

Digitaalinen nuorisotyö

Verke 2017



www.verke.org

Tästä materiaalista

- Tämä materiaali on tarkoitettu nuorisotyön ja sosiaalialan opiskelijoita kouluttavien lehtoreiden käyttöön
- Tämä materiaali perustuu Verken työntekijöiden kokemuksiin sekä ajankohtaiseen tutkimustietoon ja nuorisotyön trendeihin
- Tätä materiaalia saa vapaasti käyttää, muokata ja jakaa Creative Commons CC BY 4.0 -lisenssin ehtojen mukaisesti (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



Sisällys

- Verke
- Nuorisotyö
- Digitaalinen nuorisotyö
- Miksi digitaalinen nuorisotyö on tärkeää?
- Screenagers -tutkimushankkeen tuloksia
- Käytännön esimerkkejä
- Digitaalisen nuorisotyön strateginen kehittäminen
- Lisätietoa



Verke

- Digitaalisen nuorisotyön kansallinen kehittämiskeskus
- Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama, Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen hallinnoima
- Verken visiona on, että kaikilla nuorten parissa työskentelevillä on valmiudet hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa osana työtään.
- Verken keskeisimmät toimintamuodot ovat kouluttaminen ja konsultointi, tiedon tuottaminen ja levittäminen sekä digitaalisen nuorisotyön kehittäminen yhteistyössä alan toimijoiden kanssa
- Lue lisää verkkosivuiltamme osoitteessa <http://verke.org/>



Nuorisotyö

A person's hand is shown holding a smartphone, with the device's screen and camera visible. The background is a soft-focus bokeh of light spots. The entire image is overlaid with a semi-transparent blue filter. Centered over the image is white text in a bold, sans-serif font.

**Nuorisotyötä tulee aina tarkastella
paikallisessa yhteiskunnallisessa
kontekstissa.**

Nuorisotyö paikallisessa kontekstissa

- Ovatko nuorisotyön pääasiallisia toimijoita **kunnalliset, seurakuntien** vai **kolmannen sektorin** toimijat?
- Kulttuuriset erot: Onko nuorisotyö pääasiallisesti luonteeltaan **ennaltaehkäisevää** vai **korjaavaa** toimintaa?
- Mikä on nuorisotyön **painopiste** käytännössä?
 - Vapaa-ajan toiminta?
 - Lastensuojelu?
 - Non-formaali oppiminen?
 - Vanhemmuuden tukeminen?
 - Joku muu?
- Millainen on paikallinen nuorisotyötä ohjaava / nuorisotyöhön vaikuttava lainsäädäntö?



Nuorisotyö Suomessa

- Lain mukaan kunnat vastaavat nuorisotyön palveluiden järjestämisestä alueellaan. Laki ei kuitenkaan määrittele, kuka palveluiden pääasiallisena toteuttajana toimii. Kunnan tehtävänä on varmistaa, että nuorisotyön palveluita on riittävästi saatavilla. (Nuorisolaki 1285/2016)
- Historiallisesti suomalainen nuorisotyö perustuu seurakuntien ja kolmannen sektorin toteuttamaan työhön
- 1960 -luvulta eteenpäin kuntien rooli nuorisotyön toteuttajana on vahvistunut
- Nuorisotyötä toteuttavat yhä kuntien lisäksi sekä seurakunnat että kolmannen sektorin toimijat
- Suomalaisessa kunnallisessa nuorisotyössä painopiste on ennaltaehkäisevässä toiminnassa. Korjaava työ on pääasiassa sosiaalipalveluiden vastuulla..



Digitaalisen nuorisotyön kulttuurisesta kontekstista

- Suomalaisessa nuorisotyössä on jo pitkään puhuttu verkkonuorisotyön ja verkkoperustaisen nuorisotyön käsitteistä
- 2012 eteenpäin painopiste on hiljalleen siirtynyt kohti laajempaa digitaalisen nuorisotyön käsitettä; käytännössä kyse on pitkälti digitaalisten välineiden hyödyntämisestä osana "perinteisiä" nuorisotyön toimintoja ja menetelmiä
- Vaikka suomalaisessa nuorisotyössä ollaan oltu edelläkävijöitä verkkonuorisotyössä ja verkkoperustaisessa nuorisotyössä, ollaan monissa maissa Suomea edellä digitaalisen nuorisotyön menetelmissä (esim. pelien hyödyntäminen nuorisotyön menetelmänä, makerspace -toiminta jne.)



Digitaalisen nuorisotyön kulttuurisesta kontekstista

- Eri maiden kansallisella lainsäädännöllä on suuri vaikutus siihen, millaisia digitaalisen nuorisotyön välineitä voidaan kehittää ja käyttää
- Esimerkiksi Irlannissa nuorisotyöntekijöiden on **lain mukaan kiellettyä** käydä kahdenkeskisiä keskusteluja nuorten kanssa. Tämä pätee sekä verkkoon että kasvokkain kohtaamisiin.
- Irlannin mediakasvatus on myös vahvasti painottunut mediasuojeluun, kun taas Suomessa pyritään enemmän esimerkiksi mediataitojen vahvistamiseen ja voimaannuttamiseen



Digitaalinen nuorisotyö

“Nuorisotyön arvot ja tavoitteet ovat kaikkein tärkeimpiä; tekniset sovellukset rakennetaan näiden pohjalta.

Kyse ei niinkään ole teknisten taitojen kehittämisestä kuin itseilmaisun välineestä.”

- Nuorisotyöntekijä, Pohjois-Irlanti

(Käännös: Juha Kiviniemi, Verke)

Mitä on Digitaalinen nuorisotyö?

Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan tiivistettynä digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä ja -toiminnassa

Digitaalinen nuorisotyö ei tee jaottelua kasvokkaisen ja verkossa tapahtuvan toiminnan välillä, vaan sen tavoitteena on vahvistaa nuoren toimintavalmiuksia digitalisoituvan maailman monenmuotoisissa ympäristöissä.

Verke: Kohti digitaalista nuorisotyötä (2016). <https://www.verke.org/material/kohti-digitaalista-nuorisotyota/>



Mitä on Digitaalinen nuorisotyö?

Digitaalisuus nivoutuu keskeisesti nuorten elämään ja kulttuurisiin ilmiöihin.

Tästä johtuen digitaalinen media ja teknologia tulee nähdä nuorisotyössä paitsi **välineenä**, myös nuorisotyön **sisältönä**, **tilana** ja **toimintaympäristönä**.

Verke: Kohti digitaalista nuorisotyötä (2016). <https://www.verke.org/material/kohti-digitaalista-nuorisotyota/>



Miksi digitaalinen nuorisotyö on tärkeää?

”Jos nuorisotyö ei onnistu hyödyntämään teknologian ja sosiaalisen median mahdollisuuksia, on riski että siitä tulee vanhentunutta ja merkityksetöntä nuorisotyön palveluiden kohderyhmälle.”

- Nuorisotyöntekijä, Skotlanti

(Käännös: Juha Kiviniemi, Verke)

Miksi digitaalinen nuorisotyö on tärkeää?

- Digitaalinen media ja uuden teknologian käyttö ovat olennainen osa nuorisokulttuurin valtavirtaa
- Nuoret eivät erottele tai arvota verkkomaailmassa ja kasvokkain tapahtuvaa vuorovaikutusta vaan toimivat molemmissa sujuvasti, samanaikaisesti ja jouhevasti
- Tästä johtuen digitaalinen nuorisotyö tarvitsee koko työkentän läpileikkaavia toimintamalleja eikä sitä tulisi nähdä erillisenä työmuotona tai erityistoimintona



Miksi digitaalinen nuorisotyö on tärkeää?

- Nuorten sosiaalisen vuorovaikutuksen välineet, kulttuuri ja nopeus ovat muuttuneet valtavasti uusien viestintäkanavien ja -alustojen myötä
- Tiedon omistajuus on myös valtavassa murroksessa; nuoret eivät enää pidä "virallisia" ja perinteisiä viestinnän kanavia (uutiset, valtamedia jne.) samanlaisessa arvossa kuin on totuttua



Informaatioteknologia ja nuorisotyö

Screenagers -study, full international report, 2016.

<http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>

Screenagers -tutkimushanke

- "Screenagers: Using ICT, digital and social media in youth work" oli Erasmus+ -rahoitteinen tutkimushanke
- Mukana 5 eurooppalaista kumppania (Suomi, Irlanti, Pohjois-Irlanti, Tanska ja Itävalta)
- Hanketta koordinoi National youth council of Ireland

Screenagers -study, full international report, 2016.

<http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>



Informaatioteknologia nuorisotyössä

- Yleisin sosiaalisen ja digitaalisen median käyttö nuorisotyössä oli tutkimustulosten mukaan **yhteydenpito nuoriin** ja **kollegoihin** sekä **tiedottaminen**.

Screenagers -study, full international report, 2016.

<http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>



www.verke.org

Informaatioteknologia nuorisotyössä

- Tutkimustulosten mukaan digitaalisten välineiden käyttö oli useimmiten **yksiulotteista** eikä sosiaalisen median **täyttä potentiaalia** oltu saatu realisoitua ainakaan laajassa mittakaavassa

Screenagers -study, full international report, 2016.

<http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>



Informaatioteknologia nuorisotyössä

- Case -esimerkit ja fokusryhmähaastattelujen tulokset osoittavat, että **informaatioteknologian laajempi ja innovatiivinen käyttö** luovat potentiaalisesti **joustavia ja tehokkaita toimintamalleja** nuorisotyön prosessien tukemiseen

Screenagers -study, full international report, 2016.

<http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>



www.verke.org

Eniten käytetyt palvelut nuorisotyössä

1. Sähköposti
2. Organisaation omat verkkosivut
3. Facebook ja Facebook messenger
4. WhatsApp
5. YouTube

Screenagers -study, full international report, 2016.

<http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/International%20report%20final.pdf>



Käytännön esimerkkejä

TYPES OF DIGITAL TOOLS & ACTIVITIES

ANIMATION

FILMMAKING

MUSIC PRODUCTION

DIGITAL STORYTELLING

GRAPHIC DESIGN

PHOTOGRAPHY

DIGITAL
MEDIA

MAKEY MAKEY

SEWN CIRCUITS

SCRIBBLE BOTS

MODULAR ELECTRONICS

PROGRAMMING

ROBOTICS

STEAM &
MAKER

CAMPAIGNING

SOCIAL NETWORKING

YOUTH INFORMATION

WEB SAFETY & PRIVACY

ONLINE GAMING

RESEARCH

SOCIAL &
ONLINE

3D GRAPHICS

3D PRINTING

3D GAME DESIGN

3D HOLOGRAMS

AUGMENTED REALITY

VIRTUAL REALITY

3D & VIRTUAL
REALITY

...AND LOTS MORE!

Digitaalisen nuorisotyön lähestymistapoja voivat olla esimerkiksi..

- Digitaalisten palveluiden tuottama **lisäarvo** kasvokkain tapahtuvalle nuorisotyölle (esim. nuorten osallisuusprosessin täydentäminen verkkotyökaluilla ja -työskentelyllä)
- Digitaalisten työkalujen ympärille rakennetut **uudet toiminnot** (esim. GPS-pohjaisten seikkailusovellusten käyttö ulkoilmatoimintojen yhteydessä tai sosiaalisten taitojen vahvistamiseen tähtäävä digitaalisen pelaamisen joukkue)
- Digitaalisten **mediasisältöjen** luominen ja julkaisu sosiaalisen median alustoilla, painopisteenä non-formaali oppiminen, mediakasvatus tai voimaannuttaminen
- Matalan kynnyksen **auttamispalvelu** kriisitilanteessa oleville nuorille



Case-esimerkkejä

- **CyberHus:** Nuorilta-nuorille kysymys- ja vastauspalvelu jota pyörittää järjestö. Paljon nuoria vapaaehtoisia vastaamassa kysymyksiin oppilaitosyhteistyön ansiosta (Norja, <http://www.incluso.org/cyberhus-english-cyberhouse>)
- **Netari:** Alunperin Habbo Hotellissa toiminut verkkonuorisotalo. Pelastakaa lapset -järjestö pyörittää nykyään matalan kynnyksen toimintaa useissa verkkopalveluissa. (Suomi, <http://www.netari.fi/>)
- **Pelinkehityskerhoja** ja pelaamisen ympärille rakentunutta ryhmässä toimimisen taitoja painottavaa toimintaa. (Suomi, <http://pelitalo.munstadi.fi/>)



Case-esimerkkejä

- Verkossa toimiva "**Kysy poliitikolta**" -palvelu, jossa nuoret voivat kysyä paikallisilta poliitikoilta mitä tahansa videoviestien välityksellä. (Irlanti)
- "**Nuorten ääni –toimitus**" tuottaa korkealaatuista journalismia valtamediaan. (Suomi, <http://nuortenaani.munstadi.fi/>)
- **Podcastit** (esim. somecast.fi) ovat nouseva trendi, samoin **vlogit** (https://www.youtube.com/channel/UCOeJfgSEdt8svBy_LFunh9A)
- Mielenkiintoisia esimerkkejä digitaalisten työkalujen ja alustojen käytöstä löytyy paikoitellen (esim. **snapchat, action track**), mutta tietoa on vaikea löytää yhdestä paikasta



Oppimistehtävä

- Etsikää 1-3 henkilön ryhmässä mielenkiintoinen Digitaalisen nuorisotyön toimintamenetelmä, käytäntö tai sovellus
- Kuvailkaa lyhyesti toimintaa toteuttava organisaatio, sen rahoitusmalli, työn päätavoitteet ja kohderyhmä. Kertokaa myös, miksi valitsitte juuri tämän kohteen tehtävällemme.
- Arvioikaa valittua työmenetelmää seuraavilta näkökannoilta:
 - Potentiaalinen hyöty kohderyhmälle
 - Tarvittavat resurssit (työaika, raha, työvälineet jne.) organisaation näkökulmasta
 - Kuinka kiinnostavaksi arvioitte työmenetelmän nuorten näkökulmasta?
 - Mitkä arvioisitte olevan merkittävimmät riskit tällaisen työmuodon käytössä?



Digitaalisen nuorisotyön strateginen kehittäminen

”Nuoret käyttävät digitaalista teknologiaa ja -mediaa yhä enenevässä määrin. Verkkoperustaiselle nuorisotyölle on selkeästi tilausta, toisaalta uuden nuorisotyölle merkityksellisen tilan hyödyntämisen näkökulmasta, digitaalisen lukutaidon tukemisen kannalta sekä nuorten tukemisen verkkoon liittyvien riskien tunnistamisen kannalta. Käytännön vaikutukset nuorisotyön ammattilaisille ovat uusien vaadittavien kompetenssien tunnistamisessa ja vahvistamisessa sekä uusissa haasteissa rajata työminä nuorten kanssa tehtävässä työssä.”

(2. Eurooppalaisen nuorisotyön kokoontumisen julistus, Bryssel, Huhtikuu 2015)

(Käännös: Juha Kiviniemi, Verke)

Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat

- Julkaistiin loppuvuodesta 2016 "Kohti digitaalista nuorisotyötä"-julkaisun yhteydessä (<https://www.verke.org/material/kohti-digitaalista-nuorisotyota/>)
- Suuntaviivat pohjautuvat Skotlannin "Digitally Agile National Principles" (2014) -jaotteluun sekä Screenagers -tutkimushankkeen tuloksiin
- Jakautuvat 8 periaatteeseen



1. Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun

Digitaalisen median ja teknologian avaamiin nuorisotyöllisiin mahdollisuuksiin suhtaudutaan joustavasti, avoimesti ja ennakkoluulottomasti.



2. Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä

Strategisen suunnittelun tavoitteena on digitaalisen nuorisotyön koordinointi, johtaminen sekä pitkäjänteinen kehittäminen.



3. Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua

Digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään nuorisotyön tavoitteiden mukaisesti.

Työtä ja toimintaa kehitetään arvioinnista saatujen tulosten avulla.



4. Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön

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



5. Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta

Digitaalista mediaa ja teknologiaa osataan tarvittaessa hyödyntää kaikessa nuorten parissa tehtävässä työssä ja toiminnassa.



6. Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä

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



7. 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.



8. 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.



Lisätietoa

Suosittelavaa lukemista

Screenagers -tutkimusraportti (min. infograafi -tiivistelmä)

<http://www.youth.ie/screenagers>

“Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea - Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017”

<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/09/Digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa.pdf>

“Taking youth work to the Digital world” - Seminaariraportti Digitaalisen nuorisotyön kehittämisseminaarista Oulusta syksyiltä 2016

<https://www.verke.org/material/taking-youth-work/?lang=en>

Materiaalit Verken sivuilla

<https://www.verke.org/materiaalit/>



Ota yhteyttä Verkeen

Verke

p. +358 9 310 89067

info@verke.org

Twitter: @VerkeOrg

Postiosoite:

Verke

Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus

PL 5055

00099 Helsingin kaupunki

Suomi

Käyntiosoite:

Esterinpolku 2, Helsinki, Suomi

Yksittäisten työntekijöiden yhteystiedot löydät verkkosivuiltamme:

<https://www.verke.org/yhteystiedot/>



www.verke.org