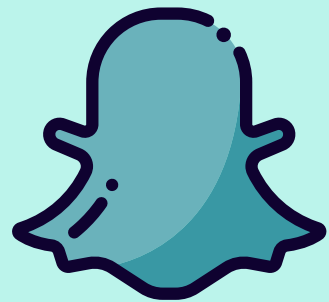
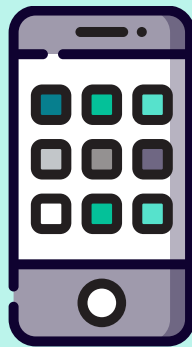
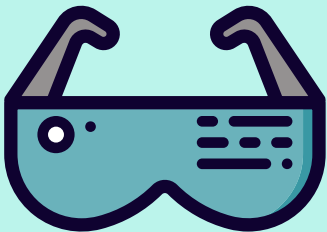
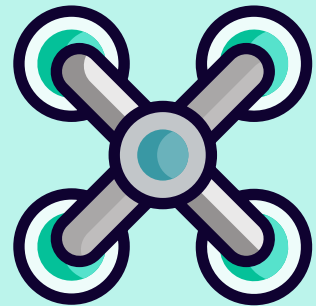
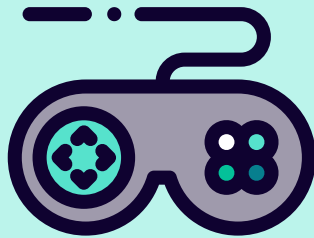
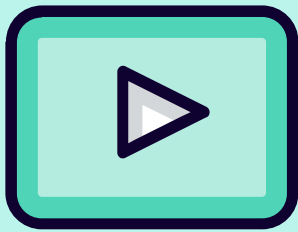


Digitaalisuus järjestöjen nuoriso- toiminnassa 2018





Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018

Tekijä: Verke

Kansi ja taitto: Katja Hurmerinta

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

ISBN 978-951-9245-44-7

Verke

www.verke.org

info@verke.org



Opetus- ja kulttuuriministeriö

Sisällys

Tiivistelmä	4
Infograafi	6
Johdanto: Nuorisotoimialan digitalisaatio rakentuu myös puheissa	7
Tilasto-osio: Digitaalinen media ja teknologia järjestöjen nuorisotoiminnassa	11
1. Kyselyn toteuttaminen ja vastaajien taustatiedot	11
2. Suhtautuminen digitalisaatioon myönteistä, mutta epävarmaa	12
3. Digitaalisen nuorisotoiminnan muodot moninaisia	14
4. Digitaalinen osaaminen ja osaamistarpeet	20
5. Digitaalisuuden hyödyntäminen ja hyödyntämistä vaikeuttavat tekijät	22
6. Järjestön strategiasta kohti tavoitteellista digitaalista nuorisotoimintaa ja tulevaisuuden mahdollisuuksia	25
Kommenttipuheenvuorot:	30
Digitaalisuus 4H-järjestössä	30
Nuorten toimijuus motivoi digitalisaatioon nuorisotyössä	32
Digitaaliset ratkaisut parantavat johtamista	35
Yhteenveto: Järjestöjen digitalisaatio edellyttää rakenteellista kehittämistyötä	37
Liitteet	40

Tiivistelmä

”Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018” on Verken järjestyksessään toinen nuorisotalan järjestöjen digitalisaatiota tarkasteleva selvitys. Edellisen kerran järjestöjen digitoimintaa [kartoitettiin](#) vuonna 2013. Tässä selvityksessä pureudutaan nuorisotalan järjestöjen digitalisaatiokehitykseen lähestyen aihetta viiden teemakokonaisuuden kautta: 1) toimijoiden suhtautuminen digitalisaatioon, 2) digitaalisen nuorisotoiminnan muodot ja käytössä olevat välineet, 3) digitaalinen osaaminen ja osaamistarpeet, 4) digitaalisuuden hyödyntämistä mahdollistavat ja vaikeuttavat tekijät sekä 5) digitaalisen nuorisotoiminnan strateginen kehittäminen.

Selvityksen tulokset perustuvat syyskuussa 2018 tuotettuun kyselyyn, joka toteutettiin suomeksi ja ruotsiksi. Kysely suunnattiin kaikille nuorisotalan järjestöissä toimiville työntekijöille, esimiehille ja vapaaehtoisille, ja se toteutettiin avoimena verkkokyselynä aikavälillä 4.9.–18.9.2018. Kyselyn otos koostuu 164 vastaajasta, joista työntekijöitä oli 55 % (90), vapaaehtoisia 29 % (47) ja esimiehiä 17 % (27). Vastauksia tuli kaikkiaan 42 eri järjestöstä ja 18 maakunnasta.

Tulosten mukaan järjestöjen työntekijöiden, esimiesten ja vapaaehtoisten suhtautuminen digitalisaatioon on myönteistä mutta varauksellista. Vastaajista 88 % halusi pysyä kartalla uusista teknologioista ja 2/3 koki olevansa hyvin perillä nuorten digitaalisista kulttuureista. Niin ikään jopa 80 % vastaajista katsoi, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän oman järjestön nuorisotoiminnassa. Toisaalta lähes puolet vastaajista koki, ettei kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä ole yhtä arvokasta kuin kasvokkainen kohtaaminen.

Työntekijöistä ja esimiehistä 82 % oli sitä mieltä, että omassa järjestössä ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita. Niin ikään 79 % piti oman järjestön ilmapiiriä kannustavana ja rohkaisevana digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen. Työntekijöistä ja vapaaehtoisista 2/3 koki, että heillä on hyvät mahdollisuudet vaikuttaa järjestön digitaalisen nuorisotoiminnan kehittymiseen.

Kaikkein eniten digitaalisuutta hyödynnetään järjestöjen nuorisotoiminnassa tiedottamiseen ja yhteydenpitoon. Yli 80 % työntekijöistä ja vapaaehtoisista oli pitänyt yhteyttä järjestön toiminnassa mukana oleviin nuoriin sekä tiedottanut järjestön toiminnasta sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla edellisen kuuden kuukauden aikana. Kaikkien suosituimpia palveluja ovat WhatsApp, Facebook ja Instagram. Viime vuosien aikana erityisesti Instagramin kaltaisten kuvalliseen viestintään keskittyvien palvelujen suosio on kasvanut tasaisesti nuorisotoimialalla, mikä näkyy myös kyselyn tuloksissa: Instagramin hyödyntäminen on ylittänyt järjestöjen nuorisotoiminnassa jopa sähköpostin. Niin ikään YouTubeen ja Snapchatin kaltaisten palvelujen käyttö on järjestöjen nuorisotoiminnassa melko yleistä.

Digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään myös varsin paljon ohjauksellisena työkaluna ja nuorisotoiminnan sisältönä. Lähes 2/3 työntekijöistä ja vapaaehtoisista kertoi keskustelleensa edellisen kuuden kuukauden aikana nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista, kuten työelämässä tarvittavista digitaidoista sekä verkkovuorovaikutukseen ja digitaaliseen pelamiseen liittyvistä ilmiöistä. Yli puolet ilmoitti myös käyneensä edellisen puolen vuoden aikana kahdenkeskisiä ohjauskeskusteluja nuorten kanssa verkossa tai viestipalvelussa.

Sen sijaan teknologiakasvatuksellinen toiminta on järjestöissä vielä harvinaisempaa. Alle kymmenesosa työntekijöistä ja vapaaehtoisista kertoi tarjonneensa nuorille mahdollisuuden koodaamisen harjoitteluun sekä teknologiseen värkkäilyyn eli maker-toimintaan. Teknologia-kasvatuksellisen toiminnan vähäisyys näkyi myös työntekijöiden ja vapaaehtoisten laitteiden käytössä. Neljällä viidestä järjestön työntekijästä ei ole ollut käytössä nuorisotoiminnassa järjestön tarjoamana teknisiä rakenteluserjoja, VR-teknologiaa, 360-kameraa tai muuta vastaavanlaista uutta teknologiaa, eivätkä he myöskään kokeneet sellaista tarvitsevansa. Vapaaehtoiset kokivat tarpeen vieläkin vähäisempänä.

Vaikka digitaalista välineistöä ei kaivattu nuorisotoimintaan merkittävästi lisää, nousi välineistön ja infrastruktuurin riittämättömyys vastauksissa yhtenä merkittävimmistä digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamista hankaloittavina tekijöinä yhdessä ajan puutteen, tavoitteiden uupumisen sekä puutteellisen digitaalisen osaamisen kanssa. Kaiken kaikkiaan digitaalinen osaaminen koettiin kuitenkin varsin hyväksi: jopa 94 % vastaajista arvioi digitaitonsa vähintään perustasoksi. Erityisen hyvinä osaamisalueina koettiin kriittinen media- ja informaatiolukutaito sekä verkkoviestintä ja -vuorovaikutus. Ohjelmoinnissa ja digitaalisten sisältöjen tuottamisessa osaaminen arviointiin selvästi muita osa-alueita heikommaksi ja näissä haluttiin myös eniten kehittää omaa digitaalista osaamista. Esimiehistä vain neljäsosa totesi, että omassa järjestössä kartoitetaan säännöllisesti digitaalista osaamista. Työntekijöistä ja vapaaehtoisista 76 % toivoi monipuolisempia mahdollisuuksia digiosaamisen kehittämiseen.

Digitaaliselle nuorisotoiminnalle on asetettu järjestöissä melko vähän tavoitteita. Vaikka 78 % esimiehistä ilmoitti, että digitalisaatio on huomioitu järjestön strategiassa, samaan aikaan reilusti yli puolet totesi, ettei järjestössä eikä työyhteisössä ole asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotoiminnalle. Työntekijöistä noin puolet piti merkittävänä digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamista hankaloittavana tekijänä sitä, ettei toiminnalle ole asetettu riittävän selkeitä tavoitteita. Yleisimpiä tapoja arvioida tavoitteiden toteutumista digitaalisessa nuorisotoiminnassa ovat työyhteisökeskustelut sekä nuorille ja työntekijöille suunnatut palaute- ja tyytyväisyyskyselyt. Esimerkiksi yli puolet esimiehistä ilmoitti huomioivansa digitaalisuuden työntekijöiden työkuivissa. Toisaalta tavoitteiden uupuminen näkyi myös siinä, että esimiehistä ja työntekijöistä 41 % koki vaikeaksi hahmottaa oman järjestön digitaalisen nuorisotoiminnan hyötyä. Alle puolet esimiehistä (44 %) totesi, että omassa järjestössä arvioidaan säännöllisesti digitaalisen nuorisotoiminnan resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta.

Valtaosa esimiehistä ilmoitti hyödyntävänsä järjestön nuorisotoiminnan suunnittelun tukena tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä sekä digitalisaation vaikutuksista yhteiskuntaan. Noin 2/3 esimiehistä myös totesi, että järjestössä hyödynnetään sidosryhmien osaamista digitaalisen toimintojen ja palvelujen suunnittelussa. Eniten yhteistyötä tehdään digitaalisessa nuorisotoiminnassa muiden nuorisotalan järjestöjen, nuorisotalan ulkopuolisten järjestöjen sekä kuntien, oppilaitosten ja yritysten kanssa. Yhteistyön kautta on saatu ennen kaikkea sisällöllistä osaamista sekä uutta näkökulmaa digitaaliseen nuorisotoimintaan. Vapaaehtoistoiminnan merkitys digitaalisessa nuorisotoiminnassa jakoi selvästi mielipiteitä: reilusti alle puolet esimiehistä piti vapaaehtoistyötä tärkeänä resurssina järjestön digitaalisessa nuorisotoiminnassa. Toisaalta yli puolet esimiehistä totesi, ettei järjestössä myöskään haeta ulkopuolista rahoitusta digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamiseen ja kehittämiseen.

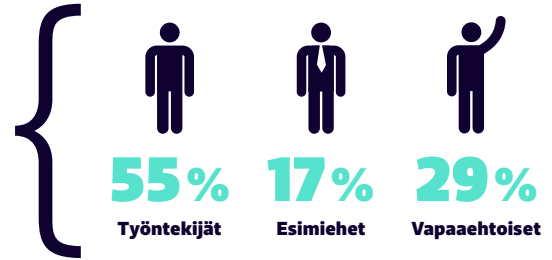
Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018

Vastanneita järjestöjä

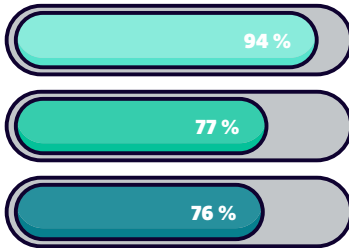


Vastaajien määrä

164



Osaaminen



arvioi omat digitaitonsa vähintään perustasoksi

haluaa kehittää osaamistaan digitaalisten sisältöjen tuottamisessa

työntekijöistä toivoo monipuolisempia mahdollisuuksia digiosaamisen kehittämiseen



kokee, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän järjestön nuorisotoiminnassa

Työntekijät ja vapaaehtoiset



88 %

kokee, että heille on helppoa ja luontevaa käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa järjestön nuorisotoiminnassa

käyttää nuorisotoiminnassa säännöllisesti WhatsAppin kaltaisia viestipalveluja



85 %

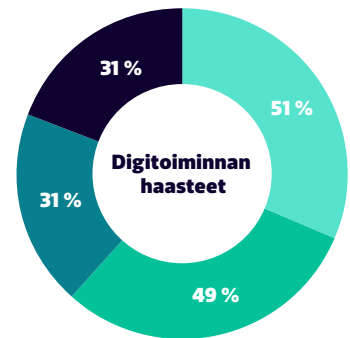


63 %

käynyt viimeisen 6 kk aikana keskusteluita nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista

kokee, että heillä on hyvät mahdollisuudet vaikuttaa järjestön digitaalisen nuorisotoiminnan kehittämiseen

63 %



Ajan puute
Tavoitteiden puute
Osaamisen puute
Välineistön puute

Esimiehet

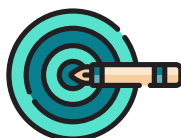


78 %

toteaa, että digitalisaatio huomioitu järjestön strategiassa

ilmoittaa, ettei järjestö ole asettanut tavoitteita digitaaliselle nuorisotoiminnalle

56 %



56 %

huomioi digitaalisuuden työntekijöiden työkuivissa

kokee, että järjestössä kartoitetaan säännöllisesti digitaalista osaamista ja osaamistarpeita

26 %



Nuorisotoimialan digitalisaatio rakentuu myös puheissa

HEIKKI LAUHA

Verke on tuottanut vuodesta 2013 alkaen systemaattisesti tietoa nuorisoalan digitalisaatiosta. Kuntien nuorisotyön digitalisaatiota on selvitetty vuosina [2013](#), [2015](#) ja [2017](#). Vuonna 2016 Verke oli mukana Suomen evankelis-luterilaisen kirkon tuottaman [Digitaalinen nuorisotyö kirkossa](#) -selvityksen valmistelussa ja toteutuksessa. Lisäksi vuonna [2013](#) kartoitettiin oppilaitosten opetushenkilökunnalta, miten digitaalisuus on näkynyt nuorisotyön koulutuksessa ja opetussisällöissä.

Tämä *Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018* on järjestyksessään toinen Verken tuottama nuorisoalan järjestöjen digitalisaatiota tarkasteleva selvitys. Edellinen kartoitus toteutettiin vuonna [2013](#). Viiden vuoden aikana on tapahtunut merkittäviä muutoksia nuorisoalan toimintaympäristössä. Uusi nuorisolaki astui voimaan vuoden 2017 alussa. Nuorisolain pohjalta säädettiin uusi valtakunnallinen nuorisotyön ja -politiikan ohjelma vuosille 2017–2019. Sekä uuden nuorisolain valmisteluasiakirjoissa että nuorisopoliittisessa ohjelmassa tuodaan selkeästi esiin digitalisaation merkitys nuorten ja nuorisotoimialan kehittämisen kannalta.

Digitalisaatio käsitteenä ja ilmiönä on vaikea ja monitulkintainen. Siihen sisältyy monenlaisia arvolatauksia ja odotuksia. Yhtäältä digitalisaatiota on hehkutettu kuin jotain maagista taikakalua, joka ratkaisee suuret ja monimutkaiset yhteiskunnalliset haasteet. Toisaalta digitalisaatiosta on piirretty dystooppista tulevaisuuskuvaava maailmasta, jossa älykkäät koneet ja robotit ottavat yhteiskunnan ja ihmiset hallintaansa. Nuorisotoimialan näkökulmasta väittely teknologiaan hyvin myönteisesti ja negatiivisesti suhtautuvien, niin sanottujen teknologiauskovaisten ja nykypäivän luddiittien, välillä on jokseenkin hedelmätöntä. Sen sijaan toimialan näkökulmasta on oleellisempaa tunnistaa digitalisaation ja teknologisen kehityksen sosiaaliset ja kulttuuriset vaikutukset yhteiskuntaan, nuoriin sekä nuorten parissa tapahtuvaan työhön ja toimintaan – olivat ne sitten myönteisiä tai kielteisiä.

Käsitteiden sekamelska ja monitulkintaisuus on näkynyt hyvin myös tämän selvityksen suunnittelussa ja toteutuksessa etenkin kahdella tavalla. Toisaalta kyselyn avulla on haluttu selvittää, miten eri tavoin digitalisaatio näkyy nuorisoalan järjestöjen toiminnassa. Toisaalta kysely on haluttu fokusoida nimenomaan siihen järjestön toiminta-alueeseen, joka koskee nuorten parissa tapahtuvaa työtä ja toimintaa.

Jälkimmäisen kohdan sanoittaminen oli meille selvityksen tekijöille jossain määrin jopa haasteellisempi rasti. Vaikka useat nuorisoalan järjestöt mieltävät tekevänsä nuorisotyötä, haluaa moni järjestö puhua nuorisotyön sijaan järjestössä toteutettavasta kasvatuksellisesta toiminnasta tai nuorille suunnatusta työstä ja toiminnasta. Kokemustemme mukaan kyse on usein siitä, että järjestötoiminnassa on haluttu tehdä eroa perinteisempään, yleensä kuntien ja seurakuntien toteuttamaan professionaaliseen nuorisotyöhön, jota tekevät palkatut nuorisotyöntekijät. Koska kyselymme oli suunnattu työntekijöiden ja esimiesten lisäksi myös järjestöjen vapaaehtoisille, jouduimme pohtimaan tarkkaan kysymysten sanoittamista.

Välttääksemme liiallista käsiteviidakkoa ja sanahirviöitä päädyimme lopulta termiin ”nuorisotoiminta”. Termi ei ole ongelmaton. Nuorisolain mukaan nuorisotoiminnalla tarkoitetaan nimenomaan nuorten omaehtoista toimintaa. Kyselyssä tarkastelun kohteena oli kuitenkin kaikki järjestöissä tapahtuva nuoriin liittyvä nuorisotyöllinen ja kasvatuksellinen toiminta. Käsite siis piti tässä tapauksessa sisällään myös järjestöjen nuorisotyön. Väärinkäsitysten välttämiseksi teimme kyselyn alussa vastaajille selväksi, mitä nuorisotoiminnalla tarkoitettiin tässä yhteydessä. Kyselyn palautteissa ja kommentteissa terminologiseen haasteeseen ei kukaan kiinnittänyt huomiota, joten käsitteen käyttö vaikuttaa olleen riittävän perusteltua.

Toinen käsitteellinen haaste oli se, miten kyselyssä kytetään digitaalisuus ja nuorisotoiminta toisiinsa, eli mitä kaikkea järjestön digitaalisuuteen liittyviä asioita halusimme kyselyn avulla selvittää. Tämän ratkaisimme käyttämällä termiä ”digitaalinen nuorisotoiminta”. Käsite ei ole vakiintunut nuorisotoimialalla, joten sen käyttö vaatii myös hieman perustelua.

Verkkonuorisotyöllä ja -toiminnalla on varsin pitkä historia suomalaisessa nuorisotyössä- ja toiminnassa. Käsitteillä on tarkoitettu pääasiassa kaikkea sellaista nuorten parissa tapahtuvaa toimintaa, joka toteutuu tavalla tai toisella internetissä. Viime vuosina käsite ”digitaalinen nuorisotyö” on myös alkanut vakiinnuttaa paikkaansa nuorisolan ja nuorisotyön terminologiassa. Euroopan komission vuonna 2016 asettaman [asiantuntijaryhmän mukaan](#) digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan yksinkertaistetusti digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Digitaalinen nuorisotyö ei ole nuorisotyön menetelmä, vaan se voi sisältyä kaikkeen nuorisotyöhön ja -toimintaan. Digitaalisen nuorisotyön tavoitteet ovat samat kuin muullakin nuorisotyöllä, ja digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen tulee aina tukea kasvatuksellisten ja nuorisotyöllisten tavoitteiden toteutumista. Niin ikään digitaalisen nuorisotyön määrittelyssä on tärkeää ymmärtää, että digitaalista mediaa ja teknologiaa voidaan hyödyntää nuorisotyössä paitsi välineenä myös sisältönä tai toimintana, ja toiminta voi tapahtua sekä digitaalisissa että fyysisissä ympäristöissä.

Mistä nuorisolan organisaatioiden digitalisaatio rakentuu?

Digitaalinen nuorisotoiminta ei kuitenkaan pysty käsitteellisesti kuvaamaan kaikkea järjestötoiminnan digitalisaatiokehitystä. Kuten koko yhteiskunnan digitalisoitumisessa myös nuorisolan organisaatioiden digikehityksessä haasteena on ilmiön monimuotoisuus ja monitulkintaisuus. Arjen työssä se voi näkyä esimerkiksi siten, että yksi työntekijä kaipaa nuorille parempia verkkopalveluita, toinen haluaa panostaa organisaation someviestintään, kolmas vaatii nettiyhteyksiä ja modernimpaa välineistöä nuorisotiloille ja neljäs peräänkuuluttaa organisaation tunnuslukujen keräämiseen digitaalisia ratkaisuja. Miten siis välttää ohipuhuminen ja saada nämä kaikki eri näkökulmat osaksi yhteistä digikeskustelua?

Taulukossa 1 on esitetty yhdenlainen tapa jäsentää nuorisolan organisaatioiden digitalisaatiota. Jäsennys rakentuu neljän eri käsitteen kautta, joilla pyritään tarkastelemaan organisaation digitalisaatiota eri tulokulmista riippuen esimerkiksi siitä, toimiiko henkilö työntekijänä tai esimiehenä ja vastaako hän käytännön nuorisotyöstä- ja toiminnasta, nuorisotyön kehittämisestä, organisaation viestinnästä tai vaikkapa tietohallinnosta. Jäsennyksen tarkoituksena ei ole erottaa näkökulmia kokonaan toisistaan, vaan ne limittyvät ja lomittuvat monin eri tavoin.

KÄSITE	FOKUS
Digitaalinen nuorisotyö ja -toiminta	Nuorisotyölliset ja kasvatukselliset prosessit ja toiminnot
Digitaaliset palvelut	Organisaation verkko- ja digipalvelut
Digitaaliset ratkaisut	Työn johtaminen ja kehittäminen tietoperustaisesti
Digitaalinen infrastruktuuri	Toiminnan rakenteen mahdollistaminen

Taulukko 1. Nuorisotoimialan digitalisaation jäsentäminen organisaatiolähtöisestä näkökulmasta.

Käsitteellisesti digitaalinen nuorisotyö ja -toiminta keskittyvät organisaation nuorisotyöllisiin ja kasvatuksellisiin prosesseihin ja toimintoihin, joissa hyödynnetään digitaalisuutta eri tavoin. Huomion kohteena on tällöin kaikki se työ ja toiminta, jota toteutetaan nuorten parissa, oli kyse sitten ohjaajavetoisesta tai nuorten omaehtoisesta toiminnasta. Digitaalisilla palveluilla viitataan kaikkiin niihin verkko- ja digipalveluihin, joita organisaatiot tarjoavat nuorille. Palvelut voivat olla vaikkapa erilaisia toiminnallisia verkkoalustoja, tiedottamiseen painottuvia somekanavia, harrastustoimintaa helpottavia sovelluksia tai oppimisen tukena hyödynnettäviä digitaalisia osaamismerkkejä. Esimerkiksi järjestön verkkopalveluissa tapahtuvaa nuorten toimintaa voidaan tilanteesta riippuen tarkastella sekä kasvatuksellisesta ja nuorisotyöllisestä että palvelun ja sen kehittämisen näkökulmasta.

Digitaalinen infrastruktuuri ja digitaaliset ratkaisut viittaavat käsitteinä enemmän organisaation rakenteisiin ja työn tekemisen tapoihin. Digitaalisella infrastruktuurilla tarkoitetaan yksinkertaisesti organisaation toiminnalle elintärkeitä tietojärjestelmiä, digitaalisia välineitä ja laitekantaa sekä verkkoyhteyksiä. Monessa organisaatiossa digitaalisen nuorisotoiminnan kehittäminen palautuu usein infra-kysymykseen: parhaimmillaan hyvin rakennettu digitaalinen infra mahdollistaa aivan uudenlaisia kokeiluja ja innovaatioita, pahimmillaan huonosti rakennettu infra estää kaiken digitaalisen toiminnan aloittamisen ja toteuttamisen. Erilaiset digitaaliset ratkaisut puolestaan mahdollistavat organisaatioille uudenlaisia tapoja kehittää omaa työtä ja toimintaa, kerätä tietoa toiminnan päätöksenteon tueksi sekä edistää toimijoiden välistä tiedonvaihtoa. Kuten tämän julkaisun Partiolaisten kommenttipuheenvuorossa tuodaan hyvin esiin, uudet digitaaliset ratkaisut voivat olla ensisijaisen tärkeitä työkaluja ison ja valtakunnallisen järjestön johtamisessa, toimintakulttuurin kehittämisessä sekä toiminnan näkyväksi tekemisessä.

Oli käsitteiden määrittelystä mitä mieltä tahansa, ne ovat kuitenkin tärkeitä työkaluja organisaation toiminnan ja oman työn identifioimiseen, sen kehittämiseen ja merkityksen sanoittamiseen. Jos toimintaa ei sanoiteta, sille on vaikea asettaa tavoitteita. Jos tavoitteet ja niitä mittaavat arviointikäytännöt puuttuvat, on vaikea nähdä, mitä hyötyä toiminnasta on. Ja jos toiminnan merkitystä ei pystytä avaamaan, on sen resursoimiseen vaikea löytää perusteluita.

Siksi ei ole ihan sama, mitä termejä käytämme, kun puhumme digitalisaatiosta, sen vaikutuksista nuoriin ja nuorisotoimialaan sekä digitaalisen nuorisotyön ja -toiminnan kehittämisestä. Tiedonkeruun ohella yksi järjestökyselyn tärkeä tavoite oli tarjota vastaajille yhdenlainen jäsenneilyrunko sen arvioimiseen, missä digitaalisuuteen liittyvissä asioissa oma järjestö on onnistunut, mitä mahdollisuuksia digitalisaatio ylipäänsä voi tarjota nuorisotyöhön ja -toimintaan, ja mitä näkökulmia toiminnan kehittämisessä olisi hyvä ottaa huomioon. Toivottavasti olemme kyselyn myötä onnistuneet lisäämään edes vähän järjestöjen sisäistä digikeskustelua.

Lopuksi vielä lämpimät kiitokset selvityksen suunnittelussa ja toteutuksessa aktiivisesti mukana olleille kolmelle valtakunnalliselle järjestölle ja heidän edustajilleen: Mannerheimin Lastensuojeluliitto (nuorisotyön päällikkö Jenni Helenius), Suomen 4H (nuorisotyön johtaja Marjaana Liukko) ja Suomen Partiolaiset (hallintopäällikkö Mikko Lehtonen).

Tilasto-osio: Digitaalinen media ja teknologia järjestöjen nuorisotoiminnassa

PÄIVI SUTINEN

1. Kyselyn toteuttaminen ja vastaajien taustatiedot

Kysely toteutettiin verkkokyselynä suomeksi ja ruotsiksi hyödyntäen Webropol-ohjelmaa ja se oli avoinna aikavälillä 4.–18.9.2018. Kysely avattiin julkisena linkkinä, johon kuka tahansa saattoi vastata. Kyselyä jaettiin eri uutiskirjeissä sekä sosiaalisessa mediassa. Lisäksi osa nuorisotalon järjestöistä mainosti kyselyä omissa sisäisissä viestintäkanavissaan. Koska kysely toteutettiin julkisen linkin kautta, ei kyselyä voitu lähettää erillistä muistutusta yksittäisille vastaajille vastaamisen tärkeydestä. On siis oletettavaa, että kyselyyn vastasivat erityisesti ne, joilla on kiinnostusta digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen järjestöjen nuorisotoiminnassa.

Määräpäivään mennessä kyselyyn tuli kaikkiaan 171 vastausta, joista 160 vastasi suomeksi ja 11 ruotsiksi. Varsinaiseen selvitykseen otettiin mukaan 164 vastausta. Poistetuista kuusi vastaajaa ei ilmoittanut toimivansa lainkaan järjestössä työntekijänä tai vapaaehtoisena, vaan he ilmoittivat taustaorganisaatiokseen esimerkiksi evankelisluterilaisen kirkon tai kunnan. Yhden vastaajan ilmoittamat taustatiedot olivat niin ristiriitaisia ja epäselviä, ettei vastausta voitu huomioida analyysissä.

Vastaajista työntekijöitä oli 55 % (90), vapaaehtoisia 29 % (47) ja esimiehiä 17 % (27). Kaikkein eniten vastauksia tuli Suomen Partiolaisista (30 %), Suomen 4H:sta (22 %), Mannerheimin Lastensuojeluliitosta (5 %), Aseman Lapsista (3%) sekä Nuorten Palveluista (3 %). Muiden järjestöjen osuus kaikista vastaajista (alle 5 vastaaja/järjestö) oli 37 % (61). Työntekijöiltä saatiin vastauksia 36 eri järjestöstä, vapaaehtoisilta viidestä järjestöstä ja esimiehiltä 12 järjestöstä. Kaikkiaan vastauksia tuli 42 eri järjestöstä. Suomen Partiolaisten ja Suomen 4H:n korkea vastausmäärä näkyi ennen kaikkea vapaaehtoisten ja esimiesten vastauksissa. Kaikista kyselyyn vastanneista vapaaehtoisista Partiolaisten osuus oli 85 %. Esimiehistä puolestaan 59 % ilmoitti toimivansa Suomen 4H:ssa.

Vastaajajoukko jakaantui iän perusteella seuraavasti: alle 20-vuotiaat 2 % (3), 20–29-vuotiaat 27% (45), 30–39-vuotiaat 39 % (63), 40–49-vuotiaat 19 % (31), 50–59-vuotiaat 12 % (20) ja yli 60-vuotiaat 1 % (2). Kaksi kolmesta vastaajasta (68 %) oli siis alle 40-vuotias. Maantieteellisesti katsottuna vastauksia tuli laajasti ympäri Suomea. Vain Keski-Pohjanmaan maakunnasta ei tullut yhtään vastausta. Uusimaa oli selvästi eniten edustettuna, sillä sieltä tuli vastauksia 74 (45 %).

Vastaajia pyydettiin myös ilmoittamaan, toimivatko he pääasiallisesti paikallisella vai valtakunnallisella tasolla. Työntekijöistä 53 %, vapaaehtoisista 83 % ja esimiehistä 67 % totesi toimivansa pääasiassa paikallisella tasolla. Niin ikään työntekijöiltä ja vapaaehtoisilta tiedusteltiin, toimivatko he pääasiassa suoraan nuorten parissa vai suunnittelu- ja kehittämistehtävissä. Työntekijöistä 39 % ja vapaaehtoisista 47 % ilmoitti toimivansa suoraan nuorten parissa loput suunnittelu- ja kehittämistehtävissä. Kyselyyn vastanneista työntekijöistä ja vapaaehtoisista siis

alle puolet (42 %) toimi suoraan nuorten parissa. Uudellamaalla asuvista työntekijöistä kaksi kolmesta ilmoitti toimivansa pääasiassa suunnittelu- ja kehittämistehtävissä. Tätä selittänee osin se, että useiden järjestöjen päätoimipisteet sijaitsevat Uudellamaalla.

Vapaaehtoistoiminnan aktiivisuutta tiedusteltiin kysymällä, kuinka usein vastaaja tekee vapaaehtoistyötä omassa järjestössään. Vastausten mukaan 68 % ilmoitti tekevänsä vapaaehtoistyötä useita kertoja viikossa ja 26 % toimi vapaaehtoistehtävissä viikoittain.

Osa kyselyn kysymyksistä oli kaikille vastaajille yhteisiä ja osa kysymyksistä oli erillisiä sen mukaisesti, oliko vastaaja järjestön työntekijä, vapaaehtoinen vai esimies. Joukossa oli muutama avoin kysymys, joihin vastaaja sai halutessaan kommentoida tarkemmin. Vastauksia analysoitiin käyttäen hyväksi SPSS-ohjelmaa. Vastauksia tarkasteltiin suorien jakaumien, keskiarvojen, keskihajontojen ja ristiintaulukointien avulla. Ongelmaksi muodotui vastausten pieni määrä, mistä johtuen esimerkiksi ristiintaulukointia voitiin käyttää vain joidenkin vastausten tarkasteluun. Tarkempi tilastollinen tarkastelu olisi edellyttänyt, että vastaajaryhmät olisivat olleet huomattavasti suurempia. Tämän pienehköksi jääneen aineiston perusteella ei ole mahdollista tehdä kovinkaan yleistettäviä johtopäätöksiä järjestöjen digitaalisesta nuorisotoiminnasta koko nuorisosalalla. Selvitys tekee kuitenkin hyvin näkyväksi järjestöjen tämänhetkistä tilannetta.

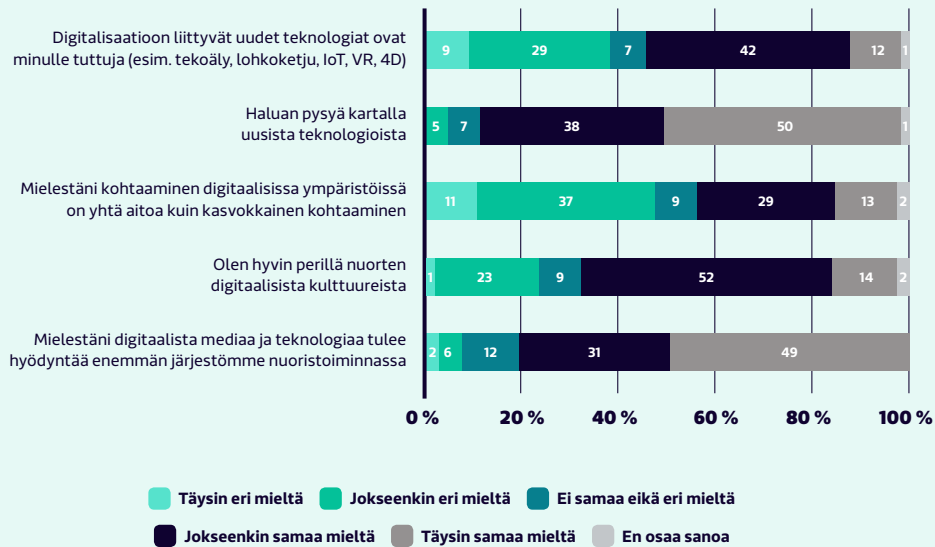
2. Suhtautuminen digitalisaatioon myönteistä, mutta epävarmaa

Vastaajien digitalisaatiota koskevia asenteita kartoitettiin kysymyksellä, jossa heidän tuli arvioida omaa suhtautumistaan digitalisaatioon asteikolla 1–10 (1 = suhtaudun erittäin kielteisesti, 10 = suhtaudun erittäin myönteisesti). Vastausten perusteella digitalisaatioon suhtauduttiin erittäin myönteisesti, sillä arvosanan 8–10 antoi esimiehistä 90 % (keskiarvo 8,59), työntekijöistä 87 % (keskiarvo 8,58) ja vapaaehtoisista 77 % (keskiarvo 8,35). Vaikka kolmen vastaajaryhmän keskiarvot olivatkin lähellä toisiaan, on merkille pantavaa, että digitalisaatioon erittäin myönteisesti suhtautuvien vapaaehtoisten määrä oli muita vastaajaryhmiä pienempi.

Vastaajien suhtautumista digitalisaatioon kartoitettiin myös erilaisten väittämien avulla. Väittämien vastausvaihtoehtoina olivat: täysin eri mieltä, jokseenkin eri mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin samaa mieltä, täysin samaa mieltä ja en osaa sanoa. Tulosten tarkastelussa on yhdistetty vastaukset, jotka ovat olleet täysin eri mieltä ja jokseenkin eri mieltä sekä jokseenkin samaa mieltä ja täysin samaa mieltä.

Vastaajista yhdeksän kymmenestä halusi pysyä ajan tasalla uusista teknologioista. Työntekijöistä tätä halusi hieman harvempi kuin vapaaehtoisista tai esimiehistä (vapaaehtoisista 94 %, esimiehistä 93 % ja työntekijöistä 84 %). Samaan aikaan vain puolet vastaajista (54 %) oli sitä mieltä, että uudet teknologiat ovat heille tuttuja (vapaaehtoisista 70 %, esimiehistä 58 % ja työntekijöistä 45 %). Vastaajien iällä näyttäisi olevan merkitystä vain nuorempien vastaajien kohdalla, sillä alle 30-vuotiaista jopa kolme neljästä vastaajasta koki, että uudet teknologiat ovat heille tuttuja. Järjestöjen vapaaehtoisista puolet oli alle 30-vuotiaita, työntekijöistä joka neljäs ja esimiehistä kaksi (7 %). Uudet teknologiat ovat siis tutuimpia järjestöjen alle 30-vuotiaille vapaaehtoisille.

Asenteet digitaalisuutta kohtaan



Taulukko 1. Työntekijöiden, vapaaehtoisten ja esimiesten suhtautuminen digitaalisuutta koskeviin väittämiin (% , n = 164).

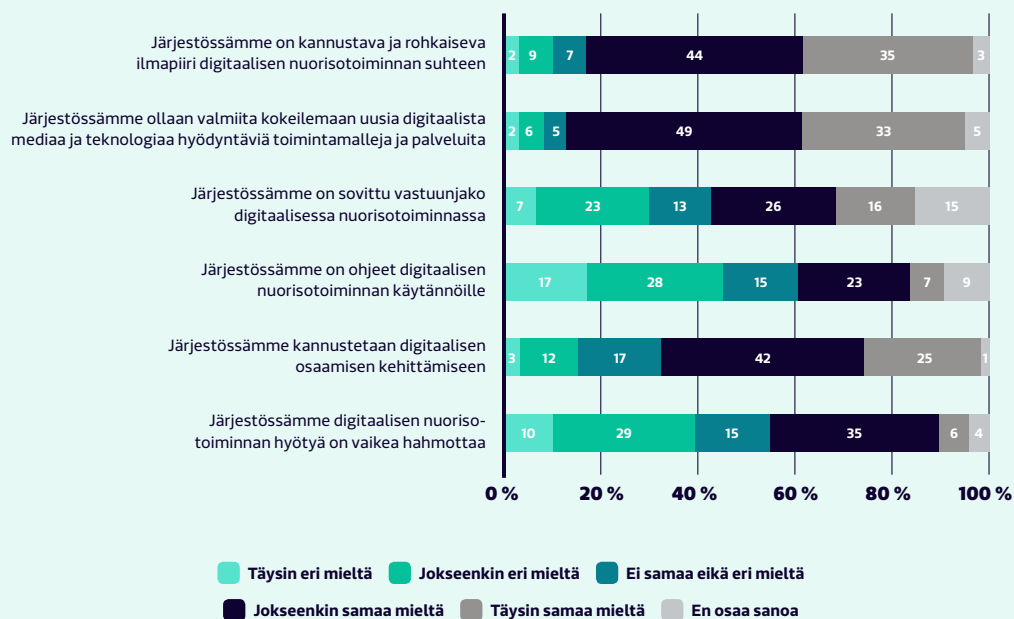
Myös suhtautuminen digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen nuorisotoiminnassa vaikuttaa vastausten perusteella myönteiseltä. Esimiehistä kaikki, työntekijöistä neljä viidestä ja vapaaehtoisista 2/3 oli joko täysin samaa tai jokseenkin samaa mieltä väittämän ”mielestäni digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän järjestön nuorisotoiminnassa” kanssa. Niin ikään 66 % vastaajista ilmoitti olevansa hyvin perillä nuorten digitaalisista kulttuureista. Toisaalta kokemus siitä, onko kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen, jakoi selvästi enemmän mielipiteitä. Kaksi kolmesta vapaaehtoisesta, yli puolet esimiehistä ja 40 % työntekijöistä oli sitä mieltä, että kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä ei ole yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen.

Järjestöjen työntekijöiltä ja esimiehiltä kartoitettiin myös väittämien avulla, miten heidän järjestönsä suhtautuu digitaaliseen nuorisotoimintaan. Yleisesti ottaen järjestöjen suhtautuminen digitaaliseen nuorisotoimintaan ja sen mahdollisuuksiin järjestön toiminnassa koettiin hyvin myönteisesti. Työntekijöiden ja esimiesten mielestä omassa järjestössä on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen. Tätä mieltä oli työntekijöistä 80 % ja esimiehistä 89 %. Merkille pantavaa on kuitenkin, että järjestön digitaalisen nuorisotoiminnan hyödyn hahmottamisen koki vaikeaksi jopa 56 % esimiehistä ja 39 % työntekijöistä. Toisaalta koettiin, että omassa järjestössä ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita (työntekijöistä 87 % ja esimiehistä 85 %).

Vaikka oman järjestön ilmapiiri koettiin kannustavana ja rohkaisevana digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen, hajautuivat vastaukset osaamisen kehittämisen osalta selvemmin. Esimiehistä 74 % ja työntekijöistä 65 % koki, että järjestössä kannustetaan digitaaliseen osaamisen

kehittämiseen. Yli puolet vastaajista oli myös sitä mieltä, että omassa järjestössä ei ole sovittua vastuunjakoja digitaalisessa nuorisotoiminnassa; työntekijöistä näin ajatteli 54 % ja esimiehistä 60 %. Lisäksi seitsemän esimestä vastasi, ettei osaa sanoa, onko vastuunjako sovittu. Niin ikään puolet vastaajista koki, ettei omalla järjestöllä ole ohjeita digitaalisen nuorisotoiminnan käytännöille. Kuusi esimestä vastasi, ettei osaa sanoa, onko järjestössä ohjeita digitaalisen toiminnan käytännöille.

Työyhteisön ilmapiiri digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen

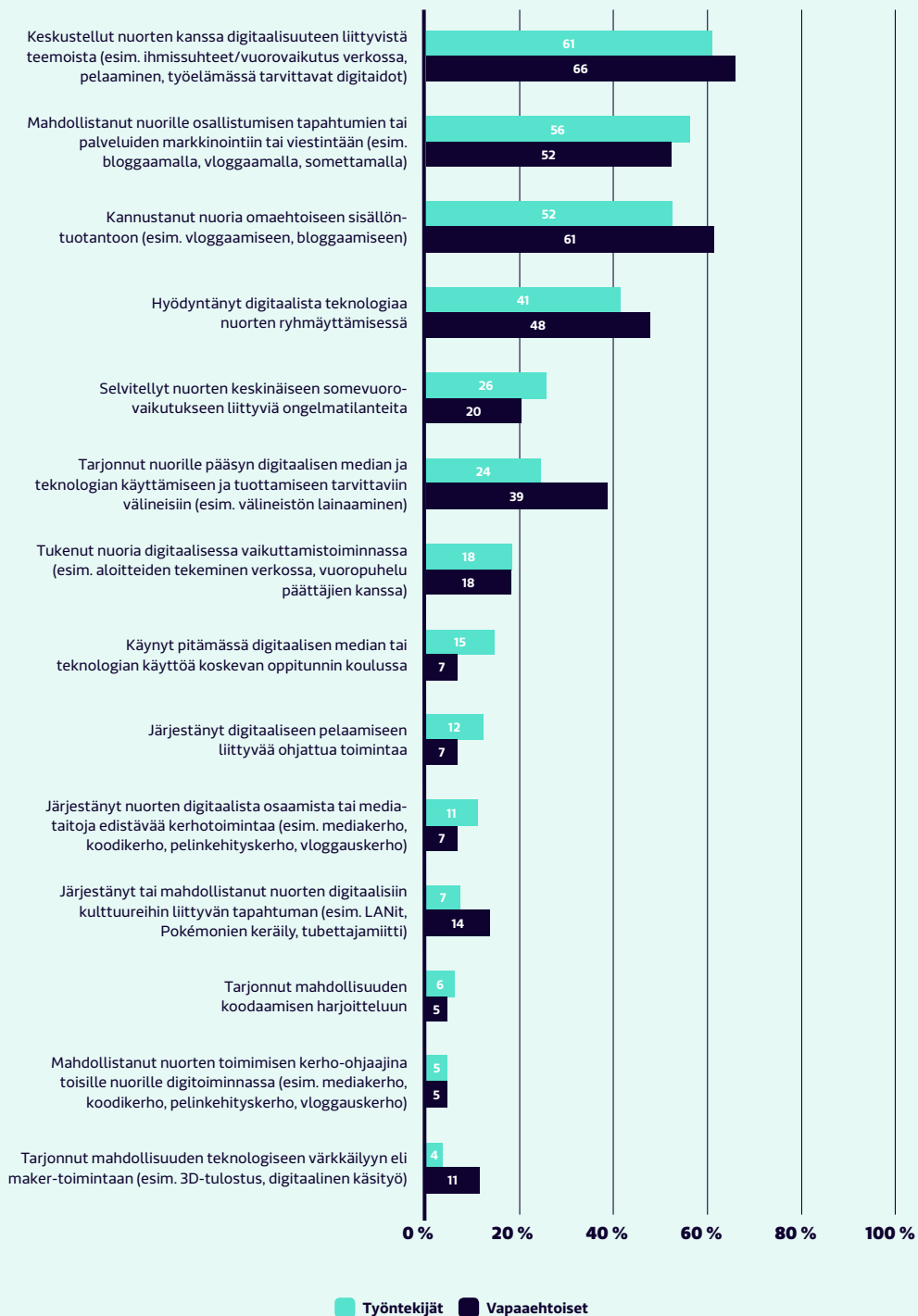


Taulukko 2. Työntekijöiden ja esimiesten arvio työyhteisön ilmapiiristä digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen (% , n = 117).

3. Digitaalisen nuorisotoiminnan muodot moninaisia

Järjestöjen työntekijöiltä ja vapaaehtoisilta kartoitettiin kahdella eri kysymyksellä sitä, millaista digitaalista nuorisotoimintaa he ovat toteuttaneet omassa järjestössään. Ensimmäisessä kysymyksessä vastaajaa pyydettiin listaamaan vaihtoehtoja kaikki ne digitaalisuutta hyödyntävät toimintamuodot, joita hän oli toteuttanut nuorten parissa edellisen kuuden kuukauden aikana. Jälkimmäisessä kysymyksessä vastaaja puolestaan valitsi listalta verkkonuorisotoimintaan liittyvät toimintamuodot, joita hän oli edellisen kuuden kuukauden aikana toteuttanut nuorten parissa.

Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen nuorisotoiminnassa viimeisen 6 kk aikana



Taulukko 3. Digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen tapoja nuorisotoiminnassa viimeisen kuuden kuukauden aikana (%; työntekijät n = 82, vapaaehtoiset n = 44).

Annetuista vaihtoehdoista yleisimmäksi digitaalisuutta hyödyntäväksi toimintamuodoksi nousi keskustelut nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista. Näitä oli käynyt kaksi kolmesta työntekijästä ja vapaaehtoisesta. Seuraavaksi eniten työntekijät ja vapaaehtoiset olivat mahdollistaneet nuorille osallistumisen tapahtumien tai palveluiden markkinointiin tai viestintään (54 %).

Omaehtoiseen sisällöntuotantoon oli nuoria kannustanut puolet työntekijöistä ja 61 % vapaaehtoisista. Joka neljäs työntekijä ja 39 % vapaaehtoisista oli tarjonnut nuorille pääsyn digitaaliseen median ja teknologian käyttämiseen ja tuottamiseen tarvittaviin välineisiin. Näiden lisäksi 41 % työntekijöistä ja 47 % vapaaehtoisista oli hyödyntänyt digitaalista teknologiaa nuorten ryhmäyttämisessä.



Kyselyssä haluttiin myös kartoittaa, mitä verkkonuorisotoimintaan liittyvistä toimintamuodoista vastaaja oli toteuttanut edellisen kuuden kuukauden aikana. Tässäkin kysymyksessä oli annettu valmiit vaihtoehdot erilaisista toimintamuodoista, joista vastaaja sai valita kaikki ne, joita hän oli toteuttanut.

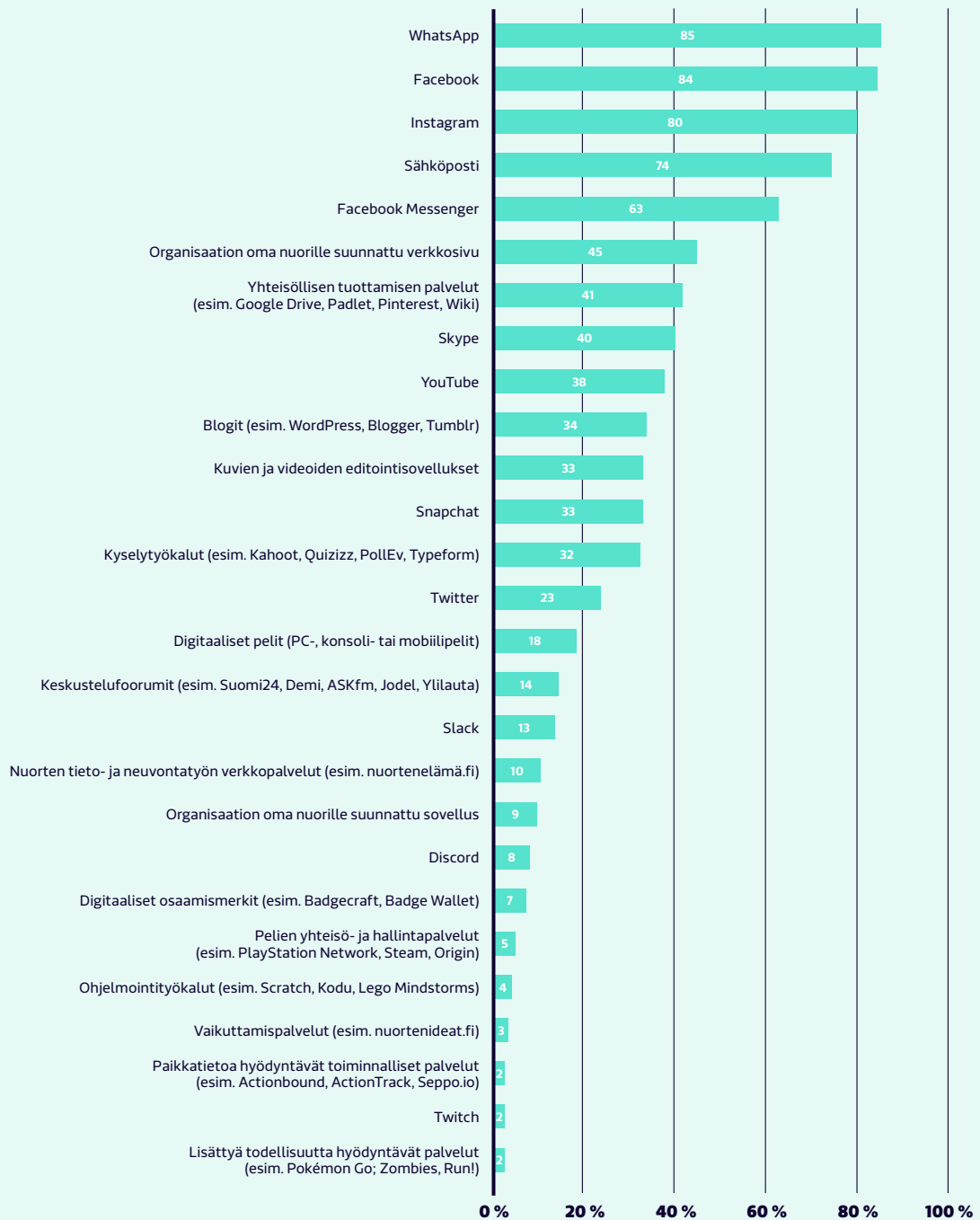
Selkeästi eniten työntekijät ja vapaaehtoiset olivat hyödyntäneet sosiaalista mediaa ja pikaviesti-palveluja tiedottamisessa ja yhteydenpidossa. Yli neljä viidestä työntekijästä ja vapaaehtoisesta oli viimeisen kuuden kuukauden aikana laittanut sosiaaliseen mediaan nuorille suunnatun mainoksen sekä pitänyt yhteyttä järjestön toiminnassa mukana oleviin nuoriin sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla. Niin ikään 74 % työntekijöistä ja 62 % vapaaehtoisista oli jakanut nuoria kiinnostavaa tietoa (esim. uutisen) julkisesti sosiaalisessa mediassa.

Verkkoa ja sosiaalista mediaa oli käytetty nuorisotoiminnassa myös paljon kohtaamisen, osallistumisen ja vaikuttamisen ympäristönä. Työntekijöistä 59 % ja vapaaehtoisista 47 % ilmoitti käyneensä edellisen kuuden kuukauden aikana kahdenvälisiä ohjauskeskusteluja nuorten kanssa verkossa tai viestipalveluissa. Työntekijöistä 41 % ja vapaaehtoisista 29 % oli tuottanut videomuotoista materiaalia nuorille ja joka kolmas vastaajista oli tarjonnut verkon avulla julkaisukanavan nuorten mielipiteille ja mediatuotoksille (työntekijöistä 35 % ja vapaaehtoisista 31 %). Lisäksi 30 % työntekijöistä ja 44 % vapaaehtoisista oli mahdollistanut etäosallistumisen tapahtumaan tai toimintaan verkon kautta.

Kyselyssä listattujen toimintamuotojen lisäksi avovastauksissa nostettiin esiin muun muassa koulutusten järjestäminen verkkovapaaehtoisille, digitaalisten oppimisalustojen tarjoaminen ja kehittäminen, nuorten tukeminen ilmaisten verkkosivujen tekemisessä sekä chatin avulla tapahtuvan nuorten vertaisohjaajatoiminnan tukeminen. Yleisesti ottaen ryhmätoiminnan järjestäminen verkossa ei kuitenkaan näytä kyselyn perustella kovin yleiseltä, sillä vain noin joka kymmenes työntekijä ja vapaaehtoinen ilmoitti järjestäneensä ohjattua ryhmätoimintaa verkossa edellisen kuuden kuukauden aikana.

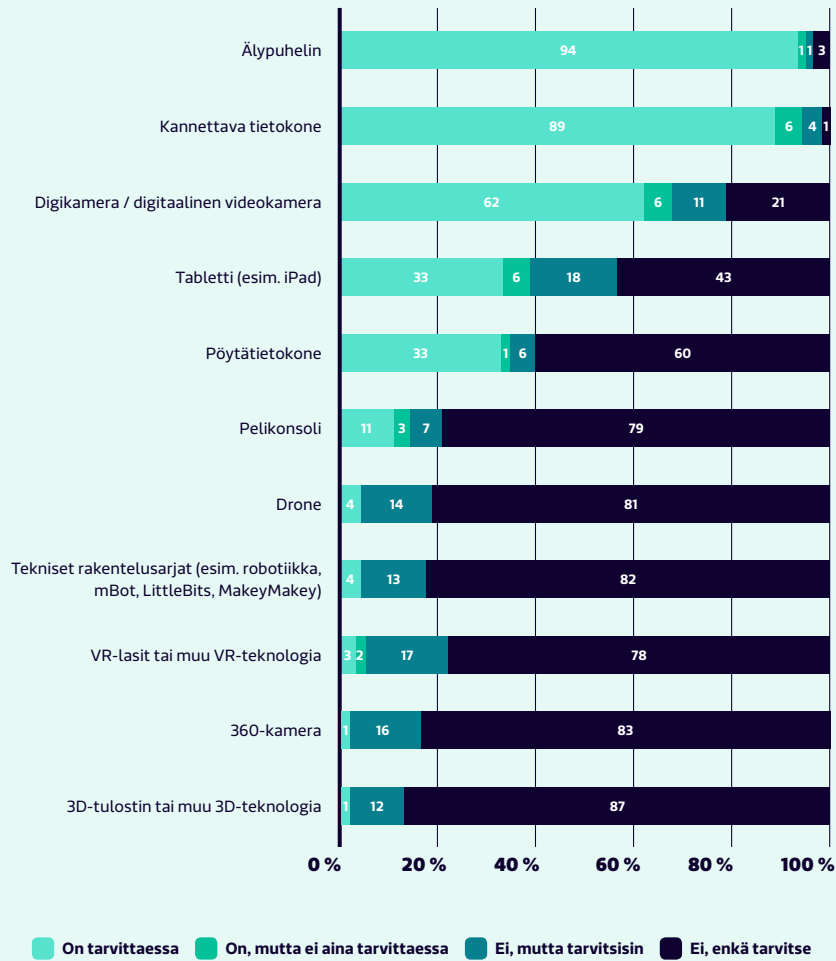
Nuorisotoiminnassa hyödynnettävistä digitaalisista palveluista suosituimmiksi nousivat työntekijöiden ja vapaaehtoisten keskuudessa WhatsApp (85 %), Facebook (84 %), Instagram (80 %), sähköposti (74 %) ja Facebook Messenger (63 %). Viimeisimmät sovellukset tai digitaaliset palvelut, joita oli eniten otettu käyttöön, olivat Snapchat (10), Instagram (9) ja WhatsApp (4). Uusien sovellusten tai digitaalisten palveluiden käyttöönoton syiksi mainittiin viestittely, innostaminen, mainostaminen, markkinointi, rekrytointi, tiedon välittäminen ja toiminnan näkyväksi tekeminen.

Säännöllisessä käytössä olevat digitaaliset palvelut



Taulukko 5. Vähintään kuukausittain nuorisotoiminnassa hyödynnettävät digitaaliset palvelut työntekijöiden ja vapaaehtoisten mukaan (% , n = 128).

Työntekijöiden käytössä oleva välineistö

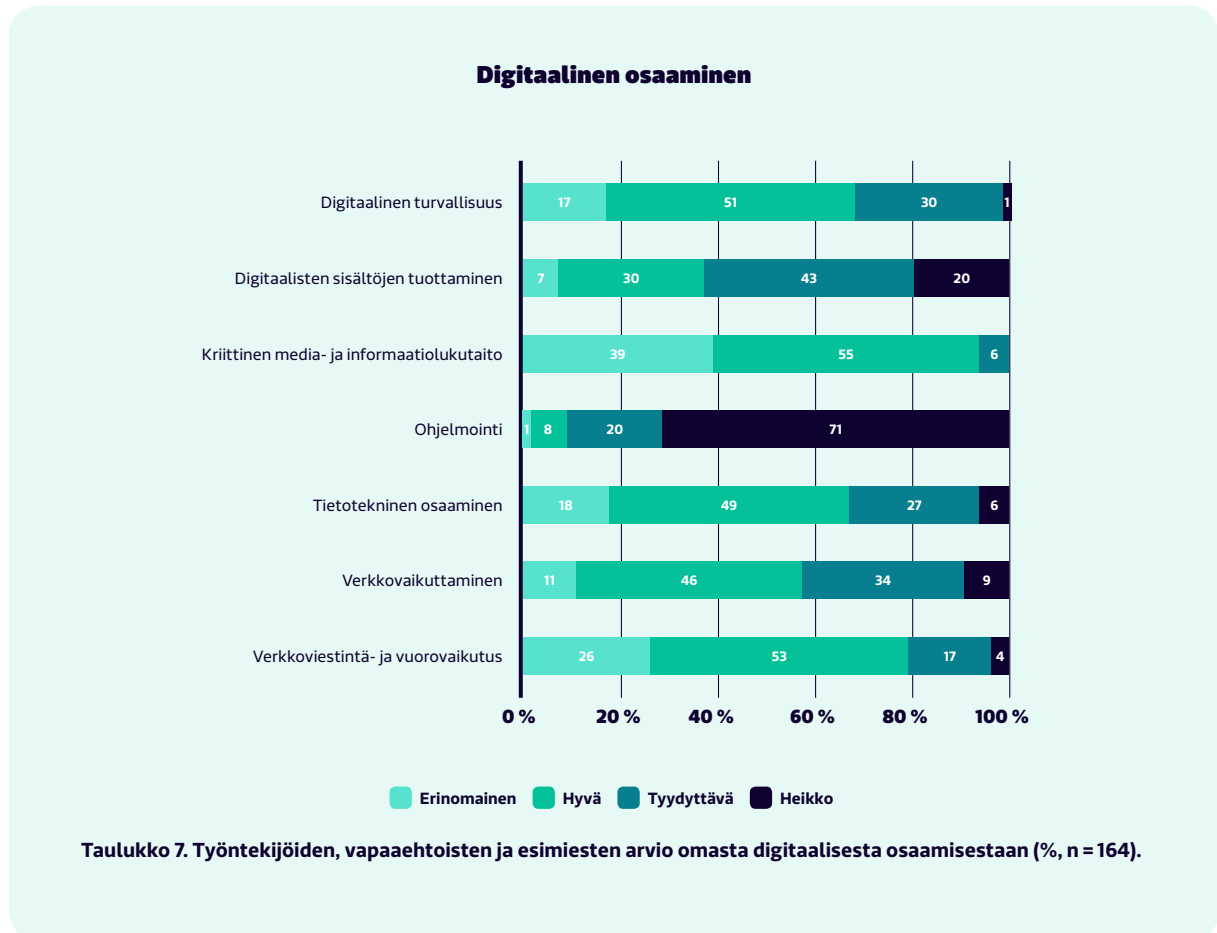


Taulukko 6. Työnantajan tarjoama välineistö työntekijöiden mukaan (% , n = 90).

Kyselyssä myös selvitettiin, mitä digitaalisia laitteita järjestöjen nuorisotoiminnassa hyödynnetään ja mitä laitteita työntekijät ja vapaaehtoiset kokevat tarvitsevänsä. Työntekijöistä 95 % ilmoitti, että heillä on nuorisotoiminnassa tarvittaessa käytössä järjestön tarjoama älypuhelin. Toiseksi yleisimpiä järjestön tarjoamia välineitä olivat kannettava tietokone sekä digikamera. Kaikkein eniten työntekijät kokivat tarvetta tableteille (19 %), virtuaalitekniologialle (17 %) sekä 360-kameroille (15 %). Vapaaehtoisina toimivilla ei ollut kovinkaan suurta tarvetta järjestön tarjoamille digivälineille. Keskimäärin 84 % vapaaehtoisista vastasi, ettei heillä ole mitään järjestön tarjoamaa digivälinettä eivätkä he myöskään sellaista tarvitse. Eniten tarvetta nousi vapaaehtoisten keskuudessa tableteille ja 360-kameroille (15 %).

4. Digitaalinen osaaminen ja osaamistarpeet

Vastaajia pyydettiin arvioimaan omia digitaitojaan usealla eri kysymyksellä. Työntekijöistä, vapaaehtoisista ja esimiehistä omat digitaitonsa arvioi hyväksi kaikkiaan 37 %. Vastaajista 29 % mielsi omat digitaitonsa perustasoksi. Itsensä monipuoliseksi digiosaajaksi arvioi vastaajista 18 % ja asiantuntijaksi, joka pystyy myös kehittämään muiden osaamista, koki itsensä 10 %. Vastaajista 6 % koki omissa digitaidoissaan merkittäviä puutteita.

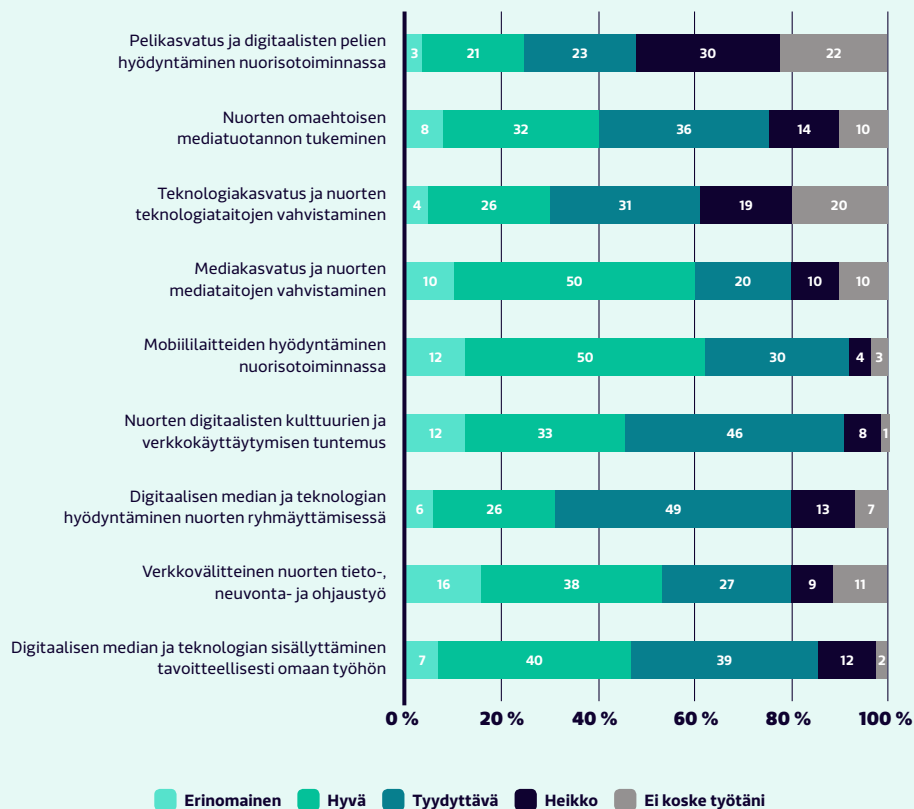


Eri vaihtoehtoista kaikkein parhaimpana osaamisalueenaan vastaajat pitivät kriittistä media- ja informaatiolukutaitoa, jonka koki erinomaiseksi tai hyväksi 94 %. Seuraavaksi parhaimpana osaamisalueena koettiin verkkoviestintä ja -vuorovaikutus, jonka osaamisen neljä viidestä koki erinomaiseksi tai hyväksi. Oma osaaminen koettiin myös hyväksi tai erinomaiseksi digitaalisen turvallisuuden osalta (68 %), tietoteknisessä osaamisessa (67 %) sekä verkkovaikuttamisessa (57 %). Eri vastaajaryhmien välillä oli havaittavissa jonkin verran eroa, sillä esimerkiksi esimiesasemassa olevista vain kaksi kolmesta koki osaamisensa verkkoviestinnässä ja -vuorovaikutuksessa erinomaiseksi tai hyväksi.

Kaikkein eniten digiosaamista koskevia puutteita koettiin ohjelmoinnissa sekä digitaalisten sisältöjen tuottamisessa. Jopa yhdeksän kymmenestä vastaajasta koki ohjelmointiosaamisensa tyydyttäväksi tai heikoksi. Lähes kaksi kolmesta vastaajasta koki myös digitaalisen sisältöjen tuottamiseen liittyvän osaamisensa joko tyydyttäväksi tai heikoksi.

Arviot omasta digitaalisesta osaamisesta näkyivät myös hyvin siinä, millä osa-alueilla koettiin eniten tarvetta osaamisen kehittämiseen. Omaa digitaalista osaamista haluttiin ehdottomasti eniten kehittää digitaalisten sisältöjen tuottamisessa (77 %). Kaksi viidestä vastanneesta kaipasi oman osaamisensa kehittämistä myös ohjelmoinnissa, verkkoviestinnässä ja -verkkovuoro-vaikutuksessa, verkkovaihtamisessa sekä digitaalista turvallisuutta koskevissa osa-alueissa. Tosin ohjelmoinnin osaamista eivät esimiehet kokeneet itselleen niin tarpeelliseksi, sillä vain joka neljäs esimies halusi kehittää siinä osaamistaan.

Työntekijöiden digiosaaminen nuorisotoiminnassa



Taulukko 8. Työntekijöiden arvio omasta digitaalisesta osaamisestaan nuorisotoiminnassa (% , n = 90).

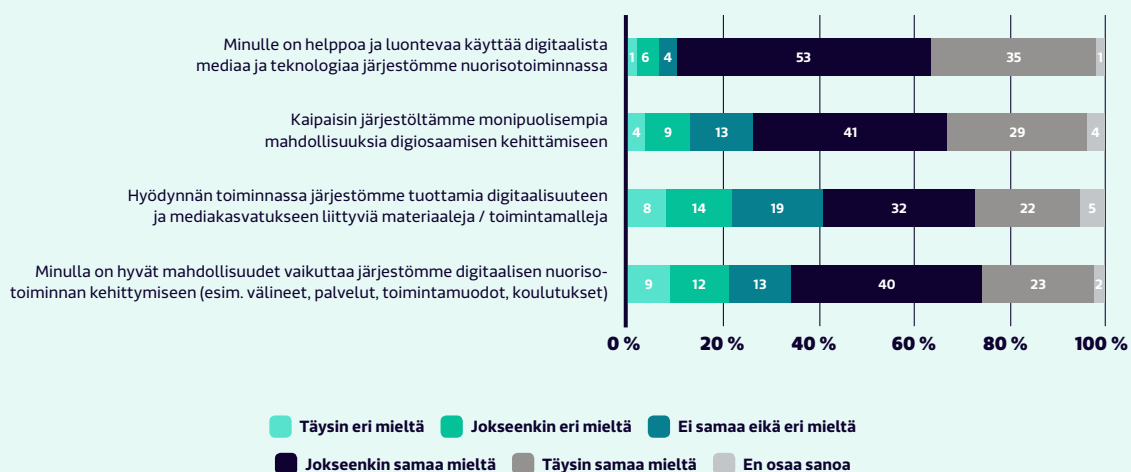
Järjestöjen työntekijöitä pyydettiin myös arvioimaan omaa osaamistaan digitaalisen nuorisotoiminnan eri osa-alueilla. Jos vastaaja ei kokenut osa-alueen liittyvän hänen työhönsä, hän saattoi valita kyselyssä vaihtoehdon "ei koske työtäni". Kaikista vahvimpina osaamisalueinaan

työntekijät pitivät mediakasvatuksen ja nuorten mediataitojen vahvistamisen, mobiililaitteiden hyödyntämisen nuorisotoiminnassa sekä verkkovälitteisen nuorten tieto-, neuvonta- ja ohjaustyön: työntekijöistä noin 2/3 arvioi oman osaamisensa näissä osa-alueissa erinomaiseksi tai hyväksi. Arvioituista osa-alueista heikoimpina koettiin osaaminen pelikasvatuksessa ja digitaalisten pelien hyödyntämisessä nuorisotoiminnassa, digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisessä nuorten ryhmäyttämisessä sekä teknologiakasvatuksessa ja nuorten teknologiataitojen vahvistamisessa.

5. Digitaalisuuden hyödyntäminen ja hyödyntämistä vaikeuttavat tekijät

Työntekijöitä ja vapaaehtoisia pyydettiin ottamaan kantaa siihen, miten he voivat hyödyntää digitaalisuutta nuorisotoiminnassa ja millaisia mahdollisuuksia heillä on vaikuttaa järjestön digitaalisen nuorisotoiminnan kehittymiseen. Työntekijöistä 86 % ja vapaaehtoisista 97 % oli sitä mieltä, että heille on luontevaa ja helppoa käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa järjestön nuorisotoiminnassa. Monipuolisempia mahdollisuuksia digiosaamisen kehittämiseen järjestöltä toivoi kolme neljästä vastaajasta. Työntekijöistä tätä toivoi 76 % ja vapaaehtoisista 67 %. Järjestönsä tuottamia digitaalisuuteen ja mediakasvatukseen liittyviä materiaaleja tai toimintamalleja hyödynsi 57 % toiminnassa (työntekijöistä 58 % ja vapaaehtoisista 54 %). Omiin vaikutusmahdollisuuksiinsa vaikuttaa järjestön digitaaliseen nuorisotoiminnan kehittymiseen uskoi kaksi kolmesta. Kuitenkin joka viides vastaaja oli sitä mieltä, että hänellä ei ole hyviä mahdollisuuksia vaikuttamiseen.

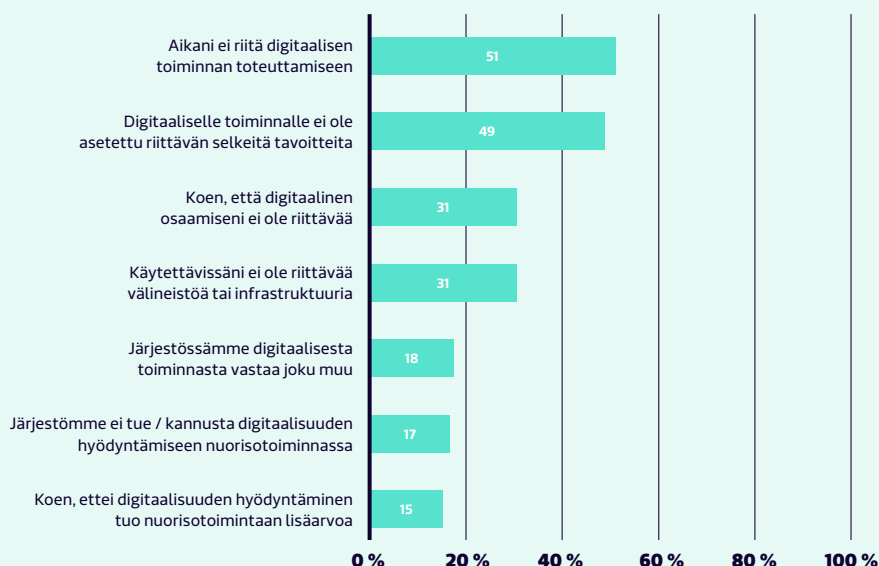
Digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttaminen ja vaikutusmahdollisuudet



Taulukko 9. Työntekijöiden ja vapaaehtoisten digitaalisuuden hyödyntäminen sekä kokemus omista vaikutusmahdollisuuksista. (% n = 137).

Järjestöjen työntekijät ja vapaaehtoiset vastasivat myös siihen, mitkä tekijät vaikeuttavat digitaalisuuden hyödyntämistä nuorisotyössä ja -toiminnassa. Vastaaja sai valita annetuista vaihtoehdoista useamman vaihtoehdon. Puolet työntekijöistä ja vapaaehtoisista oli sitä mieltä, että aika ei riitä digitaalisen toiminnan toteuttamiseen, eikä digitaaliselle toiminnalle ole asetettu riittävän selkeitä tavoitteita. Oman digitaalisen osaamisensa koki riittämättömäksi 31 %. Työntekijöistä näin koki joka kolmas ja vapaaehtoisista joka neljäs. Myös välineistön puute vaikeuttaa digitaalisen toiminnan toteuttamista. Noin joka kolmas (31 %) koki, että käytettävissä ei ole riittävää välineistöä tai infrastruktuuria. Työntekijöistä näin ajatteli 1/3 ja vapaaehtoisista 1/4. Toisaalta kysyttäessä aiemmin vapaaehtoisilta tarpeita erilaisille digilaitteille vain 10 % heistä ilmaisi, että välineistölle olisi tarvetta.

Digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamista hankaloittavat tekijät



Taulukko 10. Merkittävimmät digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamista hankaloittavat tekijät työntekijöiden ja vapaaehtoisten mukaan (% , n = 137).

Vastaajista 18 % totesi digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamista hankaloittavana tekijänä sen, että toiminnasta vastaa joku muu (työntekijät 16 % ja vapaaehtoiset 21%). Vastaavasti 17 % vastaajista katsoi, että järjestö ei tue tai kannusta digitaalisuuden hyödyntämiseen nuorisotoiminnassa (työntekijät 12 %, vapaaehtoiset 26 %). Toisin sanoen, joka neljäs vapaaehtoinen koki, että ei saa tukea tai kannustusta digitaalisuuden hyödyntämiseen nuorisotoiminnassa. Vastaajista myös 15 % oli sitä mieltä, että digitaalisuuden hyödyntäminen ei tuo lisäarvoa nuorisotoimintaan. Muina digitaalisuuden hyödyntämistä vaikeuttavina tekijöinä mainittiin oma kiinnostuksen puute, muiden asioiden priorisoiminen digitaalisen nuorisotoiminnan edelle, sovellusten puute, omasta järjestöstä puuttuva visio digitaalisten apuvälineiden hyödyntämisessä sekä halu välttää digijulkisuutta.

Työntekijöiltä ja vapaaehtoisilta kysyttiin erikseen avoimena kysymyksenä, millaista tukea he toivovat järjestöltä digitaalisen nuorisotoiminnan kehittämiseen. Vastauksissa (42) nousi monenlaisia tarpeita. Eniten toivottiin koulutuksellista tukea sekä vinkkejä ja uusia ideoita (20). Toiseksi eniten kaivattiin lisää aikaa ja resursseja digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamiseen (9). Lisäksi toivottiin selkeitä linjauksia ja ohjeita toiminnalle (7).

”Henkilöresursseja ja ylipäätään digitaalisen nuorisotoiminnan arvon ja hyödyn ymmärtämistä.”

”Digitaalisen osaamisen kehittäminen järjestön toimesta, tällä hetkellä se on jokaisen omalla vastuulla/oman kiinnostuksen mukaan.”

”Tietääkseni suuntaviivat digitaalisuuteen eivät ole valmiina tai ainakaan niitä ei ole jalkautettu tarpeeksi.”

”Ensin pitäisi linjata mitä digitalisaatioilla halutaan saavuttaa meidän järjestössä ja sen jälkeen tehdä toimintamallit.”

”Asiasta pitäisi puhua avoimemmin ja sille pitäisi antaa omistajuus ja tavoitteet.”

Avoimella kysymyksellä kysyttiin myös, miten vastaaja haluaisi hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa järjestönsä nuorisotoiminnassa tulevaisuudessa. Vastauksia tuli 38. Vastauksissa toivottiin, että osaisi itse paremmin toteuttaa digitaalista nuorisotoimintaa ja voisi ottaa nuoret paremmin mukaan tekemiseen. Vastauksissa tuotiin myös esille erilaisia ideoita, mihin tulevaisuudessa digitaalista mediaa ja teknologiaa voisi hyödyntää.

”Haluaisin kehittää digitaalista vapaaehtoistoimintaa ja sitä kautta lisätä nuorten hyvinvointia.”

”Ohjelman suunnittelu yhdessä lasten kanssa sovelluksen avulla sekä ohjelman suoritusten seuraamisen mahdollistaminen.”

”Teemme verkkoperusteista nuorisotyötä. Haluaisin kehittää nuorille vertaisalustan, johon voisimme ohjata nuoria turvallisesti.”

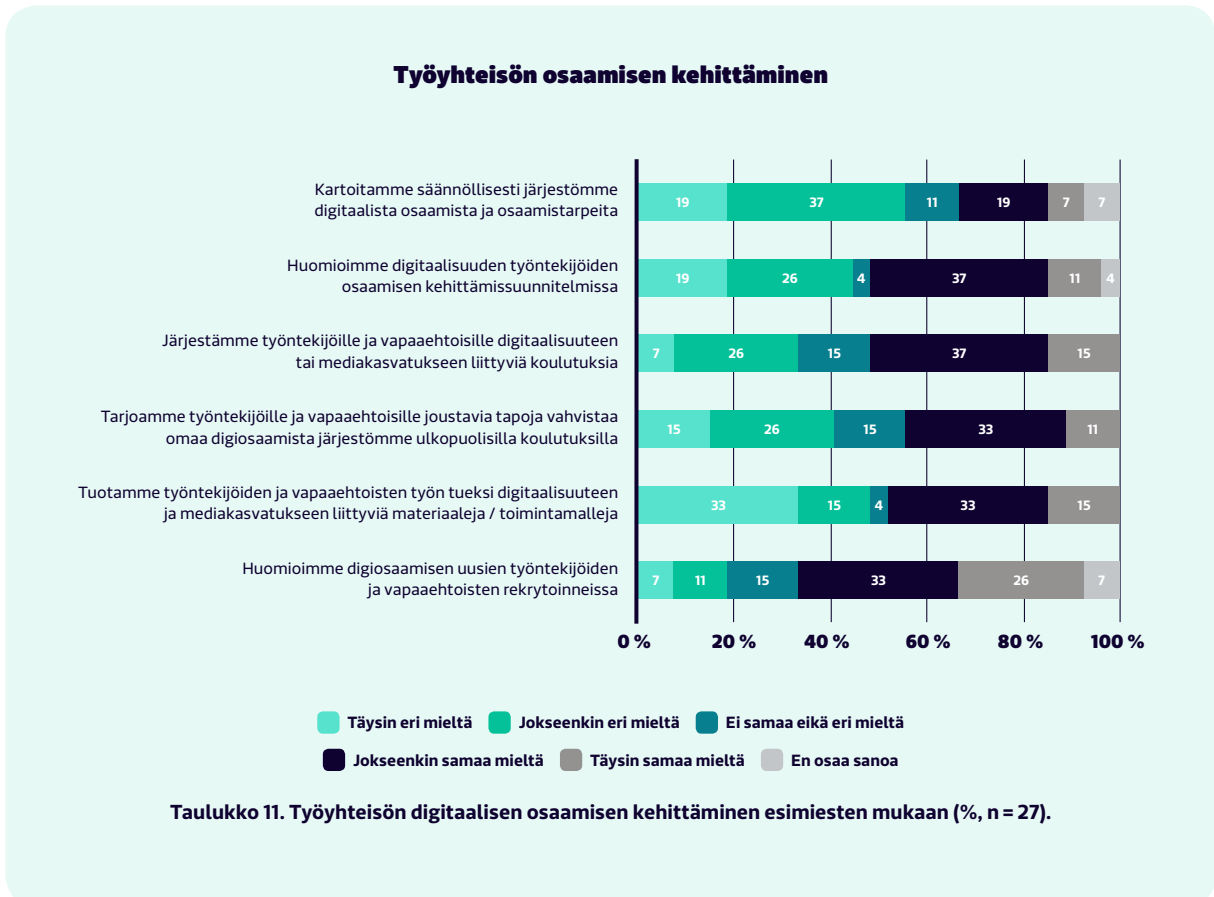
”Haluan, että digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään järjestömme nuorisotoiminnassa mahdollisimman monipuolisesti ja laajasti, siten että se on luonnollinen osa kaikkea toimintaa. Haluan myös, että nuoret ovat itse mukana ja heidät otetaan aktiivisesti mukaan järjestömme verkkotoiminnan kehittämiseen ja toteuttamiseen.”

”Enemmän media/digi-painotteista toimintaa esim. kerhojen, pienryhmien ja leirien muodossa.”

”Enemmän värkkäyspajoja nuorille ja eSports-toimintaa.”

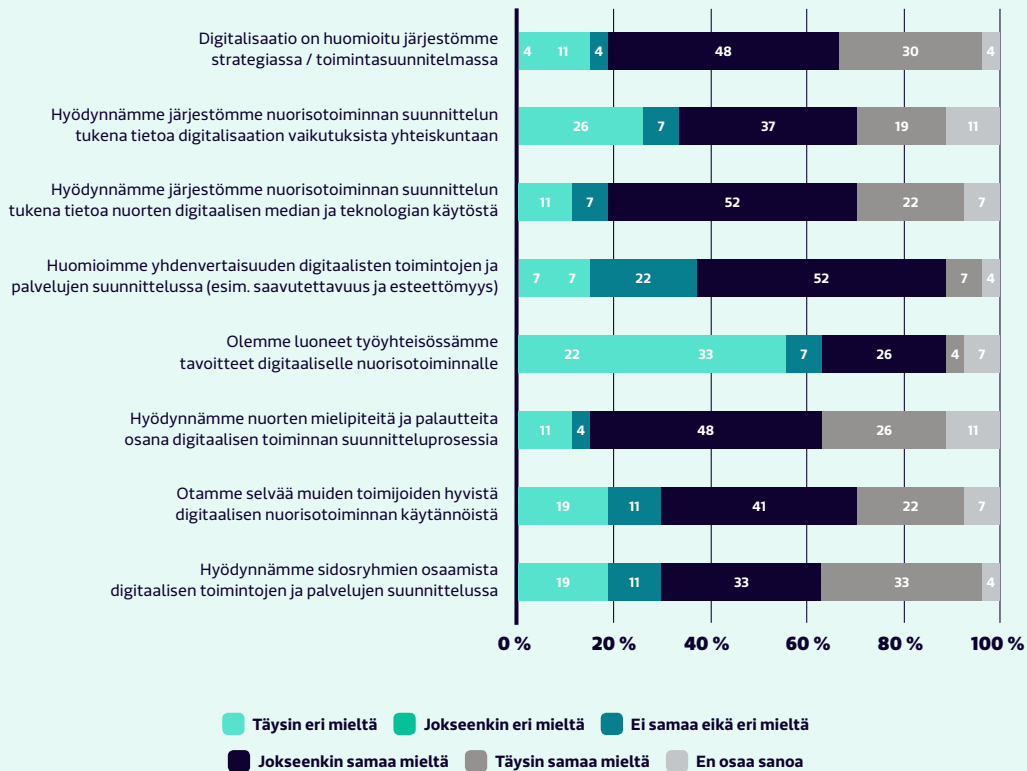
6. Järjestön strategiasta kohti tavoitteellista digitaalista nuorisotoimintaa ja tulevaisuuden mahdollisuuksia

Kyselyssä esitettiin myös muutama strategista suunnittelua ja johtamista koskeva kysymys, jotka oli suunnattu ainoastaan järjestöjen esimiehille. Esimiesten vastaajamäärän jäädessä pieneksi (vastaajia 27, 12 eri järjestöstä) ei tuloksista voi vetää kovin kattavia johtopäätöksiä. Lisäksi tuloksissa painottuvat Suomen 4H:n esimiesten vastaukset, sillä heitä oli vastaajissa 16.



Kyselyssä oli aiemmin selvitetty vastaajien digitaalista osaamista ja osaamistarpeita. Yli puolet (56 %) esimiehistä oli sitä mieltä, että heidän järjestössään ei kartoiteta säännöllisesti digitaalista osaamista ja osaamistarpeita. Toisaalta esimiehistä noin puolet oli kuitenkin sitä mieltä, että digitaalinen osaaminen huomioidaan uusien työntekijöiden ja vapaaehtoisten rekrytoinnissa (59 %) sekä työntekijöiden osaamisen kehittämissuunnitelmissa (48 %). Lisäksi noin puolet esimiehistä oli sitä mieltä, että työntekijöille ja vapaaehtoisille järjestetään digitaalisuuteen ja mediakasvatukseen liittyviä koulutuksia (52 %), ja että järjestössä tuotetaan työntekijöiden ja vapaaehtoisten työn tueksi digitaalisuuteen ja mediakasvatukseen liittyviä materiaaleja tai toimintamalleja (48 %). Niin ikään 44 % esimiehistä koki, että työntekijöille ja vapaaehtoisille tarjotaan joustavia tapoja vahvistaa omaa digiosaamista järjestön ulkopuolisilla koulutuksilla. Toisaalta 41 % esimiehistä oli asiasta kuitenkin toista mieltä.

Digitaalisen nuorisotoiminnan strateginen suunnittelu

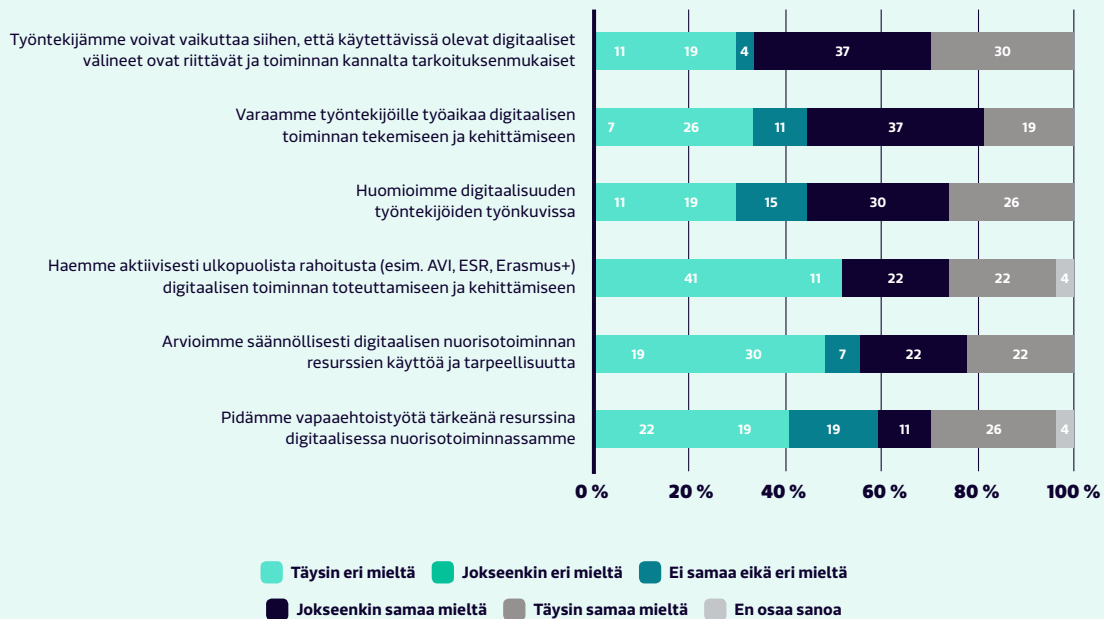


Taulukko 12. Digitaalisen nuorisotoiminnan strategista suunnittelua ohjaavat tekijät esimiesten mukaan (% , n = 27).

Esimiesten mukaan digitalisaatio on huomioitu järjestön strategiassa (78 %), mutta vain 30 % oli sitä mieltä, että työyhteisössä on luotu tavoitteet digitaaliselle nuorisotoiminnalle. Tavoitteiden uupuminen näkyi myös työntekijöiden ja vapaaehtoisten vastauksissa: lähes puolet heistä oli sitä mieltä, että järjestön digitaaliselle nuorisotoiminnalle ei ole asetettu tavoitteita. Kolme neljästä esimiehestä katsoi, että järjestön nuorisotoiminnan suunnittelun tukena hyödynnetään tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä, ja että nuorten palautteita ja mielipiteitä hyödynnetään osana digitaalisen toiminnan suunnitteluprosessia. Vähän yli puolet esimiehistä myös koki, että järjestössä hyödynnetään nuorisotoiminnan suunnittelun tukena tietoa digitalisaation vaikutuksista yhteiskuntaan.

Kaksi kolmasosaa esimiehistä oli sitä mieltä, että järjestössä otetaan selvää muiden toimijoiden hyvistä digitaalisen nuorisotoiminnan käytännöistä ja hyödynnetään sidosryhmien osaamista digitaalisen toimintojen ja palvelujen suunnittelussa. Kolme viidestä esimiehestä oli myös sitä mieltä, että järjestössä huomioidaan yhdenvertaisuus digitaalisten toimintojen ja palvelujen suunnittelussa.

Resurssien kohdentaminen



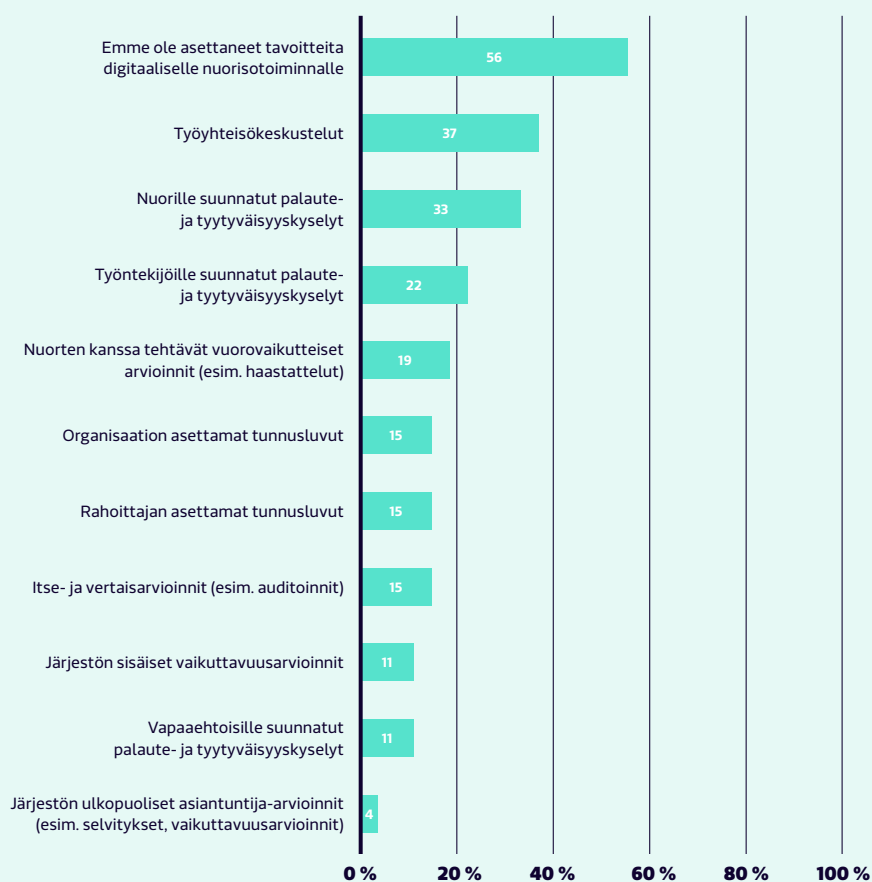
Taulukko 13. Resurssien kohdentamiseen liittyvät toimenpiteet esimiesten mukaan (% , n = 27).

Vähän yli puolet esimiehistä katsoi, että digitaalisuus huomioidaan työntekijöiden työnkuvassa. Kaksi kolmesta koki, että järjestön työntekijät voivat vaikuttaa siihen, että käytettävissä olevat digitaaliset välineet ovat riittävät ja toiminnan kannalta tarkoituksenmukaiset. Esimiehistä yli puolet (56 %) oli sitä mieltä, että järjestössä varataan työntekijöille työaikaa digitaalisen toiminnan tekemiseen ja kehittämiseen. Toisaalta kuitenkin puolet työntekijöistä koki, että merkittävimpiä digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamista hankaloittavia tekijöitä on työajan riittämättömyys.

Noin joka toinen esimies oli sitä mieltä, että omassa järjestössä ei arvioida säännöllisesti digitaalisen nuorisotoiminnan resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta. Lisäksi puolet esimiehistä (52 %) koki, että ulkopuolista rahoitusta ei haeta aktiivisesti. Esimiehistä 37 % oli sitä mieltä, että omassa järjestössä pidetään vapaaehtoistyötä tärkeänä resurssina digitaalisessa nuorisotoiminnassa.

Esimiehistä 56 % (15 vastaajaa) ilmoitti, ettei omassa järjestössä ole asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotoiminnalle. Tavoitteiden toteutumista arvioitiin yleisimmin työyhteisökeskusteluilla (10) ja nuorille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä (9). Lisäksi tavoitteiden toteuttamista on arvioitu työntekijöille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä (6) ja nuorten kanssa tehtävien vuorovaikutteisten arviointien avulla (5). Tavoitteiden toteutumista arvioitiin myös rahoittajan asettamilla tunnusluvuilla (4) ja organisaation itse asettamilla tunnusluvuilla (4). Myös itse- ja vertaisarviointia (4) käytettiin arvioitaessa tavoitteiden toteutumista.

Digitaalisen nuorisotoiminnan arviointi



Taulukko 14. Digitaalisen nuorisotoiminnan arviointi esimiesten mukaan (% , n = 27).

Kyselyn loppupuolella esimiehiltä kysyttiin, minkä toimijoiden kanssa heidän järjestönsä on tehnyt yhteistyötä digitaalisen nuorisotoiminnan osalta viimeisen kuuden kuukauden aikana. Lähes puolet vastaajista (44 %) ilmoitti oman järjestön tehneen yhteistyötä digitaalisessa nuorisotoiminnassa toisen nuorisotoiminnan järjestön kanssa. Lisäksi noin joka kolmas totesi, että yhteistyötä oli tehty nuorisotoiminnan ulkopuolisten järjestöjen, kuntien, oppilaitosten sekä yritysten kanssa. Vain yksi vastaaja ilmoitti järjestön tehneen yhteistyötä seurakunnan tai yliopiston kanssa. Esimiehistä joka neljäs ilmoitti, ettei heidän järjestönsä ole tehnyt yhteistyötä digitaalisessa nuorisotoiminnassa. Lisäksi yhdellä vastaajalla ei ollut tietoa, minkä tahon kanssa yhteistyötä on tehty.

Esimiesten mukaan yhteistyökumppanit ovat tuoneet eniten sisällöllistä osaamista (58 %), uutta näkökulmaa digitaaliseen toimintaan (42 %), tekniikkaa, laitteita ja teknistä osaamista (37 %), laajempaa osallistujajoukkoa (32 %) sekä kattavampaa toimintaa (26 %). Lisäksi mainittiin, että yhteistyökumppanit ovat tuoneet tiloja toiminnalle, kilpailu- ja hankintaosaamista sekä lisää käsipareja.

Kyselyn lopussa esimiehille esitettiin väittämiä, jotka liittyivät digitalisaation vaikutuksiin järjestön toiminnassa. Kaikki esimiehet olivat sitä mieltä, että digitalisaatio edellyttää järjestön työntekijöiltä ja vapaaehtoisilta uudenlaista osaamista. Yli 90 % uskoi digitalisaation avaavan järjestölle mahdollisuuksia uusien palveluiden ja toimintamuotojen kehittämiseksi ja avaavan mahdollisuuksia uusien yhteistyökumppanuuksien rakentamiselle. Esimiehistä 89 % oli sitä mieltä, että digitalisaatio tulee huomioida nykyistä paremmin järjestön strategiassa. Vain kaksi esimiestä oli sitä mieltä, että digitalisaatio ei vaikuta olennaisesti järjestön toimintaan seuraavien viiden vuoden aikana. Lopuksi esimiehiä pyydettiin vielä kertomaan, mitkä ovat merkittävimpiä digitalisaatioon liittyviä kehittämishaasteita oman järjestön näkökulmasta. Esimiehet nostivat avoimissa vastauksissa keskeisinä haasteina muun muassa digitaalisuutta kohtaan koskevat kielteiset asenteet, niukat taloudelliset resurssit, riittämättömän osaamisen sekä strategian puuttumisen. Vastauksissa nostettiin myös esiin tiedolla johtamisen merkitys sekä se, että digitaalista nuorisotoimintaa tulee edistää strategiatasolla.

Digitaalisuus 4H-järjestössä

MARJAANA LIUKKO

Digitaalisuus, digitalisaatio, verkkonuorisotyö, verkkonuorisotoiminta... Tämä asia eri muodoissaan on ollut osa työtäni vuosien ajan ja työ jatkuu. On ollut jännittävää saada olla mukana tämän vuoden kyselyn valmistelussa ja erityisesti tutustua sen tuloksiin.

4H-järjestössä tehtiin digitaalisuuden näkökulmasta merkittävä avaus vuonna 2003, kun avasimme verkkosivuillamme kaikille avoimen sähköisen materiaalipankin, jota nykyisin kutsumme TOP-tehtävisivustoksi (www.toptehtavat.fi). Tuotteen nimi viittaa toimintamenetelmäämme tekemällä oppimiseen, kirjainyhdistelmä TOP tulee sanoista Tekemällä Oppii Parhaiten. Vuosikymmenien aikana tuotetut opas- ja neuvontamateriaalit saivat uuden muodon itse kehittämässämme sähköisessä konseptissa, TOP-tehtävissä.

Uuden tuotteen myötä lapsi- ja nuorisotyön perusmateriaali tuli kaikkien ulottuville, sen käyttö oli helppoa ja nopeaa. Monta työvaihetta julkaisu- ja jakeluprosesseissa jäi pois, tiedon välittämisessä siirryttiin uuteen aikakauteen. Työtä on jatkettu eri toimintamuotojemme osalta pitkäjänteisesti ja suunnitelmallisesti, digitaalinen työote eri muodoissaan on ollut osa strategiaamme vuosien ajan.

Kyselyn tulokset kannustavat jatkamaan

Tämän kyselyn tulokset sisältävät paljon ilonaiheita. Tulosten perusteella järjestössämme suhtaudutaan myönteisesti digitaalisuuteen. Vastausten perusteella innokkuutta kokeilla uusia digitaalista mediaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita löytyy. Ilmapiiri digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen koetaan kannustavaksi ja rohkaisevaksi. Näyttää siltä, että käytännön nuorisotyössä digitaalisuutta hyödynnetään eniten toiminnan viestinnässä, markkinoinnissa ja mainonnassa. Oppimisen ja tekemisen tärkeitä lähtökohtia ovat positiivinen asenne ja innostus. Tältä pohjalta voimme katsoa luottavaisin mielin tulevaisuuteen.

Haasteitakin toki löytyy. Digitaalisuus antaa pohdittavaa erityisesti meille nuorisotalon toimijoille. Kohderyhmämme lapset ja nuoret ovat digitalisaatiossa edelläkävijöitä. Meidän järjestöjen on todella tehtävä työtä pysyäksemme kehityksessä mukana. Tulosten perusteella toimijat kaipaavat koulutusta, ohjeistusta ja ajantasaisia työvälineitä: ohjelmia, laitteita ja sovelluksia.

Tärkeää on todeta myös se, että suuressa järjestössä digitaalisuus ja sen hyödyntäminen nuorisotyössä usein jakaa mielipiteitä. Näen, että on tärkeää käydä jatkuvaa keskustelua siitä, mikä asema digitaalisuudella on tuotekehityksessämme ja toiminnassamme. Yhdessä löydämme parhaat ratkaisut ja toimivat käytännöt.

Saimme itse olla mukana tämän kyselyn suunnittelussa, mikä oli todella hieno asia. Kysyimme 4H:n taustajärjestökseen ilmoittaneilta omalla kysymyksellään sitä, missä 4H:n toimintamuodoissa digitaalisuutta tulisi erityisesti kehittää. Vastaukset jakautuivat lähes tasan: digitaalisuus nähtiin yhtä tärkeänä lasten kerhotoiminnassa, koulutuksessa, työllistämisenä kuin yrittäjyydessä. Konkreettisina kehittämissuunniteluksina esiin nousivat muun muassa erilaiset applikaatiot, por-

taalit, etäosallistumisen mahdollisuudet, digitaalinen oppimateriaali, pelillisuus ja verkkokurssit. Saimme paljon hyviä vinkkejä kehittämistyöhön ja juuri käynnissä olevaan strategiatyöhön.

Onkin todella kiinnostavaa pohtia sitä, miten järjestöemme ydintä oleva tekemällä oppiminen aidoissa tilanteissa ja ympäristöissä yhdistyy tulevaisuudessakin digitaalisuuteen. Kasvatuksen ja oppimisen näkökulmasta tästä avautuu mielenkiintoisia, uusia ulottuvuuksia. Lapset ja nuoret ovat se syy, miksi 4H-järjestö on olemassa. Heille digitaalisuus on luonnollinen osa elämää, tekemistä ja harrastamista. Tätä toimintatapaa kohti olemme menossa myös järjestönä tiiviissä vuorovaikutuksessa kohderyhmämme kanssa.

Nuorten toimijuus motivoi digitalisaatioon nuorisotyössä

JENNI HELENIUS

Mannerheimin Lastensuojeluliiton (MLL) strategiassa painotetaan, että nuoret kohdataan toimijoina ja tekijöinä. Digitaalisuus näkyy toiminnassa nuorten verkkovapaaehtoistyön vakiintumisena, nuorille suunnattujen sisältöjen monipuolistumisena ja nuorten mediakasvatuksessa.

MLL:n keskeisin digitaalisen nuorisotyön kanava on Nuortennetti. Viime vuosina tavoitteena on ollut Nuortennetin kehittäminen ajanmukaiseksi, nuoruusvaiheeseen liittyvän tiedonvälityksen, vertaistuen ja osallistumisen kanavaksi. Nuortennettiä kehitetään yhdessä nuorten kanssa. Toiminta rakentuu nuorten toimittajatiimeille, joiden tehtävänä on päivittää Instagramia, Snapchatia, tuottaa videoita ja kuvia sekä tekstejä Nuortennettiin. Lisäksi Nuortennetin verkk@rit eli verkkotukioppilaat vastaavat keskustelupalstalle tulleisiin kysymyksiin ja keskustelunavauksiin. Nuortennetissä on ollut kuukausittain noin 10 000 kävijää. Heitä tavoitetaan muun muassa tietosivujen, sosiaalisen median kanavien ja ryhmächatin kautta.

MLL:n muussakin nuorisotoiminnassa nuorten osallistuminen on keskeistä. Tukioppilaita on kouluissa vuosittain noin 11 000. Heistä osa ohjaa mediakasvatukseen liittyviä oppitunteja kouluissa. MLL tarjoaa nuorten ryhmille myös Itse Tehty -stipendejä, joilla toteutetaan nuorten omia projekteja. Osa niistä liittyy digitaaliseen mediaan.

Aikuinen ohjaa, innostaa ja auttaa kiperissä tilanteissa

MLL:n nuorisotoiminta edellyttää aikuisia ohjaajia innostamaan nuoria ja tukemaan käytännön asioissa. Aikuiset varmistavat toiminnan jatkuvuutta, perehdyttävät uusia vapaaehtoisia ja kehittävät toimintaa yhdessä nuorten kanssa. Digitaaliset ratkaisut ovat osa ohjaustoiminnan arkea, sillä nuoret tavoittaa parhaiten suoraan esimerkiksi heidän älypuhelimensa avulla.

Vapaaehtoistoimintaan kuuluu myös toimijoiden ryhmäyttämistä. Nuortennetissä sekin tehdään verkon välityksellä. Nuortennetin toimittajien yhteydenpito onnistuu suljetuissa keskusteluryhmissä, joissa nuoret neuvovat toisiaan alkuun ja antavat muutenkin vertaistukea vapaaehtoistehtävissä ja teknisissä kysymyksissä. Nuortennetin toimittajana voi toimia kuka tahansa nuori, jota Nuortennetin tekeminen kiinnostaa. Mukaan pääsemiseksi he perehtyvät ohjemateriaaliin ja keskustelevat ohjaajan kanssa, joka neuvoo heidät alkuun. Ohjaajan kanssa myös suunnitellaan, mihin toimittajatiimiin nuori haluaisi lähteä mukaan. Nuoret toimittajat asuvat eri puolilla Suomea, eivätkä he välttämättä tapaa lainkaan kasvatusten. Digitaalisissa ympäristöissä toimiminen on osoittautunut heille motivoivaksi tavaksi osallistua ja tehdä vapaaehtoistyötä Nuortennetissä. Toiminnalla on tavoitettu haja-asutusalueilla asuvia nuoria. Lisäksi MLL:n paikallisyhdistysten verkk@riryhmissä tehdään mediatuotoksia Nuortennettiin.

Myös kouluissa toimiville tukioppilaille kehitetään digitaalisia välineitä. Tällä hetkellä käytössä on esimerkiksi erilaisia testejä, videoita ja kyselypohjia koulujen käyttöön. MLL:n ja koulun aikuiset ohjaavat nuoria niiden käytössä ja kehittävät yhdessä lisää materiaaleja nuorten anta-

man palautteen pohjalta. Yksi digitaalinen avun hakemisen tapa on Lasten ja nuorten puhelin, chat ja kirjepalvelu, jonne nuori voi ottaa yhteyttä vuoden jokaisena päivänä, nimettömänä ja maksutta. Hänelle vastaa aikuinen vapaaehtoinen päivystäjä.

Vastaajat ymmärtävät digitoiminnan tärkeyden

MLL:ssa nuoria ohjaavat kaksi keskusjärjestön suunnittelijaa (Nuortennetin toimittajaverkosto), tukioppilaiden ohjaajat kouluissa (koulun omat ammattilaiset, n. 700), MLL:n nuorisotyön kouluttajat (tukioppilaiden koulutukset, mediakasvatus kouluille, n. 40) sekä MLL:n piirien nuorisotyön koordinaattorit (kouluttajatoiminnan tuki, yhdeksän työntekijää). Aikuisista osa toimii suoraan nuorten kanssa ja osa enemmänkin koordinoi toimintaa tai huolehtii hallinnollisista asioista. Lisäksi mukana on vapaaehtoistyönä nuoria ohjaavia MLL:n paikallisyhdistystoimijoita.

Tämä moninaisuus on tärkeä tausta tulkittaessa MLL:n kyselyn tuloksia. Kysely lähetettiin MLL:n koordinaattoreille, kouluttajille sekä suunnittelijoille (N=50). Kyselyyn vastanneita oli alle kymmenen. Heistä useimmat kertoivat toimivansa suoraan nuorten parissa, ja pari suunnittelu- ja kehittämistehtävissä. Lähes kaikki vastanneet kertoivat toimivansa paikallisella tai alueellisella tasolla. Kysyttäessä, millaista tukea vastaaja toivoisi järjestöltään digitaalisen nuorisotoiminnan kehittämiseen, eräs vastaaja toteaa: *”Digitaalinen nuorisotoiminta ei ole työni ytimessä.”* Monen vastaajan työssä painottuvat kasvokkaiset kohtaamiset kouluympäristössä tai vapaa-ajalla.

Vastaajista pääosa oli kiinnostunut digitalisaatiosta yleisellä tasolla, ja he halusivat pysyä kartalla sen kehityksestä. Muutama kertoi, että asia ei kiinnosta. Sama jakauma näkyi siinä, kuinka hyvin vastaajat kokivat tuntevansa nuorten digitaalisia kulttuureja. Myös kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä jakoi mielipiteitä. Hieman yli puolet vastaajista koki, että kohtaaminen digitaalisessa ympäristössä on yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen.

Vastaajilla oli vaihtelevasti kokemusta vuorovaikutteisesta mediankäytöstä. Suurin osa oli kuitenkin sitä mieltä, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän järjestöme nuorisotoiminnassa. Tästä olisi tulkittavissa, että vaikka vastaajat eivät välttämättä olisi kiinnostuneita oma-aloitteisesti syventämään digitaalisen median osaamistaan, he ymmärtävät sen olevan nuorille ja nuorisotyölle keskeinen toimintaympäristö.

Ohjeistusta tarvitaan

Kaikki vastaajat kokivat, että järjestössämme on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen. Vastaajien mukaan järjestössämme ollaan valmiita kokeilemaan digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita.

Kehittämistä löytyy ohjeistuksessa digitaalisen nuorisotoiminnan käytännöille. Vastauksissa näkyy MLL:n nuorisotyön tämänhetkinen työnjako. Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen on keskusjärjestön tehtävä, ja suoraa verkkonuorisotyötä tekevät vain keskusjärjestön työntekijät. Aluetason työntekijöistä suurin osa kuitenkin käsittelee digitaalisuutta osana mediakasvatusoppitunteja ja -vanhempainiltoja.

Kyselyyn vastanneet aluetason toimijat hyödyntävät Nuortennettiä välillisesti työssään, järjestävät mediakasvatuskoulutuksia ja soveltavat keskusjärjestön tuottamia sisältöjä. Suoraan

piireille ja kouluttajille tehtyjä digitaalisen median käyttämisen ohjeistuksia on sisällytetty esimerkiksi tukioppilastoiminnan materiaaleihin. Niihin myös tutustutaan yhdessä nuorisotyön työkokouksissa ja kouluttajakoulutuksissa. Näyttää kuitenkin siltä, että erillinen opasmateriaali piireille ja kouluttajille olisi tarpeellinen. Tällainen olisi mahdollista rakentaa esimerkiksi MLL:n Koulu yhteistyön kanavalle, joka on toiminnassa mukana olevien ammattilaisten digitaalinen yhteydenpidon kanava.

Vuorovaikutus nuorten kanssa on jatkuvaa

Arjen mediakasvatus ja vuorovaikutteisuus on vahvasti mukana MLL:n toiminnassa. Kaikki kyselyyn vastanneet olivat keskustelleet viimeisen puolen vuoden aikana nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista. Puolet heistä on kannustanut nuoria omaehtoiseen sisällöntuotantoon, mahdollistanut osallistumisen tapahtumien tai palveluiden markkinointiin tai viestintään, tai selviteltyt nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita. Puolet on myös käynyt pitämässä digitaalisen median tai teknologian käyttöä koskevan oppitunnin koulussa.

Johtopäätöksenä voi todeta, että MLL:n nuorten kanssa toimivien aikuisten omat tekniset valmiudet digitaalisissa ympäristöissä toimimiseen vaihtelevat kiinnostuksen ja kokemuksen mukaan. He ovat kuitenkin erittäin tietoisia siitä, että digitaalisuus on monin tavoin läsnä nuorten arjessa, ja valmiita keskustelemaan asiasta nuorten kanssa, nuorten ehdoilla. MLL:n nuorisotoiminnassa näkyy arkilähtöisyys ja nuorten rohkaiseminen toimimaan itse. Digitaalisuus on yksi tapa osallistaa nuoria, ja sitä nivotaan muuhun toimintaan muun muassa yhteydenpidon ja vapaaehtoistyön välineeksi. Viestintämerkityksessä digitaaliset kanavat ovat MLL:ssa laajasti käytössä ympäri Suomen. Esimerkiksi sosiaalisessa mediassa nuorille ja nuorten kasvattajille tarkoitettujen sisältöjen ja tiedotteiden jakaminen on arkipäivää.

Keskusjärjestön keskeinen ja innostava kehittämiskohde on MLL:n omien digitaalisten kanavien kehittäminen. Olemme parhaillaan kehittämässä digitaalisia työkaluja tukioppilastoiminnan, harrastusryhmien ja nuorisotyön käyttöön. Ryhmächatin käyttöä laajennetaan parhaillaan erilaisista teemoista keskustelemiseen nuorten kanssa. On tärkeää, että Nuortennettiä ja sen verkkovapaaehtoistoimintaa jatkossakin vahvistetaan ja monipuolistetaan. Samalla keskusjärjestön työntekijät hankkivat sellaista verkkovapaaehtoistyön kokemusta ja osaamista, jolla he voivat tukea myös MLL:n piirien työntekijöitä ja nuorisotyön kouluttajia digitaalisten ympäristöjen hyödyntämisessä.

Digitaaliset ratkaisut parantavat johtamista

LASSE ROIHA JA MIKKO LEHTONEN

Olemme kehittäneet kahden viime vuoden ajan kykyämme ja valmiuttamme hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa partiossa, mikä käy ilmi myös digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskuksen Verken ajankohtaisesta järjestökyselystä. Työntekijämme ja vapaaehtoisemme ovat motivoituneita hyödyntämään digitaalisuutta, sillä heitä kannustetaan ja rohkaistaan siihen. Kahden seuraavan vuoden tärkein tavoitteemme on parantaa partion johtamista ja partioidjohtajien osaamista.

Digitalisaatio tarkoittaa meille ennen kaikkea järjestön johtamista ja sen kehittämistä. Haluamme, että reilun seitsemän sadan partiolippukunnan johtajat ymmärtävät, miten partio-ohjelmaa toteutetaan heidän partiolippukunnissaan. Julkaisemme ensi vuonna partio-ohjelmasovelluksen partiolippukuntien johtajien työvälineeksi.

Johtaminen edellyttää tietoa

Meidän täytyy ymmärtää keskusjärjestönä, mitä viisi tuhatta viikoittain kokoontuvaa partiolaisryhmää tekee ja tarvitsee, jotta osaamme kehittää partiokasvatusta valtakunnallisesti. Kun paikallisen partiolippukunnan johtaja voi verrata oman partiolippukuntansa ryhmien toimintaa muihin partiolippukuntiin, hän voi tunnistaa partiolippukuntansa vahvuudet ja valmentavan tuen tarpeen.

Digitalisaatio antaa mahdollisuuden reagoida toimintaympäristön muutoksiin ketterästi. Partiolippukunnalle se tarkoittaa nykyistä parempaa tietoa jäsenistä ja heidän tarpeistaan. Partiolippukuntien ryhmänjohtajat merkitsevät julkaistavassa partio-ohjelmasovelluksessa, mitä partiolaiset oppivat ja tekevät viikkotapaamisissaan. Ymmärrämme sekä paikallisesti että valtakunnallisesti aiempaa paremmin, miten partio-ohjelmaa toteutetaan partiolippukunnissa.

Digitaaliset ratkaisut murtavat tuttuja toimintatapoja ja edellyttävät oppimista. Tavoitamme sovelluksella sadat partiojohtajat nopeasti ja modernisti. Partio-ohjelmasovellus ei ole vain partiolaisten digitaalinen suorituskirja, vaan se korvaa tulevaisuudessa nyt käytössä olevia johtamisen työvälineitä, kuten kyselyjä. Työntekijämme ensisijainen tehtävä ei ole enää tehdä kyselyjä, vaan analysoida dataa ja tukea partiolippukuntien valmentajia. Digitalisaatio muuttaa siis myös työtämme ja järjestömme toimintakulttuuria.

Partio-ohjelmasovellus on meille hyvä harjoitus, koska se kehittää perustehtäväämme eli partiokasvatusta. Olemme sanoittaneet tavoitteeksemme johtamisen kehittämisen, emme sovelluksen julkaisemisen. Partio-ohjelmasovelluksen tekeminen on toisaalta osoittanut, että tarvitsemme kehittämiseen yhteisiä käytäntöjä ja ohjeita, mitä sekä työntekijämme että vapaaehtoisemme kaipaavat järjestökyselyn tulosten mukaan.

Tiedon ja teknologioiden hyödyntämisen esteet partiossa

Tiedon ja teknologioiden hyödyntäminen edellyttää järjestöiltä motivaatiota, osaamista ja rahaa. Puramme tiedon ja teknologioiden hyödyntämisen esteitä partiossa kehittämällä osaamistamme ja viestintäämme. On kunnianhimoinen tavoite, että jokainen partiojohtaja johtaisi tiedolla tuntemusten tai luulojen asemesta. Meillä on kuitenkin ainutlaatuinen mahdollisuus kehittää johtamiskulttuuriamme, kun sisällytämme tiedolla johtamisen työvälineineen partiojohtajakoulutukseemme. Tarvitsemme partio-ohjelmansovelluksen kaltaisia uusia digitaalisia ratkaisuja, joiden ansiosta partiojohtajat saavat tavoitteidensa kannalta olennaista tietoa ja konkreettisen esimerkin tiedolla johtamisesta.

Digitaaliset ratkaisut eivät tue automaattisesti tiedolla johtamista. Esimerkiksi partio-ohjelmansovelluksen kehittäminen edellyttää analytiikan, teknologioiden ja tietohallinnon sekä partiokasvatuksen osaamista. Olemme onnekkaita, koska olemme löytäneet tekijöitä näihin rooleihin ja ymmärtäneet niiden leikkauspisteitä.

Tämän kyselyn tulosten perusteella työntekijöillämme ja vapaaehtoisillamme on hyvät ja monipuoliset digitaidot, mutta esimerkiksi nuorten digitaaliset kulttuurit tai uuden teknologian mahdollisuudet koetaan vielä jokseenkin vieraksi. Partiossa toimii kahden seuraavan vuoden ajan digi- ja muotoiluryhmä, joka kartoittaa sekä osaamistarpeitamme että yhteistyömahdollisuuksiamme yli partion toiminnanalarajojen tai yksittäisten digitaalisten ratkaisujen käyttötapausten.

Partiokasvatuksen digitalisointi on kallista, emmekä löydä helposti ulkoista rahoitusta digitaalisten ratkaisujen kehittämiseksi. Digitalisaation lupaamat kustannussäästökään eivät synny hetkessä, eivät ilman investointirohkeutta tai resurssiviisautta. Partio-ohjelmansovelluksen kehittäminen maksaa meille tietokantoiheen ja rajapintoiheen lähes sata tuhatta euroa kolmessa vuodessa. Järjestön johtaminen ja kehittäminen vaatii selkeän kuvan tieto- ja tietojärjestelmäkokonaisuudesta. Teemme ensi talvena digi- ja muotoiluryhmämme kanssa oman pitkän ajan tieto- ja teknologiasuunnitelmamme, joka vahvistaa kykyämme johtaa projektejamme, hallita kustannuksiamme ja rekrytoida uutta osaamista.

Kulttuurin muutoksen äärellä

Tämän kyselyn tulokset vahvistavat, että Verken määrittelemät [digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat](#) (2016) näkyvät järjestössämme hyvin. Partiolaiset ja partiojohtajat hyödyntävät digitaalista mediaa ja teknologiaa järjestömmme harrastus- ja vapaaehtoistoiminnassa monipuolisesti.

Olemme mielenkiintoisen kulttuurin muutoksen äärellä lähivuosina. Haluamme, että yhä useampi partiojohtaja ymmärtää tiedolla johtamisen merkityksen partiolippukunnassa. Suunnittelemme partio-ohjelmansovelluksen kaltaisia digitaalisia ratkaisuja johtamisen kehittämiseksi ja työvälineiksi. Vastuullamme on myös varmistaa, että tieto- ja järjestelmäkokonaisuutemme on sellaisessa kunnossa, että sen päälle voidaan rakentaa uutta.

Rohkaisemme myös muita järjestöjä vahvistamaan tiedolla johtamisen kulttuuriaan. Kun jokainen järjestö tuntee nykyistä paremmin jäsentensä tarpeet, vahvistamme yhteistä kykyämme reagoida toimintaympäristömuutoksiin järjestö- ja nuorisoalalla. Edistämme nuorten toimintaedellytyksiä yhteiskunnassa johtamalla aiempaa paremmin.

Yhteenveto: Järjestöjen digitalisaatio edellyttää rakenteellista kehittämistyötä

HEIKKI LAUHA

Kyselyn tulosten mukaan digitalisaation ja teknologisen kehityksen mahdollisuuksiin suhtautaan nuorisolan järjestöissä varsin myönteisesti ja avoimesti. Digitaalista mediaa ja teknologiaa myös hyödynnetään järjestöjen nuorille suunnatussa työssä ja toiminnassa aktiivisesti ja monipuolisesti. Digitaalinen nuorisotoiminta on ennen kaikkea arkista, erilaisten digitaalisten palveluiden ja välineiden hyödyntämistä yhteydenpidossa ja toiminnasta tiedottamisessa.

Tulosten perusteella digitaalisuus ei kuitenkaan näyttäyty vielä kovin laajasti nuorisotoimintaa läpileikkaavana teemana, joka kytkeytyisi joustavasti ja luontevasti järjestötoiminnan rakenteisiin ja strategiseen kehittämiseen, kuten organisaation tavoitteisiin, johtamiskäytäntöihin, toiminnan resursointiin ja vaikuttavuuden arviointiin.

Toimintakulttuurin kehittäminen tärkeää

Digitalisaatio edellyttää väistämättä jonkinlaista kulttuurista muutosta kaikissa nuorisolan organisaatioissa. Kyselyn tulokset antavat myönteistä signaalia siitä, että järjestöissä on valmiutta muutokseen niin työntekijöiden, esimiesten kuin vapaaehtoisten kohdalla. Jopa neljä viidestä vastaajasta katsoi, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän oman järjestön nuorisotoiminnassa. Valtaosa vastaajista koki myös olevansa hyvin perillä nuorten digitaalisista kulttuureista ja halusi pysyä kartalla uusista teknologioista. Lisäksi lähes yhdeksän kymmenestä työntekijästä ja vapaaehtoisesta koki, että heille on helppoa ja luontevaa käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa järjestön nuorisotoiminnassa. Niin ikään neljä viidestä työntekijästä ja esimiehestä piti oman järjestön ilmapiiriä kannustavana ja rohkaisevana digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen, ja koki, että järjestössä ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita.

Kulttuurisen muutoksen keskeinen haaste on rakentaa yhteistä käsitystä siitä, mitä digitalisaatio tarkoittaa organisaation ja sen toiminnan kannalta sekä millaisia tavoitteita ja toimenpiteitä digitaalisuuden suhteen tulisi asettaa. Vaikka lähes neljä viidestä esimiehestä ilmoitti, että digitalisaatio on huomioitu järjestön strategiassa, kuitenkin selvästi yli puolet totesi, ettei järjestössä eikä työyhteisössä ole asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotoiminnalle. Työntekijöistä lähes puolet piti tavoitteiden puuttumista merkittävänä digitaalisen nuorisotoiminnan toteuttamista hankaloittavana tekijänä. Lisäksi vain alle kolmannes työntekijöistä ja esimiehistä koki, että omassa järjestössä on sovittu vastuunjaosta digitaalisen nuorisotoiminnan osalta.

Tavoitteiden uupuminen näkyi toisaalta myös siinä, että esimiehistä ja työntekijöistä suuri osa (41 %) koki vaikeaksi hahmottaa oman järjestön digitaalisen nuorisotoiminnan hyötyä. Esimiehille hyödyn hahmottaminen oli vieläkin vaikeampaa, mikä myös osaltaan kertoo siitä, että digitaalisen nuorisotoiminnan merkitystä ja hyötyä ei juurikaan arvioida, vaan ne näyttäytyvät pääasiassa käytännön työn ja tekemisen kautta. Yleisimpiä toiminnan arviointitapoja ovatkin työyhteisökeskustelut sekä nuorille ja työntekijöille suunnatut palaute- ja tyytyväisyyskyselyt.

Hyödyn ja merkityksen hahmottaminen vaikuttaa väistämättä myös toiminnan resursointiin. Alle puolet esimiehistä totesi, että omassa järjestössä arvioidaan säännöllisesti digitaalisen nuorisotoiminnan resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta.

Digitaaliseen osaamiseen kuuluu monia taitoja

Kyselyn vastausten perusteella järjestöjen työntekijöiden, esimiesten ja vapaaehtoisten digitaalinen osaaminen on varsin hyvällä tasolla. Jopa 94 % vastaajista arvioi omat digitaitonsa vähintään perustasoksi, ja kaksi kolmesta vastaajasta mielsi digitaitonsa hyväksi tai asiantuntijatasoisiksi. Tuloksiin tulee kuitenkin suhtautua varauksellisesti, sillä on mahdollista, että kyselyyn ovat vastanneet erityisesti ne henkilöt, joilla on osaamista ja jotka ovat kiinnostuneita digitalisaatioon liittyvistä asioista. Vahvimpina digiosaamisalueina koettiin kriittinen media- ja informaatiolukutaito sekä verkkoviestintä ja -vuorovaikutus. Ohjelmoinnissa ja digitaalisten sisältöjen tuottamisessa osaaminen arviointiin selvästi muita osa-alueita heikommaksi ja näissä haluttiin myös eniten kehittää omaa digiosaamista.

Tuloksia pohdittaessa on hyvä muistaa, että arvio omasta digiosaamisesta ei tarkoita samaa kuin todellinen digiosaaminen. Esimerkiksi Digiajan peruskoulu -hankkeen [väliraportin](#) (2017) mukaan peruskoulun opettajat arvioivat itse hallitsevansa tietoturvaan liittyvät taidot, mutta taitotesteissä heidän käytännön soveltamisessa todettiin haasteita. Niin ikään osaamisen arvioinnissa on tärkeää erottaa yleinen digiosaaminen sekä digiosaamisen soveltaminen nuorisotyölliseen ja kasvatukselliseen toimintaan. Esimerkiksi järjestöjen työntekijöistä yli 82 % arvioi osaamisensa verkkoviestinnässä ja -vuorovaikutuksessa vähintään hyväksi. Samalla kuitenkin yli kolmannes työntekijöistä arvioi osaamisensa verkkovälitteisessä nuorten tieto-, neuvonta- ja ohjaustyössä tyydyttäväksi tai heikoksi.

Kyselyn tulosten mukaan järjestöjen työntekijät pitävät omaa mediakasvatuksellista osaamistaan varsin hyvänä. Tätä tukee se havainto, että työntekijät kokivat oman kriittisen media- ja informaatiolukutaitonsa vahvaksi. Toisaalta jopa puolet työntekijöistä arvioi teknologia- ja pelikasvatuksellisen osaamisensa tyydyttäväksi tai heikoksi. Huomionarvoista on, että joka viides järjestön työntekijä ei edes kokenut pelikasvatuksen eikä teknologiasvatuksen koskevan lainkaan omaa työtä. Heikompi osaaminen peli- ja teknologiasvatuksellisissa osa-alueissa näkyi myös siinä, että vain harva työntekijä oli toteuttanut edellisen kuuden kuukauden aikana mitään peli- tai teknologiasvatuksellista toimintaa, kuten järjestänyt digitaaliseen pelamiseen liittyvää ohjattua toimintaa tai tarjonnut nuorille mahdollisuuden koodaamiseen tai teknologiseen värkkäilyyn.

Kehitettäessä oman järjestön digitaalista osaamista olisikin hyvä pohtia, mitä digitaalista osaamista järjestössä jo on, mitä osaamista työntekijät ja vapaaehtoiset haluavat kehittää ja mitä osaamista he todella tarvitsevat. Kyselyn tulosten perusteella näyttäisi siltä, että järjestöissä ei vielä tällä hetkellä selvitetä kovin laajasti organisaation digitaalista osaamista: neljäsosa esimiehistä totesi, että omassa järjestössä kartoitetaan säännöllisesti digiosaamista. Lisäksi työntekijöistä ja vapaaehtoisista valtaosa (76 %) toivoi monipuolisempia mahdollisuuksia digiosaamisen kehittämiseen. Esimerkiksi vertaiskouluttamisen avulla moni organisaatio voisi tarjota henkilöstölle käytännönläheisen ja matalan kynnyksen tavan digiosaamisen kehittämiseen.

Järjestökyselyn tulokset suhteessa kuntakyselyyn

Tämän kyselyn tuloksia ei ole tarkoituksenmukaista verrata kovin tarkkaan kuntien nuorisotyöntekijöille vuonna 2017 toteutetun kyselyn [tuloksiin](#). Kyselyiden toteutuksen välillä on ajallisesti eroa lähes puolitoista vuotta, joten toimintaympäristössä on ehtinyt tapahtua monenlaisia muutoksia. Kyselyiden rakenne ja kysymyksenasettelut poikkeavat myös monin paikoin toisistaan. Lisäksi kyselyiden vastausmäärä ja aineiston koko eroavat merkittävästi toisistaan: vuoden 2017 kuntakyselyyn vastasi kaikkiaan 633 työntekijää ja esimiestä, järjestökyselyyn vastauksia tuli yhteensä 164 ja luku pitää sisällään sekä työntekijät ja esimiehet että vapaaehtoiset.

Järjestö- ja kuntakyselyn tulosten välisessä vertailussa on otettava huomioon myös se, että monen nuorisotoiminnan järjestön ja järjestössä toimivan työntekijän toimintakenttä on hyvin erilainen kuntien nuorisotyöhön verrattuna. Esimerkiksi järjestökyselyyn vastanneista työntekijöistä jopa yli 60 % ilmoitti toimivansa pääasiassa suunnittelu- ja kehittämistehtävissä ja lähes puolet totesi työskentelevänsä valtakunnallisella tasolla. Vaikuttaa siis siltä, että moni järjestökyselyyn vastannut työntekijä koordinoi oman järjestönsä nuorisotoimintaa. Toiminnan valtakunnallisen luonteen vuoksi internetin merkitys näyttäisi olevan keskeinen järjestöjen digitaalisessa nuorisotoiminnassa. Tätä johtopäätöstä tukee tulos, jonka mukaan järjestöjen työntekijät toteuttavat kuntatyöntekijöitä aktiivisemmin erilaisia verkkonuorisotoiminnan muotoja, kuten mahdollistavat etäosallistumisen tapahtumaan tai toimintaan verkon kautta, tarjoavat julkaisukanavan verkon avulla nuorten mielipiteille ja mediatuotoksille sekä järjestävät ohjattua ryhmätoimintaa verkossa. Kuntien nuorisotyöntekijät puolestaan tarjoavat kuntakyselyn tulosten mukaan nuorille enemmän mahdollisuuksia päästä käyttämään digitaalista mediaa ja teknologiaa sekä tuottamaan mediasisältöjä muun muassa lainaamalla nuorille erilaista digitaalista välineistöä.

Vertailuun liittyvistä haasteista huolimatta järjestö- ja kuntakyselyn tulokset ovat pääosin hyvin samansuuntaisia. Suhtautuminen digitalisaatioon ja sen mahdollisuuksiin nuorisotyössä ja -toiminnassa on sekä järjestö- että kuntasektorilla myönteistä. Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen on järjestöissä ja kunnissa ennen kaikkea yhteydenpitoa ja tiedottamista. WhatsAppin kaltaisten viestipalvelujen ja Facebookin hyödyntäminen on edelleen hyvin suosittua. Myös sähköpostin käyttö pitää pintansa. Kuvallisen viestinnän ja erityisesti Instagramin suosion jatkuva kasvu näkyy myös järjestökyselyn tuloksissa: kun kuntien työntekijöistä 57 % ilmoitti vuonna 2017 hyödyntävänsä Instagramia vähintään viikoittain nuorisotyössä, totesi järjestöjen työntekijöistä lähes 83 % hyödyntävänsä Instagramia säännöllisesti nuorisotoiminnassa.

Järjestö- ja kuntakyselyn tulosten perusteella digitaalista nuorisotyötä ja -toimintaa koskevien tavoitteiden asettaminen ja arviointikäytänteiden hyödyntäminen vaikuttaa olevan edelleen melko vähäistä koko nuorisotoimialalla. Niin ikään molempien kyselyjen tulokset osoittavat, että toimialalla on selkeä tarve vahvistaa syvempää ymmärrystä teknologiasta ja teknologiakasvatuksellisen toiminnan mahdollisuuksista nuorisotyössä- ja toiminnassa. Tulevaisuudessa tulee korostumaan entisestään nuorisotoiminnan organisaatioiden kyky valmistautua tulevaan, kyky reagoida ketterästi nuorten muuttuviin tarpeisiin, kyky tarjota työntekijöille joustavia mahdollisuuksia osaamisen kehittämiseen sekä kyky rakentaa uudenlaisia yhteistyökumppanuuksia nuorisotoimialan sisällä ja eri toimialojen välillä. Siksi nuorisotoimialan digitalisaatio edellyttää entistä enemmän toiminnan sanoittamista, tietopohjaista strategista kehittämistä sekä toiminnan vaikuttavuuden osoittamista.

Liitteet

Kysely digitaalisuuden hyödyntämisestä järjestöjen nuorisotoiminnassa

Valitse seuraavista toimenkuvaasi parhaiten vastaava vaihtoehto *

- Työntekijä
- Vapaaehtoinen
- Esimies

Valitse pääasiallista toimenkuvaasi parhaiten kuvaava vaihtoehto *

- Toimin suoraan nuorten parissa
- Toimin suunnitelluja kehittämistehtävissä

Valitse, millä tasolla toimit järjestössäsi pääasiallisesti *

- Toimin paikallisella / alueellisella tasolla
- Toimin valtakunnallisella tasolla

Kuinka usein teet vapaaehtoistyötä järjestössäsi? *

- Useita kertoja viikossa
- Viikoittain (vähintään 2–4 kertaa kuukaudessa)
- Kuukausittain (vähintään joka toinen kuukausi)
- Harvemmin

Asteikolla 1–10, mikä on suhtautumisesi digitalisaatioon? *

(Digitalisaatiolla tarkoitetaan tässä kyselyssä yksinkertaistetusti digitaalisen teknologian hyödyntämistä ja yleistymistä arjen toiminnoissa.)

(1= suhtaudun erittäin kielteisesti, 10 = suhtaudun erittäin myönteisesti)

- | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Ota kantaa seuraaviin väittämiin *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
Digitalisaatioon liittyvät uudet teknologiat ovat minulle tuttuja (esim. tekoäly, lohkoketju, IoT, VR, 4D)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Haluan pysyä kartalla uusista teknologioista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mielestäni kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olen hyvin perillä nuorten digitaalisista kulttuureista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mielestäni digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän järjestöme nuorisotoiminnassa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Miten seuraavat väittämät kuvaavat järjestöäsi digitaalisen nuorisotoiminnan osalta? *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
Järjestössämme on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotoiminnan suhteen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Järjestössämme ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Järjestössämme on sovittu vastuunjako digitaalisessa nuorisotoiminnassa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Järjestössämme on ohjeet digitaalisen nuorisotoiminnan käytännölle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Järjestössämme kannustetaan digitaalisen osaamisen kehittämiseen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Järjestömme digitaalisen nuorisotoiminnan hyötyä on vaikea hahmottaa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mitä seuraavista digitaalisuutta hyödyntävistä toimintamodoista olet toteuttanut viimeisen 6 kk aikana?

(Valitse kaikki sopivat. Jos et toimi nuorten kanssa, voit ohittaa tämän kysymyksen.)

- Keskustellut nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista (esim. ihmissuhteet/ vuorovaikutus verkossa, pelaaminen, työelämässä tarvittavat digitaidot)
- Tarjonnut nuorille pääsyn digitaalisen median ja teknologian käyttämiseen ja tuottamiseen tarvittaviin välineisiin (esim. välineistön lainaaminen)
- Kannustanut nuoria omaehtoiseen sisällöntuotantoon (esim. vloggaamiseen, bloggaamiseen)
- Mahdollistanut nuorille osallistumisen tapahtumien tai palveluiden markkinointiin tai viestintään (esim. bloggaamalla, vloggaamalla, somettamalla)
- Selvitetty nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita
- Järjestänyt nuorten digitaalista osaamista tai mediataitoja edistävää kerhotoimintaa (esim. mediakerho, koodikerho, pelinkehityskerho, vloggauskerho)
- Mahdollistanut nuorten toimimisen kerhoohjaajina toisille nuorille digitoiminnassa (esim. mediakerho, koodikerho, pelinkehityskerho, vloggauskerho)
- Käynyt pitämässä digitaalisen median tai teknologian käyttöä koskevan oppitunnin koulussa

- Järjestänyt digitaaliseen pelaamiseen liittyvää ohjattua toimintaa
- Järjestänyt tai mahdollistanut nuorten digitaalisiin kulttuureihin liittyvän tapahtuman (esim. LANit, Pokémonien keräily, tubettajamiitti)
- Tukenut nuoria digitaalisessa vaikuttamistoiminnassa (esim. aloitteiden tekeminen verkossa, vuoropuhelu päättäjien kanssa)
- Hyödyntänyt digitaalista teknologiaa nuorten ryhmäyttämisessä
- Tarjonnut mahdollisuuden teknologiseen värkkäilyyn eli maker-toimintaan (esim. 3D-tulostus, digitaalinen käsityö)
- Tarjonnut mahdollisuuden koodaamisen harjoitteluun
- En mitään edellä mainituista
- Jotain muuta, mitä? _____

Mitä seuraavista verkkonuorisotoimintaan liittyvistä toimintamuodoista olet toteuttanut viimeisen 6 kk aikana?

(Valitse kaikki sopivat. Jos et toimi nuorten kanssa, voit ohittaa tämän kysymyksen.)

- Pitänyt yhteyttä järjestöme toiminnassa mukana oleviin nuoriin sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla
- Laittanut sosiaaliseen mediaan nuorille suunnatun mainoksen (esim. järjestön tapahtumasta)
- Jakanut nuoria kiinnostavaa tietoa (esim. uutiset, lehtijutut) julkisesti sosiaalisessa mediassa
- Käynyt kahdenkeskisiä ohjauskeskusteluja nuorten kanssa verkossa tai viestipalvelussa (esim. chat)
- Tuottanut verkkoon videomuotoista materiaalia nuorille (esim. vlogannut, snäppäillyt)
- Tarjonnut julkaisukanavan nuorten mielipiteille ja mediatuotoksille (esim. some, verkkosivut, nettiradio tai lehti)
- Järjestänyt ohjattua ryhmätoimintaa verkossa
- Mahdollistanut etäosallistumisen tapahtumaan tai toimintaan verkon kautta (esim. striimin, chatin, videopuhelun tai pelin välityksellä)
- En mitään edellä mainituista
- Jotain muuta, mitä? _____

Valitse listalta kaikki ne palvelut ja sovellukset, joita olet hyödyntänyt säännöllisesti viimeisen 6 kk aikana toimiessasi nuorten kanssa?

(Säännöllisyydellä tarkoitetaan tässä kyselyssä toistuvaa, vähintään kuukausittain tapahtuvaa käyttöä. Jos et toimi nuorten kanssa, voit ohittaa tämän kysymyksen.)

- Blogit (esim. WordPress, Blogger, Tumblr)
- Digitaaliset osaamismerkkit (esim. Badgecraft, Badge Wallet)
- Digitaaliset pelit (PC, konsoli- tai mobiilipelit)
- Discord
- Facebook
- Facebook Messenger
- Instagram

- Keskustelufoorumit (esim. Suomi24, Demi, ASKfm, Jodel, Ylilauta)
- Kuvien ja videoiden editointisovellukset
- Kyselytyökalut (esim. Kahoot, Quizizz, PollEv, Typeform)
- Lisättyä todellisuutta hyödyntävät palvelut (esim. Pokémon Go; Zombies, Run!)
- Nuorten tietoja neuvontatyön verkkopalvelut (esim. nuorteneämä.fi)
- Ohjelmointityökalut (esim. Scratch, Kodu, Lego Mindstorms)
- Organisaation oma nuorille suunnattu verkkosivu
- Organisaation oma nuorille suunnattu sovellus
- Paikkatietoa hyödyntävät toiminnalliset palvelut (esim. Actionbound, ActionTrack, seppo.io)
- Pelien yhteisö- ja hallintapalvelut (esim. PlayStation Network, Steam, Origin)
- Skype
- Slack
- Snapchat
- SoundCloud
- Sähköposti
- Telegram
- Tik Tok (musical.ly)
- Twitch
- Twitter
- Vaikuttamispalvelut (esim. nuortenideat.fi)
- Vimeo
- WhatsApp
- Yhteisöllisen tuottamisen palvelut (esim. Google Drive, Padlet, Pinterest, Wiki)
- YouTube
- Muuta, mitä? _____

Mikä on viimeisin sovellus tai digitaalinen palvelu, jonka olet ottanut järjestösi nuorisotoiminnassa käyttöön? Kuvaile halutessasi, kuinka olet hyödyntänyt kyseistä palvelua.

Onko sinulla käytössäsi nuorisotoiminnassa seuraavia järjestösi tarjoamia laitteita?

	On, tarvittaessa	On, mutta ei aina tarvittaessa	Ei, mutta tarvitsisin	Ei, enkä tarvitse
Älypuhelin *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tabletti (esim. iPad) *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kannettava tietokone *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pöytätietokone *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pelikonsoli *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digikamera / digitaalinen videokamera *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
360-kamera *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3D-tulostin tai muu 3D-tekniologia *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drone *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VR-lasit tai muu VR-tekniologia *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tekniset rakenteluserjat (esim. robotiikka, mBot, LittleBits, MakeyMakey) *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joku muu, mikä?	<hr/>			

Arvioi osaamistasi seuraavilla digitaalisuuteen liittyvillä osaalueilla *

	erinomainen	hyvä	tydyttävä	heikko
Digitaalinen turvallisuus (esim. tietoturva, tietosuojat, yksityisyys)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitaalisten sisältöjen tuottaminen (esim. animaatio, blogit, musiikki, videot, pelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kriittinen media- ja informaatiolukutaito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ohjelmointi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tietotekninen osaaminen (esim. ohjelmistot, käyttöjärjestelmät)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verkkovaikuttaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verkkoviestintä ja vuorovaikutus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Valitse vaihtoehdoista se, joka kuvaa parhaiten digitaalista osaamistasi *

- Digitaidoissani on merkittäviä puutteita
- Minulla on perustason digitaidot
- Minulla on hyvät digitaidot
- Olen monipuolinen digiosaaja
- Olen digiasioissa asiantuntija ja kehitän myös muiden digiosaamista

Valitse seuraavista max. 3 osa-aluetta, jonka osaamista haluaisit erityisesti kehittää *

- Digitaalinen turvallisuus (esim. tietoturva, tietosuojat, yksityisyys)
- Digitaalisten sisältöjen tuottaminen (esim. animaatio, blogit, musiikki, videot, pelit)
- Kriittinen media- ja informaatiolukutaito
- Ohjelmointi
- Tietotekninen osaaminen (esim. ohjelmistot, käyttöjärjestelmät)

- Verkkoaiuttaminen
- Verkkoviestintä ja -vuorovaikutus

Millaiseksi arvioit osaamistasi seuraavilla digitaalisuuteen liittyvillä osaalueilla *

	erinomainen	hyvä	tydyttävä	heikko	ei koske työtäni
Pelikasvatus ja digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotoiminnassa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nuorten omaehtoisen mediatuotannon tukeminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teknologiakasvatus ja nuorten teknologiataitojen vahvistaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mediakasvatus ja nuorten mediataitojen vahvistaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mobiililaitteiden hyödyntäminen nuorisotoiminnassa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nuorten digitaalisten kulttuurien ja verkkokäyttäytymisen tuntemus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen nuorten ryhmäytymisessä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verkkovälitteinen nuorten tieto-, neuvonta- ja ohjaustyö	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitaalisen median ja teknologian sisällyttäminen tavoitteellisesti omaan työhöni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kuvaile halutessasi tarkemmin, mitä digitaalisuuteen liittyviä osaamistarpeita sinulla on tai mitä haluaisit erityisesti oppia lisää.

Ota kantaa seuraaviin väittämiin koskien digitaalisuuden hyödyntämistä nuorisotoiminnassa *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
Minulle on helppoa ja luontevaa käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa järjestömmme nuorisotoiminnassa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaipaisin järjestöltämme monipuolisempia mahdollisuuksia digiosaamisen kehittämiseen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hyödynnän toiminnassa järjestömmme tuottamia digitaalisuuteen ja mediakasvatukseen liittyviä materiaaleja / toimintamalleja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Minulla on hyvät mahdollisuudet vaikuttaa järjestömmme digitaaliseen nuorisotoiminnan kehittämiseen (esim. välineet, palvelut, toimintamuodot, koulutukset)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mitkä ovat merkittävimpiä tekijöitä, jotka vaikeuttavat digitaalisuuden hyödyntämistä omassa toiminnassasi? *

(Valitse sopivimmat)

- Koen, ettei digitaalisuuden hyödyntäminen tuo nuorisotoimintaan lisäarvoa
- Koen, että digitaalinen osaamiseni ei ole riittävää
- Käytettävissäni ei ole riittävää välineistöä tai infrastruktuuria
- Aikani ei riitä digitaalisen toiminnan toteuttamiseen
- Järjestössämme digitaalisesta toiminnasta vastaa joku muu
- Digitaaliselle toiminnalle ei ole asetettu riittävän selkeitä tavoitteita
- Järjestömme ei tue / kannusta digitaalisuuden hyödyntämiseen nuorisotoiminnassa
- Joku muu tekijä, mikä? _____

Millaista tukea toivot järjestöltäsi digitaalisen nuorisotoiminnan kehittämiseen?

Miten haluaisit hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa järjestösi nuorisotoiminnassa tulevaisuudessa?

Ota kantaa seuraaviin järjestönne digiosaamisen kehittämistä koskeviin väittämiin *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
Kartoitamme säännöllisesti järjestömme digitaalista osaamista ja osaamistarpeita	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Huomioimme digitaalisuuden työntekijöiden osaamisen kehittämissuunnitelmissa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Järjestämme työntekijöille ja vapaaehtoisille digitaalisuuteen tai mediakasvatukseen liittyviä koulutuksia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tarjoamme työntekijöille ja vapaaehtoisille joustavia tapoja vahvistaa omaa digiosaamista järjestömme ulkopuolisilla koulutuksilla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tuotamme työntekijöiden ja vapaaehtoisten työn tueksi digitaalisuuteen ja mediakasvatukseen liittyviä materiaaleja /toimintamalleja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Huomioimme digiosaamisen uusien työntekijöiden ja vapaaehtoisten rekrytoinneissa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kuvaile halutessasi tarkemmin, mitä digitaalisuuteen liittyviä osaamistarpeita sinulla on tai mitä haluaisit erityisesti oppia lisää.

Ota kantaa seuraaviin strategista suunnittelua koskeviin väittämiin *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
Digitalisaatio on huomioitu järjestöemme strategiassa / toimintasuunnitelmassa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hyödynnämme järjestöemme nuorisotoiminnan suunnittelun tukena tietoa digitalisaation vaikutuksista yhteiskuntaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hyödynnämme järjestöemme nuorisotoiminnan suunnittelun tukena tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Huomioimme yhdenvertaisuuden digitaalisten toimintojen ja palvelujen suunnittelussa (esim. saavutettavuus ja esteettömyys)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olemme luoneet työyhteisössämme tavoitteet digitaaliselle nuorisotoiminnalle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hyödynnämme nuorten mielipiteitä ja palautteita osana digitaalisen toiminnan suunnitteluprosessia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otamme selvää muiden toimijoiden hyvistä digitaalisen nuorisotoiminnan käytännöistä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hyödynnämme sidosryhmien osaamista digitaalisen toimintojen ja palvelujen suunnittelussa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ota kantaa seuraaviin resurssien käyttöä koskeviin väittämiin *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
Työntekijämme voivat vaikuttaa siihen, että käytettävissä olevat digitaaliset välineet ovat riittävät ja toiminnan kannalta tarkoituksenmukaiset	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Varaamme työntekijöille työaika digitaalisen toiminnan tekemiseen ja kehittämiseen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Huomioimme digitaalisuuden työntekijöiden työnkuissa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Haemme aktiivisesti ulkopuolista rahoitusta (esim. AVI, ESR, Erasmus+) digitaalisen toiminnan toteuttamiseen ja kehittämiseen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arvioimme säännöllisesti digitaalisen nuorisotoiminnan resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pidämme vapaaehtoistyötä tärkeänä resurssina digitaalisessa nuorisotoiminnassamme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Millä arviointitavoilla seuraatte tavoitteiden toteutumista järjestönne digitaalisessa nuorisotoiminnassa? *

(Valitse kaikki sopivat)

- Emme ole asettaneet tavoitteita digitaaliselle nuorisotoiminnalle
- Organisaation asettamilla tunnusluvuilla
- Rahoittajan asettamilla tunnusluvuilla

- Itse- ja vertaisarviointien avulla (esim. auditoinnit)
- Työyhteisökeskusteluilla
- Järjestön ulkopuolisilla asiantuntija-arvioinneilla (esim. selvitykset, vaikuttavuusarviointit)
- Järjestön sisäisillä vaikuttavuusarvioinneilla
- Nuorille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä
- Vapaaehtoisille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä
- Työntekijöille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä
- Nuorten kanssa tehtävien vuorovaikutteisten arviointien avulla (esim. haastattelut)
- Joku muu tekijä, mikä? _____

Kuvaile halutessasi tarkemmin, miten hyödynnätte digipalveluiden käytöstä syntyvää tietoa järjestön johtamisessa sekä toiminnan ohjaamisessa ja kehittämisessä.

Minkä seuraavien toimijoiden kanssa olette tehneet yhteistyötä digitaalisen nuorisotoiminnan osalta viimeisen 6 kk aikana? *
(Valitse kaikki sopivat)

- Nuorisotalon järjestöt
- Muut järjestöt
- Kunnat
- Yritykset
- Oppilaitokset
- Seurakunnat
- Muu, mikä? _____
- Emme ole tehneet yhteistyötä

Mitä yhteistyökumppanit ovat tuoneet toimintaan lisää?

(Valitse kaikki sopivat. Jos ette ole tehneet yhteistyötä, voit ohittaa tämän kysymyksen.)

- Sisällöllistä osaamista digitaalisuudesta
- Digitaalisen toiminnan toteuttamisen vaadittavaa teknistä osaamista
- Tekniikkaa ja laitteita
- Kattavampaa toimintaa
- Laajemman osallistujajoukon
- Tiloja toiminnalle
- Uutta näkökulmaa digitaaliseen toimintaan
- Jotain muuta, mitä? _____

Kuvaile halutessasi tarkemmin esimerkkejä onnistuneesta yhteistyöstä liittyen digitaaliseen nuorisotoimintaan.

Ota kantaa seuraaviin väittämiin *

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	En osaa sanoa
Digitalisaatio tulee huomioida paremmin järjestöemme strategiassa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitalisaatio avaa järjestöllemme mahdollisuuksia uusien palveluiden ja toimintamutojen kehittämiseksi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitalisaatio avaa järjestöllemme mahdollisuuksia uusien yhteistyökumppanuuksien rakentamiselle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitalisaatio edellyttää järjestöemme työntekijöiltä ja vapaaehtoisilta uudenlaista osaamista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitalisaatio ei vaikuta olennaisesti järjestöemme toimintaan seuraavan 5 vuoden aikana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mitkä ovat merkittävimmät digitalisaatioon liittyvät kehittämishaasteet järjestösi toiminnassa tai omassa työssäsi?

Valitse alta järjestö, jossa toimit. *

(Jos järjestösi ei löydy listalta, valitse lopusta löytyvä vaihtoehto ”Muu järjestö”.)

Kirjoita tähän järjestösi nimi, jos järjestöä ei löydy listalta.

Taustatiedot

Valitse maakunta, jossa asut *

Syntymävuosi *

