

**Digitalt
ungdomsarbete i
Svenskfinland och på
Åland 2023**
En kartläggning



Text: Denice Lönnroth och Indira Mellin

Grafisk design: Saara Helkala

Kartläggningen är publicerad med Creative Commons Erkännande 4.0 Internationell (CC BY 4.0) -licens

www.verke.org/sv

info@verke.org

VERKE

Kartläggning av det digitala ungdomsarbetet i Svenskfinland och på Åland 2023

Förord

Den teknologiska utvecklingen och digitaliseringen förändrar samhället, ungdomars liv och ungdomskulturella fenomen på ett betydande sätt. I dag används digitalitet och digitala tjänster allt mer mångsidigt i ungdomsarbetets olika verksamheter. Trots detta finns det stora skillnader i vad som uppfattas som digitalt ungdomsarbete. Digitalt ungdomsarbete identifieras av många som enbart nätbaserat ungdomsarbete, verksamhet som sker online.

Enligt utredningen Digitalisering av det kommunala ungdomsarbetet 2021 angav 91 % av de som svarat på svenska att de är i behov av utbildning inom det digitala ungdomsarbetet (Verke 2021). Det visade sig också i samma utredning att svenskspråkigas attityder gentemot digitalitet var aningen positivare på vissa punkter än de finskspråkiga svaren. Däremot ifrågasattes i högre grad att möten med unga i digitala miljöer skulle vara lika genuina som ansikte mot ansikte. Endast 34 % angav sig vara av samma åsikt i frågan då motsvarande tal var 51 % i finskspråkiga svaren.

Dessa faktorer väckte ett intresse för att utreda närmare den finlandssvenska aspekten inom digitalt ungdomsarbete. Verke som koordinerar kompetenscentret för digitalt ungdomsarbete i Finland har ett specifikt intresse för att utreda hur digitalt ungdomsarbete uppfattas, hurudant kunnande och hurudana fortbildningsbehov det finns.

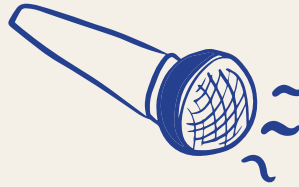
Verke vill vi lyfta fram digitalt ungdomsarbete som en helhet som innefattar övergripande olika former av digitalt ungdomsarbete. Därför föll valet att granska kunnande och fortbildningsbehov utgående från Verkes kompetenskriterier för digitalt kunnande (baserar på ramverket för digitala färdigheter: DigComp som skapats av Europeiska kommissionen).

Varmt tack till alla som bidragit med värdefull information genom att svara på enkäten och att ställa upp på intervjuer.

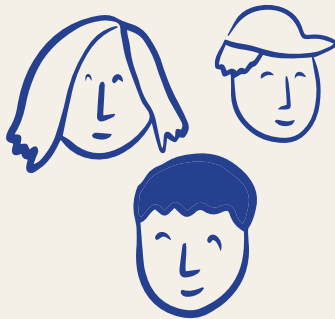
Utredningen består av



en enkät



intervjuer

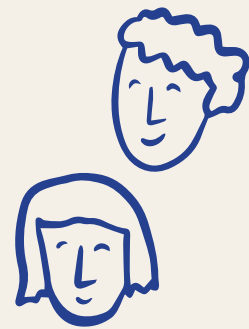


Antal respondenter av enkäten:

87

antal personer som intervjuades:

9



Fördelning av respondenter:

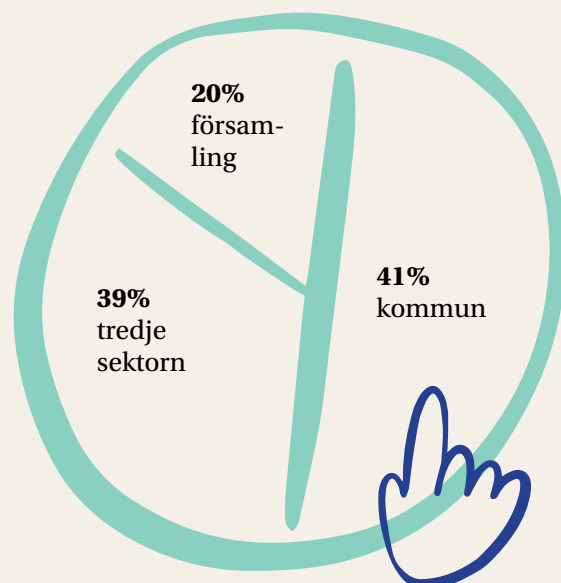
74%

arbetar med unga

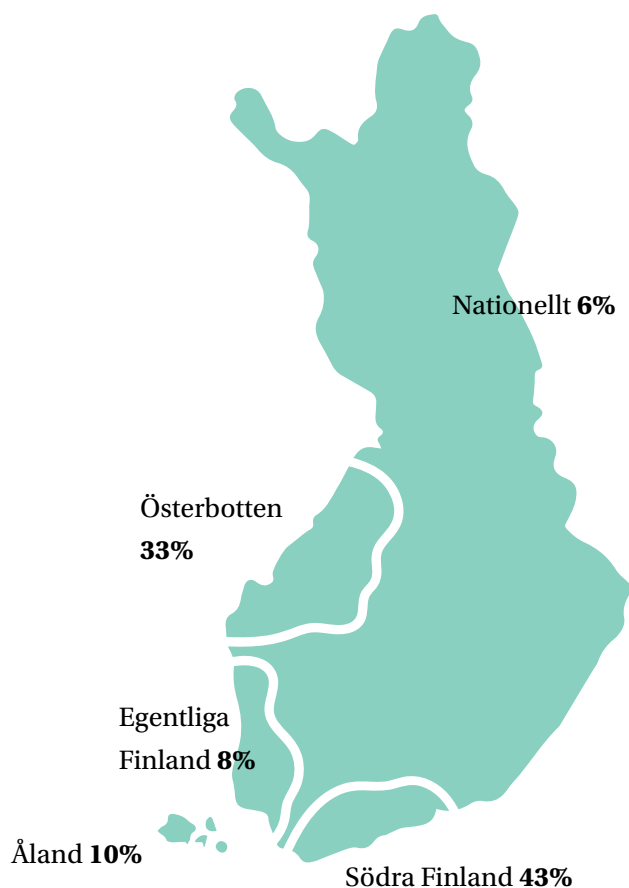
24%

har både chefsuppgifter och arbetar med unga

Respondenterna arbetar i:



Verksamhetsområdena var



Attityder till digitalisering

99%

är intresserade av de ungas digitala kulturer

98%

vill hålla sig uppdaterade om utvecklingen av teknologi och digitalisering

34%

upplever att möten med unga i digitala miljöer inte är lika genuina som möten ansikte mot ansikte

Under det senaste året har

93%

hållit kontakten med unga genom sociala medier eller meddelandetjänster

63%

diskuterat med unga om teman som berör digitalisering

61%

skapat videomaterial på nätet som riktar sig till unga



51%

gjort det möjligt att delta i verksamhet eller evenemang på distans

45%

Rett ut problemsituationer som uppstått mellan unga på t.ex sociala medier

15%

Erbjudit unga stöd i en digital delaktighetsverksamhet (t.ex. med att göra initiativ på nätet, varit i kontakt med beslutsfattare)

16%

Erbjudit möjligheten till maker-verksamhet (t.ex. 3D-printning, digitalt hantverk)

16%

Ordnat eller möjliggjort evenemang kring ungas digitala kulturer (t.ex. LAN, skaparträffar)

Kunnande



99%

kan delvis eller helt hantera grundinställningarna i mobila enheter

92%

kan delvis eller helt stöda ungas uttrycksförmåga och kreativitet genom att utnyttja digital teknologi

62%

kan inte alls eller endast delvis främja ungas delaktighet och jämlikhet genom digitala medier och teknologi

43%

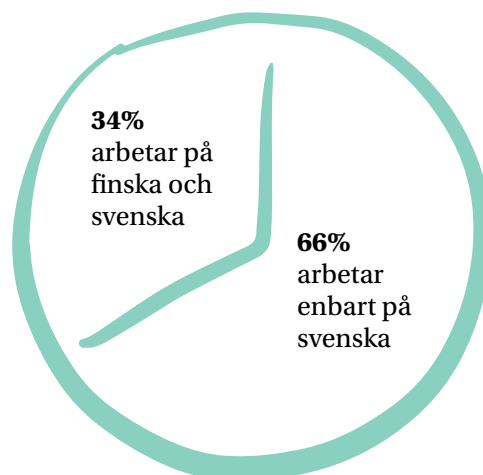
kan identifiera digitaliseringens aktuella fenomen och hur de påverkar unga



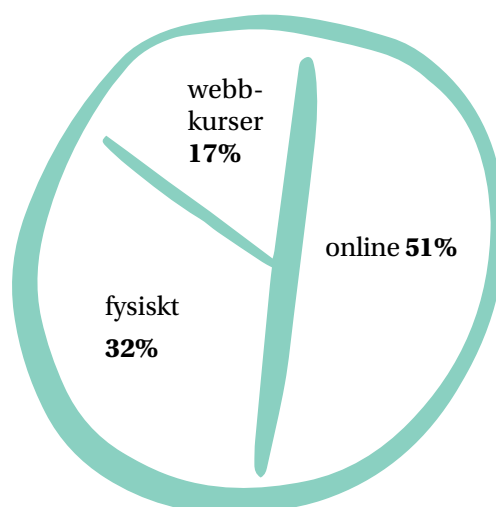
37%

förstår inte alls eller endast delvis vad EU:s allmänna dataskyddsförordning (GDPR) och dataskydd innebär

Verksamhetspråk



Vill helst delta i utbildning:





I behov av utbildning inom

76%

Digital säkerhet

76%

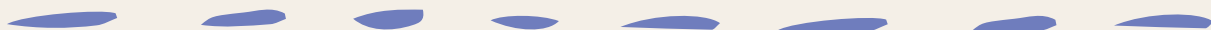
Digital kommunikation
och växelverkan

79%

Digital kreativitet

61%

Medie- och informationsläsfärdigheter



Utmaningar



78%

otillräcklig arbetstid



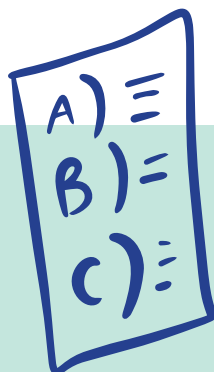
64%

otillräcklig utrustning



59%

avsaknad av eget kunnande



Introduktion

Kartläggningen av det digitala ungdomsarbetet 2023 behandlar det digitala ungdomsarbetets nuläge i kommuner, församlingar och tredje sektorn i Svenskfinland och på Åland. Utredningens resultat baserar sig på intervjuer med aktörer inom ungdomssektorn och en enkät som genomfördes på svenska i januari- februari 2023. Respondenterna för intervjuerna kontaktades personligen och enkäten skickades som en öppen länk per e-post. Kontaktuppgifterna samlades in från organisationernas egna webbsidor.

Kartläggningen bygger på fem helheter: bakgrundsinformation, verksamhet, användning av digitalitet, kunnande, utmaningar och utbildning. Syftet med kartläggningen är att få en bild över hur mycket arbete som genomförs i verksamheten och vilka utmaningarna är, samt att få en bild över kunnande och utbildningsbehov i Svenskfinland och på Åland.

I analysfasen undersöktes utöver svarsfördelning även samband mellan variabler som attityder och kunnande i förhållande till ålder, område och sektor.

Resultaten används för att bättre förstå nuläge samt svara på behoven inom det digitala ungdomsarbetet specifikt i Svenskfinland.

Genomförandet av intervjuerna

Intervjuer med aktörer inom ungdomssektorn som utför digitalt ungdomsarbete genomfördes parallellt med enkätinsamlingen. Till intervjuerna efterfrågades deltagare via bl.a. nyhetsbrev och sociala medier. För att få en bredare överblick över digitalt ungdomsarbete på svenska, kontaktades och efterfrågades personer från olika verksamhetsområden och organisationstyp. Syftet var att få intervjuer med personer från olika områden och från olika sektorer.

Det plockades även intervjuobjekt ur enkätsvaren bland de som anmält sitt intresse att delta i intervjun. Syftet med intervjuerna var att få en mer djupgående bild och mer information om det digitala ungdomsarbetet i verksamheten, eget kunnande och utmaningar, framgångsexempel och utvecklingsmöjligheter. Totalt intervjuades 9 personer som arbetar med digitalt ungdomsarbete i Svenskfinland och på Åland. Av de intervjuade arbetar tre i kommuner, fyra i föreningar och en i församling. Verksamhetsområdena för de intervjuade är Åland, Österbotten, Södra Finland och Egentliga Finland. En del av intervjuerna skedde fysiskt på plats och en del på distans. Tre intervjuer genomfördes via Google Meet, en via telefon och de övriga intervjuerna genomfördes fysiskt.

Intervjuerna som utfördes var semistrukturerade, där det fanns tydliga frågor som ställdes till alla intervjupersoner. Frågorna ställdes på samma sätt till alla, dock fick samtalen flyta på ett naturligt sätt och eventuella följdfrågor ställdes för att vägleda diskussionen. Intervjuupplägget följde ett schema med färdigt utskrivna frågor om den egna organisationens digitala ungdomsarbete och ens egen roll i den. Vidare ställdes det frågor om personens egna kunnande. Utmaningar och fortbildningsbehov samt i hurdan form fortbildningen helst skall anordnas frågades också i intervjun. Avslutningsvis ställdes en öppen fråga om framgångsexempel i organisationens digitala ungdomsarbete för att lyfta fram exempel på digitalt ungdomsarbete som fungerat bra i organisationen.

Genomförandet av enkäten och respondenternas bakgrunds- information

Enkäten riktades till aktörer inom ungdomssektorn i Svenskfinland och på Åland i kommuner, tredje sektorn och församlingar. Enkäten genomfördes som en webbenkät på svenska under perioden 28.1.-19.2.2023. Frågorna bestod av flervalfrågor och matrisfrågor samt en öppen fråga. Alla frågor var bemärkta som obligatoriska att svara på.

Totalt besvarade 87 personer enkäten, av vilka största delen arbetar enbart på svenska (66 %), de övriga arbetar både på finska och svenska. Största delen av respondenterna (43 %) arbetar huvudsakligen i Södra Finland och i Österbotten (33 %), 10 % arbetar på Åland, och 8 % arbetar i Egentliga Finland. Nationellt arbetar 6 % av respondenterna.

Fördelningen bland svaren bland sektorerna fördelar sig enligt följande: 41% arbetar inom kommun, 39 % inom tredje sektorn och 20 % i församling. Nämnvärt är att inga svar från församlingarna på Åland kom in. Mest svar kom det in av 30-39 åriga (33 %) och 20-29 åriga (24 %). Av respondenterna var 18% 40-49 år och över 50 åriga utgjorde 20 % av respondenterna. Yngre än 20 år var endast 5% av svararna.

Majoriteten arbetar med unga och en fjärdedel av respondenterna angav sig arbeta även med chefsuppgifter. Målgruppen för arbetet var främst alla ungdomar under 29 år (43 %) och unga mellan 13 och 17 år (37 %). Procentandelen för personer som arbetar med ungdomar under 13 år och med ungdomar mellan 18-25 år bestod vardera av 9 %.

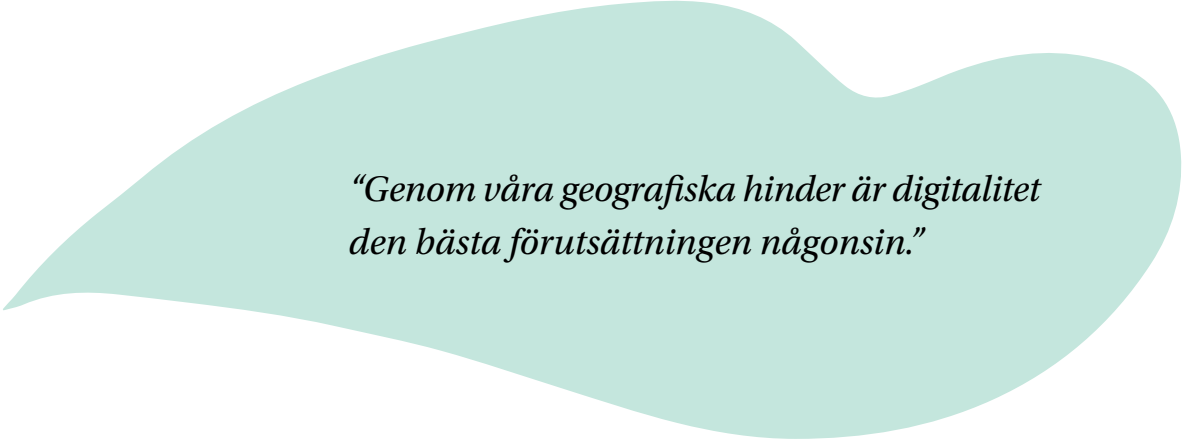
Attityder till digitalitet

Respondenternas inställning till digitalisering i ungdomsarbetet undersöks med påståenden där respondenterna kan ge svar på en tregradig skala (inte alls av samma åsikt, delvis av samma åsikt och helt av samma åsikt). Resultaten visar att attityderna till digitalisering bland respondenterna överlag är positiva. 99% anger att de är helt eller delvis intresserade av ungas digitala kulturer och 98% av respondenterna vill hålla sig uppdaterad om utvecklingen av teknologi och digitalisering (helt eller delvis). 21 % är helt av samma åsikt över att möten med unga i digitala miljöer är lika genuina som möten ansikte mot ansikte, medan mer än en tredjedel inte alls är av samma åsikt. I svaren kan man läsa att de som är över 40 år förhåller sig mest kritisk till att möten med unga i digitala miljöer skulle vara lika genuina som ansikte mot ansikte. Då man ser på områdesvisa svar förhåller sig Österbotten och Åland med kritiskt till frågan, där anser sig närmare 60% vara helt av annan åsikt angående genuina möten. Församlingarna förhåller sig aningen positivare till att online möten skulle vara lika genuina som ansikte mot ansikte än kommuner och tredje sektorn, medan församlingarna för övrigt har de mest kritiska attityderna till digitalitet av dessa tre.

Hälften (51%) anser delvis att en av ungdomsarbetets mest centrala uppgifter är att stärka de ungas digitala kompetenser medan en tredjedel (33 %) inte alls är av samma åsikt. I Österbotten anger sig dryga hälften vara av helt annan åsikt i frågan om digitala kompetenser som en central uppgift i ungdomsarbetet, även Åland (45%) förhåller sig kritiskt till frågan. Bland de som svarat anser 55 % av över 40-åriga att det inte är en central uppgift i ungdomsarbete att stärka ungas digitala kompetenser, motsvarande siffra för under

Fördelar med digitalitet

Upplevda fördelarna med att använda digitala verktyg, plattformar och apparater i det digitala ungdomsarbetet visar sig vara flera. Resultatet tyder på att flera aktörer inom ungdomssektorn till stor del håller med varandra angående fördelarna. Det är tydligt att användningen av digitala plattformar och applikationer som olika sociala medier är ett sätt att nå ut och kommunicera med ungdomarna, därmed blir ungdomsarbetet tillgängligt för fler. Flera ungdomar har inte möjlighet att delta i ungdomsarbetsverksamheten på plats så digitala verktyg underlättar detta och gör verksamheten mera tillgänglig. Speciellt synligt och viktigt är detta på Åland på grund av geografiskt långa avstånd.



“Genom våra geografiska hinder är digitalitet den bästa förutsättningen någonsin.”

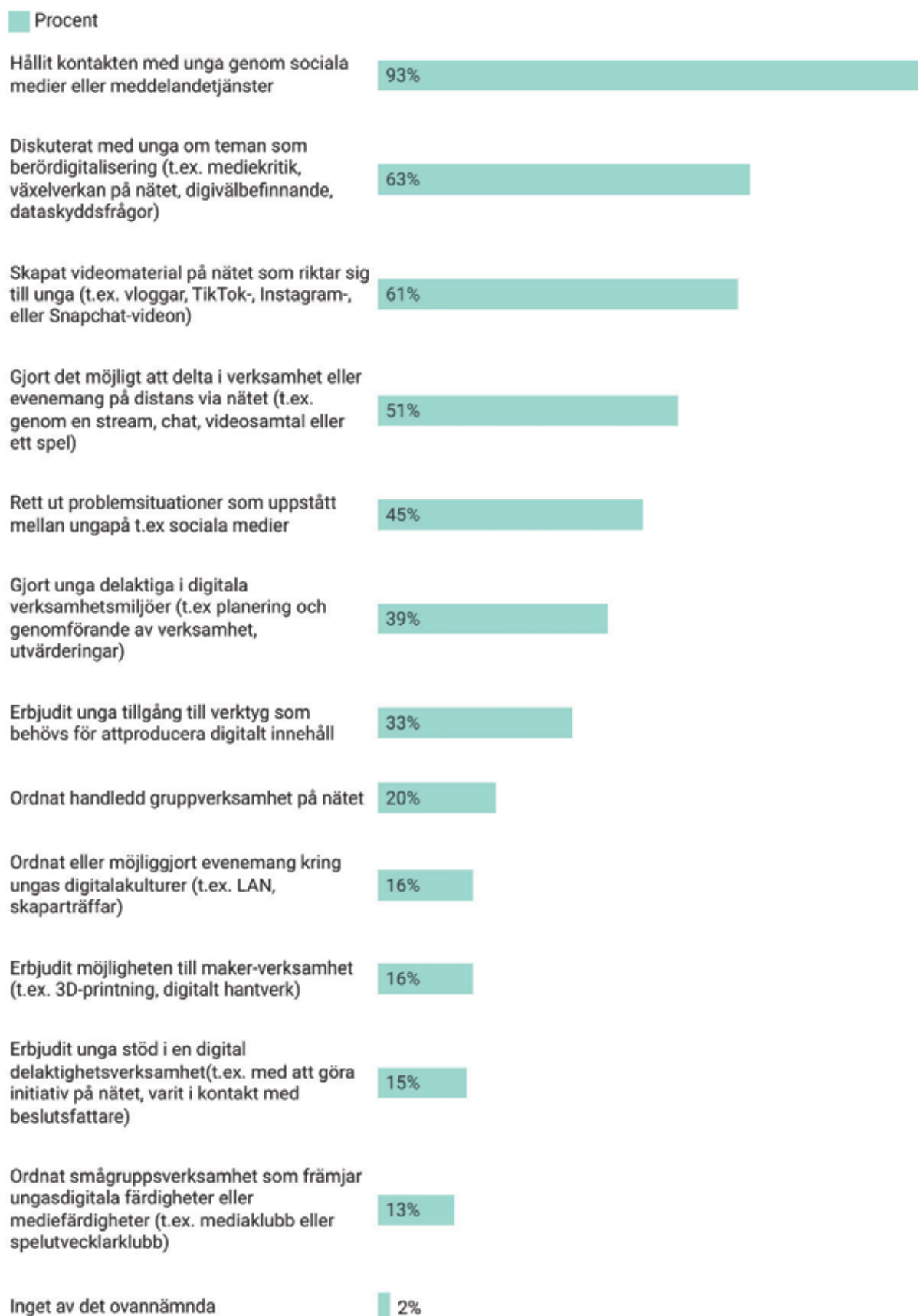
Beträffande organisationernas mål gällande digitalt ungdomsarbete anser de flesta tillfrågade att det i verksamheten inte finns några konkreta målsättningar. Dock framkom det att personliga mål som till exempel att hålla sig ajour med trender existerar bland de intervjuade. Det framkommer önskemål över att målen borde finnas utskrivna och uppföljas på ett bredare plan för att mer aktivt kunna utveckla det digitala ungdomsarbetet.

Den nuvarande situation beträffande digitaliseringen av ungdomstjänsterna betygsattes relativt högt och medeltalet var 7 på skalan 4-10. Det framkom även stora kast i bedömningen, och det fanns även missnöje över egna organisations digitalisering av ungdomstjänsterna då de fanns de som betygsatte organisationen med det lägsta vitsordet 4.

Användning av digitalitet

I ungdomsarbetet används digitalisering delvis aktivt och mångsidigt. Olika former av digitalt ungdomsarbete har utförts i respektive verksamhet under det senaste året. Den vanligaste formen att använda sig av digitalitet är att hålla kontakten med unga genom sociala medier eller meddelandetjänster. Nästan alla respondenter (93 %) har haft kontakt med unga genom sociala medier under det senaste året. På Åland anger alla som svarat att de haft kontakt med unga genom sociala medier under det senaste året, samma anger de som arbetar för kommun eller församling. 63 % har diskuterat med unga om teman som berör digitalisering, medan endast 15% angav sig ha erbjudit stöd i en digital delaktighetsverksamhet. Tredje sektorn anger att de i en lite högre grad än kommuner och församlingar möjliggjort distansdeltagande, gjort unga delaktiga i digitala verksamhetsmiljöer och ordnat handledd gruppverksamhet på nätet. Dryga 2% angav att de inte utfört någon form av digitalt ungdomsarbete. I svaren kan man tyda att åldersfördelningen inte spelar någon betydande roll i användningen av digitalitet, den fördelar sig rätt så jämnt bland de olika åldersgrupperna.

Hurudant digitalt ungdomsarbete har du genomfört under det senaste året?



Begreppet digitalt ungdomsarbete uppfattas som mycket brett och upplevs därför svårt att definiera kortfattat. Några respondenter förklarar att det digitala enbart är ett verktyg för att kunna nå målen som ungdomsarbete huvudsakligen handlar om. Andra upplever att det innefattar allt digitalt som t.ex. kommunikation, sociala medier, makerkultur, stödfunktioner digitalt, gaming och spel, AI, workshops, datasäkerhet och att lära unga källkritik.

“Vi använder instagram, facebook, snapchat och tiktok i vårt jobb. Vi har även discord, men den var mer i bruk under coronaperioden.”

“Vi använder mycket chatt-funktioner, gruppchatt som bjuder in till gemenskap.”

“Vi jobbar med bl.a. film, grafisk design, 3D modellering & 3D printing, laserskärning, CNC fräsning och mycket annat.”

*“Hybridmöten för att underlätta för ungdomar
t.ex. i ungdomsfullmäktige som bor långt borta.”*

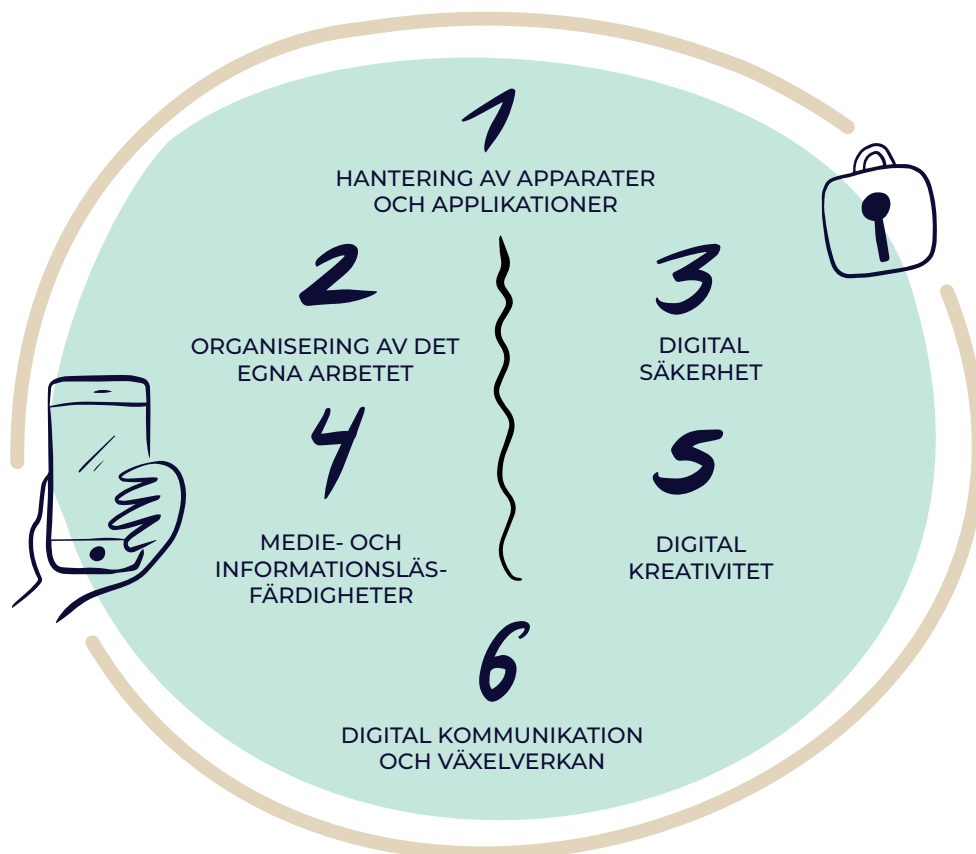
*“Vi jobbar med bl.a. film, grafisk design, 3D
modellering & 3D printing, laserskärning,
CNC fräsning och mycket annat.”*

*”Jag tycker om digitalt ungdoms-
arbete för att ingen kan definiera
det och det är en öppen värld där
det finns så mycket man skulle
kunna göra och möjligheter vilket
är roligt. Därför är det omöjligt att
definiera. Men vad som är digitalt,
det är teknik och allt som har med
det att göra. Men kort sagt moder-
nisering av ungdomsarbete.”*

Kunnande

För att kartlägga aktörernas kunnande inom digitalt ungdomsarbete används Verkes kompetenskriterier för digitalt kunnande inom ungdomsarbetet som utgångspunkt i enkäten (Verke 2021). Dessa kompetenskriterier innefattar följande områden: 1) hantering av apparater och applikationer, 2) organisering av det egna arbetet, 3) digital säkerhet, 4) medie- och informationsläsfärdighet, 5) digital kreativitet och 6) digital kommunikation och växelverkan. Respondenterna ombads att utvärdera sin egen digitala kompetens inom dessa områden genom att svara ja, nej eller delvis på frågorna.

Kompetenskriterier för digitalt kunnande inom ungdomsarbetet



Största kunnandet uppskattas av respondenterna att innehas inom hantering av apparater och applikationer. Majoriteten av respondenterna (99 %) angav att de helt eller delvis kan hantera grundinställningarna i sina mobila enheter. Även användning av apparater och applikationer som arbetsgivaren erbjuder i ungdomsarbetets processer samt för att nå och bemöta unga uppskattas helt eller delvis motsvara ens kunnande av 99 % av respondenterna.

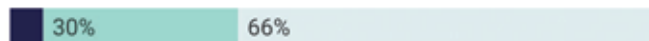
Hantering av apparater och applikationer

■ Nej ■ Delvis ■ Ja

Jag kan hantera grundinställningarna i de mobila enheter min arbetsgivare erbjuder, såsom att dela platsinformation samt hantering av nätanslutningar och program.



Jag kan handleda unga i att använda de apparater som ungdomsarbetet erbjuder.



Jag kan använda de apparater och applikationer som min arbetsgivare erbjuder i ungdomsarbetets processer samt för att nå och bemöta unga

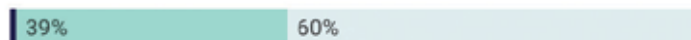


Beträffande organiseringen av det egna arbetet upplever nästan alla respondenter sig delvis eller helt och hållet kunna utnyttja digitala lösningar för att ordna och utvärdera tjänster samt för att samla in respons från unga. 38 % anger sig behärska främjande av ungas delaktighet och jämlikhet genom digitala medier och teknologi (t.ex. uppmärksamma minoriteter).

Organisering av det egna arbetet

■ Nej ■ Delvis ■ Ja

Jag kan utnyttja digitala lösningar för att kartlägga ungas önskemål och behov.



Jag kan främja ungas delaktighet och jämlikhet (t.ex. uppmärksammande av minoriteter) genom digitala medier och teknologi.



Jag kan vägleda unga till digitala tjänster som upprätthålls av andra tillförlitliga aktörer.



Jag kan utnyttja digitala lösningar för att ordna och utvärdera tjänster samt för att samla in respons från unga.



Inom digital säkerhet anger 37 % att de inte förstår alls eller endast delvis vad EU:s allmänna dataskyddsförordning (GDPR) och dataskydd innebär. Under hälften (43 %) anger att de delvis förstår vad man avser med digitala rättigheter, tjänsternas användningsvillkor samt integritetsskydd och kan behandla dessa med unga. Nämnvärt är att respondenterna över 40 år uppskattar sitt kunnande högre än under 40-åringarna på alla områden under digitala säkerheter.

Digital säkerhet

■ Nej ■ Delvis ■ Ja

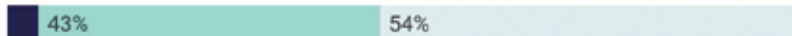
Jag förstår vad nätidentifierare är (t.ex. IP-adress, cookies) och vad de används för.



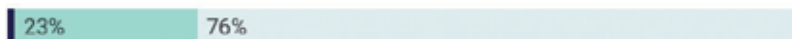
Jag förstår vad EU:s allmänna dataskyddsförordning (GDPR) och dataskydd innebär.



Jag förstår vad man avser med digitala rättigheter, tjänsternas användningsvillkor samt integritetsskydd och jag kan behandla dessa med unga.



Jag kan ta dataskyddsprinciper i beaktande när jag kommunicerar med unga och när jag hanterar ungas personuppgifter.



I kriteriet medie- och informationsläsfärdigheter bedömer över hälften av respondenterna att de kan stärka ungas färdigheter till att söka information och förmågan till kritiskt tänkande kring digitalt innehåll och tjänster, även begreppen medie- och teknologifostran är bekanta för respondenterna. Identifiering av digitaliseringens aktuella fenomen och deras påverkan på unga bedöms av största delen vara åtminstone delvis bekant. Respondenterna som är under 40 år uppskattar sitt kunnande i genomsnitt som bättre på dessa områden inom medie- och informationsläsfärdighet än över 40-åriga.

Medie- och informationsläsfärdigheter

■ Nej ■ Delvis ■ Ja

Jag kan identifiera digitaliseringens aktuella fenomen och hur de påverkar unga.



Jag kan identifiera ungdomarnas mediekulturer och medieanvändning samt aktuella ungdomskulturella fenomen.



Jag förstår vad begreppen mediefostran (inkl. spelfostran) och teknologifostran innebär.



Jag kan stärka de ungas färdigheter att söka information samt förmåga till kritiskt tänkande kring digitalt innehåll och tjänster.



Då det gäller digital kreativitet anger nästan var femte aktör att de inte alls känner till den funktionella teknologifostrans möjligheter för att stöda de ungas förmåga att uttrycka sig själva och sin kreativitet och ungefär hälften känner bara delvis till möjligheterna. Dryga hälften anger att de inte kan producera digitalt innehåll och publicera dem i digitala miljöer med apparater, program och applikationer som används i deras arbete med beaktande av tillgänglighets direktivet.

Digital kreativitet

■ Nej ■ Delvis ■ Ja

Jag kan producera digitalt innehåll och publicera dem i digitala miljöer med apparater, program och applikationer som används i mitt arbete med beaktande av tillgänglighetsdirektivet.



Jag förstår vad upphovsrätt innebär och hur den ska beaktas när man använder, producerar och delar digitalt innehåll.



Jag känner till den funktionella teknologifostrens möjligheter för att stöda de ungas förmåga att uttrycka sig själva och sin kreativitet (t.ex. genom maker-kultur).



Jag kan stöda ungas uttrycksförmåga och kreativitet genom att utnyttja digital teknologi.



Digital kommunikation och växelverkan visar sig av resultaten vara det kompetenskriterie där respondenterna saknar kunskaper i största utsträckning. Endast 26% anger att de kan erbjuda unga metoder till samhälllig påverkan genom att utnyttja digitalisering. Även att identifiera och stödja ungas egna sätt för påverkan och delaktighet samt att stöda unga i att hitta digitala metoder för att stärka deras sociala relationer, främja digital kompetens och delaktighet i verksamhet som intresserar dem anges behärskas helt av ungefär en tredjedel.

Digital kommunikation och växelverkan

■ Nej ■ Delvis ■ Ja

Jag känner igen ungas olika digitala kulturer och kommunikationssätt (t.ex. emojis, memes, förkortningar).



Jag kan stöda unga i att hitta digitala metoder för att stärka deras sociala relationer, främja digital kompetens och delaktighet i verksamhet som intresserar dem.



Jag kan erbjuda unga metoder till samhälllig påverkan genom att utnyttja digitalisering.



Jag kan identifiera och stödja ungas egna sätt för påverkan och delaktighet.



Det framkommer även i intervjuerna att kunskapen varierar bland de olika kompetenskriterierna. Cirka en tredjedel av de intervjuade menade att de har ungefär lika mycket kunskaper inom alla kompetensområden och kan inte peka ut ett enskilt område där de har mest kunskaper. De övriga respondenterna menade att de har rikligt med kunskaper inom digital kreativitet, hantering av apparater och tjänster samt säkerhet. Gemensamt bland respondenterna i intervjuerna är att alla har ett intresse att lära sig nya saker och utveckla sitt digitala kunnande.

Utbildning

Trots upplevelsen över ett relativt brett kunnande är aktörer inom ungdomssektorn i behov utbildning i frågor som berör digitalisering, anser tre av fyra av de som svarat. Det framkom att respondenterna är mest i behov av utbildning inom digital kreativitet (79 %), digital säkerhet (76 %), genomförande av digitalt ungdomsarbete (77 %), digital kommunikation och växelverkan (76 %). Även medie- och informationsläsfärdigheter anges som ett område där det behövs fortbildning (61 %). Minst i behov av utbildning är respondenterna av hantering av apparater och applikationer eftersom 44 % anser att de inte alls behöver utbildning inom det. Ungefär hälften anser att de är delvis i behov av utbildning inom alla kompetensområden. De kommunalt anställda anger sig vara i störst behov av utbildning på alla uppräknade områden. Minst i behov av utbildning på områdena uppskattar sig svararna från Österbotten vara.

Även de intervjuade anser sig behöva mer utbildning inom digital säkerhet. Frågor som säkerhet och internethot kom också upp i några av svaren och hur man som ungdomsarbetsledare kan ha koll på vad ungdomarna gör på internet.

Beträffande i vilken utbildningsform man helst deltar svarar hälften av respondenterna (51 %) att de helst deltar i onlineutbildningar, 32 % deltar helst i fysisk utbildning och 17 % föredrar webbkurser. Onlineutbildningarna anges som mest populära bland trejde sektorn, medan webbkurserna väcker intresse främst bland församlingarna. Kommunalt var de mest populära alternativet fysisk utbildning. Även bland respondenterna i intervjuerna är den populäraste formen av utbildning onlineutbildning. Denna form upplevs som effektiv och smidig, speciellt om man geografiskt sett bor längre bort. Respondenterna understryker dock att fysiska utbildningar är bäst för nätverkande och idéutbyte, men då i form av längre dagar som innehåller workshops med diskussioner.

Upplevda utmaningar inom digitalt ungdomsarbete

Respondenterna anger vilka utmaningar de har ställts inför då det kommer till att digitalt ungdomsarbete. De besvarar frågan hur betydande de anser att vissa utmaningar är med hjälp av en fyrgradig Likertskala (inte alls betydande- i någon mån betydande- tämligen betydande- mycket betydande).

De största utmaningarna med digitalt ungdomsarbete anses vara otillräcklig arbetstid (78%), Otillräcklig eller ofullständig utrustning (64 %), avsaknad av eget kunnande (59%) och avsaknaden av gemensamma målsättningar från arbetsgivarens sida (58%).

Avslutningsvis bedömer över hälften av respondenterna (53 %) att avsaknad av stöd från ledningen är en mycket eller tämligen betydande utmaning inom digitaliseringen av ungdomsarbetet.

Flera respondenter lyfter i intervjuerna fram att de får stöd från ledningen angående utveckling av digitalt ungdomsarbete. En trend verkar vara att man får stöd från närmaste chef men att det högre upp i ledningen saknas en förståelse för behoven. Det framkommer stora skillnader i hur ledningen förhåller sig till fortbildning. Även om det framkommer sporrande för utveckling och anordnande av fortbildning, är det lika vanligt att det inte framkommer i någon form och att det ligger på eget ansvar att ta reda på och ansöka om att få delta i fortbildning.

”Vi får det vi frågar efter men de ligger inte på oss och uppmanar oss att utvecklas.”

”Vi blir sporrade till att söka utbildningar. Men det är mycket på oss själva att söka utbildningarna. Men sällan får vi ett nej från ledningen. Vi får stöd att utveckla oss.”

Önskan över att utveckla nytt gällande digitalt ungdomsarbete kommer fram, men det anges att tiden för att utveckla inte räcker till. Det önskas bland annat någon form av spelverksamhet, en virtuell ungdomsgård, mera apparater och demokratiträning. Det framkommer även att tankar om att samarbeta med utomstående som kunde bidra med sitt digitala kunnande.


”Man skulle kunna förbättra det tekniska kunnandet och få in tekniskt begåvade människor, till exempel utomstående. Man skulle kunna ha mycket mer nytta av specialister inom digitala verktyg och dessa behöver inte vara ungdomsarbetare.”

Det framkommer även att en gemensam utmaning är avsaknad av ekonomiska resurser. Speciellt tredje sektorn angav att de är väldigt beroende av yttre finansiering. En rädsla över att det arbete som görs för ungdomarna inte kan fortsätta ifall yttre finansieringen uteblir.

Exempel på digitalt ungdomsarbete i verksamheten

Det finns varierande nivåer av digitalt ungdomsarbete inom organisationerna. Vissa använder sig av flera olika applikationer, tjänster, verktyg och former medan några medger sig använda enbart en eller inget alls.

I ungdomsarbetet används digitalitet främst för kommunikation och möten med ungdomar. Det framkommer tydligt att sociala medier utnyttjas aktivt som ett ungdomsarbetsligtredskap för att kommunicera med ungdomarna. De populäraste plattformarna är Instagram och Facebook men det framkommer även att vissa använder Snapchat och Whatsappgrupper för att kommunicera med unga. Ungdomar har även möjlighet att i flera organisationer producera innehåll på sociala medier och framförallt har TikTok blivit en allt mer populär plattform och dessutom fanns det bland några önskemål att införa denna. Sociala medier används även aktivt som marknadsföringskanal för att kunna dela information och marknadsföra verksamheten.



"Vi vet inte hur vi skulle nå ut till målgruppen annars. Vår största marknadsföringskanal är Facebook och Instagram."

Discord används aktivt inom det digitala ungdomsarbetet på flera sätt. Plattformen gör det möjligt att lätt kommunicera med ungdomarna och är ett sätt att flera ungdomar kan träffas digitalt. Plattformen är populär för att ordna spelverksamhet.

I flera organisationer är spelverksamhet omtyckt. Flera har ordnat eller ordnar LAN som är populärt bland ungdomarna. Vidare kommer det fram att ungdomarna själv tar initiativ för att ordna LAN.

Det finns flera framgångsexempel inom respondenternas digitala ungdomsarbete. Organisationerna erbjuder mångsidig digital verksamhet för de unga. LAN- spelkvällar är någonting som flera respondenter lyfter fram som fungerat bra och som fått positiv respons från de unga. Vidare framkommer det att maker-verksamhet, dvs. ungas förmåga att kunna lära sig genom praktisk verksamhet som att bygga maskiner som till exempel datorer eller 3D-printers som används i ungdomsarbete uppskattas som positivt. Det har även utförts större teknikprojekt i en organisation som utvecklat ungas förmåga att kunna bygga en stark gemenskap.

”Projektet ledde till en stark gemenskap i gruppen och en otrolig resa för de unga.”

Avslutningsvis framkommer det både i enkäten och i intervjuerna att corona var tidpunkten för flera organisationer att drastiskt utveckla sin digitala verksamhet och införa nya tjänster, verktyg och applikationer. Flera respondenter är mycket stolta över det som åstadkommits under corona och utvecklingen av det digitala i verksamheten. Under corona ordnades bland annat olika digitala evenemang, gemensamma träffar online och även streamandet blev populärt bland flera organisationer. Speciellt Discord är en plattform som togs i bruk under corona i flera organisationer. Dock avslutades en hel del av de digitala verksamhetsformerna efter corona. Det framkommer att tiden inte räcker till för att upprätthålla verksamhetsformerna som startades under corona.

”Den perfekta tidpunkten var corona där vi var tvungna att utveckla vår digitala verksamhet och ta i bruk många nya digitala applikationer och verktyg.”

Slutsatser

Det digitala ungdomsarbetet är en del av kommunernas, församlingars och tredje sektorns verksamhet men graden av det digitala arbetet varierar. Anmärkningsvärt är att definitionen av digitalt ungdomsarbete på fältet är svävande och ses av de flesta som en snäv helhet som innefattar enbart digitalitet som ett redskap för att nå ut till unga genom t.ex. sociala medier eller chattfunktioner. Själva frågan om digitalitet som innehåll med tyngdpunkt på frågor som har att göra med digitalisering blir relativt osynlig även om det är en central del av digitalt ungdomsarbete. Även digitalitet som verksamhet där tyngdpunkten ligger på att lära sig genom praktisk verksamhet, t.ex. teknologifostran förblir rätt så osynlig i definitionerna från fältet. Enkäten och intervjuerna tyder på att det finns skillnader i graden av utveckling av det digitala ungdomsarbetet. En del har utvecklat sin verksamhet drastiskt och för flera är digitalisering en del av den vardagliga verksamheten. Kartläggningen visar att det finns ett behov av utbildning inom det digitala ungdomsarbetet på flera olika nivåer. Detta trots att det egna kunnandet anses som relativt bra inom de digitala kompetensområdena. Nyfikenhet och intresse visar sig vara en bärande kraft i viljan att lära sig mera, men också delvis orsaken till att kunna identifiera att den ständiga utvecklingen kräver konstant fortbildning.

Kartläggningen belyser ett behov av fortbildning specifikt inom digital kreativitet, digital kommunikation och växelverkan samt digital säkerhet. Nämnvärt är att ungefär hälften av alla som svarat anger sig behöva fortbildning inom alla nämnda kompetensområden. Inom digital kreativitet framkommer speciellt behov av utbildning i att stödja ungas förmåga att uttrycka sig själva och sin kreativitet genom teknologi och funktionell teknologifostran. Inom digital kommunikation stiger speciellt ett behov av fortbildning inom digitala metoder och samhällelig påverkan och delaktighetsfrågor. Inom digital säkerhet handlar det om dataskyddsprinciper i kommunikation med unga och hantering av ungas personuppgifter. Digitala rättigheter, tjänsternas användningsvillkor samt integritetsskydd och behandling av dessa med unga, även EU:s allmänna dataskyddsförordning (GDPR) och dataskydd är relevanta fortbildningsteman som delvis dessutom styrs av lagstiftning och således borde behärskas.

Resursfrågan lyfts även fram i form av tid och utrustning, samt behov att utveckla eget kunnande för att kunna utföra digitalt ungdomsarbete. Även om det finns tid för fortbildning, anses det ofta att det inte finns tid eller rätt utrustning för att utveckla det digitala ungdomsarbetet efter fortbildning.

Det är relevant att en utredning som denna görs på svenska för att kunna kartlägga det digitala ungdomsarbetets nuläge i Svenskfinland och på Åland. Tidigare undersökningar över det digitala ungdomsarbetet har genomförts, men inte specifikt ur den finlandssvenska aspekten för att få en helhetsomfattande bild över det svenskspråkiga arbetet som en helhet inom de olika sektorerna.

Referenser:

Verke (2021). Digitalisering av de kommunala ungdomsarbetet 2021.

Verke (2021). Kompetenskriterier för digitalt kunnande inom ungdomsarbetet.

Tillgänglig: https://www.verke.org/uploads/2021/05/b4e3bcfd-verke_osaamiskriteetit_ru-1-1.pdf

VERKE