä, mikä? _____
-

Tavoite ja tulevaisuus

Miten haluaisit hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä tulevaisuudessa? *

Toimitko työssäsi myös esimiestehtävissä? *

- Kyllä
 Ei

Asenteet ja ilmapiiri

Miten seuraavat väittämät kuvaavat omaa suhtautumistasi digitaaliseen mediaan ja teknologiaan? *

Täysin samaa mieltä / Osin samaa mieltä / Osin eri mieltä / Täysin eri mieltä / En osaa sanoa

- Haluan pysyä kartalla nuorten suosimista digitaalisista sisällöistä
- Nuoret viettävät liikaa aikaa digitaalisissa ympäristöissä
- Nuoret ovat taitavia digitaalisen median ja teknologian käyttäjiä
- Kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä
- Digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän kasvokkaisessa nuorisotyössä
- Nuorten kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin nuorten kasvokkainen kohtaaminen
- Digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline
- Nuorisotyön tulisi tarjota nuorille muuta ajanvietettä ruudun tuijottamisen tilalle
- Digitaalisen nuorisotyön hyötyä on vaikea hahmottaa
- Suhtaudun epäilevästi siihen, että työkaverini käyttävät digitaalista mediaa työssään
- Digitalisaatio muuttaa nuorisotyön tarkoitusta
- Uusin sovelluksiin ja teknologioihin tutustuminen tuntuu nuorten reviirille astumiselta
- Lannistun helposti, jos en opi käyttämään jotain laitetta tai sovellusta heti
- Olen valmis käyttämään paljon aikaa uusiin laitteisiin tai sovelluksiin perehtymiseen

Miten seuraavat väittämät kuvaavat työyhteisöäsi digitaalisen nuorisotyön suhteen? *

Täysin samaa mieltä / Osin samaa mieltä / Osin eri mieltä / Täysin eri mieltä / En osaa sanoa

- Työyhteisössämme on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö
- Työyhteisössämme tunnustetaan digitaalisen nuorisotyön rooli nuorten kasvun tukemisessa
- Työyhteisössämme on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen
- Työyhteisössämme ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita
- Työyhteisössämme on selkeä vastuunjako digitaalisen nuorisotyön osalta
- Työyhteisössämme on mahdollisuus osaamisen jakamiseen digitaalisen nuorisotyön suhteen
- Työyhteisössämme käytetään yhteistä työaikaa digitaalisen osaamisen päivittämiseen
- Työyhteisössämme hyväksytyt digitaalisen nuorisotyön käytännöt nojaavat sääntöihin ja ohjeistuksiin
- Työyhteisössämme suhtaudutaan digitaaliseen nuorisotyöhön epäilevästi
- Työyhteisössämme tunnustetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen mukanaan tuomat vaikutukset nuorten elämään

Resurssit

Miten usein seuraavat digitaalisen nuorisotyön resurssien kohdentamiseen liittyvät asiat toteutuvat työyhteisössänne? *

Usein / Toisinaan / Ei koskaan

- Osallistamme nuoria infrastruktuuriin, välineistöön ja muihin resursseihin kohdistuvien tarpeiden selvittämiseen
- Työntekijämme voivat vaikuttaa siihen, että käytettävissä oleva verkkoyhteys on toiminnan kannalta tarkoituksenmukainen
- Työntekijämme voivat vaikuttaa siihen, että käytettävissä olevat laitteet ja välineet ovat toiminnan kannalta tarkoituksenmukaisia
- Mahdollistamme työntekijöille erilaisten ohjelmistojen ja sovellusten sekä uudenlaisen digitaalisen teknologian hyödyntämisen työajalla

- Varaamme työntekijöiden työaikaa digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen
- Huomioimme digitaalisen nuorisotyön osaamisen uusien työntekijöiden rekrytoinneissa
- Haemme ulkopuolista rahoitusta (esim. AVI, ESR, Erasmus+) digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen ja kehittämiseen
- Arvioimme resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta

Digitaalisen nuorisotyön strateginen suunnittelu

Millaiset digitaalista nuorisotyötä koskevat strategiat ja toimintasuunnitelmat ohjaavat työtänne? *
(Valitse)

- Erillinen strategia / toimintasuunnitelma digitaalista nuorisotyötä varten
- Digitaalinen nuorisotyö sisällytetty nuorisotyön strategiaan / toimintasuunnitelmaan
- Kunnan yhteinen strategia digitaalisuudelle
- Joku muu, mikä? _____
- Ei mikään

Miten usein seuraavat digitaalisen nuorisotyön suunnittelua kuvaavat asiat toteutuvat työyhteisössänne? *

Usein / Toisinaan / Ei koskaan

- Keräämme tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä suunnittelun tueksi
- Keräämme tietoa digitalisaation vaikutuksista yhteiskuntaan suunnittelun tueksi
- Työyhteisössämme keskustellaan yhdessä digitaalisen nuorisotyön tavoitteista
- Kuuntelemme nuorten mielipiteitä osana digitaalisen nuorisotyön suunnitteluprosessia
- Selvitämme digitaalisen nuorisotyön hyviä käytäntöjä muilta toimijoilta
- Otamme huomioon digitaalisen nuorisotyön esteettömyyden jo suunnitteluprosessissa
- Huomioimme yhdenvertaisuuden jo digitaalisen nuorisotyön suunnitteluvaiheessa
- Hyödynnämme sidosryhmien osaamista digitaalisen nuorisotyön suunnitteluprosessissa

Mitkä seuraavista väittämistä kuvaavat työyhteisösi digitaalisen nuorisotyön tavoitteenasettelua ja arviointia? *

(Valitse kaikki sopivat)

- Työyhteisölle on luotu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle
- Digitaalisen nuorisotyön tavoitteiden toteutumista seurataan työyhteisötasolla
- Digitaalisen nuorisotyön tavoitteiden toteutumista seurataan työntekijätasolla
- Digitaalisen nuorisotyön tavoitteiden toteutumista arvioidaan määrällisten tunnuslukujen avulla
- Digitaalisen nuorisotyön tavoitteiden toteutumista arvioidaan laadullisin menetelmin
- Nuoret otetaan mukaan digitaalisen nuorisotyön arviointiin palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä
- Tavoitteiden toteutumista arvioidaan nuorten kanssa tehtävien vuorovaikutteisten arviointien avulla (esim. haastattelut)
- Hyödynnämme arvioinnin tuloksia toiminnan kehittämisessä ja näkyväksi tekemisessä
- Ei mikään näistä vaihtoehdoista

Osaamisen kehittäminen

Mitä seuraavista osaamisen kehittämiseen liittyvistä asioista olette toteuttaneet työyhteisössänne viimeksi kuluneen vuoden sisällä? *

(Valitse kaikki sopivat)

- Olemme kartoittaneet työyhteisön tämänhetkistä osaamista digitaalisen nuorisotyön suhteen
- Olemme pohtineet, millaista digitaalisen nuorisotyön osaamista työyhteisö tarvitsee tulevaisuudessa
- Olemme laatineet työyhteisölle osaamisen kehittämissuunnitelman digitaaliseen nuorisotyöhön
- Olemme järjestäneet työntekijöille koulutusta digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen työajalla
- Olemme tarjonneet työntekijöille mahdollisuuden osallistua muiden järjestämiin digitaalista nuorisotyötä koskeviin koulutuksiin työajalla
- Olemme tarjonneet työntekijöille mahdollisuuden käyttää työaikaansa digitaalisen osaamisen päivittämiseen itsenäisesti
- Emme mitään mainituista

Yhteistyö

Minkä seuraavien toimijoiden kanssa työyhteisösi on tehnyt yhteistyötä digitaalisen nuorisotyön suhteen viimeisen vuoden aikana? *

(Valitse)

- Muut nuorisotyön yksiköt tai toiminnot (esim. erityisnuorisotyö, etsivä nuorisotyö, nuorisotalot)
- Kirjastot
- Perusopetus ja yleissivistävä koulutus
- Liikuntatoimi
- Yritykset
- Oppilaitokset
- Seurakunnat
- Järjestöt
- Muiden kuntien toimijat
- Muu, mikä _____
- Emme ole tehneet yhteistyötä

Mitä yhteistyökumppanit ovat tuoneet toimintaan lisää? *

(Valitse)

- Digitaalisen nuorisotyön sisällöllistä osaamista
- Digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen vaadittavaa teknistä osaamista
- Tekniikkaa ja laitteita
- Kattavampaa toimintaa
- Laajemman osallistujajoukon
- Tiloja toiminnalle
- Uutta näkökulmaa digitaaliseen nuorisotyöhön
- Emme ole tehneet yhteistyötä
- Jotain muuta, mitä? _____

Kuvaile halutessasi tarkemmin esimerkkejä onnistuneesta yhteistyöstä digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen.

Tulevaisuusodotukset

Miten arvioit yhteiskunnan digitalisoitumisen muuttavan nuorisotyötä seuraavan viiden vuoden aikana? *

Tavoite

Määrittele lyhyesti omin sanoin, mikä on digitaalisen nuorisotyön tärkein tavoite. *

Taustatiedot

Minkä ikäiset nuoret ovat työsi ensisijainen kohderyhmä? *

- alle 13-vuotiaat
- 13-17-vuotiaat
- 18-25-vuotiaat
- yli 25-vuotiaat

Työkokemuksesi nuorten parissa työskentelystä? *

- Alle 1 vuotta
 - 1–2 vuotta
 - 3–5 vuotta
 - 6–10 vuotta
 - 11–15 vuotta
 - 16–20 vuotta
 - Yli 20 vuotta, kuinka kauan?
-

Kunta, jossa työskentelet. *

(Jos työskentelet useamman kunnan alueella, nimeä se kunta, joka on työnantajasi.

Vastauksia ei tulla yksilöimään henkilötasolla.) *

Kunnan koko *

- Alle 2 000 as.
- 2 000–5 000 as.
- 5 001–10 000 as.
- 10 001–20 000 as.
- 20 001 –50 000 as.
- 50 001–100000 as.
- Yli 100 000 as.

Maakunta *

- Ahvenanmaan maakunta
- Etelä-Karjala
- Etelä-Pohjanmaa
- Etelä-Savo
- Kainuu
- Kanta-Häme
- Keski-Pohjanmaa
- Keski-Suomi
- Kymenlaakso
- Lappi
- Pirkanmaa
- Pohjanmaa
- Pohjois-Karjala
- Pohjois-Pohjanmaa
- Pohjois-Savo
- Päijät-Häme
- Satakunta
- Uusimaa
- Varsinais-Suomi

Vastaajan ikä *

Ikä numeroina _____

Työsuhde *

- Vakituinen
- Määräaikainen

