

KUNTAKYSELY 2017

1. Miten seuraavat väittämät kuvaavat omaa suhtautumistasi digitaaliseen mediaan ja teknologiaan?

(Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia)

Vastaajien määrä: 66

| | Täysin samaa mieltä | Osin samaa mieltä | Osin eri mieltä | Täysin eri mieltä | En osaa sanoa | Yhteensä | Keskiarvo |
|--|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|---------------|----------|-----------|
| Haluan pysyä kartalla nuorten suosimista digitaalisista sisällöistä | 66,67% | 28,79% | 3,03% | 1,52% | 0% | 66 | 1,39 |
| Nuoret viettävät liikaa aikaa digitaalisissa ympäristöissä | 16,67% | 63,64% | 12,12% | 7,58% | 0% | 66 | 2,11 |
| Nuoret ovat taitavia digitaalisen median ja teknologian käyttäjiä | 34,85% | 53,03% | 12,12% | 0% | 0% | 66 | 1,77 |
| Kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä | 63,64% | 31,82% | 4,55% | 0% | 0% | 66 | 1,41 |
| Digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän kasvokkaisessa nuorisotyössä | 27,27% | 50% | 18,18% | 4,55% | 0% | 66 | 2 |
| Nuorten kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin nuorten kasvokkainen kohtaaminen | 15,15% | 34,85% | 37,88% | 12,12% | 0% | 66 | 2,47 |
| Digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline | 25,76% | 54,55% | 16,67% | 1,52% | 1,52% | 66 | 1,98 |
| Nuorisotyön tulisi tarjota nuorille muuta ajanvietettä ruudun tuijottamisen tilalle | 27,27% | 56,06% | 13,64% | 3,03% | 0% | 66 | 1,92 |
| Digitaalisen nuorisotyön hyötyä on vaikea hahmottaa | 4,55% | 57,58% | 18,18% | 19,7% | 0% | 66 | 2,53 |
| Suhtaudun epäilevästi siihen, että työkaverini käyttävät digitaalista mediaa työssään | 1,52% | 7,58% | 25,76% | 65,15% | 0% | 66 | 3,55 |
| Digitalisaatio muuttaa nuorisotyön tarkoitusta | 3,03% | 33,33% | 30,3% | 25,76% | 7,58% | 66 | 3,02 |
| Uusin sovelluksiin ja teknologioihin tutustuminen tuntuu nuorten reviirille astumiselta | 0% | 4,55% | 22,73% | 71,21% | 1,52% | 66 | 3,7 |
| Lannistun helposti, jos en opi käyttämään jotain laitetta tai sovellusta heti | 1,52% | 22,73% | 31,82% | 42,42% | 1,52% | 66 | 3,2 |
| Olen valmis käyttämään paljon aikaa uusiin laitteisiin tai sovelluksiin perehtymiseen | 9,09% | 30,3% | 43,94% | 16,67% | 0% | 66 | 2,68 |
| Yhteensä | 21,21% | 37,77% | 20,78% | 19,37% | 0,87% | 924 | 2,41 |

2. Miten seuraavat väittämät kuvaavat työyhteisöäsi digitaalisen nuorisotyön suhteen?

(Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia)

Vastaajien määrä: 66

| | Täysin samaa mieltä | Osin samaa mieltä | Osin eri mieltä | Täysin eri mieltä | Yhteensä | Keskiarvo |
|---|---------------------|-------------------|-----------------|-------------------|----------|-----------|
| Työyhteisössämme on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö | 12,7% | 61,9% | 20,63% | 4,76% | 63 | 2,17 |
| Työyhteisössämme tunnustetaan digitaalisen nuorisotyön rooli nuorten kasvun tukemisessa | 33,85% | 43,08% | 18,46% | 4,62% | 65 | 1,94 |
| Työyhteisössämme on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen | 39,68% | 52,38% | 4,76% | 3,17% | 63 | 1,71 |
| Työyhteisössämme ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita | 45,31% | 46,88% | 3,13% | 4,69% | 64 | 1,67 |
| Työyhteisössämme on selkeä vastuunjako digitaalisen nuorisotyön osalta | 15,63% | 37,5% | 34,38% | 12,5% | 64 | 2,44 |
| Työyhteisössämme on mahdollisuus osaamisen jakamiseen digitaalisen nuorisotyön suhteen | 28,13% | 53,13% | 15,63% | 3,13% | 64 | 1,94 |
| Työyhteisössämme käytetään yhteistä työaika digitaalisen osaamisen päivittämiseen | 17,74% | 43,55% | 30,65% | 8,06% | 62 | 2,29 |
| Työyhteisössämme hyväksytyt digitaalisen nuorisotyön käytännöt nojaavat sääntöihin ja ohjeistuksiin | 18,03% | 39,34% | 34,43% | 8,2% | 61 | 2,33 |
| Työyhteisössämme suhtaudutaan digitaaliseen nuorisotyöhön epäilevästi | 3,08% | 18,46% | 38,46% | 40% | 65 | 3,15 |
| Työyhteisössämme tunnustetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen mukanaan tuomat vaikutukset nuorten elämään | 38,46% | 47,69% | 12,31% | 1,54% | 65 | 1,77 |
| Yhteensä | 25,31% | 44,34% | 21,23% | 9,12% | 636 | 2,14 |



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

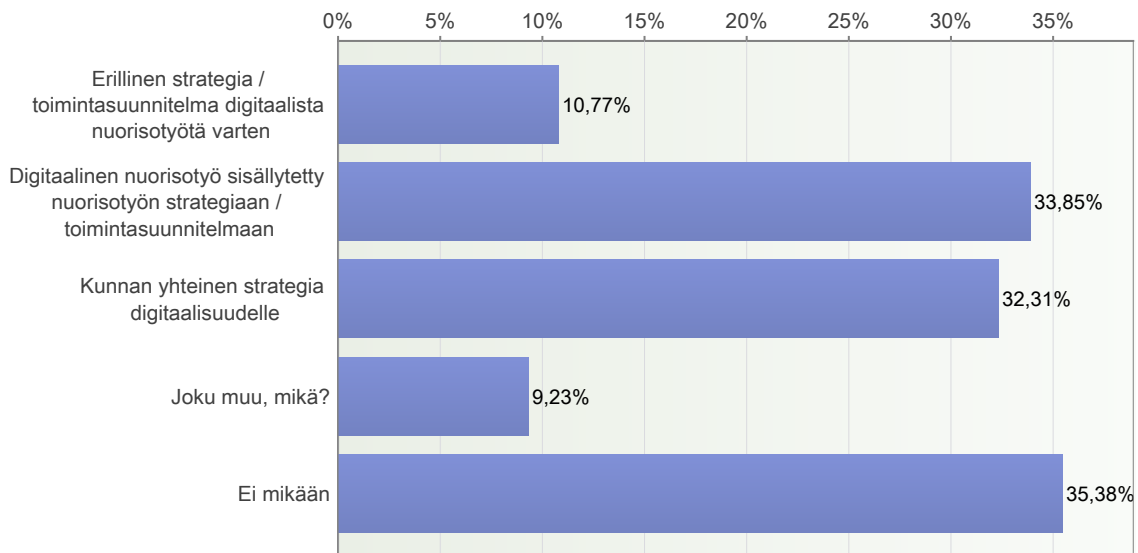
Vastaajien määrä: 130

| | Usein | Toisinaan | Ei koskaan | Yhteensä | Keskiarvo |
|---|--------|-----------|------------|----------|-----------|
| Osallistamme nuoria infrastruktuuriin, välineistöön ja muihin resursseihin kohdistuvien tarpeiden selvittämiseen | 10,77% | 73,85% | 15,38% | 130 | 2,05 |
| Työntekijämme voivat vaikuttaa siihen, että käytettävissä oleva verkkoyhteys on toiminnan kannalta tarkoituksenmukainen | 38,46% | 44,62% | 16,92% | 130 | 1,78 |
| Työntekijämme voivat vaikuttaa siihen, että käytettävissä olevat laitteet ja välineet ovat toiminnan kannalta tarkoituksenmukaisia | 46,92% | 44,62% | 8,46% | 130 | 1,62 |
| Mahdollistamme työntekijöille erilaisten ohjelmistojen ja sovellusten sekä uudenlaisen digitaalisen teknologian hyödyntämisen työajalla | 42,31% | 48,46% | 9,23% | 130 | 1,67 |
| Varaamme työntekijöiden työaika digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen | 26,15% | 59,23% | 14,62% | 130 | 1,88 |
| Huomioimme digitaalisen nuorisotyön osaamisen uusien työntekijöiden rekrytoinneissa | 31,54% | 51,54% | 16,92% | 130 | 1,85 |
| Haemme ulkopuolista rahoitusta (esim. AVI, ESR, Erasmus+) digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen ja kehittämiseen | 16,15% | 41,54% | 42,31% | 130 | 2,26 |
| Arvioimme resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta | 26,15% | 64,62% | 9,23% | 130 | 1,83 |
| Yhteensä | 29,81% | 53,56% | 16,63% | 1040 | 1,87 |

4. Millaiset digitaalista nuorisotyötä koskevat strategiat ja toimintasuunnitelmat ohjaavat työtänne?

(Valitse)

Vastaajien määrä: 130





5. Miten usein seuraavat digitaalisen nuorisotyön suunnittelua kuvaavat asiat toteutuvat työyhteisössänne?

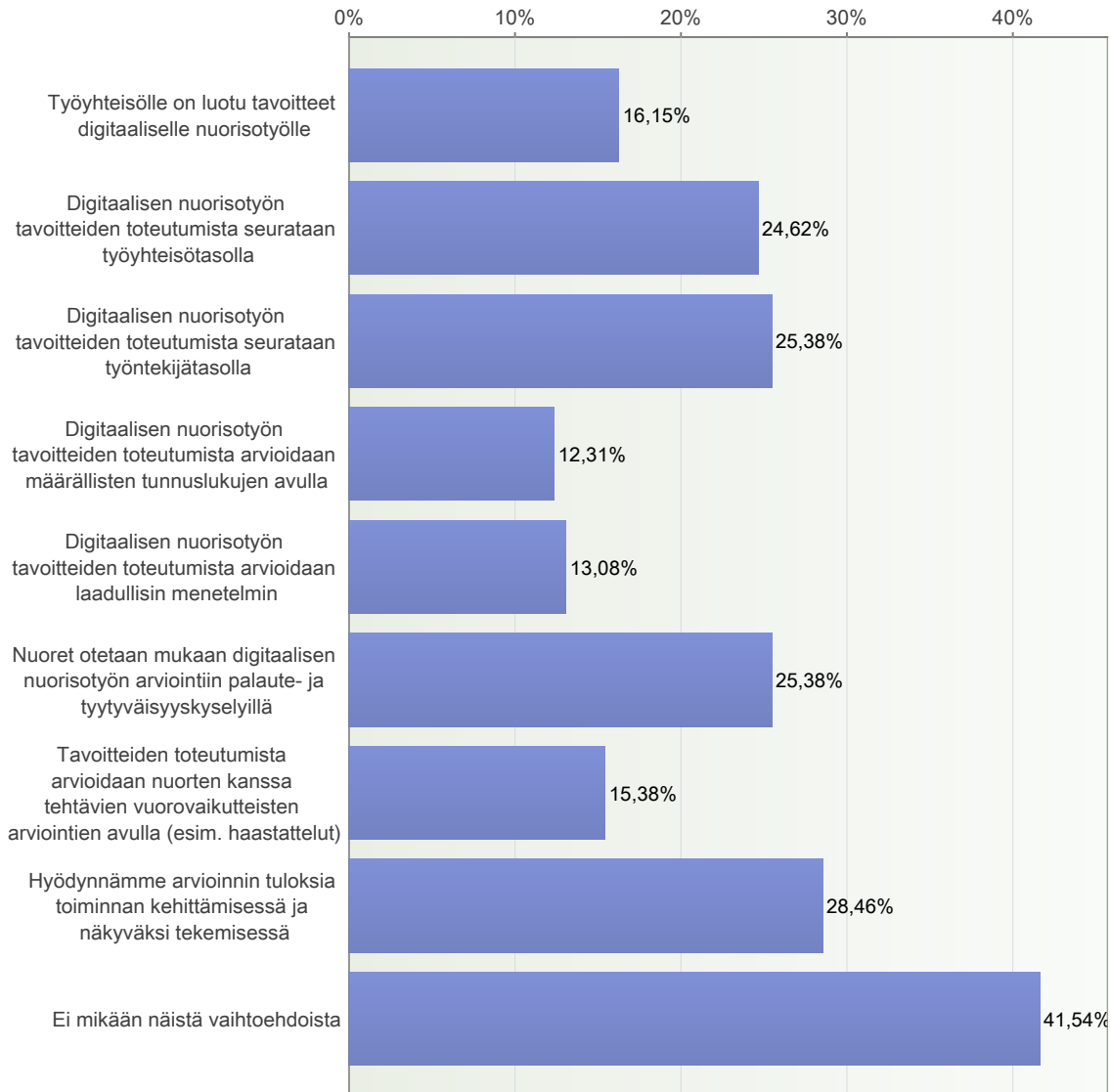
Vastaajien määrä: 130

| | Usein | Toisinaan | Ei koskaan | Yhteensä | Keskiarvo |
|---|--------|-----------|------------|----------|-----------|
| Keräämme tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä suunnittelun tueksi | 7,69% | 55,38% | 36,92% | 130 | 2,29 |
| Keräämme tietoa digitalisaation vaikutuksista yhteiskuntaan suunnittelun tueksi | 3,08% | 44,62% | 52,31% | 130 | 2,49 |
| Työyhteisössämme keskustellaan yhdessä digitaalisen nuorisotyön tavoitteista | 16,15% | 60,77% | 23,08% | 130 | 2,07 |
| Kuuntelemme nuorten mielipiteitä osana digitaalisen nuorisotyön suunnitteluprosessia | 20% | 63,85% | 16,15% | 130 | 1,96 |
| Selvitämme digitaalisen nuorisotyön hyviä käytäntöjä muilta toimijoilta | 20,77% | 66,92% | 12,31% | 130 | 1,92 |
| Otamme huomioon digitaalisen nuorisotyön esteettömyyden jo suunnitteluprosessissa | 12,31% | 55,38% | 32,31% | 130 | 2,2 |
| Huomioimme yhdenvertaisuuden jo digitaalisen nuorisotyön suunnitteluvaiheessa | 16,92% | 58,46% | 24,62% | 130 | 2,08 |
| Hyödynnämme sidosryhmien osaamista digitaalisen nuorisotyön suunnitteluprosessissa | 26,15% | 57,69% | 16,15% | 130 | 1,9 |
| Yhteensä | 15,38% | 57,88% | 26,73% | 1040 | 2,11 |

6. Mitkä seuraavista väittämistä kuvaavat työyhteisösi digitaalisen nuorisotyön tavoitteenasettelua ja arviointia?

(Valitse kaikki sopivat)

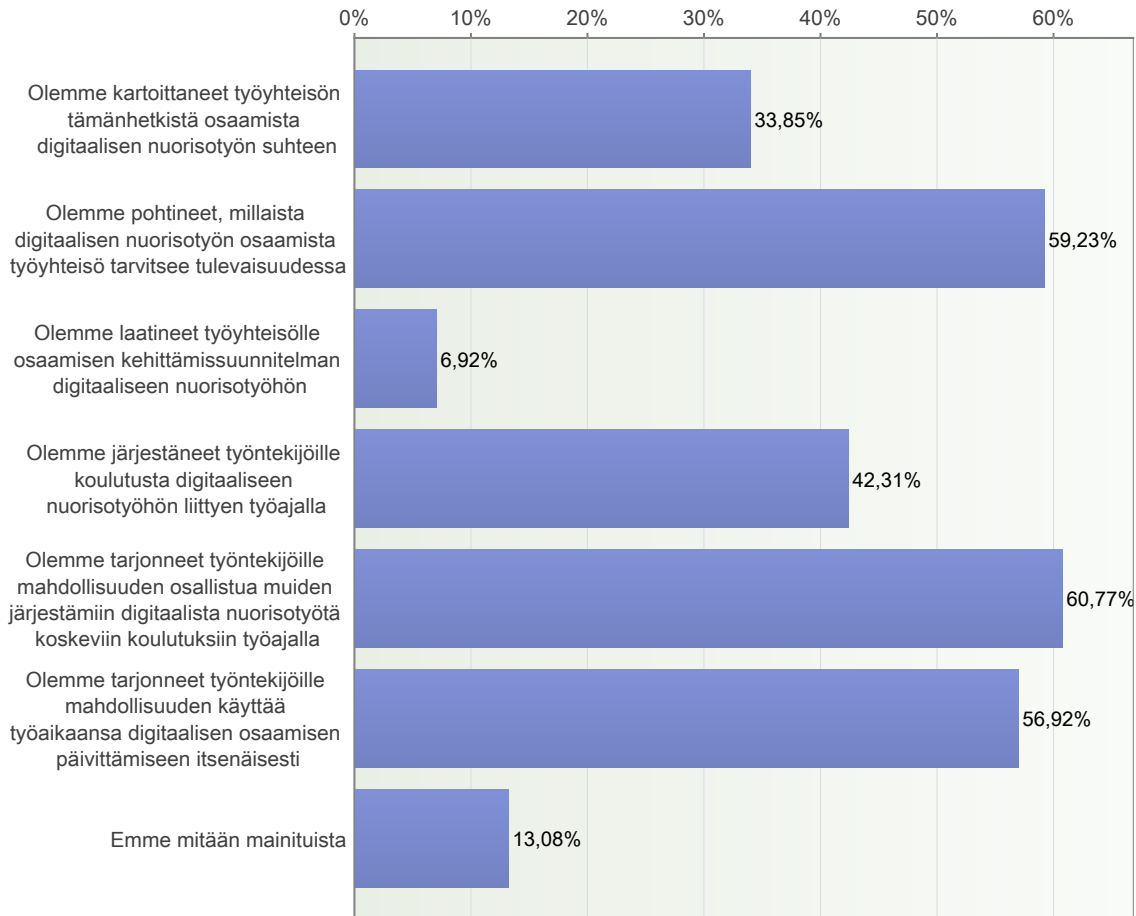
Vastaajien määrä: 130



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

(Valitse kaikki sopivat)

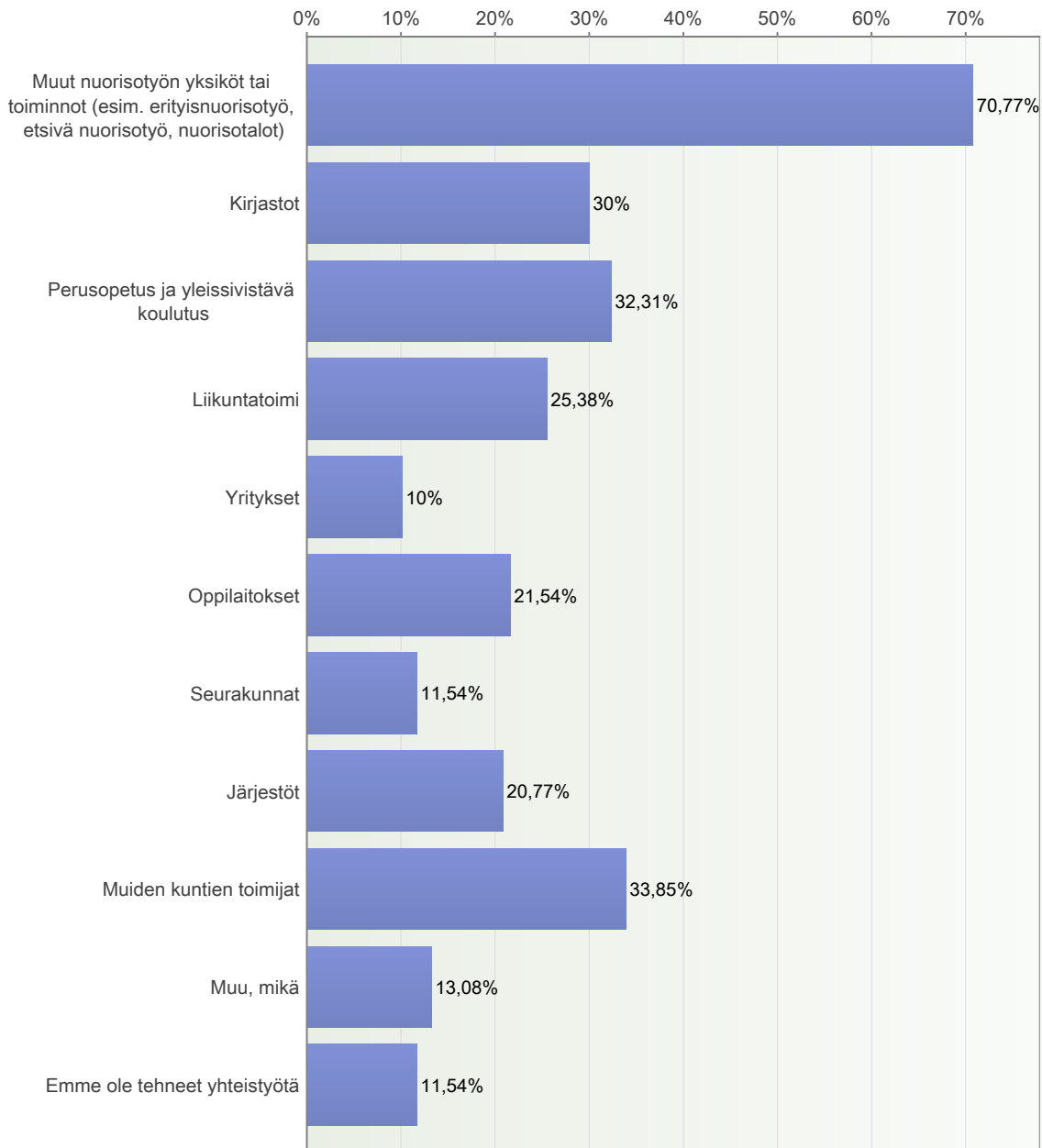
Vastaajien määrä: 130



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

(Valitse)

Vastaajien määrä: 130



9. Mitä yhteistyökumppanit ovat tuoneet toimintaan lisää?

(Valitse)

Vastaajien määrä: 130

