

Tukea digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman laatimiseen

Digitaalisen nuorisotyön strategisessa kehittämisessä tavoitteena on, että organisaatioissa digitaalisen median ja teknologian tarjoamia mahdollisuuksia tarkastellaan osana kaikkea nuorisotyön ja -toiminnan kehittämistä. Se edellyttää, että digitaalisuutta katsotaan laaja-alaisesti. Yksi tapa sisällyttää digitaalisuus nuorisotyön strategiseen suunnitteluun on laatia kehittämissuunnitelma digitaaliselle nuorisotyölle. Kehittämissuunnitelmassa voidaan esimerkiksi tehdä arvio siitä, miten digitaalisuus näkyy tällä hetkellä organisaation nuorisotyön prosesseissa, ja sen pohjalta laatia suunnitelma kehittämisen painopisteistä sekä käytännön toimenpiteistä. Ajatuksena on, että suunnitelman myötä digitaalisuudelle määritellään selkeät tavoitteet ja toimenpiteet sekä nimetään vastuuhenkilöt seuraamaan prosesseja ja edistämään niitä.

Kehittämissuunnitelman laatimisen tukena voidaan hyödyntää oheista lomaketta, joka myös tarjoaa pohjan digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoista käytävälle keskustelulle työyhteisössä. Lomaketta voidaan hyödyntää esimerkiksi organisaation vuosisuunnittelussa, työyhteisön kehittämispäivässä tai vapaamuotoisemmin osana työyhteisön päivittäistä suunnittelu- ja kehittämistyötä. Olennaista on, että prosessin vetäjä on perehtynyt käsillä olevaan aineistoon kunnolla ja tietää, mitä tarkoitusta varten haluaa lomaketta käyttää. Osa periaatteista liittyy selkeämmin hallinnolliseen ja strategiseen suunnitteluun, osa puolestaan käytännön nuorisotyöhön. Onkin tärkeää, että periaatteiden läpikäymisen yhteydessä mietitään tarkkaan, kuka tai ketkä ovat suunnitteluprosessissa mukana ja missä vaiheessa.

Lomakkeen täyttö

Kehittämissuunnitelmalomake etenee digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen mukaisesti sisältäen kahdeksan teemakokonaisuutta: 1) toimintakulttuuri, 2) strateginen suunnittelu, 3) tavoitteellisuus ja arviointi, 4) resurssit, 5) osaaminen, 6) yhteistyö, 7) nuorten osallisuus ja yhdenvertaisuus sekä 8) nuorten mediaosaaminen ja digitaaliset taidot.

Jokaisen teemakokonaisuuden alla on listattuna digitaalista nuorisotyötä edistävä **periaate** sekä **3-5 toimenpide-ehdotusta**, joiden tavoitteena on viedä periaatteita käytännön tasolle.

Kohdissa **Vahvuudet** ja **Heikkoudet** pyydetään arvioimaan toimenpiteen tämänhetkistä toteutumista. Vahvuuksiin listataan asioita, jotka toimivat organisaatiossa toimenpiteen osalta hyvin tai jotka erityisesti tukevat toimenpiteen toteutumista. Heikkouksiin kirjataan mahdollisia epäkohtia tai kehittämiskohteita, joita toimenpiteen laadukkaampi toteuttaminen edellyttää.

Kehittämisen painopisteet -kohtaan listataan niitä asioita, joita keskustelujen pohjalta katsotaan ensisijaisiksi kehittämiskohteiksi esimerkiksi seuraavan vuoden ajan. **Toimenpidesuunnitelmaan** kirjataan lyhyesti, miten, milloin ja kenen toimesta kehittämisen painopisteitä lähdetään toteuttamaan. Kaikkia kohtia ei ole tarpeellista täyttää, jos keskustelujen pohjalta katsotaan, ettei tarvetta kehittämistoimenpiteille ole. Koska teknologinen kehitys ja muutokset digitaalisen median ja teknologian käytössä ovat nopeita, olisi kehittämissuunnitelmaan hyvä palata esimerkiksi vuoden välein ja tehdä tilanearvio siitä, miten toimenpiteet ovat toteutuneet ja mihin suuntaan toimintaa tulisi jatkossa viedä.

Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat ja kehittämissuunnitelmalomake löytyvät sähköisessä muodossa osoitteessa www.verke.org/materiaalit



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

1. Toimintakulttuuri

Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun. Digitaalisen median ja teknologian avaamiin nuorisotyöllisiin mahdollisuuksiin suhtaudutaan joustavasti, avoimesti ja ennakkoluulottomasti.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
1.1. Tunnistamme työyhteisössä digitaalisen median nuorten keskeisenä kasvu- ja toimintaympäristönä sekä digitaalisen teknologian merkityksen nuorten arjessa.				
1.2. Tuemme ja kehitämme digitaalisen median ja teknologian avulla nuorten parissa tehtävää työtämme.				
1.3. Kokeilemme rohkeasti erilaisia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita.				

2. Strateginen suunnittelu

Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä. Strategisen suunnittelun tavoitteena on digitaalisen nuorisotyön koordinointi, johtaminen sekä pitkäjänteinen kehittäminen.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
2.1. Huomioimme digitaalisuutta koskevat tavoitteet, toimenpiteet ja vastuunjaon organisaation toimintasuunnitelmissa ja strategialinjauksissa.				
2.2. Kokoamme tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä, ja hyödynnämme sitä suunnittelun tukena.				
2.3. Hyödynnämme työntekijöiden, nuorten sekä sidosryhmien osaamista ja vahvuuksia suunnitteluprosesseissa.				
2.4. Huomioimme suunnittelussa organisaatiomme strategiaohjelmat sekä muut toimintaamme keskeisesti vaikuttavat alueelliset, valtakunnalliset ja kansainväliset ohjelmat.				

3. Tavoitteellisuus ja arviointi

Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua. Digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään nuorisotyön tavoitteiden mukaisesti. Työtä ja toimintaa kehitetään arvioinnista saatujen tulosten avulla.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
3.1. Asetamme arvioitavissa olevia tavoitteita digitaalisen median ja teknologian käytölle nuorisotyössä.				
3.2. Kannustamme työntekijöitä organisaation tavoitteiden mukaiseen digitaalisen median ja teknologian käyttöön esimerkiksi erilaisten ohjeistusten avulla.				
3.3. Arvioimme toimintaa ja tavoitteiden toteutumista yhdessä nuorten kanssa.				
3.4. Jaamme sidosryhmien kanssa hyväksi todettuja arviointimalleja.				
3.5. Hyödynnämme arvioinnin tuloksia toiminnan kehittämisessä ja näkyväksi tekemisessä.				

4. Resurssit

Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön. Digitaalisen nuorisotyön toteuttaminen edellyttää erilaisia resursseja, kuten infrastruktuuria, välineistöä, työaikaa sekä muita taloudellisia ja henkilöresursseja.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
4.1. Selvitämme infrastruktuuriin, välineistöön ja muihin resursseihin kohdistuvat tarpeet yhdessä työntekijöiden ja nuorten kanssa.				
4.2. Mahdollistamme työntekijöille erilaisten ohjelmistojen ja sovellusten sekä uudenlaisen digitaalisen teknologian hyödyntämisen.				
4.3. Huomioimme digitaalisuuden työntekijöiden työnkuissa.				
4.4. Kannustamme resurssien keskinäiseen jakamiseen organisaation sisällä ja yhteistyökumppaneiden kanssa.				
4.5. Arvioimme resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta säännöllisesti.				

5. Osaaminen

Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta. Digitaalista mediaa ja teknologiaa osataan tarvittaessa hyödyntää kaikessa nuorten parissa tehtävässä työssä ja toiminnassa.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
5.1. Arvioimme säännöllisesti työyhteisön osaamista ja osaamisen kehittämisen tarvetta.				
5.2. Tarjoamme työntekijöille erilaisia väyliä osaamisen kehittämiseen.				
5.3. Kannustamme työntekijöitä vahvistamaan digitaalista osaamista itsenäisesti sekä yhdessä kollegojen ja nuorten kanssa.				
5.4. Jaamme osaamista työyhteisön sisällä sekä yhteistyökumppaneiden kanssa.				

6. Yhteistyö

Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä. Yhteistyöllä turvataan digitaalisen nuorisotyön saavutettavuus, riittävyys, laatu ja toimintojen yhteensopivuus sekä mahdollistetaan uusien ja innovatiivisten toimintamuotojen kehittäminen.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
6.1. Teemme yhteistyötä eri sidosryhmien kanssa digitaalisen nuorisotyön valmistelussa, suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.				
6.2. Jaamme digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä kokemuksia ja käytäntöjä.				
6.3. Annamme tunnustusta muille organisaatioille hyvistä käytännöistä ja hyödynnämme niitä kehittämistyössä.				
6.4. Etsimme uudenlaisia kumppanuuksia ja yhteistyömuotoja.				

7. Nuorten osallisuus ja yhdenvertaisuus

Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta. Digitaalisella nuorisotyöllä mahdollistetaan nuorille uudenlaisia osallisuuden kokemuksia ja vaikuttamisen tapoja. Nuorilla on iästä, sukupuolesta, taustasta tai muista tekijöistä riippumatta yhtäläiset mahdollisuudet osallistua ja vaikuttaa.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
7.1. Kannustamme nuoria vaikuttamaan heitä itseään koskeviin asioihin digitaalisen median ja teknologian avulla.				
7.2. Huomioimme yhdenvertaisuuden ja esteettömyyden kaikessa digitaalisessa nuorisotyössämme ja verkkopalveluissamme.				
7.3. Tarjoamme nuorille mahdollisuuksia osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin.				

8. Nuorten mediaosaaminen ja digitaaliset taidot

Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja. Mediaosaaminen ja digitaaliset taidot ovat välttämätön edellytys yhteiskunnassa toimimiselle. Nuorisotyön tehtävänä on kannustaa ja edistää mediakulttuuriin sekä digitaaliseen teknologiaan liittyvää kriittistä ymmärtämistä, itsensä ilmaisua, tekemistä ja vaikuttamista.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
8.1. Tunnistamme media- ja teknologiakasvatuksen roolin ja merkityksen nuorisotyössä.				
8.2. Kannustamme työntekijöitä käsittelemään mediakulttuuriin ja digitaaliseen teknologiaan liittyviä sisältöjä nuorten kanssa.				
8.3. Edistämme nuorten valmiuksia hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa itsenäisesti, aktiivisesti ja luovasti.				