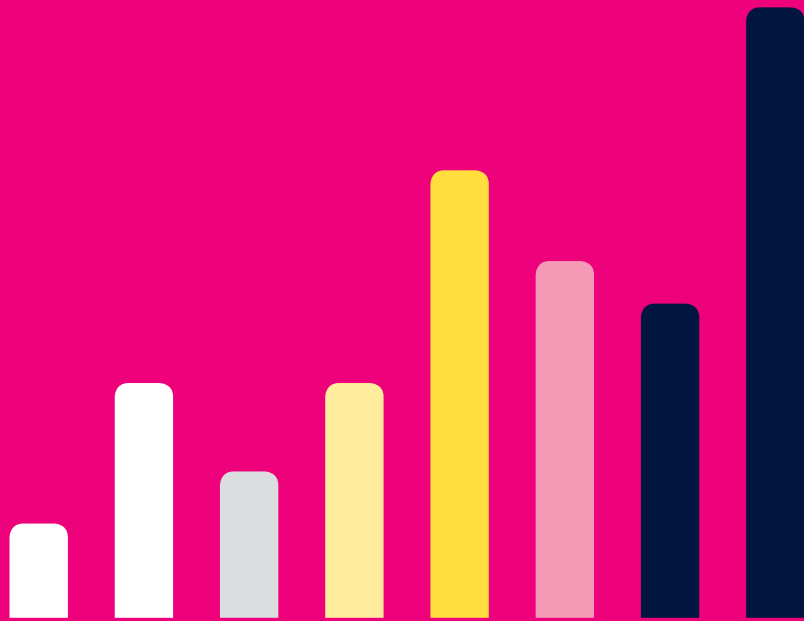
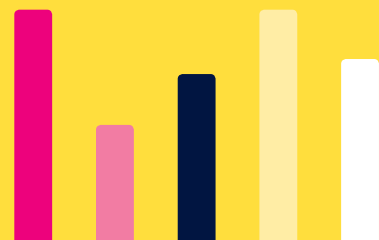
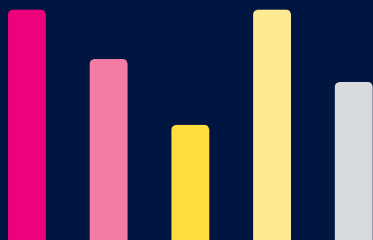




KUNNALLISEN NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2019





KUNNALLISEN NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2019

Tekijä: Verke

Kansi ja taitto: Sofia Wilkman

Raportti on julkaistu Creative Commons Nimeä

4.0 (CC BY 4.0) -lisenssillä

ISBN 978-951-9245-60-7

Verke

www.verke.org

info@verke.org



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

SISÄLLYS

4	Tiivistelmä
6	Infograafi
7	Esipuhe
9	<u>DIGITAALISUUS KUNTIEN NUORISOTYÖSSÄ</u>
10	1. Kyselyn toteuttaminen ja vastaajien taustatiedot
11	2. Suhtautuminen digitalisaatioon
13	3. Digitaalisuuden hyödyntäminen nuorisotyössä
20	4. Digitaalinen osaaminen
28	5. Toimintakulttuuri
32	6. Nuorisotyön digitalisaation kehittäminen
40	Johtopäätökset
43	Lähteet
44	Liitteet

TIIVISTELMÄ

KUNNALLISEN NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2019 on järjestyksessään neljäs kuntien digitaalista nuorisotyötä ja nuorisotyön digitalisaatiota kartoittava selvitys. Aiemmat selvitykset on toteutettu vuosina 2013, 2015 ja 2017. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiota lähestytään selvityksessä viiden teemakokonaisuuden kautta: 1) suhtautuminen digitalisaatioon, 2) digitaalisuuden hyödyntäminen, 3) digitaalinen osaaminen, 4) toimintakulttuuri sekä 5) nuorisotyön digitalisaation kehittäminen. Lisäksi selvityksessä tarkastellaan, millaisia muutoksia kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiossa on viime vuosina tapahtunut.

Selvityksen tulokset perustuvat maaliskuussa 2019 tuotettuun kyselyyn, joka toteutettiin suomeksi ja ruotsiksi. Kysely suunnattiin kaikille kunnissa toimiville nuorisotyöntekijöille ja nuorisotyön esimiehille, ja se toteutettiin verkkokyselynä aikavälillä 12.–26.3.2019. Kyselyn otos koostuu 1250 vastaajasta, joista työntekijöitä oli 1001 (80 %) ja esimiehiä 249 (20 %). Vastauksia tuli 267:stä Suomen 311 kunnasta. Vastausprosentti oli noin 40 %.

Tulosten mukaan kuntien nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyön esimiesten suhtautuminen digitalisaatioon on hyvin myönteistä. Vastaajista 95 % halusi pysyä kartalla digitalisaation ja teknologian kehityksestä. Neljä viidestä (80 %) oli sitä mieltä, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän oman kunnan nuorisotyössä. Lähes puolet (49 %) myös katsoi, että nuoren kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen.

Esimiehistä 64 % arvioi kunnan nuorille suunnattujen digitaalisten palvelujen parantuneen viimeisen vuoden aikana. Työntekijöistä 56 % katsoi, että mahdollisuudet tehdä digitaalista nuorisotyötä olivat vuoden aikana parantuneet. Kaksi kolmesta vastaajasta myös koki, että työyhteisössä on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön tekemisen ja digitaalisen osaamisen kehittämisen suhteen.

Kuntien nuorisotyössä hyödynnetään digitaalisuutta aktiivisesti ja monipuolisesti. Työntekijällä on säännöllisessä nuorisotyöllisessä käytössään keskimäärin seitsemän eri digitaalista palvelua. Suosituimmat palvelut ovat WhatsApp (84 %), Instagram (79 %) ja Facebook (79 %). Digitaalisten pelien, YouTube'n, Snapchatin ja kyselytyökalujen käytössä on tapahtunut merkittävää kasvua vuoteen 2017 verrattuna.

Digitaalisuutta hyödynnetään nuorisotyössä edelleen ennen kaikkea yhteydenpitoon ja kohtaamiseen. Nuorisotyöntekijöistä 91 % oli pitänyt viimeisen kolmen kuukauden aikana yhteyttä nuoriin sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla. Yli puolet (54 %) ilmoitti käyneensä nuorten kanssa ohjauskeskusteluja verkon välityksellä. Digitaalisuutta myös hyödynnetään aiempaa enemmän osana fyysistä toimintaa sisällöllisesti, välineellisesti ja toiminnallisesti. Kolme neljästä työntekijästä (77 %) oli keskustellut

nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä ilmiöistä, ja neljäsosa (25 %) oli hyödyntänyt digitaalista teknologiaa nuorten ryhmäyttämisessä. Peliin suosion kasvu näkyy myös nuorisotyön toiminnoissa: Lähes joka viides nuorisotyöntekijä (19 %) ilmoitti järjestäneensä digitaaliseen pelaamiseen liittyvää ohjattua toimintaa viimeisen kolmen kuukauden aikana.

Mobiililaitteiden määrä on jatkanut tasaisesti kasvuaan. Käytännössä kaikilla kuntien nuorisotyöntekijöillä (98 %) on tänä päivänä käytössään työnantajan tarjoama älypuhelin. Myös pelikonsolien ja tablettien määrässä näkyy kasvua vuoteen 2017 verrattuna. Niin ikään virtuaalitekniikka on tullut näkyvämmäksi osaksi nuorisotyön välineistöä: Yli neljäsosa työntekijöistä (27 %) totesi, että heillä on nuorisotyön käytössä VR-laseja.

Työntekijöistä ja esimiehistä 90 % arvioi oman digiosaamisensa vähintään tyydyttäväksi. Joka kymmenes koki, että heidän digitaidoissaan on merkittäviä puutteita. Vahvimpana osaamisalueena koettiin media- ja informaatiolukutaito, heikoimpana ohjelmointi ja digitaalisten sisältöjen tuottaminen. Alle 40-vuotiaiden arvio omasta digiosaamisesta oli selvästi korkeampi vanhempiin ikäryhmiin verrattuna.

Vastaajista 38 % oli osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallaan koulutukseen liittyen nuorisotyön digitalisaatioon. Kouluttautumisella oli yhteys useaan eri tekijään: Koulutukseen osallistuneet suhtautuivat digitalisaatioon myönteisemmin, he ilmoittivat hyödyntävänsä digitaalisuutta ja digitaalisia palveluja nuorisotyössä monipuolisemmin, ja he arvioivat digiosaamisensa muita korkeammalle.

Merkittävimmin digitaalisen nuorisotyön haasteina koettiin edelleen puutteellinen osaaminen, tavoitteiden uupuminen sekä riittämätön työaika. Joka kolmas esimies (33 %) ilmoitti, ettei työyhteisössä ole mitään digitaalista nuorisotyötä ohjaavaa suunnitelmaa tai strategiaa. Näissä työyhteisöissä myös varattiin työntekijöille vähemmän työaikaa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen, huomioitiin digitaalinen nuorisotyö harvemmin työntekijöiden työnkuvissa sekä hyödynnettiin vähemmän nuorten mielipiteitä, sidosryhmien hyviä käytänteitä ja digitalisaatiota koskevaa tietoa osana toiminnan kehittämistä. Kaikista vastaajista alle puolet (45 %) koki osaavansa sisällyttää digiteknologiaa työhönsä tavoitteellisesti.

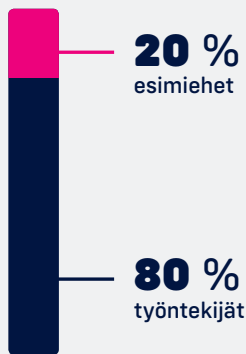
Toiminnan tavoitteellisuuden osalta on tapahtunut jonkin verran myönteistä kehitystä. Kun vuonna 2017 esimiehistä 17 % ilmoitti, että työyhteisössä oli asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle, oli vastaava luku nyt 30 %. Yhä useampi esimies (44 %) myös ilmoitti, että digitaalinen nuorisotyö on sisällytetty nuorisotyön strategiaan tai toimintasuunnitelmaan. Niin ikään digitaalista nuorisotyötä arvioidaan aiempaa enemmän sekä laadullisesti että määrällisesti. Yleisimpinä arviointitapoina mainittiin työyhteisökeskustelut (48 %) sekä nuorille suunnatut palaute- ja tyytyväisyyskyselyt (33 %). Useampi esimies (22 %) myös totesi, että digitaalista nuorisotyötä arvioidaan organisaation asettamalla tunnusluvuilla.

KUNNALLISEN NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2019

VASTAAJIEN MÄÄRÄ



VASTAAJIEN JAKAUTUMINEN

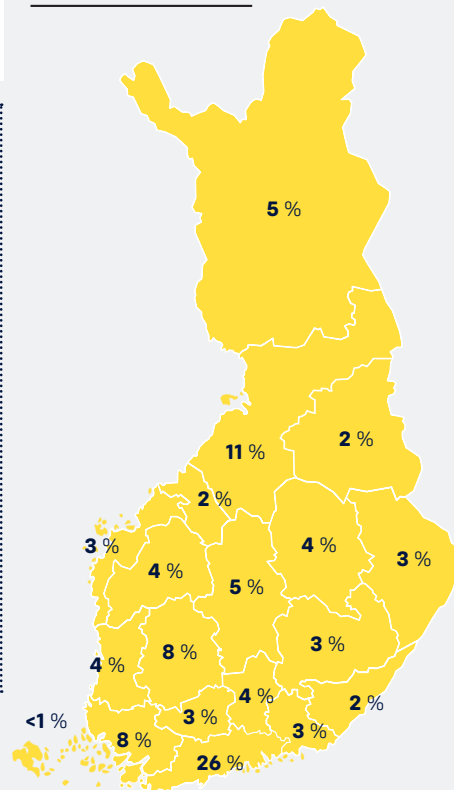


VASTAAJIEN KESKI-ikä 39 VUOTTA

VASTANNEITA KUNTIA



VASTAAJAT ALUEITTAIN

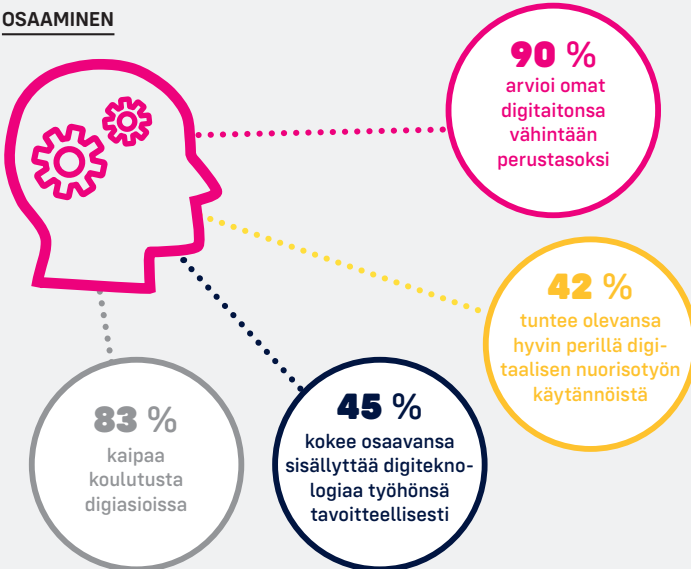


95 %
haluaa pysyä kartalla digitalisaation kehityksestä

80 %
kokee, että digiteknologiaa hyödynnettävä enemmän kunnan nuorisotyössä

49 %
pitää kohtaamista digiympäristössä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista

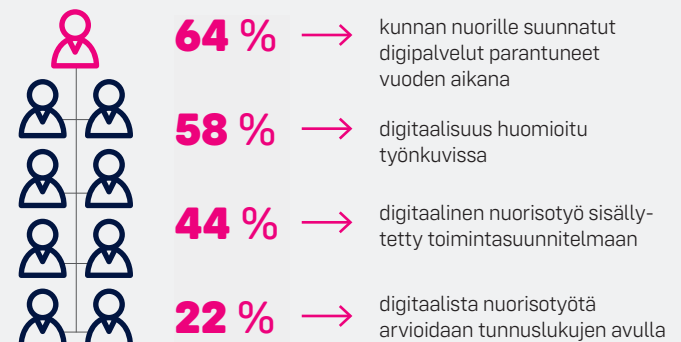
OSAAMINEN



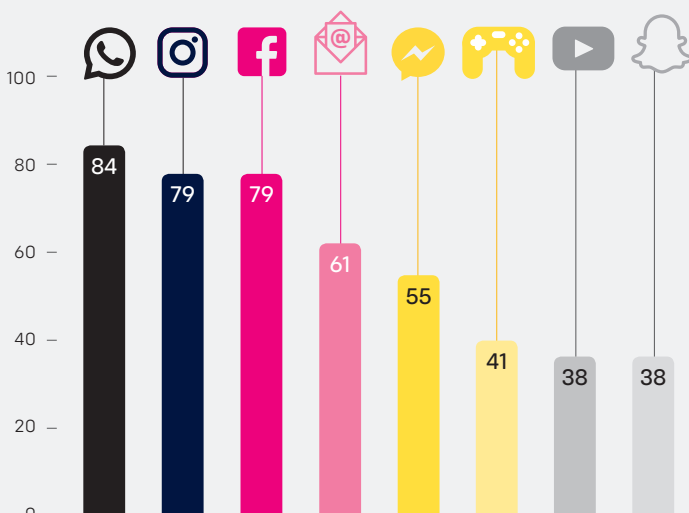
TYÖNTEKIJÄT (viimeisen 3 kk aikana)



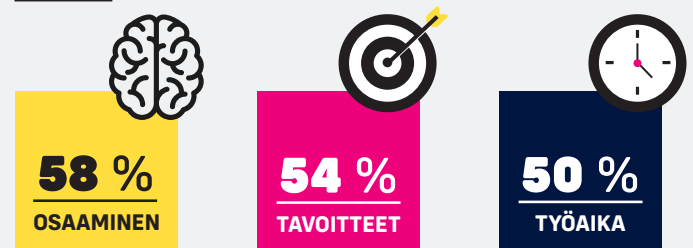
ESIMIEHET



SUOSITUIMMAT PALVELUT



HAASTEET



ESIPUHE

SUOMI ON OLLUT MONELLA TAPAA EDELLÄKÄVIJÄ nuorisotyön digitalisaatiossa. Tätä selittää yhtäältä se, että yhteiskuntamme digitaalinen infrastruktuuri on kansainvälisesti vertailtuna poikkeuksellisen hyvä, ja digitalisaatiota myös hyödynnetään laajasti eri toimialoilla. Toisaalta nuorisotyön traditiomme nojautuvat verrattain vahvoihin institutionaalsiin rakenteisiin, kuten nuorisotyötä ja -politiikkaa ohjaavaan lainsäädäntöön, laadukkaaseen nuorisotyön ammatilliseen koulutukseen sekä työn kehittämisen mahdollistavaan julkiseen rahoitusjärjestelmään.

Rakenteet itsessään eivät tietenkään vielä synnytä uutta, vaan tarvitaan ennakkoluulottomuutta sekä rohkeutta muuttaa totuttuja toimintatapoja ja kokeilla uusia asioita. Rohkeuden ja kokeilukulttuurin retoriikka onkin näkynyt nuorisotoimialalla vahvasti viime vuosina käydyssä digikeskustelussa.

Onneksi nuorisotyön digitalisaatio ei ole jäänyt vain puheen tasolle. Havaintoa tukee myös tämä uusin Verken selvitys, jossa yhtenä kantavana teemana on muutos. Tulokset osoittavat, että kunnallinen nuorisotyö on entistä teknologisoituneempaa ja toiminnaltaan moniulotteisempaa. Digitaalisia palveluja hyödynnetään nuorisotyössä monipuolisesti. Nuorisotyö myös toimii entistä aktiivisemmin ja joustavammin fyysisen ja digitaalisen ympäristön rajapinnoissa.

Digitalisaatio ei kuitenkaan tarkoita vain yksittäisten palvelujen ja toimintamuotojen hyödyntämistä, vaan se vaikuttaa organisaation koko toimintaan. Rakenteissa ja toimintakulttuurissa tapahtuvat muutokset ovat usein hitaita prosesseja, joissa muutoksen havaitseminen voi viedä vuosia. Tästä johtuen selvityksessä on pyritty havainnoimaan pitkäaikaisempia kehityskulkuja vertaamalla tuloksia vuosien 2013, 2015 ja 2017 vastaaviin selvityksiin.

Muutoksen ohella toinen keskeinen selvityksessä painottuva teema on osaaminen. Digitaalinen osaaminen koostuu monenlaisista tiedoista ja taidoista, ja käsitteen moninaisuutta onkin pyritty avaamaan kyselyssä erilaisilla osaamista koskevilla kysymyksenasetteluilla. Tulokset osoittavat, että kouluttautumisella on vahva yhteys siihen, miten kuntien nuorisotyöntekijät ja nuorisotyön esimiehet suhtautuvat digitalisaatioon ja sen mahdollisuuksiin nuorisotyössä, ja miten digitaalisuus myös näkyy heidän työssään.

Tämä kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiota tarkasteleva selvitys on osa laajempaa nuorisotoimialan digitalisaatiota koskevaa selvitystyötä. Joulukuussa 2018 Verke tuotti [Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa](#) -raportin, jossa tarkasteltiin nuorisotoimialan järjestöjen digitalisaation tilaa. Kuntaselvityksen kanssa on samanaikaisesti toteutettu seurakuntien nuorisotyön digitalisaatiota kartoittava selvitys, jonka ovat tuottaneet Kirkkohallitus ja Nuori Kirkko yhteistyössä Verken kanssa. Lisäksi Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu on toteuttanut kevään 2019 aikana Verken toimeksiannosta laadullisen tutkimuksen, jossa selvitetään, miten digitalisaatio näkyy tällä hetkellä nuorisotyössä ja nuorisotoimialan opetuksessa.

Nuorisotyön digitalisaatiota koskeva selvitystyö ajoittuu otolliseen aikaan. Suomessa on juuri käyty eduskuntavaalit, ja uuden hallituksen muodostus sekä hallitusohjelman laatiminen ovat parhaillaan käynnissä. Samaan aikaan on käynnistetty valmistelut uudesta valtakunnallisesta nuorisotyön ja -politiikan ohjelmasta (VANUPO), jonka on tarkoitus astua voimaan vuoden 2020 alussa. On tärkeää, että nuorisotoimialan tulevaisuutta koskevia merkittäviä päätöksiä ja linjauksia tehdään tietoperustaisesti.

Haluan Verken puolesta kiittää kaikkia kuntakyselyyn vastanneita 1250 nuorisotyöntekijää ja nuorisotyön esimiestä. Vastausmäärä on mahtava! Se kertoo osaltaan siitä, että nuorisotyön digitalisaatio koetaan teemana ajankohtaisena ja tärkeänä. Aktiivisuus osoittaa myös sen, että nuorisotyön digitalisaatioon liittyy monenlaisia tarpeita, toiveita, huolia, iloja, pessimismiä, innokkuutta, joskus jopa ylitsevuotavaakin hypetystä. Kaikki näkökulmat ovat kuulemisen arvoisia.

Heikki Lauha

DIGITAALISUUS KUNTIEN NUORISOTYÖSSÄ

NOORA LEHTONEN

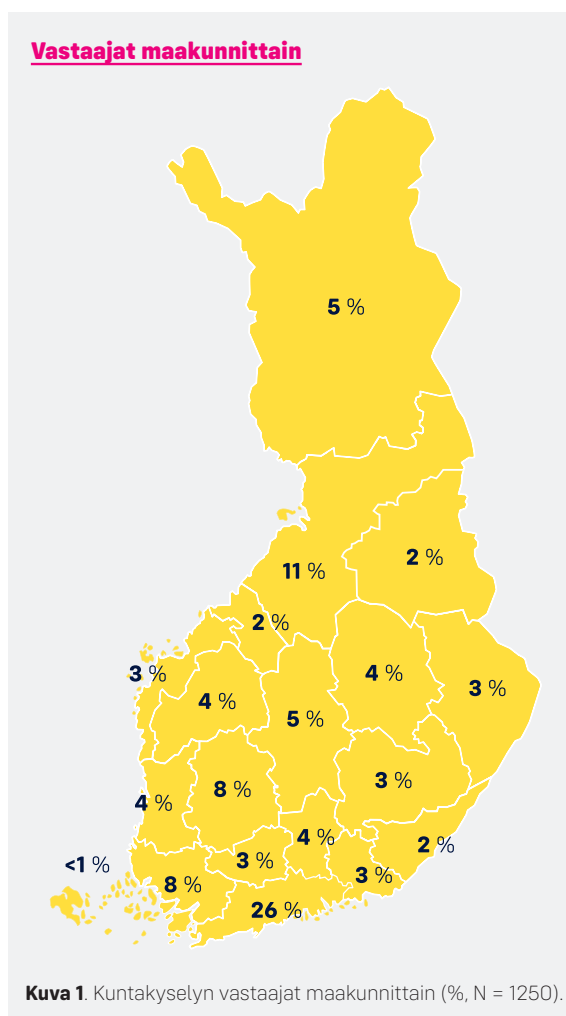
1. KYSELYN TOTEUTTAMINEN JA VASTAAJIEN TAUSTATIEDOT

KYSELY TOTEUTETTIIN VERKKOKYSELYNÄ suomeksi ja ruotsiksi hyödyntäen Webropol-ohjelmaa. Kyselyn vastausaika oli 12.-26. maaliskuuta 2019. Kysely lähetettiin sähköpostitse kuntien nuorisotyöntekijöille ja nuorisotyön esimiehille. Kysely lähetettiin kaikkiaan noin 3000 sähköpostiosoitteeseen henkilökohtaisella vastauslinkillä. Osassa kuntia ei ollut henkilöstön yhteystietoja saatavilla, jolloin kysely lähetettiin yleiseen sähköpostiosoitteeseen julkisena vastauslinkkinä.

Kyselyyn vastasi yhteensä 1250 henkilöä, joista 1204 suomeksi ja 46 ruotsiksi. Julkisen nettilinkin kautta vastauksia tuli 25. Vastausprosentti oli siten noin 40 prosenttia. Vastaajien keski-ikä oli 38,8 vuotta ja keskihajonta 10,6. Ikäjakauma asettui välille 19 ja 65 vuotta. Ikäryhmittäin eniten vastaajia oli 30–39-vuotiaissa (35 % vastaajista). Alle 30-vuotiaita vastaajista oli 23 %, 40–49-vuotiaita 24 % ja yli 50-vuotiaita 19 %. Yli 40-vuotiaiden vastausosuus oli hieman suurempi kuin edellisessä kuntakyselyssä vuonna 2017, kun taas tätä nuorempien osuus oli pienempi.

Kyselyyn tuli vastauksia kaikkiaan 267 kunnas-
ta. Kun vastaajajoukkoa tarkastellaan kunnittain
ja maakunnittain, voidaan sen todeta jakautuvan
varsin yhdenmukaisesti Suomen väestörakenteen
mukaan (liitteet 1 ja 2). Suurin ryhmä vastaajista
(33 %) työskenteli yli 100 000 asukkaan kunnassa.
Pienten, alle 10 000 asukkaan kunnissa työsken-
televien vastaajien osuus oli 25 %. Maakunnittain
tarkasteltuna vastauksia tuli eniten Uudeltamaalta
(26 %), Pohjois-Pohjanmaalta (11 %) ja Pirkanmaal-
ta (8 %). Uudenmaan vastausten osuus oli hieman
suurempi verrattuna edelliseen kuntakyselyyn ja
vastaa nyt paremmin Uudenmaan väestön osuutta.
Ne 44 kuntaa, joista ei tullut yhtään vastausta, oli-
vat kaikki alle 10 000 asukkaan kuntia – suurim-
massa osassa (38 kuntaa) asukasluku oli alle 5000.
Kunnista, joista ei tullut vastauksia, neljännes (12
kuntaa) sijaitsee Ahvenanmaan maakunnassa.

Vastaajista 80 % toimi nuorten parissa ja 20 % esimiestehtävissä. Esimiehistä 58 % ilmoitti, että heidän päivittäiseen työhönsä kuuluu myös nuorten kohtaamista. Pienten kuntien (alle 10 000 as.) vastaajista 32 % toimi esimiestehtävissä, keskisuurista (10 000-50 000 as.) 19 %, ja suurista (yli 50 000 as.) 13 %. Pelkästään esimiestehtävissä toimivilta vastauksia saatiin tasaisesti kunnan koosta riippu-



matta. Esimiehistä, joiden päivittäiseen työhön kuului nuorten kohtaamista, suurin osa (53 %) toimi pienessä, alle 10 000 asukkaan kunnassa. Yli 50 000 asukkaan kuntien vastaajista osuus oli 16 %.

Osa kysymyksistä kohdennettiin esimiestehtävissä toimiville, osa nuorten parissa toimiville, ja osa kysymyksistä oli yhteisiä kaikille vastaajille. Kaikille yhteiset kysymykset käsittelivät suhtautumista digitalisaatioon, vastaajien kokemusta työyhteisöstä ja sen toimintakulttuurista sekä vastaajien digiosaamista. Työntekijöiltä kysyttiin erikseen digitaalisuutta hyödyntävistä toimintamuodoista ja palveluista sekä nuorisotyöllisestä digiosaamisesta. Esimiehille esitettiin kysymyksiä liittyen nuorisotyön digitalisaation kehittämiseen, tavoitteellisuuteen ja arviointiin.

Kysymyksistä suurimpaan osaan oli valmiit vastausvaihtoehdot, mutta vastaajille annettiin myös mahdollisuus täydentää joitain kohtia avovastauksilla. Vastausmuotoja olivat monivalinta sekä erilaiset arviointiasteikot, kuten viisiportaiset Likert-asteikot. Kysely on luettavissa raportin liiteosion lopusta.

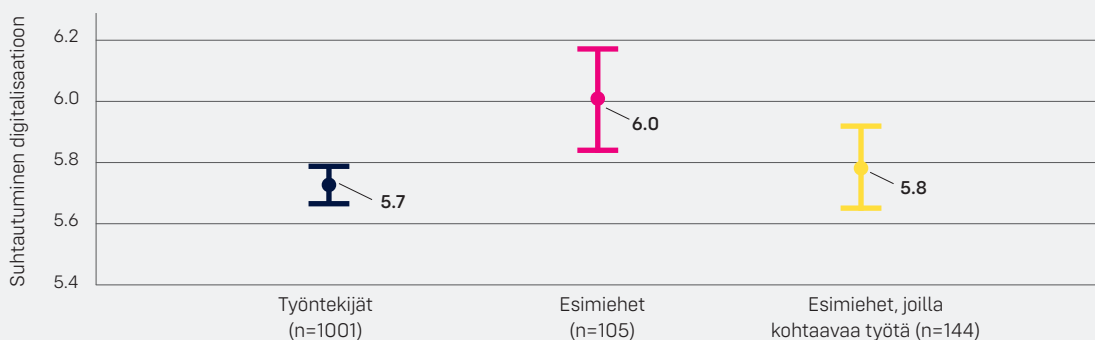
Vastauksia analysoitiin paitsi vastausten jakaumia tarkastellen, myös erilaisin tilastollisin testein (t-testi, regressiomallit, χ^2 -testi, Pearsonin korrelaatiokerroin). Vastaajien välisiä eroja tarkasteltiin muun muassa kunnan koon, iän, toimenkuvan ja työkokemuksen perusteella. Lisäksi joitain kysymyksiä tarkasteltiin arvioiden muutosta edelliseen kuntakyselyyn. Tuloksissa on esitetty pääsääntöisesti tilastollisesti merkitsevät erot ($p < .05$). Myös alueellisia eroja tarkasteltiin vertaamalla vastauksia maakunnittain, mutta tuloksissa ei havaittu selkeitä maakuntakohtaisia eroja.

Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiossa tapahtunutta muutosta pyrittiin tarkastelemaan läpileikkaavasti yksittäisillä kysymyksillä, joissa tiedusteltiin muutoksen kokemusta, sekä vertaamalla yleisesti tuloksia aiempiin kyselyihin. On kuitenkin huomioitava, että vastaajajoukko ei ole sama kuin aiemmissa kyselyissä, ja siten tulosten vertailtavuuteen tulee suhtautua varoen. Vuoden 2017 kuntakyselyyn tuli vastauksia 633 vastaajalta, nyt vastaajamäärä oli lähes kaksinkertainen. Lisäksi vastaajan kuntaa ei ole vakioitu vertailuissa edellisiin tuloksiin.

2. SUHTAUTUMINEN DIGITALISAATIOON

Kyselyn tulosten perusteella kuntien nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyön esimiesten suhtautuminen digitalisaatioon on hyvin myönteistä. Suhtautumista digitalisaatioon kysyttiin vastaajilta aluksi 7-portaisella asteikolla, joka ulottui erittäin kielteisestä (1) erittäin myönteiseen (7) suhtautumiseen. Keskiarvo annetuista vastauksista oli 5,8 (kh=0,98). Alin annettu arvo oli 2, ja alle kaksi prosenttia vastaajista antoi arvosanan 3 tai alle. Keskelle sijoittuvan arvon 4 antoi vain kahdeksan prosenttia vastaajista. Suurin osa (37 %) arvioi suhtautumistaan arvolla 6, ja jopa neljännes vastaajista korkeimmalla arvolla 7.

Suhtautuminen digitalisaatioon oli samansuuntaista kunnan koosta ja maakunnasta riippumatta. Suhtautuminen vaihteli hieman toimenkuvan mukaan (kuva 2). Myönteisimmäksi asenteensa arvioivat esimiehet, joiden päivittäiseen työhön ei kuulunut nuorten kohtaamista. Heidän vastaustensa keskiarvo (6,0) erosi tilastollisesti merkitsevästi työntekijöiden keskiarvosta (5,7). Esimiesten, jotka kohtasivat työssään nuoria, vastausten keskiarvo sijoittui näiden väliin (5,8).

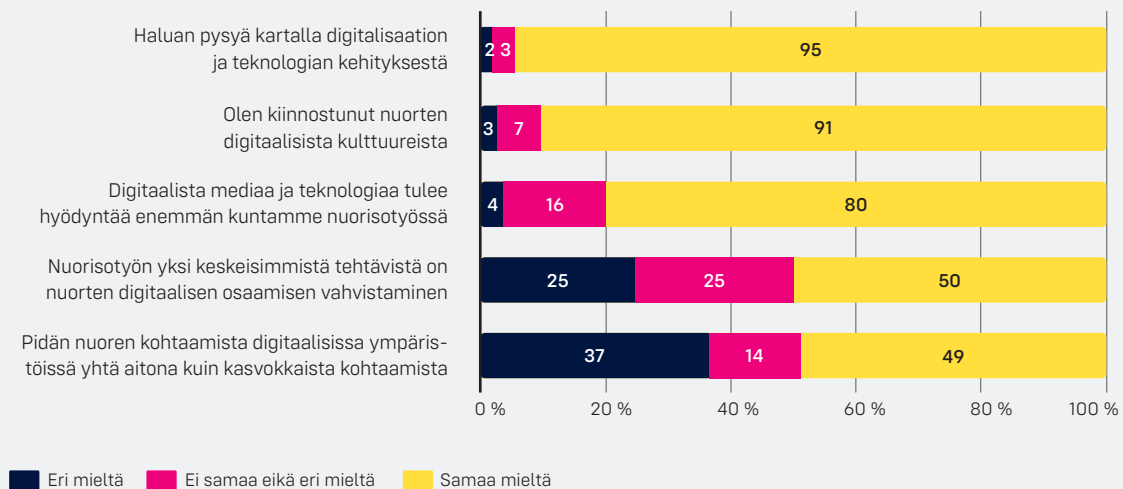
Suhtautuminen digitalisaatioon

Kuva 2. Suhtautuminen digitalisaatioon toimenkuvan mukaan, keskiarvot ja 95 % luottamusvälit. Asteikko 1-7 (1 = erittäin kielteinen, 7 = erittäin myönteinen), N = 1250.

Digitalisaatioon suhtautuminen oli yhteydessä työkokemukseen, ikään sekä siihen, oliko vastaaja osallistunut viimeisen vuoden aikana nuorisotyön digitalisaatiota käsittelevään koulutukseen. Vastaajat, joilla oli työkokemusta 3-10 vuotta, suhtautuivat digitalisaatioon hieman muita vastaajia myönteisemmin (ka=5,9). Iän myötä suhtautumisen myönteisyydessä tapahtui pientä laskua, mikä näkyi erityisesti verrattaessa alle 30-vuotiaita (ka=6,0) ja yli 50-vuotiaita (ka=5,5). Viimeisen vuoden aikana digikoulutukseen osallistuneilla keskiarvo oli 5,9 ja muilla vastaajilla 5,7.

Vastaajien suhtautumista digitalisaatioon kartoitettiin myös väittämällä, joihin pyydettiin vastausta viisiportaisella Likert-asteikolla (täysin eri mieltä – jokseenkin eri mieltä – ei samaa eikä eri mieltä – jokseenkin samaa mieltä – täysin samaa mieltä). Kuvassa 3 on esitetty vastausten osuudet väittämille siten, että kolmiportaisessa jaottelussa on yhdistettynä jokseenkin ja täysin samaa tai eri mieltä olevat vastaajat. Lähes kaikki vastaajat ilmoittivat haluavansa pysyä kartalla digitalisaation ja teknologian kehityksestä. Yli 90 prosenttia vastasi olevansa kiinnostunut nuorten digitaalisista kulttuureista, ja 80 prosentin mielestä digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän kunnan nuorisotyössä. Digitaalisen osaamisen vahvistaminen oli joka toisen mielestä yksi keskeisimmistä nuorisotyön tehtävistä, kun taas neljäsosa oli eri mieltä väittämän kanssa. Puolet piti nuorten kohtaamista digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista, yli kolmannes puolestaan ei pitänyt.

Vastaajien asenteita digitalisuuteen liittyen vertailtiin edellisen kuntakyselyn tuloksiin niiden väittämien osalta, joita oli kysytty yhtenevästi. Suhtautuminen ei ollut minkään väittämän osalta vähemmän myönteistä. Suurin piirtein sama osuus ilmoitti haluavansa pysyä kartalla nuorten digitaalisista kulttuureista kuin vuonna 2017. Niiden vastaajien osuus, joiden mielestä digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän kunnan nuorisotyössä, oli nyt suurempi (80 %) kuin vuonna 2017 (70 %). Hieman suurempi osuus piti kohtaamista digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista verrattuna edellisen kyselyn tuloksiin, mutta samalla väittämän kanssa eri mieltä olevien osuus oli kasvanut suhteessa niihin, jotka eivät ottaneet väittämään kantaa. Toisin sanoen, vuoden 2017 kyselyyn verrattuna suurempi osa vastaajista halusi nyt ottaa väittämään kantaa puolesta tai vastaan.

Asenteet digitaalisuutta kohtaan

Kuva 3. Työntekijöiden ja esimiesten suhtautuminen digitaalisuutta koskeviin väittämiin (% , N = 1250).

Kunnan koolla oli merkitsevä yhteys siihen, pitikö vastaaja nuorten kohtaamista digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista. Alle 10 000 asukkaan kuntien vastaajista pienempi osuus (42 %) piti digitaalista kohtaamista yhtä aitona verrattuna tätä suurempien kuntien vastaajiin (55 %). Tämän lisäksi nuoremmat vastaajat pitivät useammin digitaalista kohtaamista yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista. Myös koulutukseen osallistumisella oli positiivinen yhteys kokemukseen kohtaamisten aitoudesta digitaalisissa ympäristöissä.

Niistä vastaajista, jotka pitivät yhtenä nuorisotyön keskeisimpänä tehtävänä nuorten digitaalisen osaamisen vahvistamista, huomattavasti suurempi osa – lähes kaksi kolmesta – piti kohtaamista digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista. Nämä vastaajat myös arvioivat omat nuorisotyölliset digitaaitonsa paremmaksi sekä käyttivät monipuolisemmin digitaalisia toimintamuotoja ja palveluita verrattuna niihin vastaajiin, jotka eivät pitäneet nuorten digitaalisen osaamisen vahvistamista yhtenä nuorisotyön keskeisimmistä tehtävistä.

3. DIGITAALISUUDEN HYÖDYNTÄMINEN NUORISOTYÖSSÄ

Digitaalisten palveluiden hyödyntäminen

Kunnan nuorisotyöntekijällä on kyselyn tulosten perusteella säännöllisessä nuorisotyöllisessä käytössä keskimäärin seitsemän eri digitaalista palvelua tai sovellusta. Kaikki työntekijät ilmoittivat käyttävänsä vähintään yhtä digitaalista palvelua, ja enimmillään käytössä oli 24 eri palvelua. Kyselyn lista ei tietenkään pitänyt sisällään kaikkia mahdollisia digipalveluita, mutta vaihtoehtoja oli varsin kattavasti ja vastaajalla oli myös mahdollisuus mainita listalta puuttuvia palveluita. Suosituimmat käytössä olevat palvelut olivat Whatsapp, Instagram ja Facebook (liite 3). Yleisimmät nuorisotyöntekijöiden käytössä olevat palvelut näyttäisivät olevan samoja kaupallisia sosiaalisen median palveluja, jotka ovat tällä

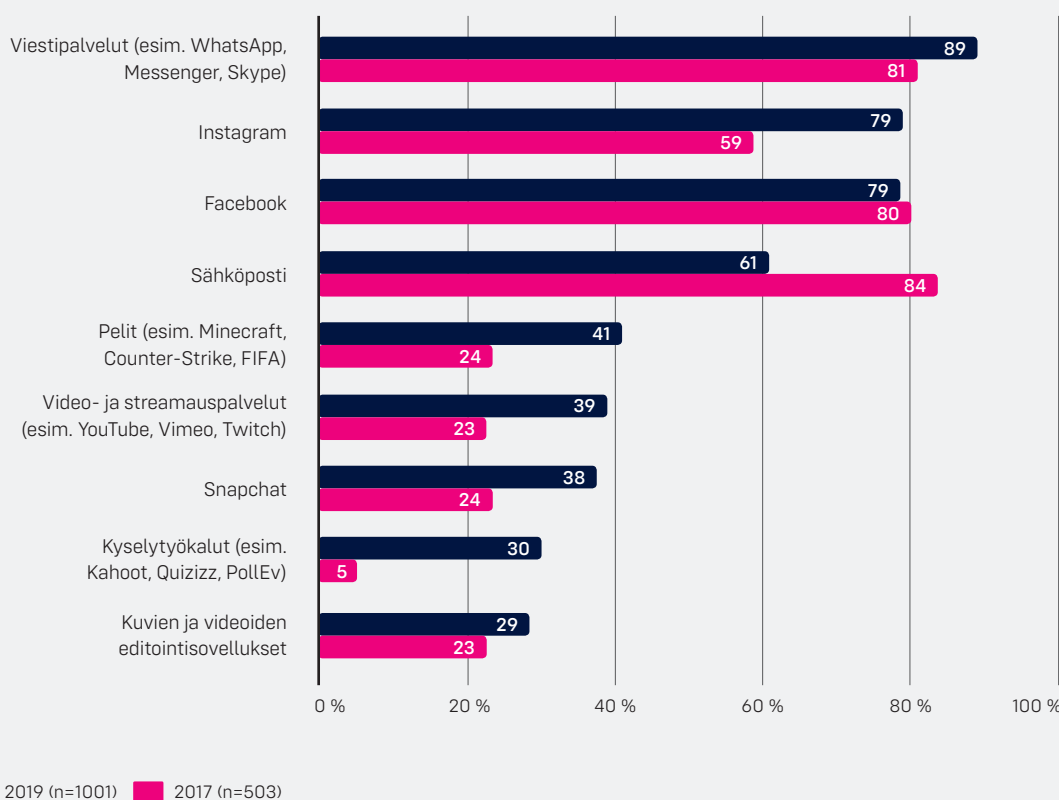
hetkellä myös nuorten suosiossa (SoMe ja Nuoret 2019). Organisaation oma nuorille suunnattu verkkopalvelu oli käytössä alle kolmanneksella ja organisaation oma nuorille suunnattu sovellus neljällä prosentilla työntekijöistä.

Iällä, kuntakoolla ja työkokemuksella oli yhteys siihen, kuinka monta palvelua vastaajalla oli säännöllisessä nuorisotyöllisessä käytössä. Nuoremmat työntekijät käyttivät useampia palveluita, samoin kuin suurempien kuntien vastaajat. Työntekijöillä, joilla oli 5-10 vuotta työkokemusta, oli käytössään sovelluksia enemmän (7,7) kuin alle vuoden työkokemuksella toimineilla vastaajilla (6,0).

Kulttuurisessa ja avoimessa nuorisotyössä oli enemmän digipalveluita käytössä. Etsivää nuorisotyötä ja työpajatoimintaa toteuttavat vastaajat puolestaan ilmoittivat käyttävänsä nuorisotyössä keskimäärin vähemmän eri digipalveluita.

Kun säännöllisessä nuorisotyöllisessä käytössä olevia palveluita verrataan vuoden 2017 kuntakyselyn tuloksiin, on käyttäjien määrä kasvanut monessa palvelussa (kuva 4). Tuolloin korkeimmaksi noussut sähköposti oli vuoden 2019 tuloksissa vasta neljäntenä. Viestipalvelut, kuten Whatsapp ja Messenger, olivat nyt yleisimmässä käytössä. Instagram, jota ilmoitti vuonna 2017 käyttävänsä vajaa 60 prosenttia nuorisotyöntekijöistä, oli nyt nuorisotyöllisessä käytössä vajaalla 80 prosentilla. Suosituista sosiaalisen median

Nuorisotyön käytössä olevien palveluiden muutos

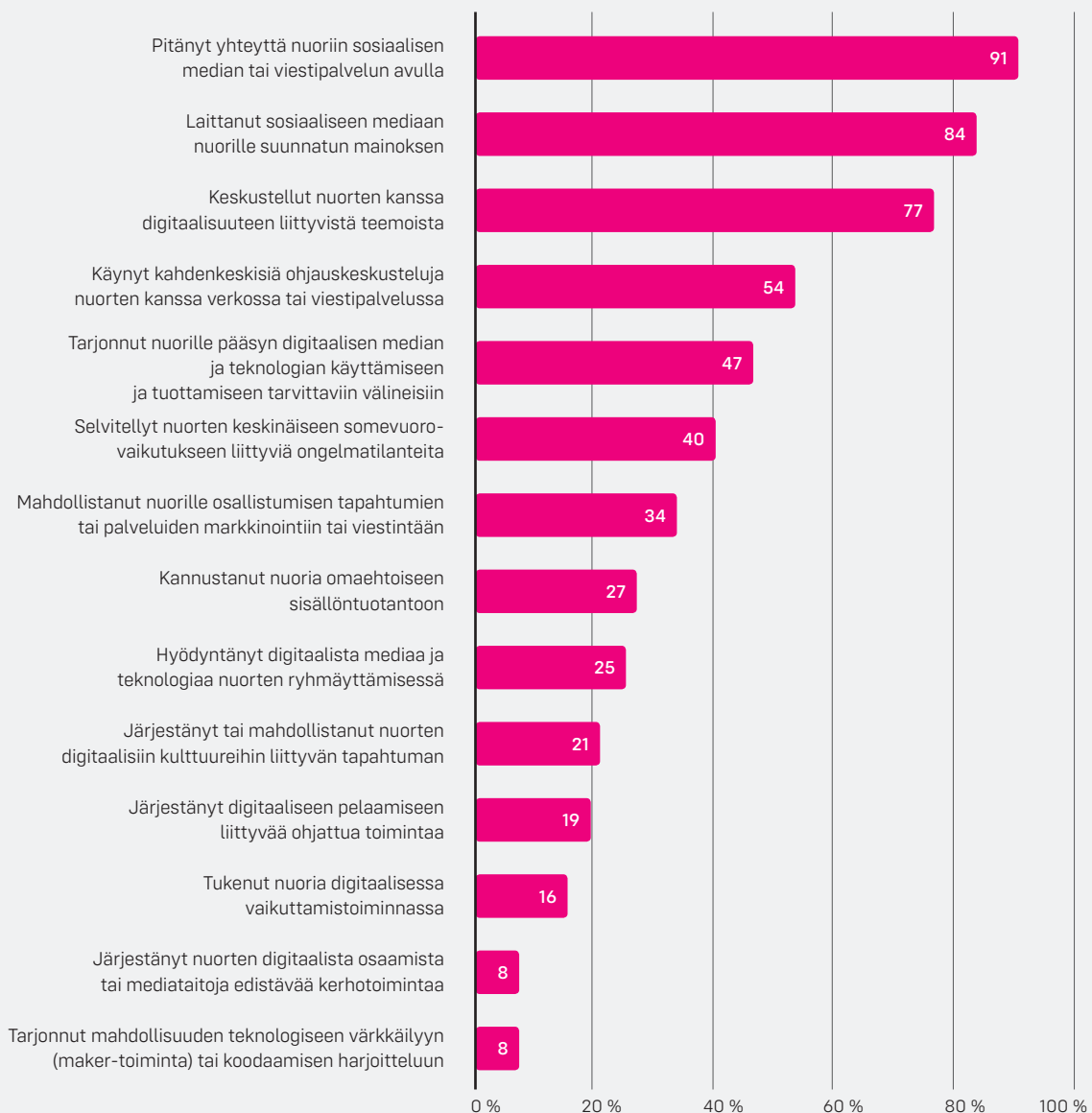


Kuva 4. Säännöllisessä nuorisotyöllisessä käytössä olevat digipalvelut vuosina 2019 (n=1001) ja 2017 (n=503), monivalinta.

palveluista ainoastaan Facebookin käytössä ei ole tapahtunut kasvua edelliseen kyselyyn verrattuna. Digitaalisten pelien suosio näyttäisi kasvaneen edelleen: nyt digitaalisia pelejä ilmoitti käyttävänsä noin 40 prosenttia vastaajista. Myös video- ja streamauspalveluiden ja Snapchatin käyttö oli noussut tälle tasolle. Kyselytyökaluja ilmoitti käyttävänsä lähes kolmannes vastaajista, kun vuonna 2017 osuus oli 5 prosenttia.

Snapchat, Instagram ja Whatsapp mainittiin työntekijöiden vastauksissa useimmiten niinä palveluina, jotka on otettu viimeisimpänä nuorisotyölliseen käyttöön. Myös Canva, Jodel, Kahoot ja Discord nousivat monissa vastauksissa esiin.

Yleisimmät digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen tavat nuorisotyössä



Kuva 5. Yleisimmät tavat hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä viimeisen 3 kk aikana, monivalinta (% , n = 1001).

Digitaalisuutta hyödyntävät toiminnot

Kyselyssä kartoitettiin edellisten kuntakyselyjen tapaan erilaisia nuorisotyöllisiä toimintoja, joissa työntekijät ovat hyödyntäneet digitaalisuutta sisällöllisesti, välineellisesti tai toiminnallisesti. Keskimäärin nuorisotyöntekijät valitsivat listattuna olleiden toimintojen joukosta seitsemän digitaalisuutta tai verkkoa hyödyntävää toimintoa. Kuvassa 5 on esitettyä nuorisotyöntekijöiden yleisimmät tavat hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä.

Suurin osa nuorisotyöntekijöistä oli viimeisen kolmen kuukauden aikana pitänyt yhteyttä nuoriin sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla (91 %), laittanut sosiaaliseen mediaan nuorille suunnatun mainoksen (84 %) tai keskustellut nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista (77 %). Lähes puolet oli tarjonnut nuorille pääsyn digitaalisen median ja teknologian käyttämiseen ja tuottamiseen tarvittaviin välineisiin. Työntekijöistä 40 prosenttia ilmoitti selvittelleensä nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita. Kolmasosa oli mahdollistanut nuorille osallistumisen tapahtumien tai palveluiden markkinointiin ja viestintään. Nuoria omaehtoiseen sisällöntuotantoon, kuten vloggaamiseen tai bloggaamiseen, oli kannustanut reilu neljännes, ja joka viides oli järjestänyt pelaamiseen liittyvää ohjattua toimintaa. Nuorten digitaalisia taitoja edistävää kerhotoimintaa ilmoitti järjestäneensä alle kymmenesosa. Teknologiakasvatuksellinen toiminta näyttäisi muutenkin olevan selvästi vähäisempää: värkkäilyyn eli maker-toimintaan mahdollisuuden oli tarjonnut vain 5 prosenttia ja koodaamisen harjoitteluun 4 prosenttia nuorisotyöntekijöistä.

Vuoden 2017 kyselyyn verrattuna on joidenkin digitaalisuutta hyödyntävien toimintojen osalta havaittavissa selvää kasvua (kuva 6). Lähes 80 prosenttia nuorisotyöntekijöistä ilmoitti keskustelleensa nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä ilmiöistä, kun osuus oli vuonna 2017 alle 60 prosenttia. Tuolloin vaihtoehdon kohdalla ei tosin oltu listattu esimerkkejä mahdollisista keskustelun teemoista, toisin kuin tämän vuoden kyselyssä. Nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita ilmoitti selvittelleensä 40 prosenttia nuorisotyöntekijöistä, kun edellisessä kyselyssä vastaava osuus oli neljäsosa. Nyt joka neljäs hyödynsi digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorten ryhmäyttämisessä ja joka viides oli järjestänyt digitaaliseen pelaamiseen liittyvää ohjattua toimintaa, kun vuonna 2017 näin ilmoitti tehneensä joka kymmenes.

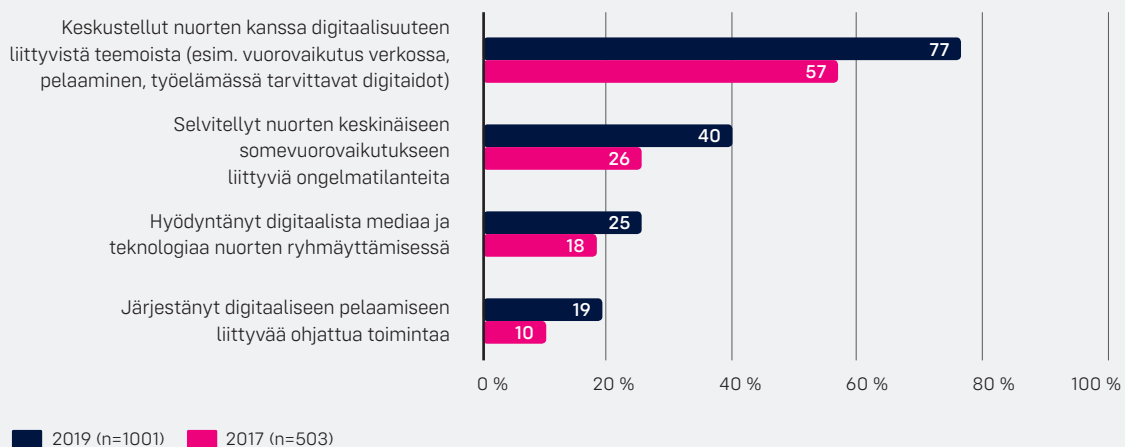
Nuorisotyöntekijöitä pyydettiin kuvaamaan merkittävimpiä digitaalisen nuorisotyön hyötyjä oman työn kannalta. Vastauksissa hyödyt nähtiin hyvin moninaisina. Useat vastaajat kuvasivat digitaalisen nuorisotyön merkitystä yhteydenpidon, nuorten tavoittamisen ja kohtaamisen näkökulmasta.

”Olen itse myös nuorten tavoitettavissa, vaikka en pääsisi nuorten toimintaan mukaan. Digitaalisuus on myös oiva väline pitää jonkin ryhmään liittyvää informaatiota kaikkien tiedossa. Tiedotan myös nuorille snäpissä missä mä millonkin oon töiden parissa, ja toiset jopa hakeutuu sen mukaan toimintojen pariin. Mainostan ja markkinoin toimintaa myös digitaalisesti.”

”Nuorten tavoittaminen on laajempaa ja kohtaaminen helpompaa. Joskus digitaalinen kohtaaminen voi olla jopa aidompaa kuin face to face tapaamiset, kun monet nuoret jännittävät kohtaamista kasvokkain.” Digitaalinen nuorisotyö tarjosi monelle vastaajalle tavan tukea nuorta tämän omassa digitaalisen median käytössään ja itseilmaisussaan.

”Nuorten onnistumisen kokemukset ja heidän intonsa tuottaa sisältöä.”

”Nuoren luovuus pääsee näkyviin.”

Digitaalisuutta hyödyntävien nuorisotyön toimintojen muutos

Kuva 6. Digitaalisuutta hyödyntävien toimintojen yleisyys vuosina 2019 (n = 1001) ja 2017 (n = 503), vastausosuudet (%), monivalinta.

Vastaajat painottivat myös vastauksissaan digitaalisen nuorisotyön hyötyjä sosiaalisuuden ja yhteistyötaitojen kehittämisen osalta. Avoimissakin vastauksissa nostettiin esiin mahdollisuus hyödyntää digitaalisuutta nuorten ryhmäyttämisessä.

”Sosiaalinen vahvistaminen, yhteistyötaidot ja nuorten ideoiden kuuntelu ja toteutus.”

”Ryhmäyttäminen, luovien tehtävien tekeminen yksittäin tai ryhmissä ja yhteyden pitäminen sekä tiedon kulku asiakkaiden kanssa.”

”Digitaalisuus on asia, joka näkyy työssäni siten, että sen ympärille kokoonnutaan tekemään yhdessä muiden kanssa. Se tuo siis olennaisesti lisäarvoa työlleni. Se ei ole vain väline, vaan myös osa tekemisen syvempiä rakenteita.”

Lisäksi nuorisotyöntekijöiden vastauksissa tuotiin esille digitaalisen nuorisotyön mahdollisuus tehdä nuoria ja nuorisotyötä entistä näkyvämmäksi, ja siten vahvistaa suhdetta yhteiskuntaan ja muihin toimijoihin.

”Tiedon välittäminen nuorille, nuorten tekeminen näkyväksi positiivisesti. Lisäksi nuorisotyön tekeminen näkyvämmäksi myös vanhemmille, jotka voivat seurata instassa tai tykätä Facebookissa. Näkyvämmäksi tekeminen myös muille instituutioille.”

”Työni keskittyy digitaaliseen pelaamiseen. Nuorisotyö on tällä hetkellä ainoa julkisen sektorin kasvatuksellinen toimija, joka säännönmukaisesti kohtaa nuoria pelikulttuurin kontekstissa. Pelitoiminta ja pelikasvatus ovat täten itseisarvoja, ja kysymys lisäarvosta on epäoleellinen.”

Toisaalta digitaalisuuden hyödyntäminen omassa työyhteisössä ei ollut kaikille itsestäänselvyys. Sitä saatettiin kaivata enemmän osaksi omaa työtä, ja toisaalta kaivattiin kollegoilta ymmärrystä omaan digitaaliseen nuorisotyöhön.

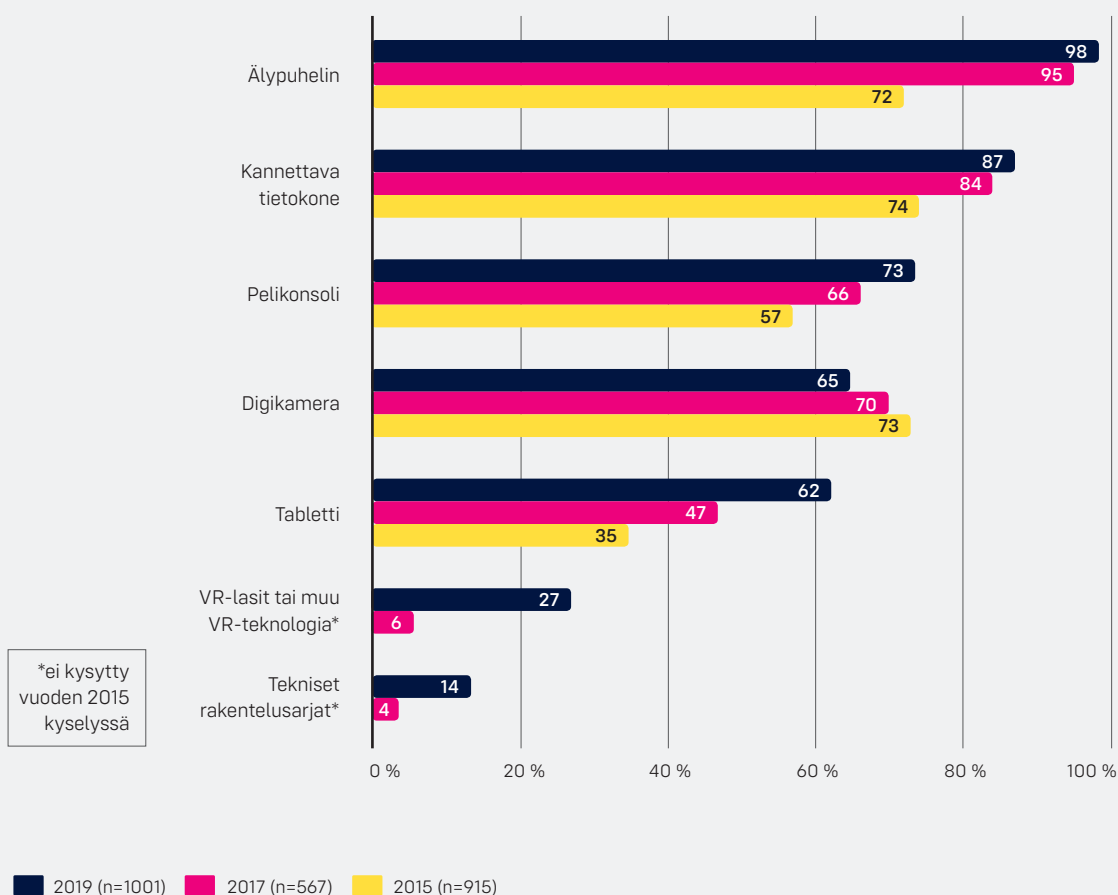
”Katson, että digitaalisuuden hyödyntäminen nostaisi työpajamme imagoa ja toisi nykypäiväisiä, nuoria kiinnostavia toimintamuotoja pajalle.”

”Digitaaliset välineet ja niiden tuntemus tarjoavat minulle todella hyvän välineen tehdä nuorten kanssa asioita. Vaikka välineet olisivatkin digitaalisia, olen silti oikeasti läsnä. Tätä eivät tunnu kaikki ymmärtävän.”

Välineistö

Työntekijöiden käytössä oleva välineistö näyttäisi kasvaneen ja monipuolistuneen aiemmista kuntakyselyistä (kuva 7). Lähes kaikilla vastaajilla oli käytössään työnantajan tarjoama älypuhelin ja lähes 90 prosentilla kannettava tietokone. Pelikonsoli oli käytössä yli 70 prosentilla ja digikamera 65 prosentilla. Tabletin (62 %), VR-tekniikan (27 %) ja teknisten rakentelutarjojen (14 %) käyttö oli yleistynyt selkeimmin edelliseen kyselyyn verrattuna. Digikameroiden osalta on havaittavissa pientä laskua vuodesta 2015 lähtien. Muutosta saattaa selittää älypuhelimien kameroiden kehittyminen viime vuosina.

Työntekijöiden käytössä olevan välineistön muutos



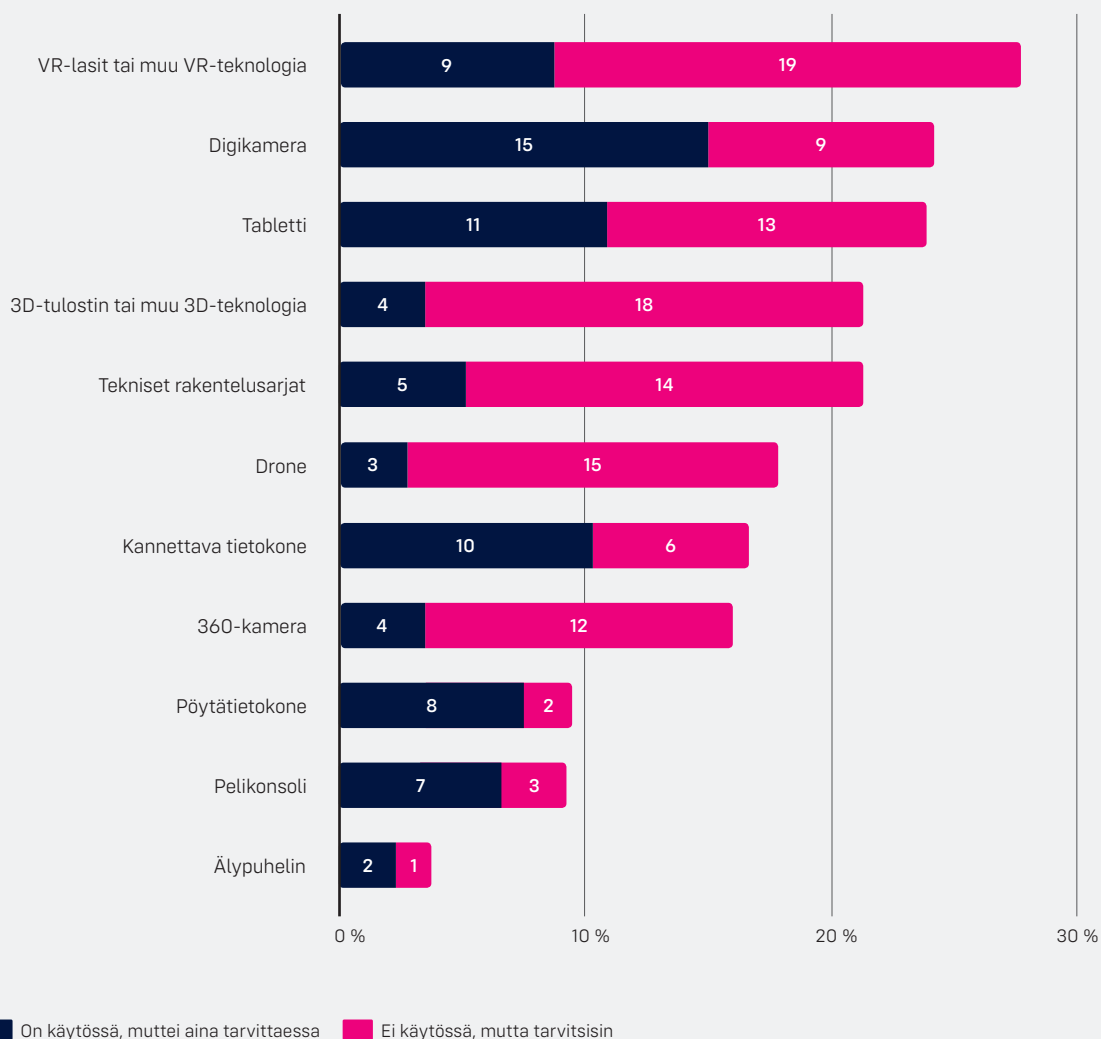
Kuva 7. Nuorisotyöntekijöiden käytössä oleva välineistö vuosina 2019 (n = 1001), 2017 (n = 567) ja 2015 (n = 915), ilmoitetut osuudet (%).

Kysyimme myös, mitä välineistöä vastaajat kaipaaisivat käyttöönsä. Välineistöä, jota ei ollut aina tarvittaessa tai lainkaan käytössä, mutta jota kaivattiin, olivat VR-lasit tai muu VR-teknologia, 3D-tulostimet, dronet ja tekniset rakenteluserjat (kuva 8).

Vastaajat, jotka ilmoittivat kaipaavansa lisää välineistöä, käyttivät työssään hieman enemmän digipalveluja, hyödynsivät digitaalisuutta monipuolisemmin nuorisotyön toiminnoissa, arvioivat digiosaamisensa korkeammalle ja olivat osallistuneet useammin digikoulutukseen. He myös listasivat työtään hankaloittavaksi tekijäksi useammin riittämättömän infrastruktuurin, ja toimivat hieman useammin yli 100 000 asukkaan kunnassa.

Työntekijöiltä myös kysyttiin, miten he haluaisivat hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä tulevaisuudessa. Monissa vastauksissa nousi halu vahvistaa nuorten omaehtoisuutta ja

Nuorisotyöntekijöiden kaipaama välineistö



Kuva 8. Nuorisotyöntekijöiden työssään kaipaama välineistö, osuudet (%) ilmoitetuista (n = 1001).

luovuutta digitaalisuuden avulla, sekä halu kytkeä digitaalisuus vahvemmin olemassa oleviin nuorisotyön toimintoihin.

"Haluaisin osallistaa nuoret vahvemmin mukaan tekemiseen sekä sisällöntuotantoon ja tällä tavoin lisätä myös nuorten matalankynnyksen vaikuttamisen mahdollisuuksia heille luontaisissa digitaalisen median kanavissa."

"Haluaisin nuorten käyttöön iPadit ja luovia sovelluksia, haluaisin oppia enemmän animointia, 3D mallinnusta sekä koodausta ja opettaa sitä nuorille ja työpajanuorille. Henkilökohtaisesti haluaisin opettaa enemmän digitaalista piirtämistä, josta moni nuori on innostunut."

"Haluaisin yhdistää digitaalisuuden ympäristö- ja seikkailukasvatukseen, muullakin tavalla kuin ActionTrackilla."

"Olisi hienoa saada nuorille mahdollisuuksia kokeilla uusia asioita, esim. koodaamista ja digikäsitöitä, ja sillä tavalla innostaa heitä uuden teknologian pariin. Digitaalista mediaa ei ihan hirveästi käytetä nuokkarilla, mikä on aika sääli."

4. DIGITAALINEN OSAAMINEN

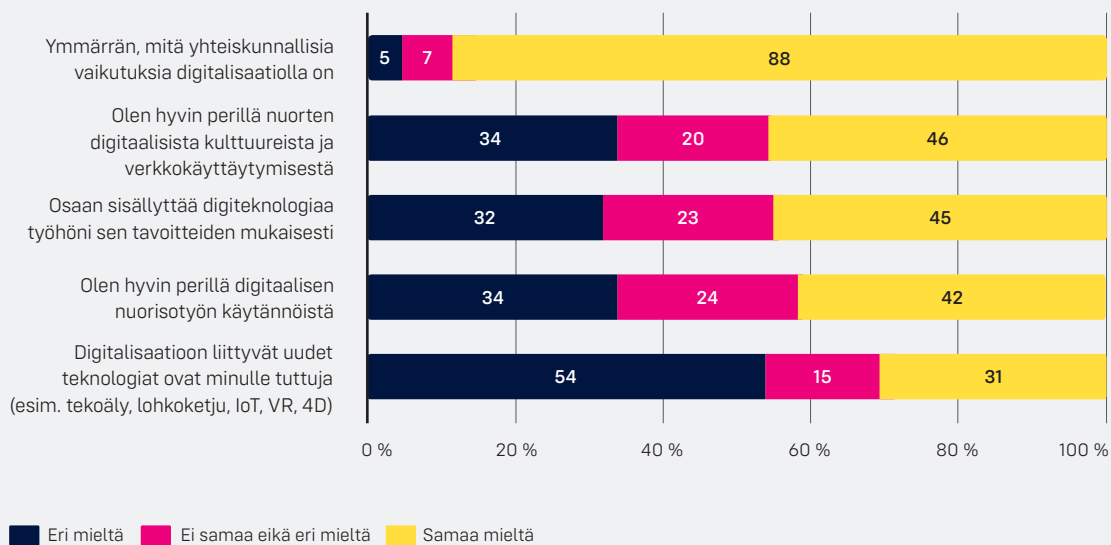
Tämänvuotisessa kyselyssä keskityttiin aiempaa laajemmin digitaaliseen osaamiseen. Vastaajia pyydettiin paitsi arvioimaan omaa osaamistaan, myös ottamaan kantaa erilaisiin digitaalista osaamista koskeviin väittämiin. Digiosaamista koskevien kysymysten jäsentämisessä hyödynnettiin Euroopan komission tuottamaa digitaalisten taitojen puitekehystä ([DigComp 2.0](#)) sekä komission perustaman [Digitalisaatio ja nuoret -asiantuntijaryhmän](#) jaottelua nuorisotyöntekijöiden digiosaamista koskevista koulutustarpeista (Euroopan komissio 2019 ja 2018).

Vastaajien digiosaamista kartoitettiin aluksi Likert-asteikollisilla väittämillä liittyen yleisesti digitalisaatioon sekä sen suhteesta nuorisotyöhön. Asteikko oli viisiportainen (täysin eri mieltä – jokseenkin eri mieltä – ei samaa eikä eri mieltä – jokseenkin samaa mieltä – täysin samaa mieltä). Kuvassa 9 on esitetty vastaukset niin, että alkuperäinen asteikko on yhdistetty kolmiportaiseksi: eri mieltä – ei samaa eikä eri mieltä – samaa mieltä.

Lähes 90 prosenttia vastaajista arvioi ymmärtävänsä, mitä yhteiskunnallisia vaikutuksia digitalisaatiolla on. Muiden väittämien osalta samaa mieltä olevien vastausosuudet olivat maltillisempia; alle puolet vastaajista koki olevansa perillä digitaalisen nuorisotyön käytännöistä tai osaavansa sisällyttää digiteknologiaa työhönsä tavoitteellisesti. Alle kolmasosa vastaajista arvioi digitalisaatioon liittyvien uusien teknologioiden olevan tuttuja. Väittämässä uusina teknologioina mainittiin esimerkkinä tekoäly, lohkoketju, IoT, VR ja 4D.

Työntekijöiden ja esimiesten kohdalla näkyi selkeä ero siinä, kuinka hyvin nämä kokevat tuntevansa nuorten digitaalisia kulttuureja ja digitaalisen nuorisotyön käytäntöjä. Lähes puolet työntekijöistä oli väittämien kanssa täysin tai jokseenkin samaa mieltä, kun esimiehistä vastaava osuus oli alle kolmannes.

Ymmärrys digitalisaatiosta ja digitaalisesta nuorisotyöstä



Kuva 9. Työntekijöiden ja esimiesten suhtautuminen digitalisaatiota ja digitaalista nuorisotyötä koskeviin väittämiin (n = 1250).

Yleiset digitaidot

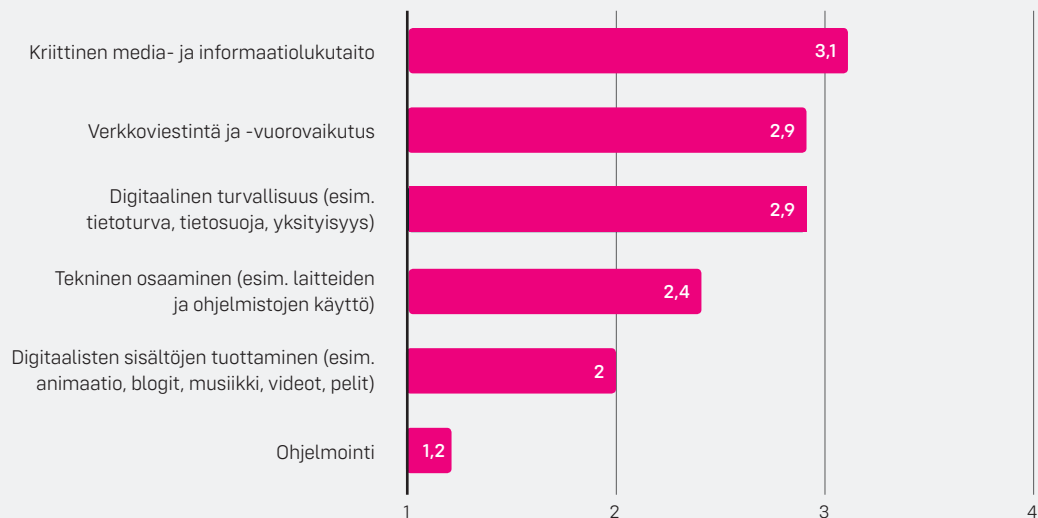
Sekä työntekijöitä että esimiehiä pyydettiin arvioimaan digitaalisia taitojaan teemoittain neliportaisella asteikolla (heikko – tyydyttävä – hyvä – erinomainen). Kuvassa 10 on esitetty vastaajien keskiarvot eri osa-alueille. Vahvimaksi osaaminen arvioitiin kriittisessä media- ja informaatiolukutaidossa (keskiarvo 3,1), verkkoviestinnässä (2,9) ja digitaalisessa turvallisuudessa (2,9). Huomattavasti alhaisemmaksi osaamisen arvioitiin ohjelmoinnissa (1,2) sekä digitaalisten sisältöjen tuottamisessa (2,0).

Kun yleisiä digitaitoja tarkasteltiin muodostamalla tekijöistä summamuuttuja, erosivat työntekijöiden ja esimiesten vastaukset toisistaan. Esimiehet arvioivat taitonsa heikommaksi. Liitteessä 4 on esitetty keskiarvot ja näiden luottamusvälit toimenkuvan mukaan. Vastaajan iällä oli vaikutusta arvioon omista digitaidoista: nuoremmat vastaajat arvioivat taitonsa paremmaksi (liite 5).

Vastaajien arviot yleisistä digitaidoista erosivat myös sen mukaan, olivatko he osallistuneet viimeisen vuoden aikana nuorisotyön digitalisaatiota käsittelevään koulutukseen. Koulutukseen osallistuneilla keskiarvo oli 2,5 (kh=0,5), verrattuna muihin vastaajiin, joilla keskiarvo oli 2,3 (kh=0,5). Työntekijöiden osalta keskiarvot olivat hieman korkeammat: koulutukseen osallistuneilla keskiarvo oli 2,6 ja muilla 2,4. Ero oli merkitsevä kaikkien arvioitujen tekijöiden kohdalla, mutta vaikutus näkyi erityisesti teknisen osaamisen, digitaalisten sisältöjen tuottamisen sekä verkkoviestinnän ja -vuorovaikutuksen kohdalla.

Nuorisotyöllinen digiosaaminen

Työntekijöitä pyydettiin vielä erikseen arvioimaan omaa digiosaamistaan nuorisotyön ammatillisesta näkökulmasta neliportaisella asteikolla (kuva 11). Ammatillista osaamista koskevat tulokset olivat linjassa työntekijöiden yleisiä digitaitoja koskevien tulosten kanssa. Toisin sanoen työntekijät kokivat nuorisotyöllisen digiosaamisensa vahvempaan niissä teemoissa, joissa he kokivat yleiset digitaitonsa paremmaksi.

Yleiset digitaidot

Kuva 10. Yleisten digitaitojen osa-alueet ja keskiarvot (n = 1250). Itsearviot osaamisesta neliportaisella asteikolla (1 = heikko, 2 = tyydyttävä, 3 = hyvä, 4 = erinomainen).

Vuoden 2017 kyselyn tuloksiin verrattuna osaaminen näyttäisi nousseen muutamilla osa-alueilla (kuva 12). Tilastollisesti merkitsevä ero keskiarvoissa löytyi mobiililaitteiden hyödyntämisessä, digiteknologian hyödyntämisessä ryhmäyttämisessä ja pelikasvatuksessa. Heikon osaamisen osuudet olivat pienemmät kuin edellisen kyselyn vastaajilla, hyvän ja erinomaisen osuudet taas suuremmat. Tämä on linjassa sen kanssa, että välineistön osalta mobiililaitteet ja pelikonsolit ovat kyselyn tulosten perusteella laajemmassa käytössä kuin aiempina vuosina. Vuoden 2017 kyselyyn verrattuna digitaalisuutta myös hyödynnetään vastausten perusteella enemmän nuorten ryhmäyttämisessä ja pelikasvatuksellisessa toiminnassa.

Kun ammatillisen osaamisen tekijät yhdistettiin summamuuttujaksi, saatiin ammatillisen osaamisen keskiarvoksi 2,4 (kh=0,58). Keskiarvoa tarkasteltiin iän, työkokemuksen, kuntakoon, asenteiden, koulutukseen osallistumisen sekä vastaajan nuorisotyössä hyödyntämien digitoimintojen ja -palvelujen mukaan. Kaikkien muuttujien osalta havaittiin tilastollisesti merkitseviä eroja. Liitteessä 6 on esitetty regressiomalli eri muuttujien yhteydestä ammatilliseen osaamiseen.

Työkokemuksella oli vaikutusta ammatillisen osaamisen arviointiin siten, että 3-5 vuoden työkokemuksella osaaminen arvioitiin korkeimmalle, ja 10 vuoden työkokemuksen jälkeen arvio osaamisesta oli tätä heikompaa. Koska työkokemus on yhteydessä ikään, tarkasteltiin myös iän ja työkokemuksen yhteisvaikutusta ammatilliseen osaamiseen (liite 7). Alle kymmenen vuoden työkokemuksella ammatillisen osaamisen keskiarvo vaihteli ikäryhmittäin voimakkaasti, ja vähemmän työkokemusta omaavilla ja iältään vanhemmilla esiintyi enemmän hajontaa itsearvioissa kuin pidempään työssä olleilla. Pidempi työkokemus näyttäisikin tasoittavan ikäryhmien välisiä eroja.

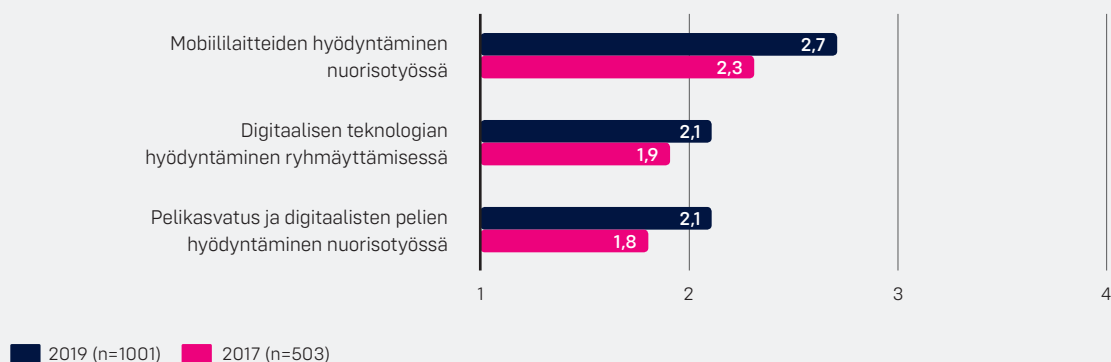
Ammatillinen osaaminen arvioitiin myös korkeammaksi, jos vastaaja oli osallistunut viimeisen vuoden aikana nuorisotyön digitalisaatiota käsittelevään koulutukseen. Koulutukseen osallistuneilla keskiarvo oli 2,6 ja muilla vastaajilla 2,3. Tämä näkyi erityisesti pelikasvatuksen, teknologiakasvatuksen, verkko-

Nuorisotyön ammatillinen digiosaaminen



Kuva 11. Ammatillisen digiosaamisen eri osa-alueet ja näiden keskiarvot (n = 1001). Osaamisen itsearviot neliportaisella asteikolla (1 = heikko, 2 = tyydyttävä, 3 = hyvä, 4 = erinomainen).

Nuorisotyön ammatillisen digiosaamisen muutos



Kuva 12. Ammatillisen digiosaamisen osa-alueet ja keskiarvot vuosina 2019 (n=1001) ja 2017 (n=503) neliportaisella asteikolla (1 = heikko, 2 = tyydyttävä, 3 = hyvä, 4 = erinomainen).

välitteisen ohjaustyön sekä mobiililaitteiden hyödyntämisen osalta. Koulutukseen osallistumisella ja iällä oli yhteisvaikutus ammatillisen osaamisen arvioihin siten, että alle 30-vuotiailla tai yli 50-vuotiailla koulutus ei nostanut arviota omasta osaamisesta, mutta 30-50-vuotiailla puolestaan keskiarvo oli korkeampi (liite 8).

Niin ikään mitä monipuolisemmin vastaaja ilmoitti käyttävänsä digitaalisia palveluja sekä hyödyntävänsä digitaalisuutta eri nuorisotyön toiminnoissa, sitä korkeammaksi hän arvioi ammatillista osaamistaan. Kuntakoon vaikutus ammatillisen osaamisen arvioon näyttäytyi siten, että pienemmissä kunnissa osaaminen arvioitiin heikommaksi.

Kokonaisarvio digiosaamisesta

Sekä työntekijöitä että esimiehiä pyydettiin antamaan vielä kokonaisarvio omasta digitaalisesta osaamisestaan neliportaisella asteikolla (heikko – tyydyttävä – hyvä – erinomainen). Osaamistasot määriteltiin vaihtoehtoisissa seuraavasti:

1 = Heikko – *Digitaidoissani on merkittäviä puutteita*

2 = Tyydyttävä – *Minulla on perustason digitaidot*

3 = Hyvä – *Olen monipuolinen digiosaaja*

4 = Erinomainen – *Olen digiasioissa asiantuntija ja kehitän tarvittaessa myös muiden osaamista*

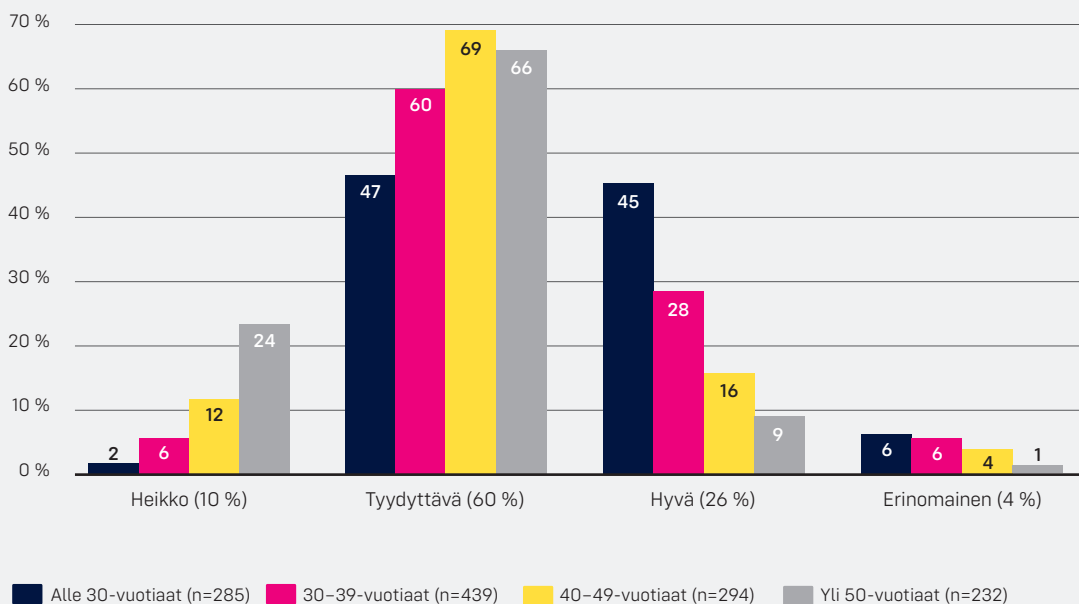
Suurin osa vastaajista (60 %) arvioi oman digitaalisen osaamisensa tyydyttäväksi eli koki hallitsevansa perustason digitaidot. Vastaajista 26 prosenttia arvioi digiosaamisensa hyväksi ja kymmenen prosenttia heikoksi. Vain neljä prosenttia arvioi taitonsa asiantuntijatasoisiksi eli erinomaisiksi. Koulutukseen osallistumisella oli selkeä yhteys kokonaisarvioon: edellisen vuoden aikana digikoulutukseen osallistuneiden keskiarvo oli 2,4, kun muilla vastaajilla keskiarvo oli 2,1.

Arviot omasta osaamisesta vaihtelivat ikäryhmittäin (kuva 13). Alle 30-vuotiaista lähes yhtä moni arvioi osaamisensa joko hyväksi (45 %) tai tyydyttäväksi (47 %), kun yli 40-vuotiaista kaksi kolmasosaa arvioi osaamisensa tyydyttäväksi ja alle 15 prosenttia hyväksi. Myös heikon osaamisen arvioissa yli 40-vuotiaat olivat ylliedustettuina. On tärkeä korostaa, että kyselyssä kartoitettiin ainoastaan vastaajan omaa arviota digiosaamisestaan, eikä tulosten pohjalta voida siten tehdä johtopäätöksiä vastaajan todellisesta digiosaamisesta.

Työntekijöiden osalta tarkasteltiin korrelaatioiden avulla sitä, miten digitaalista osaamista koskevat osiot – yleiset digitaidot, nuorisotyön ammatillinen digiosaaminen, kokonaisarvio digiosaamisesta – olivat linjassa keskenään ja löytyikö vastauksissa poikkeamia (liitteet 9 ja 10). Tulosten mukaan työntekijät arvioivat osaamistaan varsin johdonmukaisesti. Esimerkiksi ne työntekijät, jotka arvioivat nuorisotyöllisen digiosaamisensa hyväksi tai erinomaiseksi nuorten digitaalisen luovuuden ja itseilmaisun vahvistamisessa sekä peli- ja teknologiakasvatuksessa, arvioivat digiosaamisensa myös kokonaisuutena korkeammalle.

Koulutus ja osaamisen kehittäminen

Kaikista vastaajista lähes 40 prosenttia oli osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallaan koulutukseen liittyen nuorisotyön digitalisaatioon (kuva 14). Kolme neljästä koulutukseen osallistuneesta vastasi kaipaavansa lisäkoulutusta. Niistä vastaajista, jotka eivät olleet osallistuneet koulutukseen viimeisen vuoden aikana, 85 prosenttia kaipasi lisäkoulutusta. Kaiken kaikkiaan vajaa 20 prosenttia vastaajista ilmoitti, ettei kaipaakaan lisäkoulutusta digiasioissa. Nuorisotyön digitalisaatiota käsittelevälle koulutukselle vaikuttaisi kyselyn vastausten perusteella olevan kuitenkin laajasti kysyntää.

Kokonaisarvio digiosaamisesta ikäryhmittäin

Kuva 13. Itsearviot omasta digiosaamisesta kokonaisuutena arvioituna neliporaisella asteikolla (heikko – tyydyttävä – hyvä – erinomainen, n = 1250).

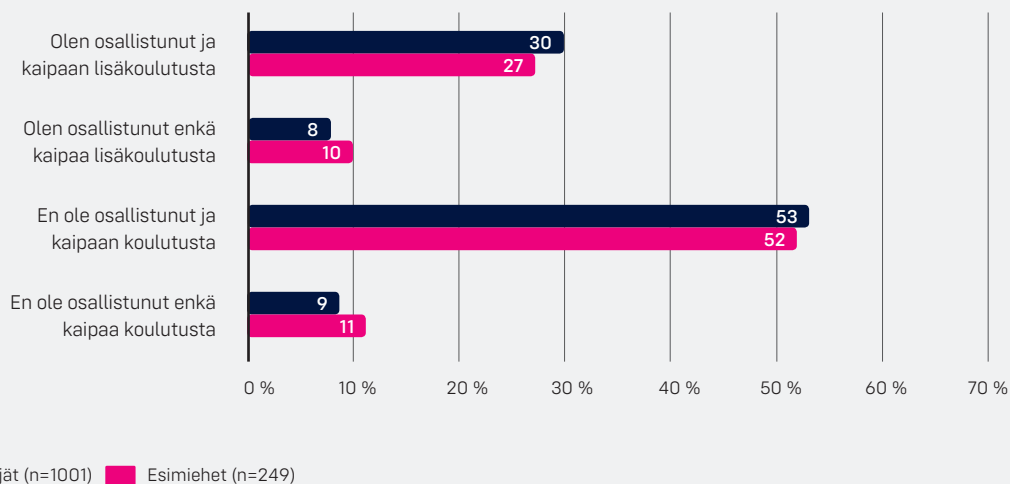
Koulutukseen osallistumisella oli yhteys useaan eri tekijään. Suhtautuminen digitalisaatioon oli myönteisempää niillä vastaajilla, jotka olivat osallistuneet koulutukseen. He ilmoittivat myös käyttävänsä useampia digitaalisia palveluja ja hyödyntävänsä digitaalisuutta enemmän nuorisotyön eri toiminnoissa. Lisäksi he arvioivat digiosaamisensa korkeammalle kuin ne vastaajat, jotka eivät olleet osallistuneet koulutukseen.

Iällä ja työkokemuksella ei ollut merkittävää vaikutusta siihen, oliko vastaaja osallistunut viimeisen vuoden aikana digikoulutukseen. Sen sijaan kunnan koolla oli jonkin verran vaikutusta kouluttautumiseen: alle 10 000 asukkaan kunnissa pienempi osuus vastaajista oli osallistunut viimeisen vuoden aikana digikoulutukseen. Toisaalta pienempien kuntien vastaajat eivät myöskään ilmoittaneet kaipaavansa koulutusta enemmän verrattuna muihin vastaajiin.

Vastaajia pyydettiin kuvailemaan tarkemmin digitaalisuuteen liittyviä osaamistarpeita. Moni kertoi kaipaavansa perustason koulutusta digitaalisesta nuorisotyöstä, kuten ajankohtaista tietoa nuorten digitaalisista kulttuureista ja nuorten suosimista digitaalisista palveluista sekä ideoita ja toimintamalleja siihen, miten digitaalisuutta ja digitaalisia palveluja voidaan hyödyntää nuorisotyöllisessä toiminnassa.

”Olen täysin some-syrjäytynyt ja kaipaisin ihan perustason koulutusta siitä miten ja mihin eri kanavia voi ja kannattaa käyttää. Kaikki (nuoremmat) tuntuvat osaavan kaiken eikä perusneuvontaa ole tarjolla.”

Osallistuminen nuorisotyön digitalisaatiota käsittelevään koulutukseen



Kuva 14. Nuorisotyön digitalisaatioon liittyvään koulutukseen osallistuminen viimeisen vuoden aikana toimenkuvan mukaan (n = 1250).

"Mulla on tavallaan perusteet kunnossa - se, miten eri sovelluksia, laitteita ja menetelmiä voisi käyttää nuorisotyössä. Multa puuttuu eniten kuitenkin tieto ja käytännön osaaminen siitä, mitä kaikkia sovelluksia yms. maailmassa on, ja mihin kaikkeen ne taipuisivat. Sen jälkeen pääsisin miettimään, mitä eri menetelmiä ja keinoja voisin käyttää työssäni."

"Miten erityisesti mobiililaitteita voisi hyödyntää nuorisotyössä paremmin? Mitä ryhmäyttämiseen sopivia sovelluksia on olemassa? Olisin kiinnostunut myös pelien tekemisen oppimisesta ja pelikulttuurin perehtymisestä."

Monissa vastauksissa nousi myös halu vahvistaa syvemmin omaa digitaalista osaamista esimerkiksi pelien hyödyntämisessä, digitaalisten sisältöjen tuottamisessa ja koodaamisessa.

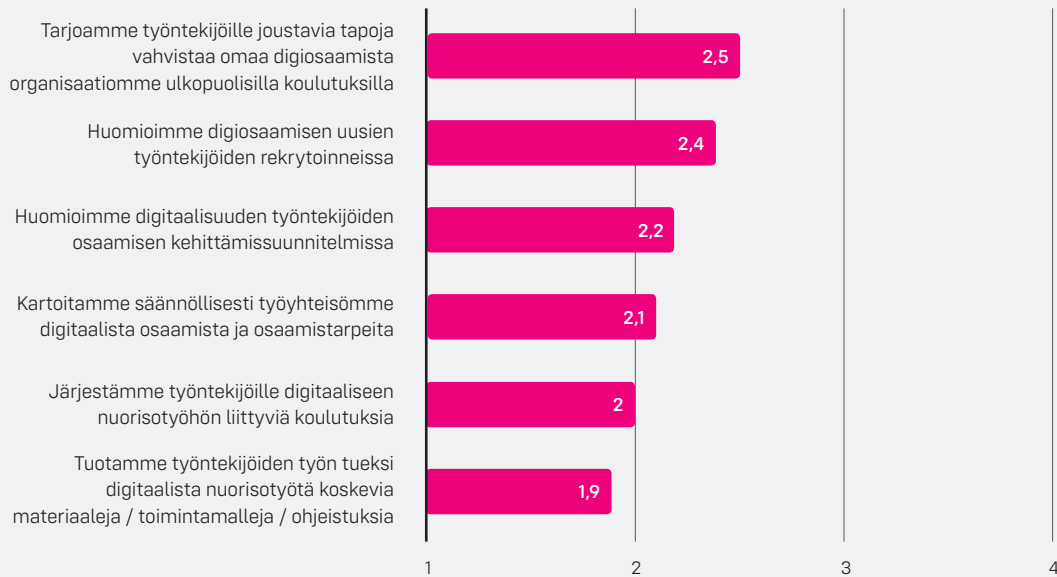
"Hallitsen perussomen, ig, snap jne. ja näissä pyrin pysymään kartalla. Mitä nuoret käyttävät jne. Pyrin pyörimään samoissa someympäristöissä kuin nuoret. En hallitse ohjelmointeja, koodauksia jne. tietoteknisiä taitoja. En tunne hyvin menetelmiä miten maksuttomia digitaalisia palveluita voisi käyttää esim. ryhmäytyksessä. Jotkut maksulliset tuttuja, mutta niihin ei mahdollisuuksia."

"Olen vasta perehtynyt koodaukseen ja robotiikkaan. Tästä kaipaisin lisäkoulutusta, sillä tämä alue on laaja ja suosittu."

Esimiehiltä kysyttiin vielä erikseen, miten erilaiset digiosaamisen kehittämistä koskevat tekijät toteutuvat heidän työyhteisössään. Kuvassa 15 on esitetty keskiarvot eri tekijöille neliporaisella asteikolla arvioituna (heikosti – tyydyttävästi – hyvin – erinomaisesti). Puolet esimiehistä vastasi tarjoavansa työntekijöille joustavia tapoja vahvistaa digiosaamista organisaation ulkopuolisilla koulutuksilla. Lähes yhtä suuri määrä esimiehistä ilmoitti digiosaamisen tulevan huomioduksi hyvin tai erinomaisesti.

rekrytoinneissa. Materiaaleja, toimintamalleja tai ohjeistuksia tuotettiin heikommin digitaalisen nuorisotyön tueksi: vain reilu viidennes vastasi näitä tuotettavan hyvin tai erinomaisesti. Kunnan koolla oli vaikutusta arvioihin. Pienemmissä kunnissa työyhteisön digiosaamisen kehittämistä koskevat tekijät arvioitiin heikommaksi.

Esimiesten arvio työyhteisön digiosaamisen kehittämisestä



Kuva 15. Keskiarvot esimiesten arvioista digiosaamisen kehittämisestä työyhteisössä neliportaisella asteikolla (1 = heikosti, 2 = tyydyttävästi, 3 = hyvin, 4 = erinomaisesti), n = 249.

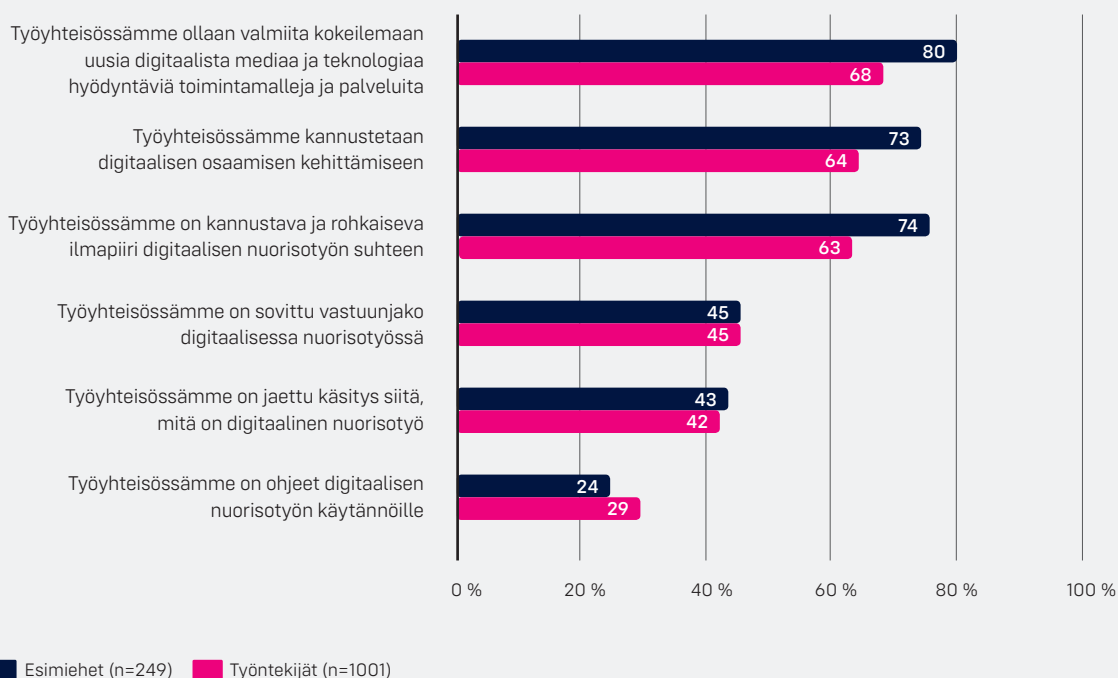
5. TOIMINTAKULTTUURI

Työyhteisöjen suhtautuminen digitaaliseen nuorisotyöhön

Työyhteisön ilmapiiriä ja asenteita kartoitettiin kyselyssä sekä työntekijöille että esimiehille yhteisillä Likert-asteikollisilla kysymyksillä, joissa oli viisi vastausvaihtoehtoa (täysin eri mieltä – jokseenkin eri mieltä – ei samaa eikä eri mieltä – jokseenkin samaa mieltä – täysin samaa mieltä). Suurin osa vastaajista koki työyhteisön kannustavaksi ja rohkaisevaksi digitaalisen nuorisotyön (65 %) ja digitaalisen osaamisen kehittämisen (66 %) suhteen. Yli kaksi kolmasosaa kaikista vastaajista koki, että työyhteisössä ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita.

Kuvassa 16 on esitetty väittämien kanssa samaa tai jokseenkin samaa mieltä olevien vastaajien osuudet toimenkuvan mukaan jaoteltuna. Esimiehistä hieman suurempi osa piti työyhteisön ilmapiiriä kannustavana ja rohkaisevana niin digitaalisen nuorisotyön kuin digiosaamisen kehittämisen sekä uusien toimintamallien ja palveluiden kokeilemisen suhteen. Alle puolet kaikista vastaajista koki, että työyhteisössä on sovittu vastuunjako tai jaettu käsitys digitaalisessa nuorisotyössä. Näiden väittämien osalta esimiesten ja työntekijöiden mielipiteet olivat yhteneväiset.

Työyhteisön ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen



Kuva 16. Työntekijöiden ja esimiesten jokseenkin samaa tai samaa mieltä olevien osuudet (%) työyhteisön ilmapiiriä koskevista väittämistä, n = 1250.

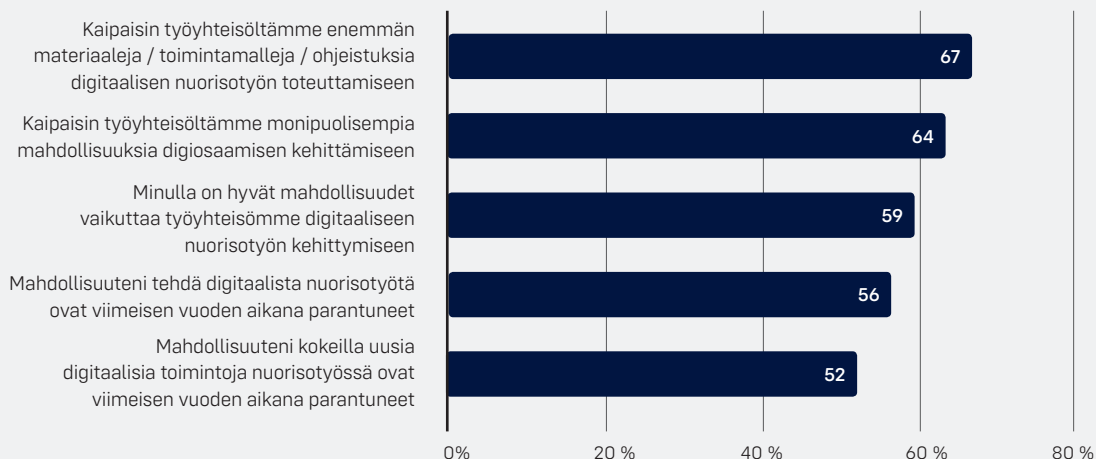
Vuoden 2017 kyselyssä työyhteisöön liittyviä tekijöitä kysyttiin neliportaisella asteikolla, jossa ei ollut vastausvaihtoehtoa ”ei samaa eikä eri mieltä”, joten kyselyiden tulokset eivät ole suoraan verrattavissa keskenään. Koska samaa tai eri mieltä olevien osuuksissa ei ole tapahtunut kasvua, ei tulosten perusteella työyhteisöjen ilmapiirissä voida päätellä tapahtuneen merkittävää muutosta suuntaan tai toiseen.

Verrattaessa vastauksia eri muuttujien avulla voidaan havaita, että kunnan koolla oli yhteyttä siihen, kokiko vastaaja työyhteisössä olevan jaettu käsitys digitaalisesta nuorisotyöstä. Alle 10 000 asukkaan kuntien vastaajat arvioivat hieman useammin, ettei työyhteisössä ole jaettua käsitystä. Suuremmissa kunnissa oli toisaalta osallistuttu koulutuksiin suhteellisesti enemmän, ja koulutukseen osallistumisella oli selkeä yhteys siihen, koetaanko työyhteisössä olevan jaettu käsitys digitaalisesta nuorisotyöstä. Ne vastaajat, jotka olivat osallistuneet viimeisen vuoden aikana nuorisotyön digitalisaatiota käsittelevään koulutukseen, olivat muita useammin väittämän kanssa samaa mieltä. Tulokset ovat linjassa edellisessä luvussa esitettyjen tulosten kanssa koulutukseen osallistumisen ja koetun osaamisen välisestä yhteydestä.

Esimiesten vastauksissa oli havaittavissa tilastollisesti merkitsevä yhteys tavoitteiden asettelun ja työyhteisön jaetun käsityksen välillä. Puolet niistä esimiehistä, joiden mukaan työyhteisössä on jaettu käsitys digitaalisesta nuorisotyöstä, ilmoitti, että työyhteisössä on myös asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle. Sitä vastoin niistä esimiehistä, joiden mielestä työyhteisössä ei ole jaettua käsitystä digitaalisesta nuorisotyöstä, vain 15 prosentin mukaan työyhteisössä oli asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle.

Kun työntekijöitä pyydettiin ottamaan kantaa siihen, miten he kokevat mahdollisuutensa toteuttaa digitaalista nuorisotyötä työyhteisössään, kaksi kolmesta vastasi kaipaavansa työyhteisöltään enemmän materiaaleja, toimintamalleja tai ohjeistuksia (kuva 17). Lähes yhtä suuri osuus vastasi kaipaavansa

Nuorisotyöntekijöiden kokemus vaikutusmahdollisuuksista



Kuva 17. Samaa mieltä olevien nuorisotyöntekijöiden osuudet (%) työyhteisöä koskevissa väittämässä liittyen mahdollisuuksiin toteuttaa ja kehittää digitaalista nuorisotyötä työyhteisössään (n = 1001).

monipuolisempia mahdollisuuksia digiosaamisen kehittämiseen. Kuitenkin lähes 60 prosenttia nuorisotyöntekijöistä koki mahdollisuutensa vaikuttaa työyhteisön digitaalisen nuorisotyön kehittymiseen hyväksi ja mahdollisuutensa toteuttaa digitaalista nuorisotyötä parantuneen viimeisen vuoden aikana. Puolet koki myös, että heidän mahdollisuutensa kokeilla uusia digitaalisia toimintoja oli parantunut.

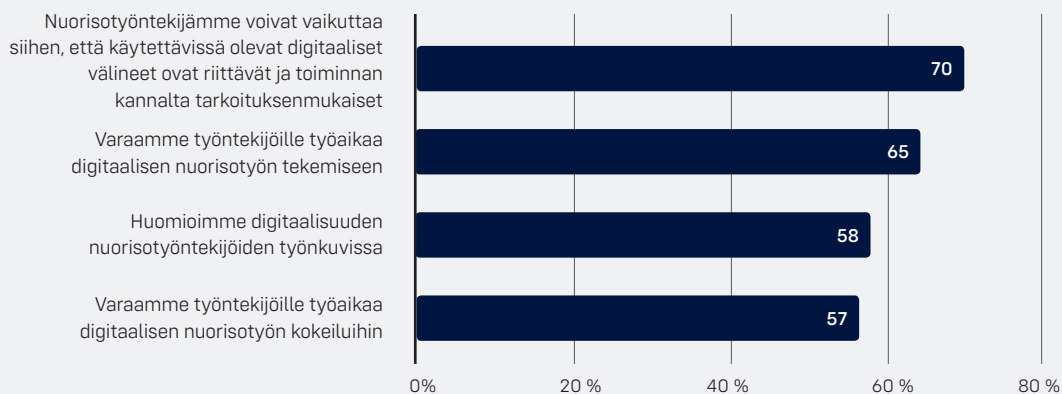
Ne työntekijät, jotka kokivat, että heillä on hyvät mahdollisuudet vaikuttaa työyhteisön digiosaamisen kehittymiseen, suhtautuivat digitalisaatioon myönteisemmin. He hyödynsivät digitaalisuutta enemmän nuorisotyön toiminnoissa ja arvioivat myös ammatillisen digiosaamisensa korkeammalle.

Ällä tai työkokemuksella ei ollut yhteyttä siihen, millaisiksi työntekijät kokivat mahdollisuutensa vaikuttaa työyhteisön digitaalisen nuorisotyön kehittymiseen. Sillä, oliko vastaaja osallistunut viimeisen vuoden aikana koulutukseen, oli positiivinen yhteys siihen, miten hän koki vaikutusmahdollisuutensa työyhteisössään.

Esimiehistä yli kaksi kolmasosaa oli sitä mieltä, että nuorisotyöntekijät voivat vaikuttaa työyhteisön digitaaliseen välineistöön (kuva 18). Lähes yhtä moni vastasi, että työyhteisössä varataan työntekijöille työaikaa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen. Yli puolen mukaan työntekijöille varataan työaikaa myös digitaalisen nuorisotyön kokeiluihin. Kunnan koolla ei ollut vaikutusta esimiesten vastauksiin.

Esimiesten arvio työntekijöiden mahdollisuuksista toteuttaa digitaalista nuorisotyötä oli hieman myönteisempi kuin työntekijöiden oma kokemus. Työntekijöistä vajaa 60 prosenttia koki, että heillä on hyvät mahdollisuudet vaikuttaa työyhteisön digitaalisen nuorisotyön kehittymiseen ja noin puolet, että työntekijöille varataan työaikaa kokeiluihin.

Esimiesten kokemus työntekijöiden vaikutusmahdollisuuksista



Kuva 18. Esimiesten arviot nuorisotyöntekijöiden mahdollisuuksista digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen työyhteisössä, samaa mieltä olevien osuudet (%; n = 249).

Haasteet

Sekä työntekijöitä että esimiehiä pyydettiin listaamaan merkittävimpiä haasteita, jotka vaikeuttavat digitaalisen nuorisotyön toteuttamista. Työntekijät arvioivat haasteita oman työnsä kannalta ja esimiehet organisaation näkökulmasta. Työntekijät kokivat merkittävimpinä haasteina riittämättömän osaamisen, tavoitteiden puuttumisen sekä riittämättömän työajan (kuva 19). Myös vuoden 2017 kyselyssä osaamista, tavoitteita ja työaikaa pidettiin merkittävimpinä haasteina. Tavoitteiden osalta on tapahtunut pientä laskua: 61 prosenttia työntekijöistä piti vuonna 2017 tavoitteiden uupumista yhtenä merkittävimmistä haasteista, nyt vastaava luku oli 53 %.

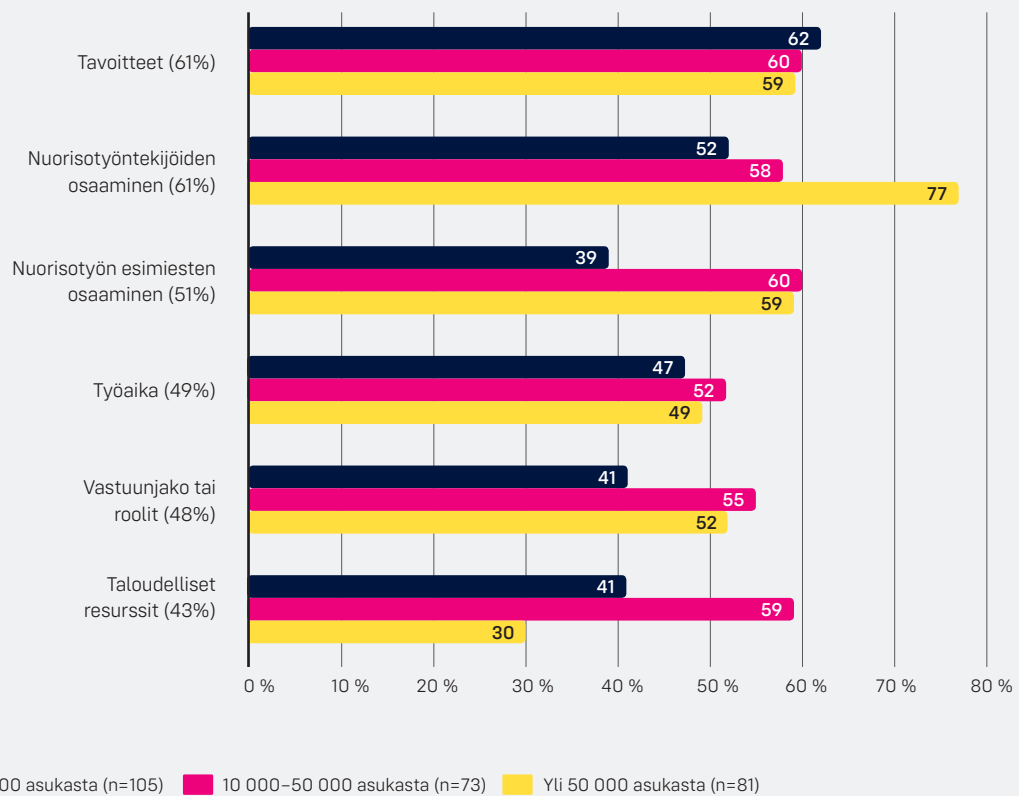


Esimiehiä pyydettiin listaamaan merkittävimpiä digitaalista nuorisotyötä koskevia haasteita koko organisaation kannalta. Vastaukset olivat linjassa työntekijöiden kokemusten ja arvioiden kanssa (kuva 20). Esimiesten mukaan merkittävimpiä haasteita olivat puutteelliset tavoitteet, osaaminen ja riittämättömän työaika. Myös vastuunjaossa ja taloudellisissa resursseissa koettiin haasteita. Riittämättömän infrastruktuurin listasi haasteeksi reilu kolmannes esimiehistä. Vaikeuttavana tekijänä koettiin myös työntekijöiden (14 %) ja esimiesten (6 %) kielteinen asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan.

Esimiehistä joka neljäs (23 %) myös koki haasteeksi riittämättömät mahdollisuudet vaikuttaa kunnan päätöksiin esimerkiksi laitehankinnoissa, linjauksissa ja palveluissa. Kesikokoisten, 10 000–50 000

asukkaan kuntien esimiehistä jopa 42 prosenttia koki tämän haasteeksi, kun alle 10 000 asukkaan kunnan esimiehistä vain 10 prosenttia.

Merkittävimmät haasteet (esimiehet)



Kuva 20. Merkittävimmät haasteet digitaaliselle nuorisotyölle esimiesten mukaan kuntakoottain ryhmiteltynä, monivalinta (% , n = 249).

6. NUORISOTYÖN DIGITALISAATION KEHITTÄMINEN

Tämän vuoden kyselyssä pyrittiin kartoittamaan aiempaa laajaa-alaisemmin kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiota. Esimiehiä muun muassa pyydettiin kuvaamaan, mitä hyötyä digitalisaatiosta on ollut oman kunnan nuorisotyölle. Lisäksi heiltä tiedusteltiin, miten kunnassa on kerätty ja hyödynnetty tietoa digitaalisen nuorisotyön johtamisessa ja toiminnan kehittämisessä.

Avovastausten perusteella nuorten tavoittamisen, viestinnän ja yhteydenpidon koettiin parantuneen digitalisaation myötä. Tämän katsottiin myös parantaneen nuorten vaikuttamismahdollisuuksia ja edistäneen yhdenvertaisuuden toteutumista. Niin ikään avovastauksissa mainittiin tärkeänä matalan kynnyksen palautteen saaminen nuorilta.

”Näkyvyys nuorisopalveluilla ja saavutettavuus on nyt parempi.”

"On tavoitettu sellaista kohderyhmää, jota muutoin ei tavoitettaisi. On tehty palvelua tutuksi. On päästy tekemään yhteistyötä eri tahojen kanssa."

"Yhteydenpito nuorten kanssa on parantunut huomattavasti digitalisaation myötä."

"Tavoitamme digitaalisen nuorisotyön menetelmillä sellaisia lapsia ja nuoria, jotka eivät tule fyysisesti mukaan toimintoihin. Pelitoimintojen laajentumisen myötä tietämys ja osaaminen ovat lisääntyneet suuresti joidenkin ohjaajien osalta."

"Palautteiden saanti toiminnastamme."

Esimiehet kuvasivat digitalisaation hyötynä myös yhteistyön syvenemisen muiden toimijoiden kanssa. Kehityksen nähtiin kuitenkin vaativan aikaa ja resursseja.

"Pyrkimys on kunnalla hyvä. Kunta pystyy takaamaan perusdigilaitteet kaikille työntekijöille. Uusien innovatiivisten asioiden läpivieminen vie aikaa. Kouluyhteistyön kautta olemme kuitenkin osittain päässeet mukaan digitaaliseen maailmaan."

*"Uusia avauksia, uusia nuorten ryhmiä, yhteistyömahdollisuudet esim. kaupunkisuunnittelun ja ope-
tustoimen kanssa alueelliseen nuorisotyöhön. Ulkopuolisella rahoituksella joitakin uusia väline- ja
ohjelmistohankintoja."*

Kehitys

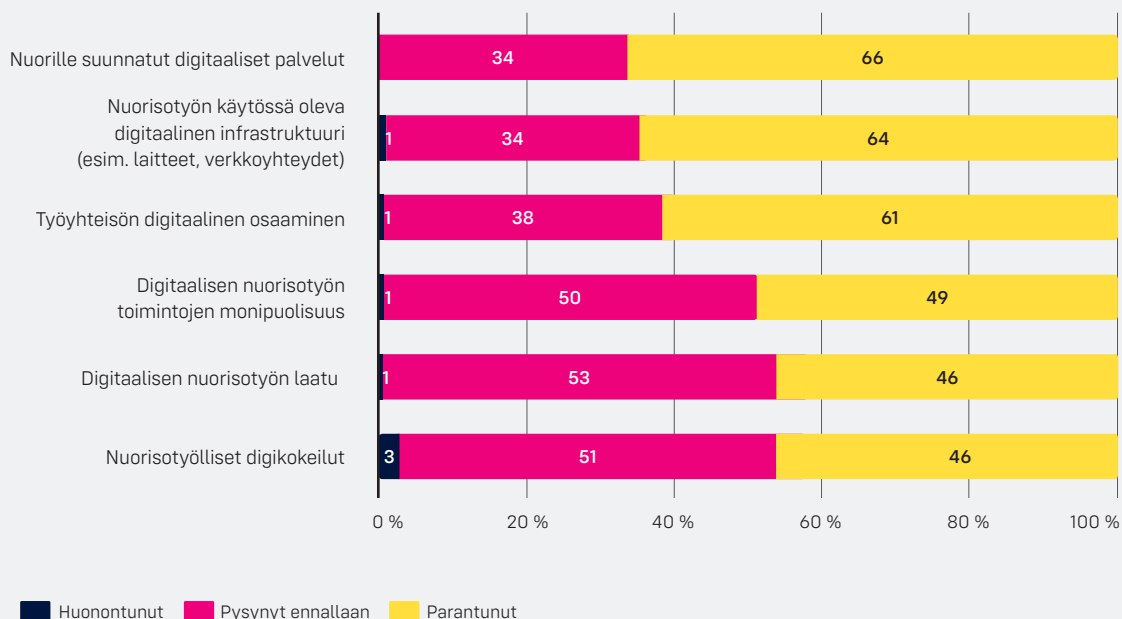
Esimiehiä pyydettiin arvioimaan kunnan nuorisotyön digitalisaatiokehitystä viimeisen vuoden aikana viisiportaisella asteikolla (huonontunut merkittävästi – huonontunut jonkin verran – pysynyt ennallaan – parantunut jonkin verran – parantunut merkittävästi). Vastaajille annettiin myös mahdollisuus valita "en osaa sanoa", joka on jätetty pois kuvan 21 vastausosuuksista.

Kaksi kolmesta esimiehestä koki nuorille suunnattujen digitaalisten palvelujen parantuneen viimeisen vuoden aikana, ja lähes yhtä suuri osuus arvioi nuorisotyön käytössä olevan digitaalisen infrastruktuurin, kuten laitteiden ja verkkoyhteyksien, parantuneen. Lähes joka viides katsoi digitaalisen infrastruktuurin kehittyneen merkittävästi. Noin 60 prosenttia koki työyhteisön digitaalisen osaamisen parantuneen viimeisen vuoden aikana. Lähes puolet arvioi digitaalisen nuorisotyön laadun, toimintojen monipuolisuuden ja digikokeiluiden parantuneen.

Esimiesasemalla ei ollut vaikutusta arvioihin eri osa-alueiden kehittymisestä viimeisen vuoden aikana. Pienempien, alle 10 000 asukkaan kuntien vastaajat arvioivat kehitystä maltillisemmin nuorille suunnattujen digitaalisten palveluiden, digikokeilujen sekä toimintojen monipuolisuuden kannalta, verrattuna yli 50 000 asukkaan kuntien vastaajiin.

Digitaalisen infrastruktuurin osalta näyttäisi tapahtuneen selvästi myönteistä kehitystä. Esimiehistä kaksi kolmesta koki tilanteen parantuneen viimeisen vuoden aikana, ja käytössä oleva välineistö on myös työntekijöiden vastausten mukaan monipuolistunut aiempiin kyselyihin verrattuna. Myös digitaalisessa osaamisessa ja digitaalisuutta hyödyntävissä toiminnoissa on sekä esimiesten että työntekijöiden mukaan tapahtunut kehitystä.

Kunnan nuorisotyön kehitys viimeisen vuoden aikana



Kuva 21. Esimiesten arviot kunnan nuorisotyön kehityksestä viimeisen vuoden aikana, vastausosuudet (% , n = 233-249)

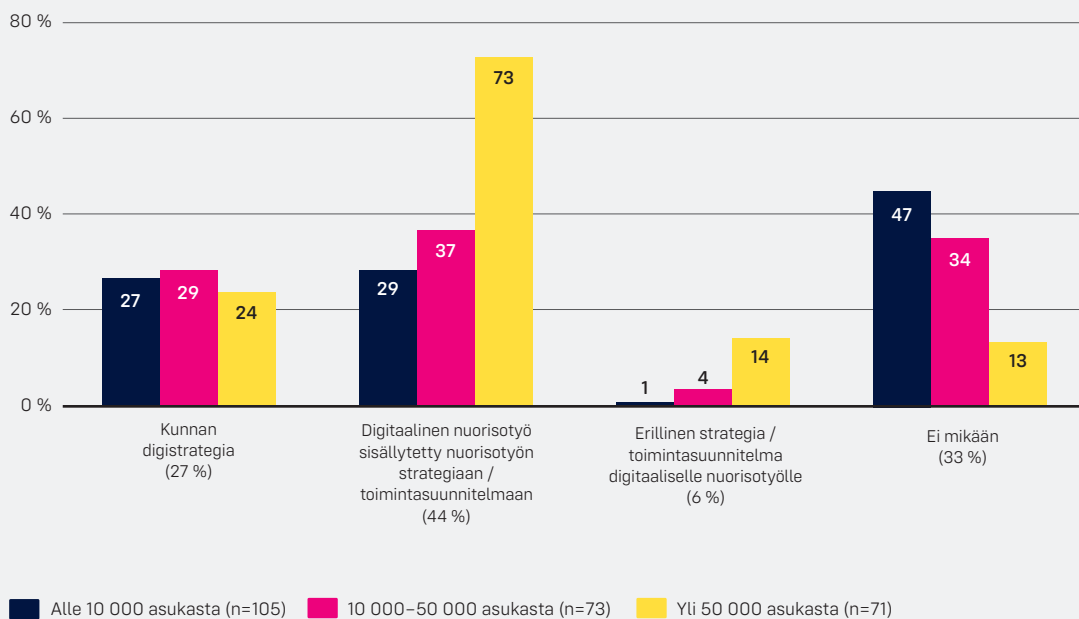
Tavoitteellisuus ja arviointi

Tavoitteellisuuteen liittyen esimiehiltä kysyttiin, millaiset strategiat tai toimintasuunnitelmat ohjaavat digitaalista nuorisotyötä heidän organisaatiossaan. Reilu neljännes esimiehistä (27 %) vastasi kunnan digistrategian ohjaavan digitaalista nuorisotyötä (kuva 22). Alle puolet (44 %) ilmoitti digitaalisen nuorisotyön sisältyvän nuorisotyön strategiaan. Selvästi alle kymmenesosa (6 %) mainitsi, että digitaaliselle nuorisotyölle oli laadittu erillinen strategia. Niin ikään 6 prosenttia kertoi avoimessa vastauskentässä muista digitaalisuutta ohjaavista strategioista, kuten kaupunkistrategiasta, seudullisesta ohjelmasta, erillisestä somesuunnitelmasta, oman yksikön toimintasuunnitelmasta sekä hankesuunnitelmasta. Huomionarvoista on, että kolmannes vastaajista ilmoitti, ettei digitaalista nuorisotyötä ohjaa mikään strategia tai toimintasuunnitelma.

Yli 50 000 asukkaan kuntien vastaajista reilut 70 prosenttia vastasi digitaalisen nuorisotyön olevan sisällytetty nuorisotyön strategiaan tai toimintasuunnitelmaan, kun alle 10 000 asukkaan kuntien vastaajista osuus oli alle 30 prosenttia. Suurten kuntien (yli 50 000 as.) vastaajista vain 13 prosenttia ilmoitti, ettei mikään strategia ohjaa digitaalista nuorisotyötä, kun keskisuurten kuntien (10 000-50 000 as.) vastaajista osuus oli 34 prosenttia ja pienten kuntien (alle 10 000 as.) vastaajista jopa 45 prosenttia.

Sillä, ettei digitaalista nuorisotyötä ohjaa mikään strategia tai toimintasuunnitelma, oli yhteys esimiesten kokemukseen työyhteisön ilmapiiristä, tavoitteista ja ohjeista, sekä heidän näkemykseensä nuorisotyöntekijöiden mahdollisuuksista vaikuttaa ja kehittää digiosaamistaan. Ne esimiehet, jotka vastasivat, ettei mikään strategia ohjaa digitaalista nuorisotyötä, myös varasivat vastausten perusteella

Digitaalista nuorisotyötä ohjaavat strategiat ja toimintasuunnitelmat



Kuva 22. Digitaalisen nuorisotyön suunnittelua ohjaavat strategiat ja toimintasuunnitelmat esimiesten mukaan kuntakoottain ryhmiteltynä, monivalinta (% , n = 249).

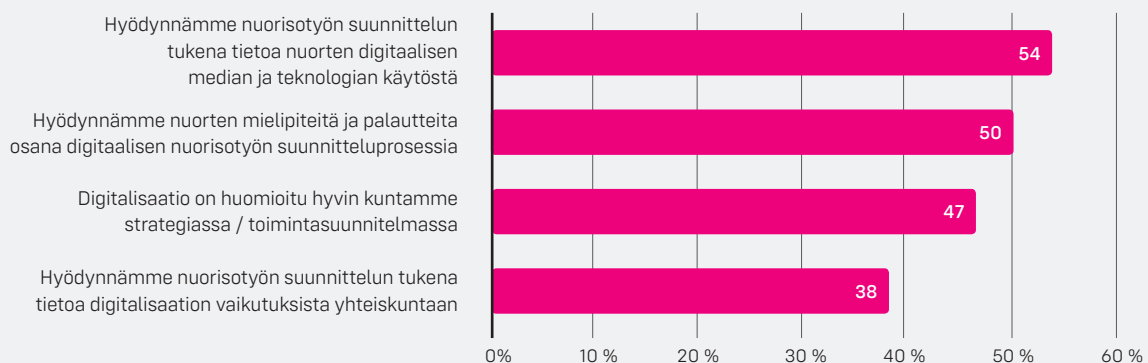
työntekijöille vähemmän työaikaa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen, huomioivat digitaalisen nuorisotyön harvemmin työntekijöiden työnkuviissa sekä hyödynsivät toiminnan kehittämisessä vähemmän nuorten mielipiteitä ja sidosryhmien hyviä käytänteitä. Lisäksi he huomioivat harvemmin digitalisaation yhteiskunnallisia vaikutuksia, ja arvioivat resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta vähemmän.

Tiedon hyödyntäminen

Esimiehiä pyydettiin arvioimaan viisiportaisella Likert-asteikolla, missä määrin he olivat samaa mieltä tiedon hyödyntämistä koskevien väittämien kanssa. Kuvassa 23 on esitetty väittämien kanssa samaa mieltä olevien osuudet (täysin samaa mieltä ja jokseenkin samaa mieltä). Yli puolet vastasi, että työyhteisössä hyödynnetään suunnittelun tukena tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä. Noin puolen mukaan digitaalisen nuorisotyön suunnittelussa hyödynnetään nuorten mielipiteitä ja palautteita. Reilu kolmannes (38 %) vastasi, että työyhteisössä hyödynnetään suunnittelun tukena tietoa digitalisaation yhteiskunnallisista vaikutuksista.

Kunnan koolla oli vaikutusta siihen, hyödynnettiinkö tietoa digitalisaation yhteiskunnallisista vaikutuksista nuorisotyön suunnittelun tukena. Alle 10 000 asukkaan kunnissa oltiin väittämän kanssa harvemmin samaa mieltä verrattuna yli 50 000 asukkaan kuntiin. Myös esimiesasemalla oli yhteys tähän: työssään nuoria päivittäin kohtaavista esimiehistä harvempi oli väittämän kanssa samaa mieltä. Pidempään nuorisotalalla työskennelleistä vastaajista suurempi osuus ilmoitti, että suunnittelun tukena hyödynnetään tietoa digitalisaation yhteiskunnallisista vaikutuksista.

Tiedon hyödyntäminen suunnittelun tukena



Kuva 23. Esimiesten vastaukset (samaa mieltä olevien osuudet, %) strategista suunnittelua koskeviin väittämiin (n = 249).

Myös vuoden 2017 kyselyssä esimiehiä pyydettiin arvioimaan, miten tietoa kerätään ja hyödynnetään digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä. Koska kysymyksenasettelu ja arviointiasteikko olivat tuollain hyvin erilaiset, eivät tulokset ole keskenään vertailukelpoisia. Hyvin varovasti arvioiden näyttäisi kuitenkin siltä, että nuorisotyön digitalisaatiota koskevaa tietoa kerätään ja hyödynnetään hieman aiempaa enemmän.

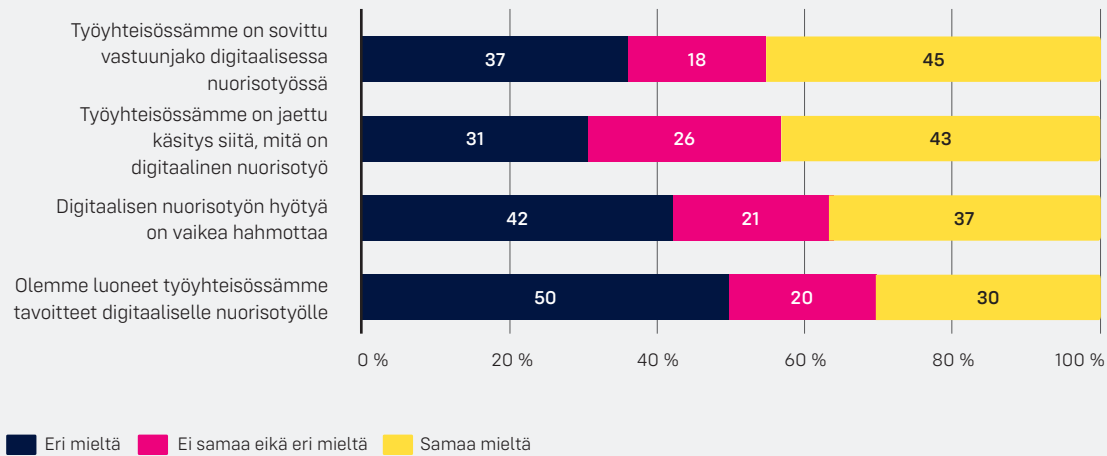
Kun katsotaan esimiesten vastauksia digitaalista nuorisotyötä koskevista tavoitteista (kuva 24), huomataan, että tavoitteellisuuden ja digitaalisen nuorisotyön hyötyjen hahmottamisen osalta on selvää hajontaa. Vain 30 prosenttia ilmoitti, että työyhteisössä on asetettu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle. Puolet esimiehistä ilmoitti, ettei työyhteisössä ole asetettu tavoitteita, ja jopa joka viides ei ottanut väitteeseen kantaa. Tulokset ovat linjassa niin esimiesten kuin työntekijöiden kokemien haasteiden kanssa: Yli 60 prosenttia esimiehistä ja yli 50 prosenttia työntekijöistä ilmoitti puutteelliset tavoitteet merkittävänä digitaalisen nuorisotyön haasteena.

Digitaalista nuorisotyötä koskevien tavoitteiden asettaminen näyttäisi olevan yleistynyt aiemmasta. Vuoden 2017 kuntakyselyssä esimiehistä vain 17 prosenttia ilmoitti, että työyhteisössä on luotu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle – nyt vastaava luku oli 30 prosenttia.

Vajaa 40 prosenttia esimiehistä oli sitä mieltä, että digitaalisen nuorisotyön hyötyä on vaikea hahmottaa. Viidennes ei ottanut kantaa väitteeseen. Kääntäen voisi tulkita, että yli 40 prosentin mukaan digitaalisen nuorisotyön hyötyä on helppo hahmottaa. Vastaava osuus esimiehistä koki, että työyhteisössä on jaettu käsitys sekä sovittu vastuunjako digitaalisessa nuorisotyössä.

Arviointitavat

Esimiehiä pyydettiin listaamaan ne arviointitavat, joilla digitaaliselle nuorisotyölle asetettujen tavoitteiden toteutumista seurataan. Noin puolet esimiehistä ilmoitti arvioivansa tavoitteiden toteutumista työ-

Digitaalisen nuorisotyön tavoitteellisuus

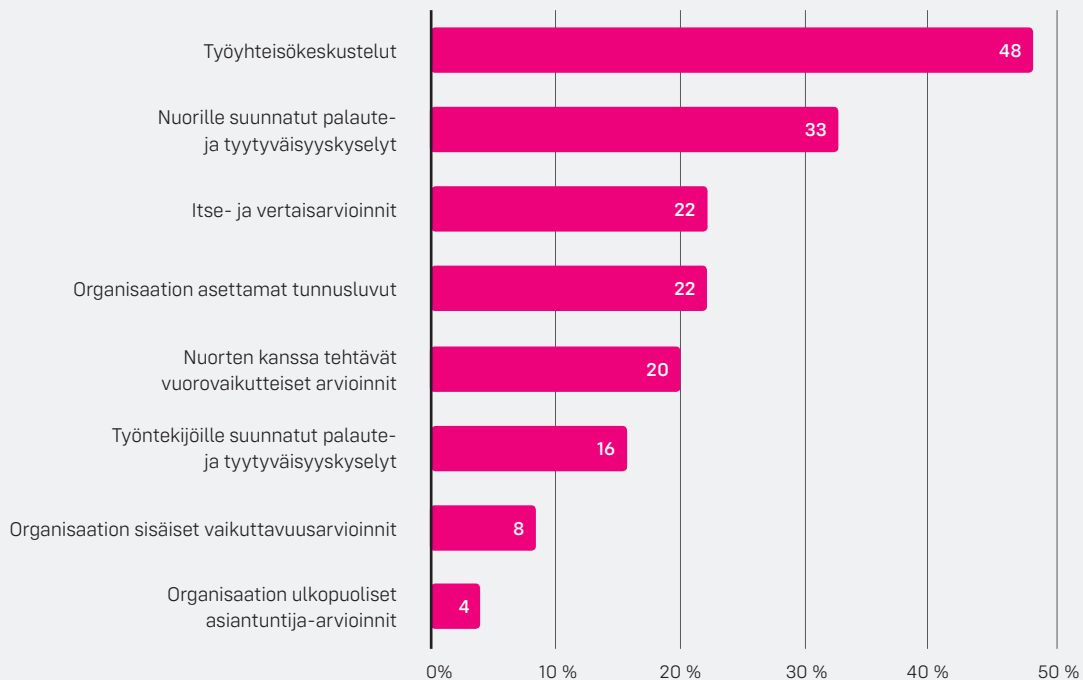
Kuva 24. Esimiesten kokemus digitaalista nuorisotyötä koskevista tavoitteista (n = 249).

yhteisökeskusteluilla, ja joka kolmas nuorille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä (kuva 25). Joka viides ilmoitti arviointitavaksi organisaation asettamat tunnusluvut sekä itse- ja vertaisarvioinnit, kuten työpäivän kirjaamiset tai auditoinnit. Avoimissa vastauksissa nostettiin esiin sähköisten tilastointi- ja dokumentointijärjestelmien, kuten Logbookin, hyödyntäminen. Nuorten kanssa tehtävät vuorovaikutteiset arvioinnit, kuten haastattelun, ilmoitti niin ikään viidennes esimiehistä. Organisaation ulkopuolisia asiantuntija-arviointoja, kuten selvityksiä tai vaikuttavuusarviointoja, listasi vain neljä prosenttia. Huomionarvoista on, että vaikka monissa työyhteisöissä ei esimiesten mukaan oltu asetettu yhteisiä tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle, useat näistä esimiehistä kuitenkin ilmoittivat, että digitaalisen nuorisotyön toteutumista arvioidaan eri tavoin.

Näyttäisi siltä, että toimintaa arvioidaan aiempaa enemmän. Vuoden 2017 kyselyn tuloksiin verrattuna tämä näkyy nuorille suunnatuissa palaute- ja tyytyväisyyskyselyissä (25 % vuoden 2017 kyselyn vastaajista), nuorten kanssa tehtävissä vuorovaikutteisissa arvioinneissa (15 %) ja määrällisten tunnuslukujen käytössä (12 %). Lisäksi vuonna 2017 yli kolminkertainen määrä (45 % vastaajista) ilmoitti, ettei toiminnan arvioinnissa käytetä mitään mainituista menetelmistä, kun nyt vastaava osuus oli 14 prosenttia.

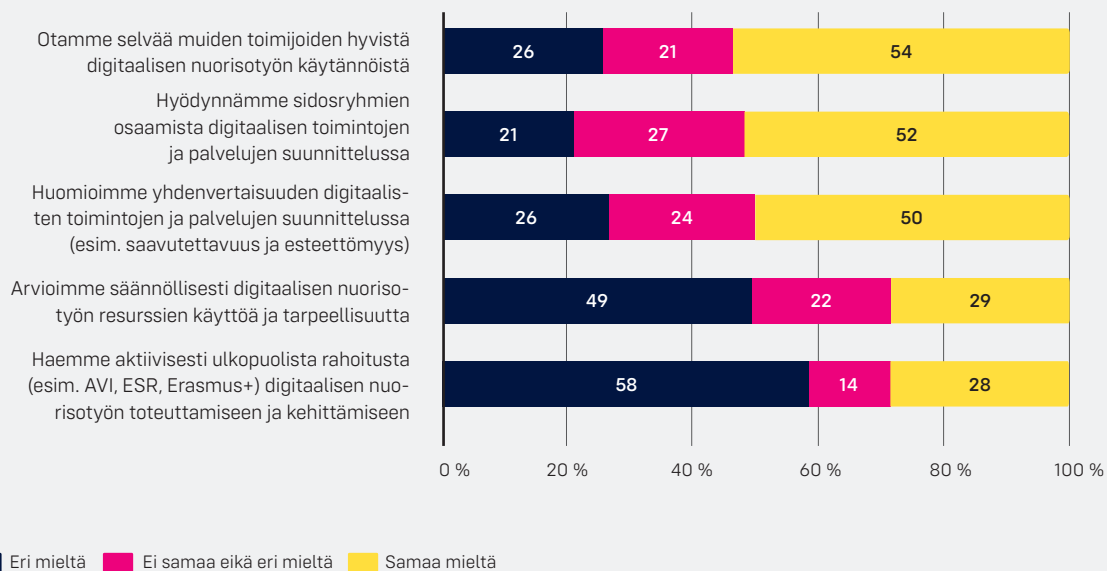
Esimiehiä pyydettiin myös ottamaan kantaa digitaalisen nuorisotyön resursointiin ja sidosryhmien hyödyntämiseen liittyviin väittämiin. Yli puolet vastaajista totesi ottavansa selvää muiden toimijoiden hyvistä digitaalisen nuorisotyön käytännöistä ja hyödyntävänsä sidosryhmien osaamista digitaalisten toimintojen ja palvelujen suunnittelussa (kuva 26). Puolet ilmoitti huomioivansa yhdenvertaisuuden digitaalisten toimintojen ja palvelujen suunnittelussa esimerkiksi saavutettavuuden tai esteettömyyden näkökulmista. Alle kolmannes esimiehistä vastasi arvioivansa säännöllisesti digitaalisen nuorisotyön resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta. Saman suuruinen osuus esimiehistä vastasi hakevansa aktiivisesti ulkopuolista rahoitusta digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen ja kehittämiseen. Lähes 60 prosenttia ilmoitti, ettei työyhteisössä haeta aktiivisesti ulkopuolista rahoitusta. Vastauksilla ei ollut yhteyttä siihen, kokivatko vastaajat resurssien riittämättömyyden haasteena digitaalisessa nuorisotyössä.

Digitaalisen nuorisotyön arviointi



Kuva 25. Esimiesten ilmoittamat tavat arvioida digitaalista nuorisotyötä, monivalinta (% , n = 249).

Digitaalisen nuorisotyön resursointi ja sidosryhmien hyödyntäminen



Kuva 26. Esimiesten vastaukset digitaalisen nuorisotyön resursointiin ja sidosryhmien hyödyntämisestä koskeviin väittämiin (% , n = 240-243).

Useissa avoimissa vastauksissa nostettiin esiin, että nuorisotyön digitalisaatiota ja digitaalista nuorisotyötä koskevien tavoitteiden asettamisessa ja toiminnan arvioinnissa on tapahtunut kehitystä, mutta asiassa ollaan vielä alkuvaiheessa. Osa esimiehistä koki, että digitaaliseen nuorisotyöhön ei ole kaivattu erillistä tavoitteenasettelua ja arviointia. Myös nuorisotyön käytännöt ja työtä koskeva resursointi vaihtelevat kunnittain hyvin paljon, mikä väistämättä heijastuu digitalisaation hyödyntämiseen ja edistämiseen.

”Tiedon kerääminen on satunnaista ja hajanaista. Tahtoa on, mutta välineet, aika ja osaaminen ovat puutteellisia.”

”Kuntani osalta oli aika turhaa vastata kyselyyn, koska meillä ei ole nuorisotyössä yhtään ihmistä. Kouluttamattomia valvojia eli tuntityöntekijöitä nuorisotilalla on neljä, joiden koko vuoden palkkoihin on 7500 euroa.”

”Digitaalinen nuorisotyö on osa työtehtäviä ja sitä ei erikseen seurata tai arvioida. Kun vastaa tähän kyselyyn huomaa, että pitäisi tehdä suunnitelma digitaalisesta nuorisotyöstä.”

JOHTOPÄÄTÖKSET

HEIKKI LAUHA

KUNNALLISEN NUORISOTYÖN DIGITALISAATIOSSA on tapahtunut myönteistä kehitystä viime vuosina. Digitaalisuutta ja digitaalisia palveluja hyödynnetään aiempaa monipuolisemmin nuorisotyön toiminnoissa. Työntekijöistä reilusti yli puolet koki, että mahdollisuudet tehdä digitaalista nuorisotyötä olivat parantuneet viimeisen vuoden aikana. Valtaosa esimiehistä myös arvioi kunnan nuorille suunnattujen digitaalisten palvelujen ja nuorisotyön käytössä olevan digitaalisen infrastruktuurin parantuneen. Jopa neljä viidestä työntekijästä ja esimiehestä oli toisaalta sitä mieltä, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän oman kunnan nuorisotyössä.

Digitaalista osaamista tulee tarkastella laaja-alaisesti

Tämän vuoden kyselyssä yhtenä painopisteenä oli nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyön esimiesten digitaalisen osaamisen kartoittaminen. Vajaa kaksi kolmesta työntekijästä ja esimiehestä arvioi oman digiosaamisensa tyydyttäväksi ja noin kymmenesosa heikoksi. Osaaminen koettiin vahvimpana sellaisissa yleisissä sisältötaidoissa, joita tarvitaan jatkuvasti niin työssä kuin vapaa-ajalla. Esimerkiksi omaa kriittistä media- ja informaatiolukutaitoa pidettiin pääosin hyvänä tai erinomaisena. Arviot omasta osaamisesta heikkenivät selvästi välinetaidoissa sekä sellaisissa taidoissa, joissa usein tarvitaan syvempää ymmärrystä digitalisaatiosta ja teknologiasta. Tulosten valossa tilausta näyttäisi nuorisotyössä olevan etenkin digitaalisten sisältöjen tuottamista sekä peli- ja teknologiakasvatuksellista toimintaa käsitteleville koulutuksille.

Yli 40-vuotiaiden arvio omasta digiosaamisesta oli selvästi alhaisempi nuorempiin ikäryhmiin verrattuna. Esimerkiksi peruskoulujen opettajille suunnatuissa ICT- taitotesteissä on havaittu, että iällä on yhteyttä digiosaamiseen. Toisaalta peruskoulun digitalisaatiota tarkastelevissa selvityksissä on huomattu, että monet alle 40-vuotiaat opettajat – erityisesti miehet – yliarvioivat omaa digiosaamistaan, kun taas sitä vanhemmissa ryhmissä koettu osaaminen ja todellinen osaaminen olivat selvästi lähempänä toisiaan. ([Digiajan peruskoulu 2019](#).)

Kuntakyselyn tuloksista ei siis pidä vetää liian suoria johtopäätöksiä kunnallisen nuorisotyön digiosaamisen tasosta tai osaamiseroista eri ikäryhmien välillä. Osaamisen tunnistamisessa ja kehittämisessä on kuitenkin tärkeää huomata, että iän, työkokemuksen ja työnkuvan kaltaisilla tekijöillä voi olla vaikutusta siihen, millaisia käsityksiä, toiveita ja tarpeita työntekijöillä ja esimiehillä on suhteessa omaan digiosaamiseen. Digitaalinen osaaminen myös käsittää hyvin laajan kirjon erilaisia tietoja ja taitoja, ja kaikkien ei tarvitse hallita työssään samoja asioita.

Kuntien nuorisotyössä tulisi edelleen lisätä henkilöstön mahdollisuuksia vahvistaa digitaalista osaamistaan eri tavoin. Vain vajaa kolmannes esimiehistä totesi, että työyhteisössä järjestetään digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä koulutuksia hyvin tai erinomaisesti. Työntekijöistä kaksi kolmesta kaipasi

työyhteisöltä monipuolisempia mahdollisuuksia digiosaamisen kehittämiseen. Säännöllistä digitaalisen osaamisen ja osaamistarpeiden kartoitusta tehdään esimiesten mukaan hyvin vaihtelevasti. Jopa yli neljäsosan mukaan kartoitusta tehdään omassa työyhteisössä heikosti. Näyttääkin vastausten perusteella siltä, että digitaalinen osaaminen huomioidaan tällä hetkellä paremmin uusien työntekijöiden rekrytoinneissa kuin henkilöstön osaamisen kehittämisen suunnitelmissa.

Digikoulutukseen osallistumisella on kyselyn tulosten perusteella vahva yhteys paitsi kokemukseen omasta digiosaamisesta myös siihen, miten nuorisotyön digitalisaatioon ja sen kehittämiseen suhtaudutaan. Niin ikään kouluttautumisella näyttäisi olevan yhteys siihen, miten ja kuinka paljon digitaalisuutta ja digitaalisia palveluja hyödynnetään nuorisotyössä. Vastaajista selvästi alle puolet oli osallistunut viimeisen vuoden aikana työajalla nuorisotyön digitalisaatiota käsittelevään koulutukseen, ja jopa yli neljä viidestä koki kaipaavansa koulutusta digiasioissa.

Koulutuksen yhteys asenteisiin, työn tekemiseen ja sen kehittämiseen ei sinänsä ole yllättävä. Tulos vahvistaa ajatusta siitä, että koulutuksilla voi olla merkittävä positiivinen vaikutus paitsi yksilön taitojen kehittymiseen myös laajemmin työyhteisön asenneilmapiiriin. Vaikka iällä ja osaamisella on havaittu olevan keskinäistä yhteyttä, ei kuntakyselyn tulokset tue sellaista johtopäätöstä, jonka mukaan vain nuorempia työntekijöitä kiinnostaisi kouluttautua digiasioissa tai että he osallistuisivat digikoulutuksiin vanhempia työntekijöitä enemmän.

Kaiken kaikkiaan kyselyn osaamista koskevat tulokset tukevat päätelmää, että digitaalisen osaamisen kehittämiseen tarvitaan toimialalla yhä monipuolisempia, matalan kynnyksen osaamisen kehittämisen tapoja ja väyliä. Kunnissa tulisi myös vahvistaa rakenteita digiosaamisen päivittämiseksi ja seurannalle. Esimiehet ovat keskeisessä asemassa siinä, että täydennyskoulutusta tarjotaan tasapuolisesti kaikille työntekijöille huomioiden samalla yksilölliset tarpeet, kuten työnkuva ja osaamisen taso.

Strateginen kehittämistyö vaati aikaa ja sitoutumista

Osaamisen lisäksi tämän vuoden kyselyssä pureuduttiin syvemmin nuorisotyön digitalisaatiossa tapahtuneeseen muutokseen. Vaikka välineistössä, palveluissa ja toiminnoissa on tapahtunut viime vuosina näkyvää kehitystä, näyttäisi nuorisotyön digitalisaatiota koskeva strateginen kehittämistyö etenevän hitaasti. Esimiehistä jopa puolet totesi, ettei digitaaliselle nuorisotyölle ole asetettu tavoitteita. Lähes kaksi kolmesta esimiehestä ja yli puolet työntekijöistä ilmoitti tavoitteiden uupumisen olevan yksi merkittävimmistä digitaalisen nuorisotyön haasteista.

Kyselyn tulokset osoittavat hyvin sen, että tavoitteiden puuttumisella on vaikutusta koko organisaation toimintaan. Esimerkiksi työyhteisöissä, joissa esimiesten mukaan ei ollut mitään digitaalista nuorisotyötä ohjaavaa strategiaa tai toimintasuunnitelmaa, varattiin työntekijöille vähemmän työaikaa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen ja huomioitiin digitaalinen nuorisotyö harvemmin työntekijöiden työnkuissa. Lisäksi näiden työyhteisöjen toiminnan kehittämisessä hyödynnettiin vähemmän nuorten mielipiteitä ja palautteita, sidosryhmien hyviä käytänteitä sekä tietoa digitalisaation vaikutuksista.

Nuorisotyön organisaatioissa siis tarvitaan tavoitteita ja linjauksia digitalisaation edistämiseksi. Se edellyttää organisaatioilta myös hyvää prosessin johtamista ja koordinoitua. Puhuttaessa strategisesta kehittämistyöstä on tärkeä tiedostaa, että kuntien lähtökohdat ja tarpeet ovat hyvin erilaiset. On selvää, että alle 10 000 asukkaan kunnan nuorisotyön mahdollisuudet tuottaa nuorisotyön digistra-

tegioita tai koota laajamittaisesti tietoa digitalisaation vaikutuksista ja digitaalisen nuorisotyön vaikuttavuudesta ovat aivan erilaiset verrattuna yli 100 000 asukkaan kaupunkiin. On myös perusteltua kysyä, kuinka tarkoituksenmukaista edes on kohdentaa nuorisotyön pieniä resursseja laajamittaiseen digistrategiatyöhön. Kyselyn tulosten mukaan alle 50 000 asukkaan kunnissa taloudelliset resurssit näyttäytyivätkin selvästi merkittävämpänä digitaalisen nuorisotyön haasteena verrattuna suuriin kuntiin.

Vaikka kunnan koolla näyttäisi olevan maantieteellistä sijaintia vahvempi yhteys nuorisotyön digitalisaation tilaan, eivät työntekijöiden ja esimiesten vastaukset eronneet lopulta kovin merkittävästi toisistaan. Toiminnan kehittymisen kannalta on keskeisempää, että työyhteisöissä olisi yhteisesti rakennettu ja jaettu käsitys siitä, mitä nuorisotyön digitalisaatio ja digitaalinen nuorisotyö tarkoittavat oman organisaation ja sen tavoitteiden näkökulmasta. Mitä vahvemmin koko työyhteisö on mukana prosessissa, sitä paremmin strategiset linjaukset voivat realisoitua käytännön toimenpiteiksi.

LÄHTEET

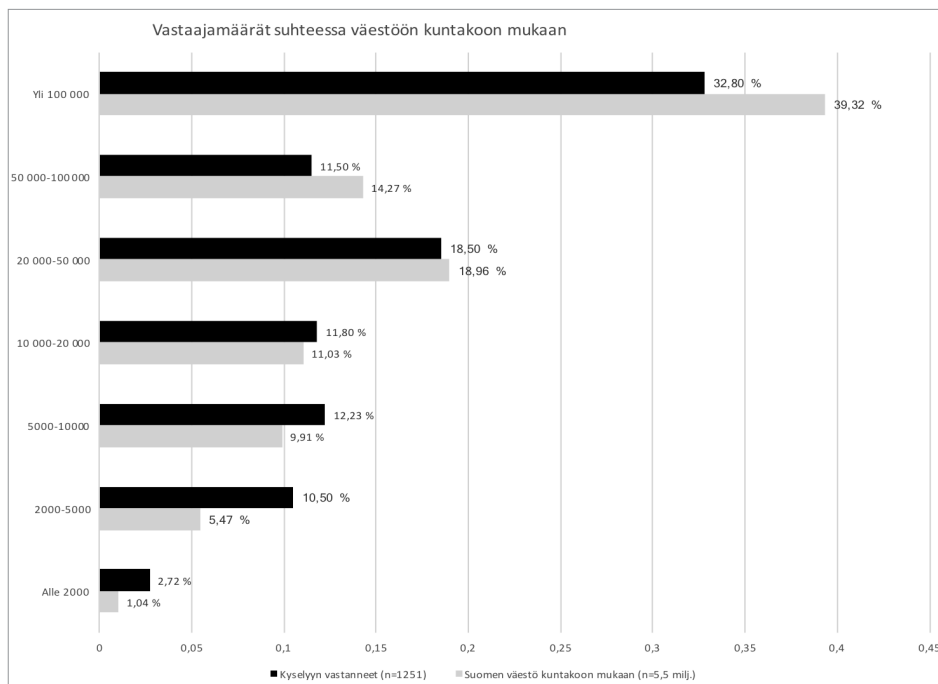
DIGIAJAN PERUSKOULU (2019): Tanhua-Piiroinen, E., Kaarakainen, S-S, Kaarakainen, M-T., Viteli, J., Syvänen, A. ja Kivinen, A. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 6/2019. Helsinki: VNK. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-287-634-8>

EUROOPAN KOMISSIO (2019): DigComp 2.0 The Digital Competence Framework 2.0. Euroopan unioni. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

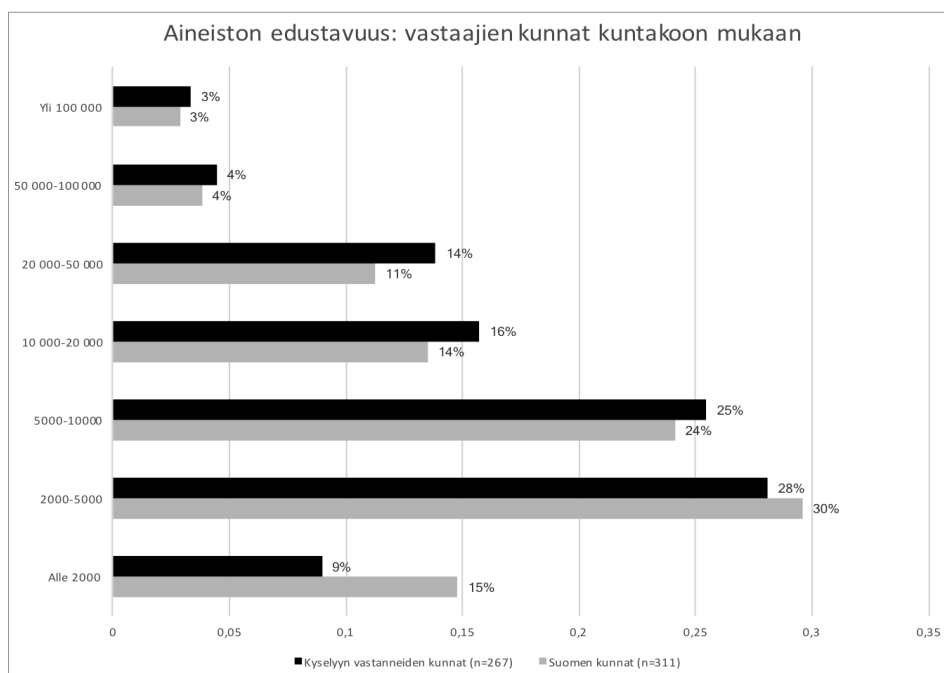
EUROOPAN KOMISSIO (2018): Developing digital youth work - Policy recommendations, training needs, and good practice examples. Digitalisaatio ja nuoret -asiantuntijaryhmän keskeiset tulokset. Euroopan unioni. <https://publications.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbcl8822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>

SOME JA NUORET (2019): Suomessa asuvien 13-29 -vuotiaiden nuorten sosiaalisen median palveluiden käyttäminen ja läsnäolo (2019). Toteutus: Ebrand Group Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuri-palvelut. <https://www.ebrand.fi/somejanuoret2019/>

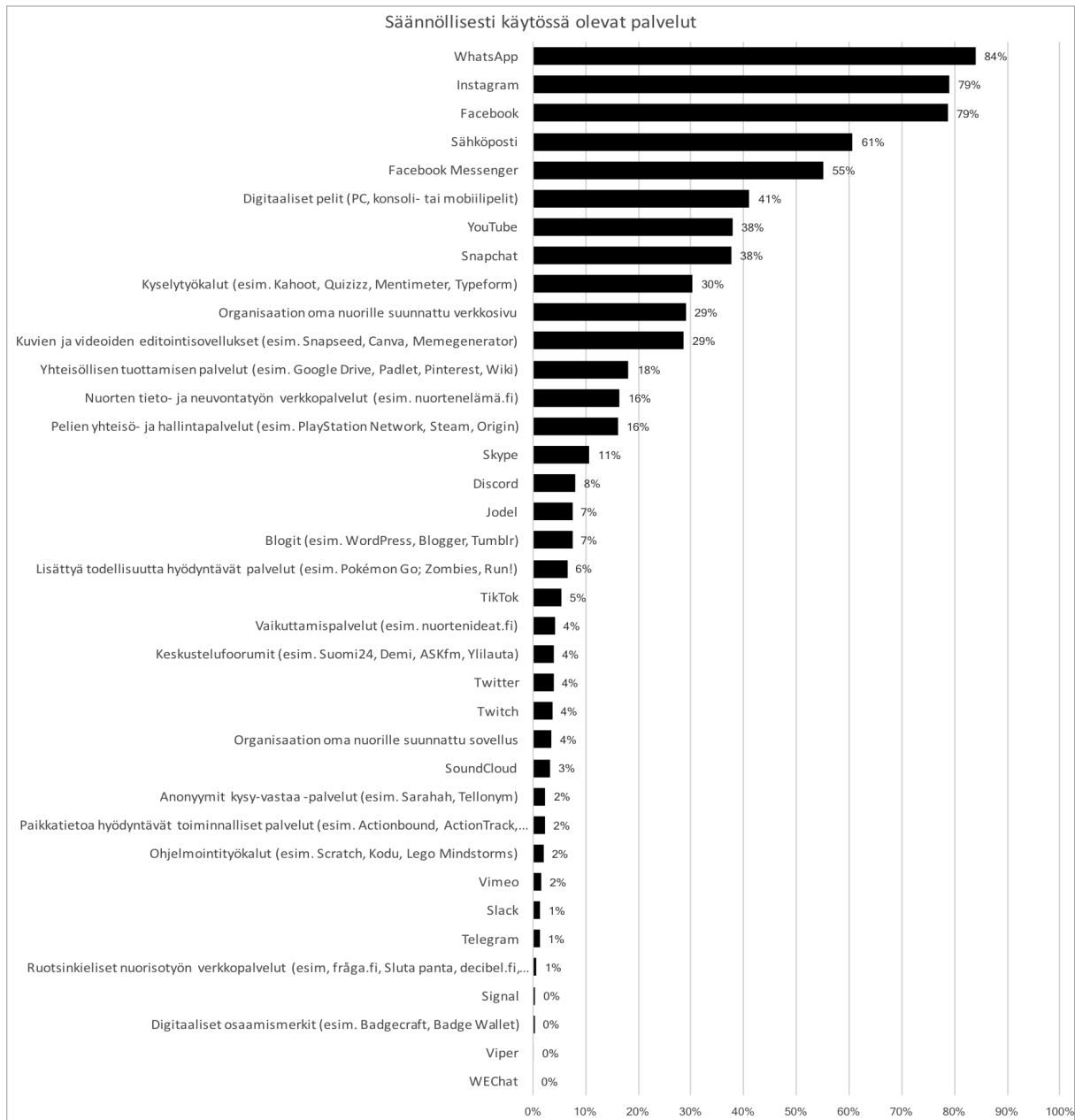
LIITTEET

LIITE 1

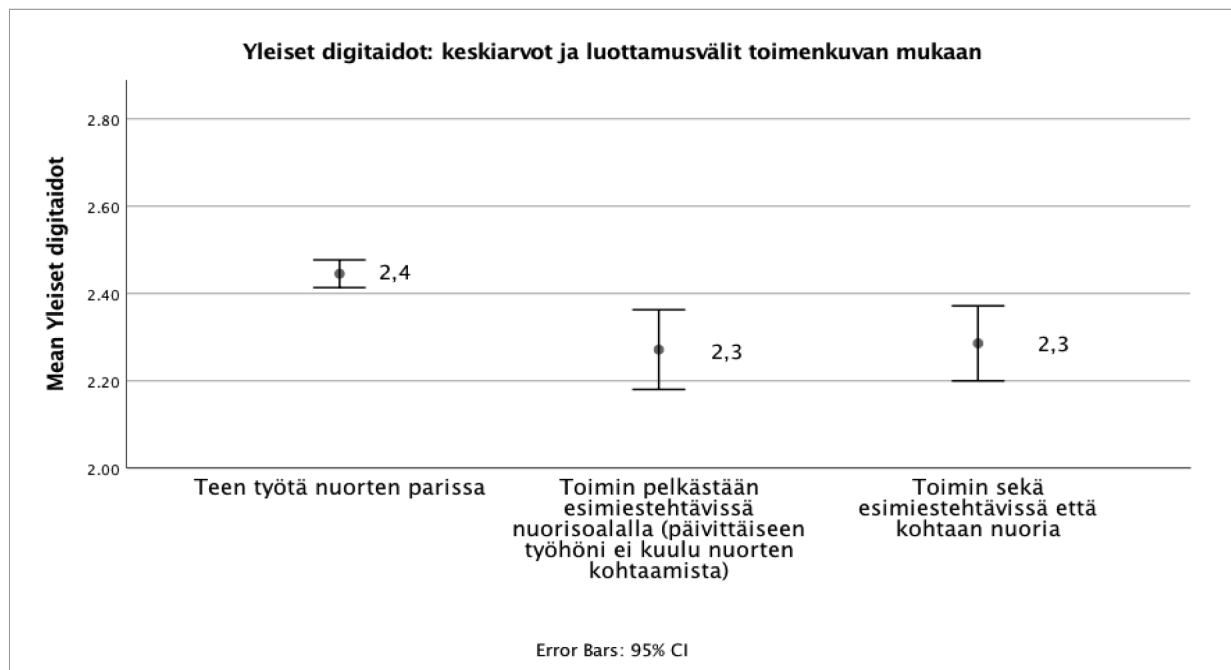
Kuntakyselyn vastaajat suhteessa väestöön kuntakoon mukaan (% , N = 1250).

LIITE 2

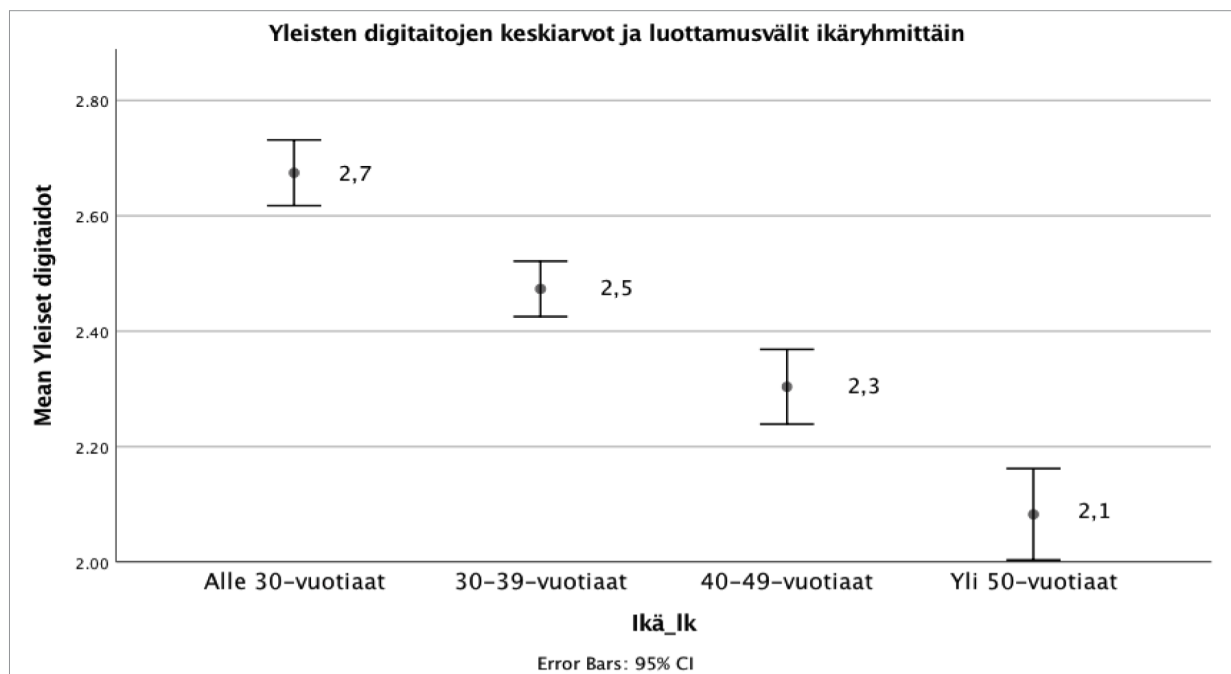
Vastaajien kunnat kuntakoon mukaan suhteessa kaikkiin Suomen kuntiin (% , N = 1250).

LIITE 3

Työntekijöiden säännöllisessä nuorisotyöllisessä käytössä olevat palvelut viimeisen kolmen kuukauden aikana, monivalinta (% , n = 1001)

LIITE 4

Yleisten digitaitojen (summamuuttuja) keskiarvot ja 95 % luottamusvälit. 6 osa-alueesta muodostetun summamuuttujalle laskettu Cronbach alpha oli .78, joten summamuuttuja oli mielekästä yhdistää.

LIITE 5

Yleisten digitaitojen (summamuuttuja) keskiarvot ja 95 % luottamusvälit. 6 osa-alueesta muodostetun summamuuttujalle laskettu Cronbach alpha oli .78, joten summamuuttuja oli mielekästä yhdistää.

LIITE 6**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.571 ^a	.326	.323	.47551

a. Predictors: (Constant), Saanut_koulutusta, Ikä, Digiasenne, Palvelut, Toiminnot

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	107.419	5	21.484	95.013	.000 ^b
	Residual	222.043	982	.226		
	Total	329.462	987			

a. Dependent Variable: ammatillinen digiosaaminen

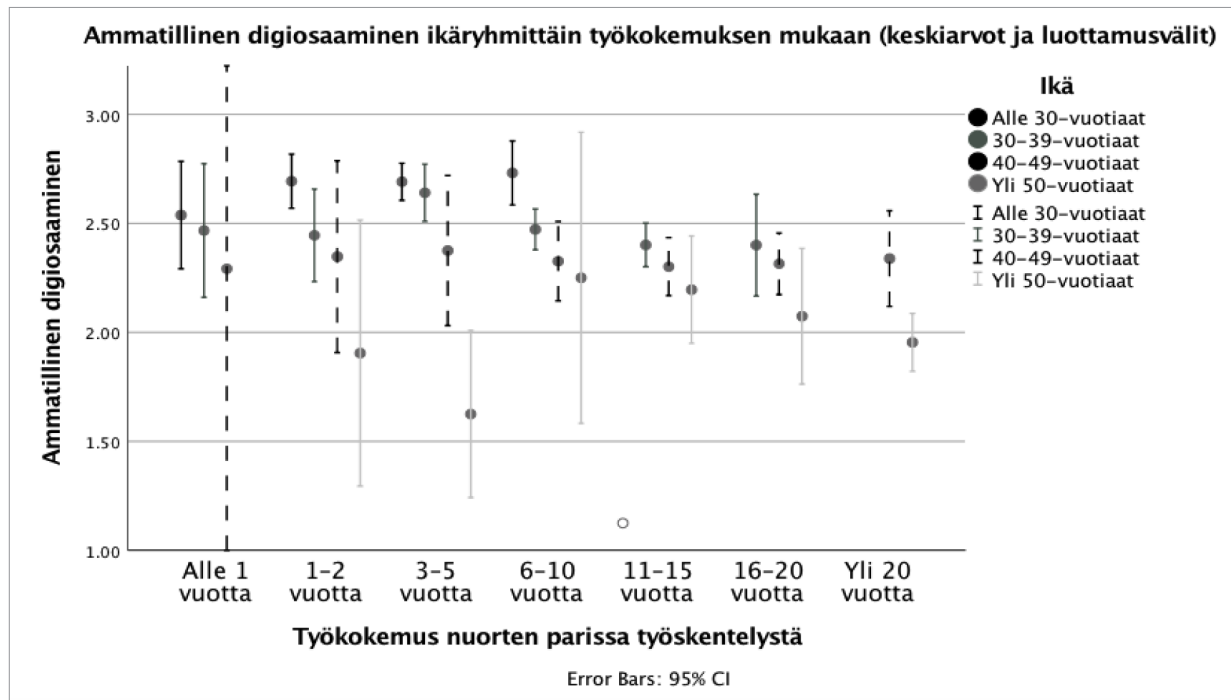
b. Predictors: (Constant), Saanut_koulutusta, Ikä, Digiasenne, Palvelut, Toiminnot

Coefficients^a

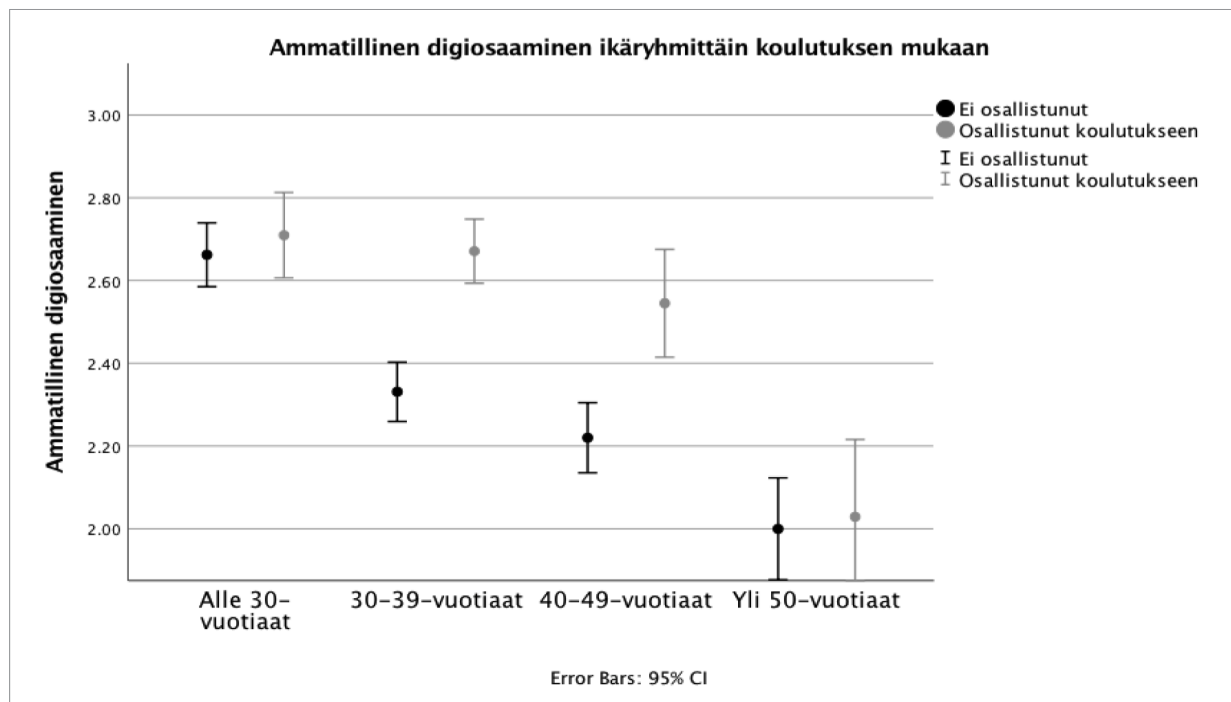
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.356	.087		27.134	.000		
	Ikä	-.016	.002	-.273	-10.079	.000	.934	1.070
	Toiminnot	.054	.009	.199	6.271	.000	.678	1.474
	Palvelut	.026	.005	.166	5.248	.000	.684	1.461
	Digiasenne	.102	.017	.166	5.916	.000	.868	1.153
	Saanut_koulutusta	.113	.032	.095	3.540	.000	.948	1.055

a. Dependent Variable: Ammatillinen digiosaaminen

Kun ammatillisen osaamisen sekä iän, toimintojen, palveluiden, digiasenteen ja koulutukseen osallistumisen välisiä yhteyksiä mallinnettiin regression avulla, kaikilla näillä tekijöillä oli tilastollisesti merkitsevä vaikutus ammatilliseen osaamiseen. Iällä oli negatiivinen vaikutus, mutta kaikki muut tekijät vaikuttivat positiivisesti. Yhdessä tekijät selittivät 32 % ammatillisen osaamisen vaihtelusta.

LIITE 7

Ammatillisen digiosaamisen osa-alueista muodostetun summamuuttujan (Cronbachin $\alpha = .84$) keskiarvot työkokemuksen ja ikäryhmän mukaan.

LIITE 8

Ammatillisen digiosaamisen osa-alueista muodostetun summamuuttujan (Cronbachin $\alpha = .84$) keskiarvot ikäryhmän ja kouluttautumisen mukaan.

LIITE 9

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Digitietämys (summamuuttuja)	1001	1.00	5.00	3.2412	.77083
Yleiset digitaidot (summamuuttuja)	1001	1.00	3.83	2.4452	.51143
Ammatillinen digiosaaminen (summamuuttuja)	988	1.00	4.00	2.4432	.57776
Digiosaaminen kokonaisuutena	1001	1.00	4.00	2.2707	.69974
Valid N (listwise)	987				

Keskiarvot osaamista kuvaaville muuttujille työntekijöiden osalta. Yleisten digitaitojen 6 osa-alueesta muodostetun summamuuttujalle laskettu Cronbachin alpha oli .78, ammatillisen digiosaamisen .84 (8 osa-alueella) ja digitietämyksen (5 osa-alueella) .82, eli varsin korkeat, joten summamuuttujat oli mielekästä muodostaa. Digitietämys arvioitiin viisiportaisella asteikolla, kun muita digitaalisen osaamisen tekijöitä arvioitiin neliportaisella asteikolla.

LIITE 10

Correlations					
		digitietämys (summamuuttuja)	yleiset digitaidot (summamuuttuja)	ammattillinen digiosaaminen (summamuuttuja)	digiosaaminen kokonaisuutena
digitietämys (summamuuttuja)	Pearson Correlation	1	.651**	.667**	.637**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	593.583	256.526	292.288	343.476
	Covariance	.594	.257	.296	.344
	N	1001	1001	987	1001
yleiset digitaidot (summamuuttuja)	Pearson Correlation		1	.738**	.724**
	Sig. (2-tailed)			.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products		261.299	214.517	258.805
	Covariance		.262	.218	.259
	N		1001	987	1001
ammattillinen digiosaaminen (summamuuttuja)	Pearson Correlation			1	.697**
	Sig. (2-tailed)				.000
	Sum of Squares and Cross-products			329.462	277.902
	Covariance			.334	.282
	N			988	988
digiosaaminen kokonaisuutena	Pearson Correlation				1
	Sig. (2-tailed)				
	Sum of Squares and Cross-products				489.632
	Covariance				.490
	N				1001

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Kuvassa osaamisen summamuuttujien ja kokonaisuutena kysytyn digiosaamisen väliset Pearsonin korrelaatiokertoimet työntekijöille (n = 987-1001). Muuttujat korreloivat keskenään vahvasti. Korkein korrelaatiokerroin (r = .74) on yleisten digitaitojen ja ammatillisen osaamisen välillä.

LIITE 11**Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2019 -kysely**

Hyvä nuorisotyön ammattilainen!

Tämän kyselyn tarkoituksena on kartoittaa kunnallisen nuorisotyön digitalisaation tilaa ja selvittää digitaalista nuorisotyötä koskevia asenteita, osaamista, resursseja sekä niihin liittyviä toiveita ja tarpeita. Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan yksinkertaistetusti digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä.

Kysely toteutetaan neljättä kertaa. Kyselyyn voivat vastata kaikki kunnallista nuorisotyötä tekevät ja nuorisotyön esimiehet. Jokainen vastaus on meille tärkeä. Vastaaminen kestää noin 10 minuuttia.

Kyselyyn voi vastata 26.3.2019 asti. Tulokset julkistetaan toukokuussa 2019. Kyselyn toteuttaa digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke. Lisätietoja kyselystä ja tuloksista voi tiedustella suunnittelija Heikki Lauhalta (heikki@verke.org, p. 040 336 1856).

Valitse seuraavista toimenkuvaasi parhaiten vastaava vaihtoehto

☐ Teen työtä nuorten parissa

☐

Toimin pelkästään esimiestehtävissä nuorisoalalla (päivittäiseen työhöni ei kuulu nuorten kohtaamista)

☐ Toimin sekä esimiestehtävissä että kohtaan nuoria

☐ En toimi nuorten parissa enkä esimiehenä nuorisoalalla (en kuulu kyselyn kohderyhmään)

Asteikolla 1-7, mikä on suhtautumisesi digitalisaatioon?

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

	1	2	3	4	5	6	7	
suhtaudun erittäin kielteisesti	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	suhtaudun erittäin myönteisesti

Ota kantaa seuraaviin väittämiin

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
a) Haluan pysyä kartalla digitalisaation ja teknologian kehityksestä	☐	☐	☐	☐	☐
b) Olen kiinnostunut nuorten digitaalisista kulttuureista	☐	☐	☐	☐	☐
c) Pidän nuoren kohtaamista digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista	☐	☐	☐	☐	☐
d) Digitaalisen nuorisotyön hyötyä on vaikea hahmottaa	☐	☐	☐	☐	☐
e) Digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän kuntamme nuorisotyössä	☐	☐	☐	☐	☐
f) Nuorisotyön yksi keskeisimmistä tehtävistä on nuorten digitaalisen osaamisen vahvistaminen	☐	☐	☐	☐	☐

Miten seuraavat väittämät kuvaavat työhteisöäsi digitaalisen nuorisotyön osalta?

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
a) Työyhteisössämme on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö	☐	☐	☐	☐	☐
b) Työyhteisössämme on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen	☐	☐	☐	☐	☐
c) Työyhteisössämme ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita	☐	☐	☐	☐	☐
d) Työyhteisössämme on sovittu vastuunjako digitaalisessa nuorisotyössä	☐	☐	☐	☐	☐
e) Työyhteisössämme on ohjeet digitaalisen nuorisotyön käytännöille	☐	☐	☐	☐	☐
f) Työyhteisössämme kannustetaan digitaalisen osaamisen kehittämiseen	☐	☐	☐	☐	☐

Millaisia nuorisotyön työmuotoja käytät useimmiten työssäsi? (Valitse max. 3)

- ☐ Avoin nuorisotyö
- ☐ Ehkäisevä päihdetyö
- ☐ Etsivä nuorisotyö
- ☐ Kansainvälinen nuorisotyö
- ☐ Koulunuorisotyö
- ☐ Kulttuurinen nuorisotyö (mm. käsityö, media, musiikki, tanssi, pelaaminen, teatteri, liikunta)
- ☐ Luonto- ja elämystoiminta (mm. ympäristökasvatus, seikkailukasvatus)
- ☐ Monikulttuurinen nuorisotyö
- ☐ Nuorten osallisuus, vaikuttaminen ja kuuleminen
- ☐ Nuorten tieto- ja neuvontatyö
- ☐ Nuorten työpajatoiminta
- ☐ Sosiaalinen nuorisotyö / kohdennettu, tukeva ja auttava erityisnuorisotyö
- ☐ Verkkonuorisotyö
- ☐ Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto) _____

Mitä seuraavista digitaalisuutta hyödyntävistä toiminnoista olet toteuttanut viimeisen 3 kk aikana?

(Valitse kaikki sopivat.)

☐

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. vloggaamalla, somettamalla)

☐

Selvitellyt nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita

☐

Järjestänyt nuorten digitaalista osaamista tai mediataitoja edistävää kerhotoimintaa (esim. mediakerho, koodikerho, pelinkehityskerho, vloggauskerho)

☐

Mahdollistanut nuorten toimimisen kerho-ohjaajina toisille nuorille digitoiminnassa (esim. mediakerho, koodikerho, pelinkehityskerho, vloggauskerho)

☐

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 mediaa ja teknologiaa nuorten ryhmäyttämisessä

☐

Tarjonnut mahdollisuuden teknologiseen värkkäilyyn eli makertoimintaan (esim. 3D-tulostus, digitaalinen käsityö)

☐

Tarjonnut mahdollisuuden koodaamisen harjoitteluun

☐

En mitään edellä mainituista

Mitä seuraavista verkkonuorisotyöllisistä toiminnoista olet toteuttanut viimeisen 3 kk aikana?

(Valitse kaikki sopivat.)

- ☐ Pitänyt yhteyttä nuoriin sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla
- ☐ Laittanut sosiaaliseen mediaan nuorille suunnatun mainoksen (esim. nuorisotapahtumasta)
- ☐ 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 ensin vaihtoehto) _____

Valitse listalta kaikki ne palvelut ja sovellukset, joita olet hyödyntänyt säännöllisesti viimeisen 3 kk aikana toimiessasi nuorten kanssa

(Säännöllisyydellä tarkoitetaan tässä kyselyssä toistuvaa, vähintään kuukausittain tapahtuvaa käyttöä.)

- ☐ Anonyymit kysy-vastaa -palvelut (esim. Sarahah, Tellonym)
- ☐ Blogit (esim. WordPress, Blogger, Tumblr)
- ☐ Digitaaliset osaamismerkkit (esim. Badgecraft, Badge Wallet)
- ☐ Digitaaliset pelit (PC, konsoli- tai mobiilipelit)
- ☐ Discord
- ☐ Facebook
- ☐ Facebook Messenger
- ☐ Instagram
- ☐ Jodel
- ☐ Keskustelufoorumit (esim. Suomi24, Demi, ASKfm, Ylilauta)
- ☐ Kuvien ja videoiden editointisovellukset (esim. Snapseed, Canva, Memegenerator)
- ☐ Kyselytyökalut (esim. Kahoot, Quizizz, Mentimeter, Typeform)
- ☐ Lisättyä todellisuutta hyödyntävät palvelut (esim. Pokémon Go; Zombies, Run!)
- ☐ Nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkopalvelut (esim. nuortenelämä.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)
- ☐ Signal
- ☐ Skype
- ☐ Slack
- ☐ Snapchat
- ☐ SoundCloud
- ☐ Sähköposti
- ☐ Telegram
- ☐ TikTok —————>

- ☐ Skype
- ☐ Slack
- ☐ Snapchat
- ☐ SoundCloud
- ☐ Sähköposti
- ☐ Telegram
- ☐ TikTok
- ☐ Twitch
- ☐ Twitter
- ☐ Vaikuttamispalvelut (esim. nuortenideat.fi)
- ☐ Vimeo
- ☐ Viper
- ☐ WEChat
- ☐ WhatsApp
- ☐ Yhteisöllisen tuottamisen palvelut (esim. Google Drive, Padlet, Pinterest, Wiki)
- ☐ YouTube
- ☐ Muuta, mitä? (valitse ensin vaihtoehto)
- ☐ Ruotsinkieliset nuorisotyön verkkopalvelut (esim, fråga.fi, Sluta panta, decibel.fi, unginfo.fi)

Mikä on viimeisin sovellus tai digitaalinen palvelu, jonka olet ottanut nuorisotyössä käyttöön?

Kuuaile halutessasi, kuinka olet hyödyntänyt kyseistä palvelua.

Onko sinulla käytössäsi nuorisotyössä seuraavia työnantajan tarjoamia laitteita?

	On, tarvittaessa	On, mutta ei aina tarvittaessa	Ei, mutta tarvitsisin	Ei, enkä tarvitse
Älypuhelin *	☐	☐	☐	☐
Tabletti (esim. iPad) *	☐	☐	☐	☐
Kannettava tietokone *	☐	☐	☐	☐
Pöytätietokone *	☐	☐	☐	☐
Pelikonsoli *	☐	☐	☐	☐
Digikamera / digitaalinen videokamera *	☐	☐	☐	☐
360-kamera *	☐	☐	☐	☐
3D-tulostin tai muu 3D-tekknologia *	☐	☐	☐	☐
Drone *	☐	☐	☐	☐
VR-lasit tai muu VR-tekknologia *	☐	☐	☐	☐
Tekniset rakenteluserjat (esim. robotiikka, mBot, LittleBits, MakeyMakey) *	☐	☐	☐	☐
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	☐	☐	☐	☐

OSAAMINEN**Ota kantaa seuraaviin väittämiin**

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
a) Ymmärrän, mitä yhteiskunnallisia vaikutuksia digitalisaatiolla on	☐	☐	☐	☐	☐
b) Digitalisaatioon liittyvät uudet teknologiat ovat minulle tuttuja (esim. tekoäly, lohkoketju, IoT, VR, 4D)	☐	☐	☐	☐	☐
c) Olen hyvin perillä nuorten digitaalisista kulttuureista ja verkkokäyttäytymisestä	☐	☐	☐	☐	☐
d) Olen hyvin perillä digitaalisen nuorisotyön käytännöistä	☐	☐	☐	☐	☐
e) Osaan sisällyttää digiteknologiaa työhöni sen tavoitteiden mukaisesti	☐	☐	☐	☐	☐

Arvioi omaa osaamistasi seuraavilla digitaalisuuteen liittyvillä osa-alueilla

	heikko	tydyttävä	hyvä	erinomainen
a) Digitaalinen turvallisuus (esim. tietoturva, tietosuojat, yksityisyys)	☐	☐	☐	☐
b) Digitaalisten sisältöjen tuottaminen (esim. animaatio, blogit, musiikki, videot, pelit)	☐	☐	☐	☐
c) Kriittinen media- ja informaatiolukutaito	☐	☐	☐	☐
d) Ohjelmointi	☐	☐	☐	☐
e) Tekninen osaaminen (esim. laitteiden ja ohjelmistojen käyttö)	☐	☐	☐	☐
f) Verkkoviestintä ja vuorovaikutus	☐	☐	☐	☐

Arvioi ammatillista osaamistasi seuraavilla osa-alueilla

	heikko	tydyttävä	hyvä	erinomainen	ei koske työtäni
a) Nuorten verkkovuorovaikutustaitojen vahvistaminen	☐	☐	☐	☐	☐
b) Nuorten kriittisen media- ja informaatiolukutaidon vahvistaminen	☐	☐	☐	☐	☐
c) Nuorten digitaalisen luovuuden ja itseilmaisun vahvistaminen	☐	☐	☐	☐	☐
d) Mobiililaitteiden hyödyntäminen nuorisotyössä	☐	☐	☐	☐	☐
e) Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen nuorten ryhmäyttämisessä	☐	☐	☐	☐	☐
f) Pelikasvatus ja digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä	☐	☐	☐	☐	☐
g) Teknologiakasvatus ja nuorten teknologiataitojen vahvistaminen	☐	☐	☐	☐	☐
h) Verkkovälitteinen nuorten tieto-, neuvonta- ja ohjaustyö	☐	☐	☐	☐	☐

Valitse vaihtoehdoista se, joka kuvaa kokonaisuutena parhaiten digitaalista osaamistasi

- ☐ Heikko – Digitaidoissani on merkittäviä puutteita
- ☐ Tyydyttävä – Minulla on perustason digitaidot
- ☐ Hyvä – Olen monipuolinen digiosaaja
- ☐ Erinomainen – Olen digiasioissa asiantuntija ja kehitän tarvittaessa myös muiden osaamista

Oletko osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallasi koulutukseen liittyen nuorten digitaalisiin kulttuureihin tai digitaalisen median ja teknologian käyttöön nuorisotyössä?

- ☐ En ole osallistut enkä kaipaa koulutusta
- ☐ En ole osallistunut ja kaipaan koulutusta
- ☐ Olen osallistunut enkä kaipaa lisäkoulutusta
- ☐ Olen osallistunut ja kaipaan lisäkoulutusta

Oletko osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallasi koulutukseen, jossa on käsitelty nuorisotyön digitalisaatiota?

- ☐ En ole osallistut enkä kaipaa koulutusta
- ☐ En ole osallistunut ja kaipaan koulutusta
- ☐ Olen osallistunut enkä kaipaa lisäkoulutusta
- ☐ Olen osallistunut ja kaipaan lisäkoulutusta

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

Miten seuraavat digiosaamisen kehittämistä koskevat asiat toteutuvat työyhteisössänne?

	Heikosti	Tyydyttävästi	Hyvin	Erinomaisesti	En osaa sanoa
a) Kartoitamme säännöllisesti työyhteisömme digitaalista osaamista ja osaamistarpeita	☐	☐	☐	☐	☐
b) Huomioimme digitaalisuuden työntekijöiden osaamisen kehittämissuunnitelmissa	☐	☐	☐	☐	☐
c) Järjestämme työntekijöille digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä koulutuksia	☐	☐	☐	☐	☐
d) Tarjoamme työntekijöille joustavia tapoja vahvistaa omaa digiosaamista organisaatiomme ulkopuolisilla koulutuksilla	☐	☐	☐	☐	☐
e) Tuotamme työntekijöiden työn tueksi digitaalista nuorisotyötä koskevia materiaaleja / toimintamalleja / ohjeistuksia	☐	☐	☐	☐	☐
f) Huomioimme digiosaamisen uusien työntekijöiden rekrytoinneissa	☐	☐	☐	☐	☐

Ota kantaa seuraaviin väittämiin koskien digitaalisuuden hyödyntämistä nuorisotyössä

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
a) Minulla on hyvät mahdollisuudet vaikuttaa työyhteisömme digitaaliseen nuorisotyön kehittymiseen (esim. välineet, palvelut, toimintamuodot, koulutukset)	☐	☐	☐	☐	☐
b) Kaipaisin työyhteisöltämme enemmän materiaaleja / toimintamalleja / ohjeistuksia digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen	☐	☐	☐	☐	☐
c) Kaipaisin työyhteisöltämme monipuolisempia mahdollisuuksia digiosaamisen kehittämiseen	☐	☐	☐	☐	☐
d) Mahdollisuuteni tehdä digitaalista nuorisotyötä ovat viimeisen vuoden aikana parantuneet	☐	☐	☐	☐	☐
e) Mahdollisuuteni kokeilla uusia digitaalisia toimintoja nuorisotyössä ovat viimeisen vuoden aikana parantuneet	☐	☐	☐	☐	☐

Mitkä ovat merkittävimpiä tekijöitä, jotka vaikeuttavat digitaalisuuden hyödyntämistä omassa nuorisotyössäsi? (Valitse sopivimmat)

- ☐ Koen, ettei digitaalisuuden hyödyntäminen tuo nuorisotyöhön lisäarvoa
- ☐ Koen, että digitaalinen osaamiseni ei ole riittävää
- ☐ Käytettävissäni ei ole riittävää välineistöä tai infrastruktuuria
- ☐ Aikani ei riitä digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen
- ☐ Työyhteisössämme digitaalisesta nuorisotyöstä vastaa joku muu
- ☐ Digitaaliselle nuorisotyölle ei ole asetettu riittävän selkeitä tavoitteita
- ☐ Työyhteisömme ei tue / kannusta digitaalisuuden hyödyntämiseen nuorisotyössä
- ☐ Joku muu tekijä, mikä? (valitse ensin vaihtoehto) _____

Mitä pidät merkittävimpinä digitaalisen nuorisotyön hyötyinä oman työsi kannalta?

(Mitä lisäarvoa digitaalisuus on tuonut nuorisotyöhösi?)

Miten haluaisit hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä tulevaisuudessa?

Millaiset strategiat / toimintasuunnitelmat ohjaavat digitaalista nuorisotyötänne?

(Valitse kaikki sopivat)

- ☐ Digitaalinen nuorisotyö sisällytetty nuorisotyön strategiaan / toimintasuunnitelmaan
- ☐ Erillinen strategia / toimintasuunnitelma digitaaliselle nuorisotyölle
- ☐ Kunnan digistrategia
- ☐ Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto) _____
- ☐ Ei mikään

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
a) Digitalisaatio on huomioitu hyvin kuntamme strategiassa / toimintasuunnitelmassa	☐	☐	☐	☐	☐	☐
b) Hyödynnämme nuorisotyön suunnittelun tukena tietoa digitalisaation vaikutuksista yhteiskuntaan	☐	☐	☐	☐	☐	☐
c) Hyödynnämme nuorisotyön suunnittelun tukena tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä	☐	☐	☐	☐	☐	☐
d) Huomioimme yhdenvertaisuuden digitaalisten toimintojen ja palvelujen suunnittelussa (esim. saavutettavuus ja esteettömyys)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
e) Olemme luoneet työyhteisössämme tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle	☐	☐	☐	☐	☐	☐
f) Hyödynnämme nuorten mielipiteitä ja palautteita osana digitaalisen nuorisotyön suunnitteluprosessia	☐	☐	☐	☐	☐	☐
g) Otamme selvää muiden toimijoiden hyvistä digitaalisen nuorisotyön käytännöistä	☐	☐	☐	☐	☐	☐
h) Hyödynnämme sidosryhmien osaamista digitaalisen toimintojen ja palvelujen suunnittelussa	☐	☐	☐	☐	☐	☐

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
a) Varaamme työntekijöille työaikaa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen	☐	☐	☐	☐	☐	☐
b) Huomioimme digitaalisuuden nuorisotyöntekijöiden työnkuissa	☐	☐	☐	☐	☐	☐
c) Nuorisotyöntekijämme voivat vaikuttaa siihen, että käytettävissä olevat digitaaliset välineet ovat riittävät ja toiminnan kannalta tarkoituksenmukaiset	☐	☐	☐	☐	☐	☐
d) Varaamme työntekijöille työaikaa digitaalisen nuorisotyön kokeiluihin	☐	☐	☐	☐	☐	☐
e) Haemme aktiivisesti ulkopuolista rahoitusta (esim. AVI, ESR, Erasmus+) digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen ja kehittämiseen	☐	☐	☐	☐	☐	☐
f) Arvioimme säännöllisesti digitaalisen nuorisotyön resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Millä arviointitavoilla seuraatte digitaaliselle nuorisotyölle asetettujen tavoitteiden toteutumista?

(Valitse kaikki sopivat)

- ☐ Emme ole asettaneet tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle
- ☐ Organisaation asettamilla tunnusluvuilla
- ☐ Itse- ja vertaisarviointien avulla (esim. työpäivän kirjaamiset, auditoinnit)
- ☐ Työyhteisökeskusteluilla
- ☐ Organisaation sisäisillä vaikuttavuusarvioinneilla
- ☐ Organisaation ulkopuolisilla asiantuntija-arvioinneilla (esim. selvitykset, vaikuttavuusarviointit)
- ☐ Nuorille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä
- ☐ Työntekijöille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä
- ☐ Nuorten kanssa tehtävien vuorovaikutteisten arviointien avulla (esim. haastattelut)
- ☐ Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto) _____
- ☐ Emme arvioi tavoitteiden toteutumista digitaalisessa nuorisotyössä

Kuvaile halutessasi tarkemmin, miten keräätte ja hyödynnätte tietoa digitaalisen nuorisotyön johtamisessa ja toiminnan kehittämisessä

Arvioi, miten seuraavat asiat ovat kehittyneet kuntasi nuorisotyön osalta viimeisen vuoden aikana

	Huonontunut merkittävästi	Huonontunut jonkin verran	Pysynyt ennallaan	Parantunut jonkin verran	Parantunut merkittävästi	En osaa sanoa
a) Nuorille suunnatut digitaaliset palvelut	☐	☐	☐	☐	☐	☐
b) Nuorisotyön käytössä oleva digitaalinen infrastruktuuri (esim. laitteet, verkkoyhteydet)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
c) Työyhteisön digitaalinen osaaminen	☐	☐	☐	☐	☐	☐
d) Nuorisotyölliset digikokeilut	☐	☐	☐	☐	☐	☐
e) Digitaalisen nuorisotyön laatu	☐	☐	☐	☐	☐	☐
f) Digitaalisen nuorisotyön toimintojen monipuolisuus	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Mitä seuraavista pidät merkittävimpinä haasteina digitaalisessa nuorisotyössä oman organisaatiosi kannalta? (Valitse sopivimmat)

- ☐ Nuorisotyöntekijöiden kielteinen asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan
- ☐ Nuorisotyön esimiesten kielteinen asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan
- ☐ Kunnan hallinnon kielteinen asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan
- ☐ Nuorisotyöntekijöiden digitaalinen osaaminen ei ole riittävää
- ☐ Nuorisotyön esimiesten digitaalinen osaaminen ei ole riittävää
- ☐ Nuorisotyön käytössä ei ole riittävää välineistöä tai infrastruktuuria
- ☐ Nuorisotyöntekijöiden työaika ei riitä digitaalisen toiminnan toteuttamiseen
- ☐ Digitaaliselle nuorisotyölle ei ole määritelty selkeää rooli-/vastuunjakoa
- ☐ Digitaaliselle nuorisotyölle ei ole asetettu riittävän selkeitä tavoitteita
- ☐
- Nuorisotyöllä ei ole riittävästi mahdollisuuksia vaikuttaa kunnan päätöksiin (esim. laitehankinnat, linjaukset, palvelut)
- ☐ Taloudelliset resurssit eivät ole riittävät digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen
- ☐ Joku muu tekijä, mikä? (valitse ensin vaihtoehto) _____

Mitä pidät merkittävimpinä hyötyinä, joita digitalisaatio on tuonut kuntanne nuorisotyöhön?

TAUSTATIEDOT

