

**KOHTI
DIGITAALISTA
NUORISOTYÖTÄ**

**KOHTI
DIGITAALISTA
NUORISOTYÖTÄ**

VERKE

Toimittajat: Heikki Lauha & Suvi Tuominen

Graafinen suunnittelu: Sofia Wilkman

Kirja on julkaistu Creative Commons Nimeä 4.0 (CC BY 4.0) -lisenssillä.

ISBN 978-951-9245-33-1 (nid.)

ISBN 978-951-9245-34-8 (sähköinen)

Verke

www.verke.org

info@verke.org

Paino: Paintek Pihlajamäki Oy, Helsinki 2016

KOHTI DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ

SISÄLTÖ

Suuntaviivojen tausta	9
Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat	12

Digitaalisuus nuorisotyössä

Heikki Lauha: Nuorisotyö osana yhteiskunnan digitalisoitumista	19
Tomi Kiilakoski: Digitaalisen nuorisotyön pilarit	25
Dana Cohlmeier: Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus	29

PERIAATE 1: Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun

Mikko Holm & Kimmo Hölkki: Digitaalisia mustelmia – kohti kokeilukulttuuria	37
Virpi Skippari & Hilikka Näse: Verkosta virtaa yhdessä tekemiseen ..	40
Erno Koivumäki: Pienen piirin harrastelusta koko maan kattavaksi toiminnaksi	43

PERIAATE 2: Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä

Suvi Tuominen: Strategia piirtää kartan nykyhetkestä kohti tulevaa	53
Mikko Lehtonen: Kohti digitaalista partiota	57
Marko Seppälä & Jarmo Laitinen: Oulun nuorisopalveluissa hyödynnetään digitaalista agendaa	60

PERIAATE 3: Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua

Marika Westman: Digitaalista nuorisotyötä mittaamassa	67
Heta Malinen: Tavoitteellisuus on verkkopalvelun elinehto	70
Piia Aspegren: Miten digitaalista nuorisotyötä arvioidaan? – Case EHYT	72
Anu Gretschel: Hyvin toimiva palvelu takaa vaikutusten syntymistä	74
Virpi Sojakka & Peeter Nummi: Someohjeistus tukee tavoitteiden toteutumista	77

PERIAATE 4: Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön

Eeva Sammalniemi & Mira Karjalainen: Ilolla ja ututteruudella eteenpäin	85
Ville Viljakainen & Sanna Nygård: Vapaaehtoistoiminta digitaalisen nuorisotyön voimavarana	88
Sami Laaksonen: Digitaalisen työn arvostus on resursoinnin lähtökohta	92

PERIAATE 5: Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta

Jarno Alastalo: Pakko painaa pitkää some-päivää!	103
Markus Söderlund & Jussi Linkola: cMOOC digitaalisen nuorisotyön täydennyskoulutuksessa	106

Niina Soisalo: Kouvolassa panostetaan osaamiseen 111

PERIAATE 6: Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä

Anniina Lundvall: Yhteistyössä tärkeintä on toisen kuunteleminen ja yhteisen suunnan määrittäminen 119

Pia Göös: Yhteinen arki on sujuvaa... 123

Timo Metsäajoki: Yhteistyö digitaalisen verkkopelaamisen mahdollistajana .. 126

Riikka Forss: Lastensuojelu- ja rikosilmoitusohjeet verkkotyöhön laadittiin yhteistyössä 129

PERIAATE 7: Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta

Mika Joensuu: Nuorisotyön osallisuus digitaalisessa palvelutuotannossa 137

Hanne Ojuva & Minna Sirviö: Pelitalo Montendo – nuorten tahtotilan ja toiveen kuulemistä 140

Kaisa Karvonen & Iita Makkonen: Esteettömyys luo yhdenvertaisuutta . 143

PERIAATE 8: Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja

Anu Pöyskö: Mediakasvatus nuorisotyössä – keskustellaan ja kokeillaan uutta 151

Mikko Jokinen: Minä mediakasvattajana 155

Tero Huttunen: Digitaalisuus ei ole vain työkalu – kokemuksia opetussektorilta 157

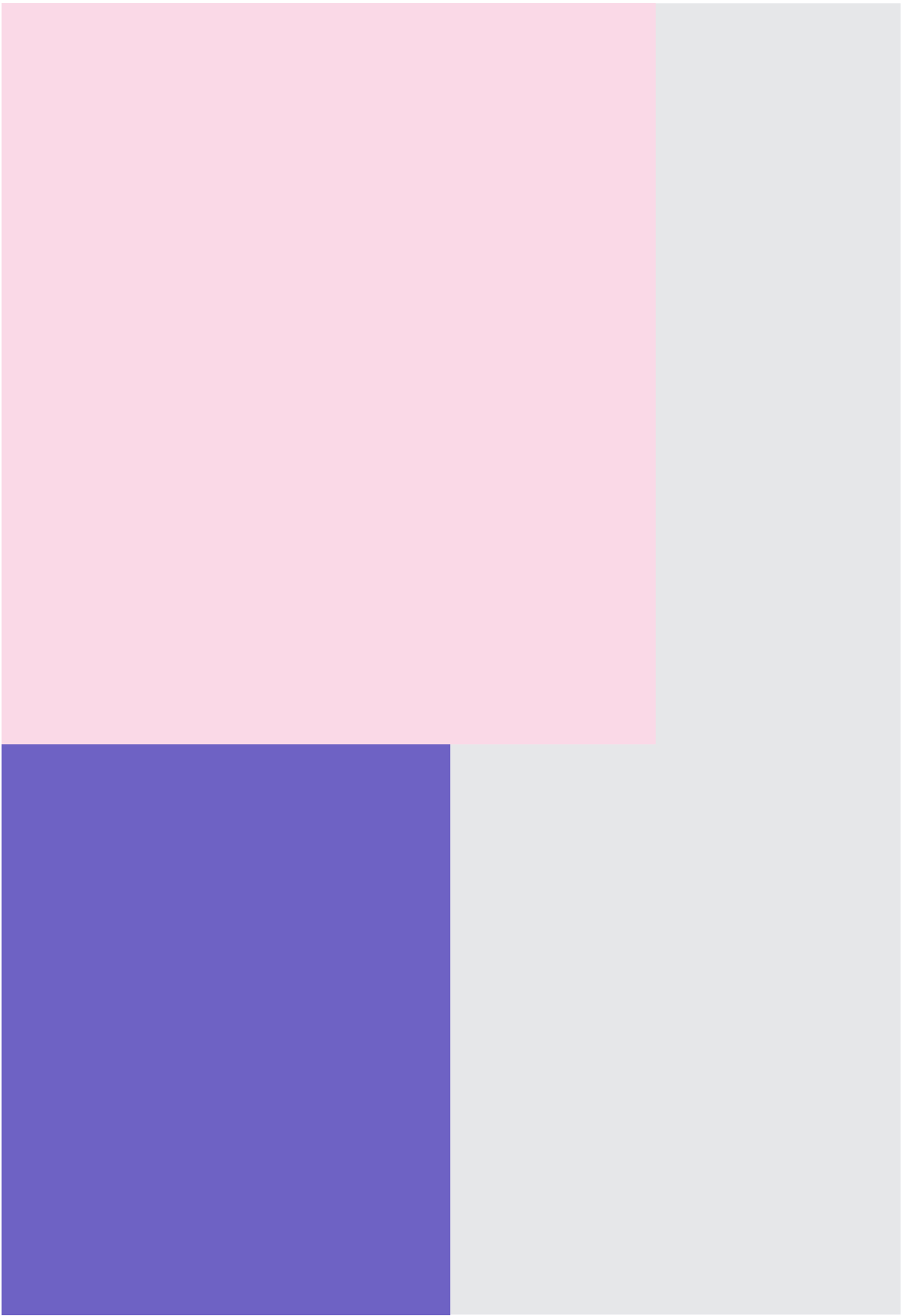
Marcus Lundqvist: Digitaalisen värkkäilyn ja kokeilemisen puuhanurkka nuokkarille 163

Kirjoittajat 168

Tukea digitaalisen nuorisotyön

kehittämissuunnitelman

laatimiseen 173



SUUNTAVIIVOJEN TAUSTA

Digitaalisen nuorisotyön käsite nousi Suomessa ensimmäisiä kertoja julki-
seen keskusteluun kesällä 2012, kun eurooppalaisia nuorisoalan toimijoita
kokoontui Verken kutsumana Suomeen pohtimaan digitalisaation vaikutuk-
sia nuorisotyöhön ja nuorisotyön käytäntöihin. Jo tuolloin digitaalisen nuorisotyön
määrittelyssä keskeisenä ajatuksena oli, että nuorisotyön yhtenä tavoitteena tulee olla
nuorten toimijuuden vahvistaminen kokonaisvaltaisesti alati teknologisoituvassa ja
digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Vaikka digitaalisen nuorisotyön käsite ei vielä tuossa
vaiheessa vakiintunut nuorisotoimialalla, jäi taustalle kytemään ajatus siitä, että nuo-
risotyössä tarvitaan uudenlaista lähestymistapaa siihen, miten vastata teknologisen
kehityksen asettamiin mahdollisuuksiin ja haasteisiin.

Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan tiivistettynä digitaalisen median ja tekno-
logian hyödyntämistä nuorisotyössä ja -toiminnassa. Digitaalinen nuorisotyö ei tee
jaottelua kasvokkaisen ja verkossa tapahtuvan toiminnan välillä, vaan sen tavoitteena
on vahvistaa nuorten toimintavalmiuksia digitalisoituvan maailman monenmuotois-
sa ympäristöissä. Digitaalisuus nivoutuu keskeisesti nuorten elämään ja kulttuurisiin
ilmiöihin, mistä johtuen digitaalinen media ja teknologia tulee nähdä nuorisotyössä
paitsi välineenä myös nuorisotyön sisältönä, tilana ja toimintaympäristönä.

Koska digitaalisen nuorisotyön käsite on verrattain uusi ja ilmiönä edellä kuvattua
kompleksisempi, on tähän julkaisuun pyydetty kahden nuorisotyön tutkijan näkökul-
makirjoitukset tarjoamaan hieman teoreettisempaa pohdintaa digitaalisen nuoriso-
työn määrittelystä. Tomi Kiilakoski lähestyy digitaalista nuorisotyötä artikkelissaan
nuorisotyön pilarien ja prosessien kautta painottaen nuorisotyön kasvatuksellista
luonnetta. Dana Cohlmeier puolestaan kytkee artikkelissaan digitaalisen nuorisotyön
määrittelyn nuorisotyön perinteisiin ja ihanteisiin.

Kansainvälisistä hankkeista kipinää suuntaviivojen synnylle

Ajatus digitaalisen nuorisotyön kehittämistä tukevien suuntaviivojen laatimisesta
nousi esiin keväällä 2015 käynnistyneessä hankkeessa, jossa vaihdettiin näkemyksiä
digitaalisen median ja teknologian käytöstä skotlantilaisessa ja suomalaisessa nuoriso-

työssä. YouthLink Scotlandin ja Verken koordinoimalla hankkeella oli Erasmus+ -rahoitus ja siinä järjestettiin kaksi tapaamista. Molemmista maista oli mukana hankkeen koordinoijien lisäksi edustajia viidestä eri organisaatiosta: Suomesta Ehyt ry:stä, Lappeenrannan nuorisotoimesta, Oulun sivistys- ja kulttuuripalveluista, Pelastakaa Lapset ry:stä sekä Turun nuorisopalveluista.

Suomalaisten tavoin myös Skotlannissa oli pohdittu vuodesta 2012 lähtien, miten kasvatus- ja nuorisotalalla voitaisiin hyödyntää uusia teknologioita ja digitaalista mediaa sekä vastata teknologisen kehityksen mukanaan tuomiin haasteisiin. Toiminnan kehittämiseksi Skotlannissa lanseerattiin vuonna 2014 kansalliset suuntaviivat (Digitally Agile National Principles) digitaalisen median ja teknologian käytölle. Suuntaviivojen laatimisprosessin yhteydessä Skotlannissa ryhdyttiin käyttämään laajemmin termiä *digital youth work* sekä rakentamaan käsitteelle teoreettista pohjaa.

YouthLink Scotlandin ja Verken yhteistyöhankkeen suomalaiset toimijat tarkastelivat skotlantilaisia suuntaviivoja ja pohtivat, olisiko suomalaisessa nuorisotyössä tarvetta samankaltaisille periaatteille, jotka kokoaisivat yhteen digitaalisuuteen liittyviä osa-alueita sekä tarjoaisivat organisaatioille konkreettisen ja jäsennellyn työkalun digitaalisen nuorisotyön strategisen kehittämisen tueksi. Hanketapaamisissa käytyjen keskustelujen pohjalta lähdettiin kehittämään nyt käsillä olevia digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoja suomalaiseen kontekstiin.

Vuonna 2015 Verkessä oli käynnissä myös toinen Erasmus+ -hanke, joka vaikutti digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen syntyyn. Screenagers -tutkimushankkeessa selvitettiin digitaalisen nuorisotyön kehittämistarpeita Suomessa, Irlannissa, Pohjois-Irlannissa, Tanskassa ja Itävallassa. Hankkeen kansallisessa loppuraportissa peräänkuulutetaan digitaalisen nuorisotyön tavoitteellisuutta ja monipuolisuutta. Raportissa esitellyt suositukset suomalaisen digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen ovat osaltaan toimineet pohjana tässä teoksessa esitetyille digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoille.

Suuntaviivat työkaluksi digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen

Tämän julkaisun tarkoituksena on herätellä pohtimaan, miten digitaalisuus kietoutuu nuorisotyön käytäntöihin ja tavoitteisiin. Mitä oman organisaation digitaalinen nuorisotyö pitää sisällään ja miten sitä tulisi kehittää? Onko digitaalinen nuorisotyö todella jotain uutta vai onko se lähinnä trendien perässä juoksevien teknologiaintoiliijoiden käsitekikkailua? Julkaisu ja suuntaviivat eivät tarjoa mitään patenttihakaisua digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen, vaan niiden tarkoituksena on toimia kimmokkeena organisaation omalle kehittämistyölle. Lisäksi haluamme lisätä niin nuorisotoimialan sisäistä kuin myös laajempaa yhteiskunnallista keskustelua siitä, vastaako nuorisotyö nuorten tämän päivän tarpeisiin ja tehdäänkö nuorisotyössä oikeita asioita.

Tämä julkaisu ja digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat lähtevät ajatuksesta, että nuorisotoimialan näkökulmasta digitalisaatiossa on kyse siitä, miten digitaalisuus integroidaan luontevaksi osaksi organisaation tavoitteenasettelua ja työyhteisön päivittäistä toimintaa. Niin ikään suuntaviivoilla halutaan painottaa, että vaikka digitali-

saatio liittyy vahvasti tekniikkaan ja laitteisiin, oleellista on hahmottaa digitalisaation sosiaalinen ja kulttuurinen ulottuvuus. Nuorisotyön digitalisoiminen ei ole vain sitä, että nuorille suunnattuja palveluja sähköistetään, nuorisotyötä viedään verkkoon tai että organisaation sisäisiä prosesseja digitalisoidaan, vaan nuorisotyön digitalisoinnissa päämääränä on toimintatapojen ja koko organisaation toimintakulttuurin uudistaminen. Oleellista on oivaltaa, miten digitaalisuus kytkeytyy nuorisotyöhön ja sen tavoitteisiin. Digitaalisuus ei saa olla itseisarvo, vaan se on ennen kaikkea voimavara nuorisotyön kehittämiseen ja paremman nuorisotyön tekemiseen.

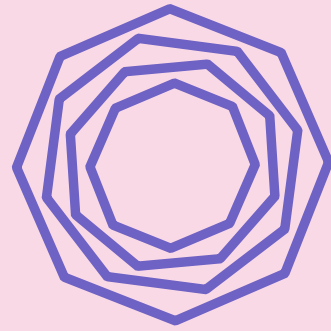
Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat koostuvat kahdeksasta digitaalista nuorisotyötä edistävästä periaatteesta sekä niihin liittyvistä toimenpide-ehdotuksista, jotka vievät periaatteet käytännön toiminnan tasolle. Lähtökohtana on, että periaatteet kytkeytyvät osaksi nuorisotyön yleisiä tavoitteita, jolloin digitaalinen nuorisotyö ei näyttäydy muusta nuorisotyöstä erillisenä työmuotona vaan koko nuorisotyötä läpileikkaavana osa-alueena.

Tämä julkaisu tarjoaa nuorisotoimialan sisältä kumpuavia käytännön esimerkkejä siitä, miten digitaalisuus on huomioitu organisaatioiden toiminnassa. Ensimmäisessä luvussa käsitellään digitaalista nuorisotyötä käsitteenä ja ilmiönä kytkemällä se vahvasti nuorisotyön yleisiin tavoitteisiin ja perinteisiin. Seuraavissa luvuissa tarkastellaan digitaalisen nuorisotyön mahdollisuuksia ja käytäntöjä jäsentäen teemoja digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen mukaisesti kahdeksan kokonaisuuden avulla: *toimintakulttuuri, strateginen suunnittelu, tavoitteellisuus ja arviointi, resurssit, osaaminen, yhteistyö, nuorten osallisuus ja yhdenvertaisuus sekä nuorten mediaosaaminen ja digitaaliset taidot*. Viimeisessä luvussa tarjotaan käytännön työkaluja suuntaviivojen hyödyntämiseen oman organisaation digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä.

Lopuksi haluamme kiittää kaikkia 40 kirjoittajaa omien ajatusten ja kokemusten jakamisesta. Näin suuren tietomäärän kokoaminen yksiin kansiin ei olisi ollut millään mahdollista ilman teidän arvokasta panostanne. Erityiskiitokset haluamme osoittaa kaikille prosessin alkuvaiheista lähtien mukana olleille: Piia Aspegren (Ehyt ry), Kimmo Hölkki (Lappeenrannan nuorisotoimi), Jape Laitinen ja Masco Seppälä (Oulun sivistys- ja kulttuuripalvelut), Anniina Lundvall, Veera Uusoksa ja Netta Vahteri (Pelastakaa Lapset ry) sekä Annika Sabell (Turun nuorisopalvelut). Suurkiitokset myös niille organisaatioille, jotka toimivat koekaniineina suuntaviivojen käytännön testaamisessa ja esittivät siihen arvokkaita kehittämis ehdotuksia: Kotkan, Kouvolan, Lappeenrannan, Rautjärven ja Rovaniemen nuorisotoimet sekä Pirkkalan ja Tikkurilan seurakunnat. Kiitämme myös tutkija Anu Gretscheliä, jonka kommentit auttoivat suuresti suuntaviivojen muotoilussa. Yksi suuntaviivojen toimenpide-ehdotuksista kuuluu: ”Annamme tunnustusta muille organisaatioille hyvistä käytännöistä ja hyödynnämme niitä kehittämistyössä”. Teille kaikille tämän projektin aikana mukana olleille todellakin kuuluu suuri tunnustus!

*Aurinkoisessa Helsingissä 29.6.2016,
Heikki Lauha & Suvi Tuominen, Verke*

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN SUUNTAVIIIVAT



1. Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun

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

TOIMENPITEET:

- Tunnistamme työyhteisössä digitaalisen median nuorten keskeisenä kasvu- ja toimintaympäristönä sekä digitaalisen teknologian merkityksen nuorten arjessa.
- Tuemme ja kehitämme digitaalisen median ja teknologian avulla nuorten parissa tehtävää työtämme.
- Kokeilemme rohkeasti erilaisia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita.

2. Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä

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

TOIMENPITEET:

- Huomioimme digitaalisuutta koskevat tavoitteet, toimenpiteet ja vastuunjaon organisaation toimintasuunnitelmissa ja strategialinjauksissa.
- Kokoamme tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä, ja hyödynnämme sitä suunnittelun tukena.
- Hyödynnämme työntekijöiden, nuorten sekä sidosryhmien osaamista ja vahvuuksia suunnitteluprosesseissa.
- Huomioimme suunnittelussa organisaatiomme strategiaohjelmat sekä muut toimintamme keskeisesti vaikuttavat alueelliset, valtakunnalliset ja kansainväliset ohjelmat.

3. Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua

Digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään nuorisotyön tavoitteiden mukaisesti. Työtä ja toimintaa kehitetään arvioinnista saatujen tulosten avulla.

TOIMENPITEET:

- Asetamme arvioitavissa olevia tavoitteita digitaalisen median ja teknologian käytölle nuorisotyössä.
- Kannustamme työntekijöitä organisaation tavoitteiden mukaiseen digitaalisen median ja teknologian käyttöön esimerkiksi erilaisten ohjeistusten avulla.
- Arvioimme toimintaa ja tavoitteiden toteutumista yhdessä nuorten kanssa.
- Jaamme sidosryhmien kanssa hyväksi todettuja arviointimalleja.
- Hyödynnämme arvioinnin tuloksia toiminnan kehittämisessä ja näkyväksi tekemisessä.

4. Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön

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

TOIMENPITEET:

- Selvitämme infrastruktuuriin, välineistöön ja muihin resursseihin kohdistuvat tarpeet yhdessä työntekijöiden ja nuorten kanssa.
- Mahdollistamme työntekijöille erilaisten ohjelmistojen ja sovellusten sekä uudenlaisen digitaalisen teknologian hyödyntämisen.
- Huomioimme digitaalisuuden työntekijöiden työnkuissa.
- Kannustamme resurssien keskinäiseen jakamiseen organisaation sisällä ja yhteistyökumppaneiden kanssa.
- Arvioimme resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta säännöllisesti.



5. Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta

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

TOIMENPITEET:

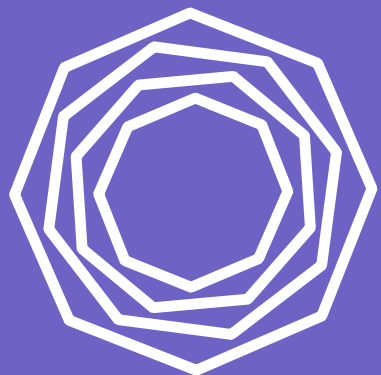
- Arvioimme säännöllisesti työyhteisön osaamista ja osaamisen kehittämisen tarvetta.
- Tarjoamme työntekijöille erilaisia väyliä osaamisen kehittämiseen.
- Kannustamme työntekijöitä vahvistamaan digitaalista osaamista itsenäisesti sekä yhdessä kollegojen ja nuorten kanssa.
- Jaamme osaamista työyhteisön sisällä sekä yhteistyökumppaneiden kanssa.

6. Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä

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

TOIMENPITEET:

- Teemme yhteistyötä eri sidosryhmien kanssa digitaalisen nuorisotyön valmistelussa, suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.
- Jaamme digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä kokemuksia ja käytäntöjä.
- Annamme tunnustusta muille organisaatioille hyvistä käytännöistä ja hyödynnämme niitä kehittämistyössä.
- Etsimme uudenlaisia kumppanuuksia ja yhteistyömuotoja.



7. Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta

Digitaalisella nuorisotyöllä mahdollistetaan nuorille uudenlaisia osallisuuden kokemuksia ja vaikuttamisen tapoja. Nuorilla on iästä, sukupuolesta, taustasta tai muista tekijöistä riippumatta yhtäläiset mahdollisuudet osallistua ja vaikuttaa.

TOIMENPITEET:

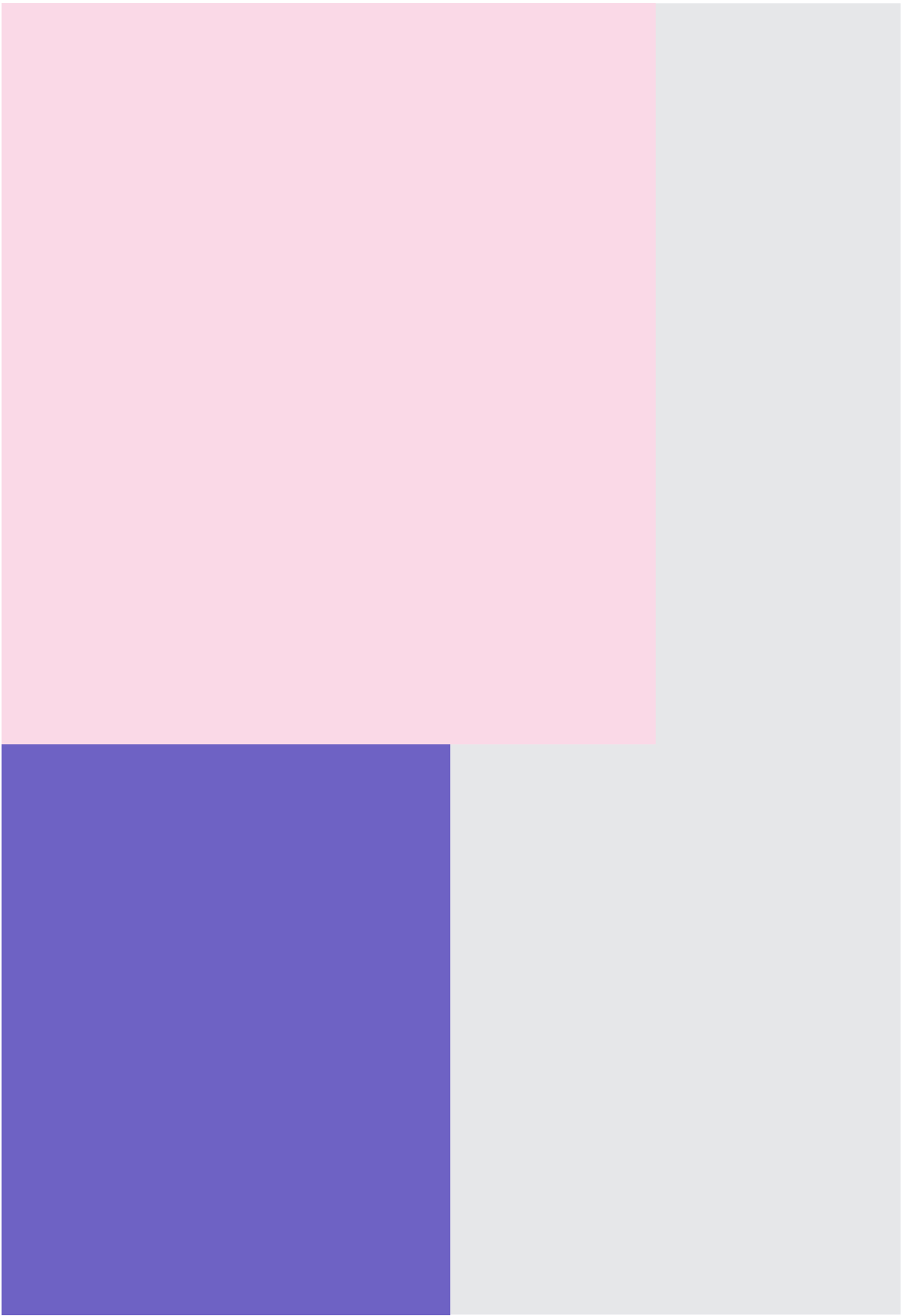
- Kannustamme nuoria vaikuttamaan heitä itseään koskeviin asioihin digitaalisen median ja teknologian avulla.
- Huomioimme yhdenvertaisuuden ja esteettömyyden kaikessa digitaalisessa nuorisotyössämme ja verkkopalveluissamme.
- Tarjoamme nuorille mahdollisuuksia osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin.

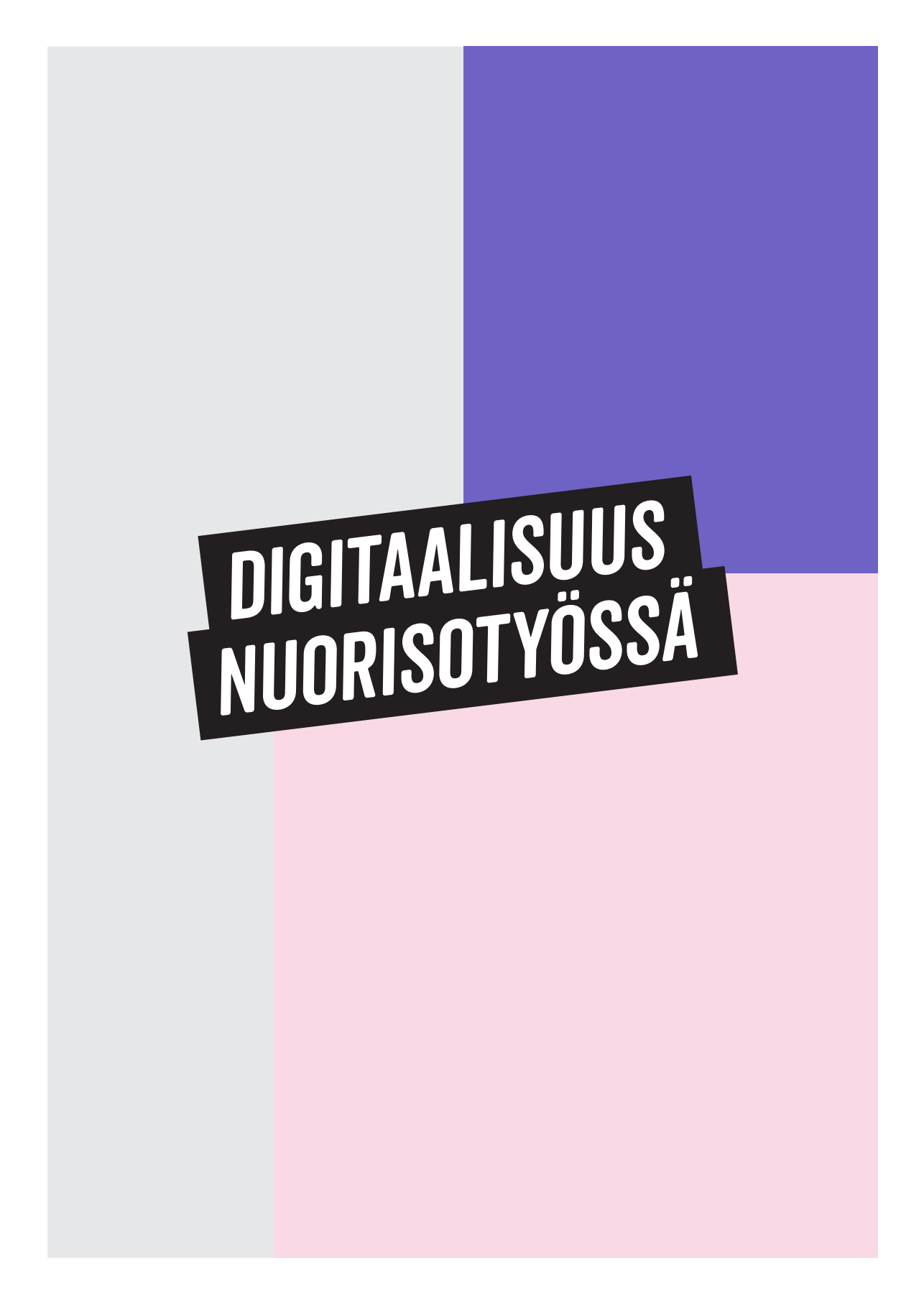
8. Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja

Mediaosaaminen ja digitaaliset taidot ovat välttämätön edellytys yhteiskunnassa toimimiselle. Nuorisotyön tehtävänä on kannustaa ja edistää mediakulttuuriin sekä digitaaliseen teknologiaan liittyvää kriittistä ymmärtämistä, itsensä ilmaisua, tekemistä ja vaikuttamista.

TOIMENPITEET:

- Tunnistamme media- ja teknologiakasvatuksen roolin ja merkityksen nuorisotyössä.
- Kannustamme työntekijöitä käsittelemään mediakulttuuriin ja digitaaliseen teknologiaan liittyviä sisältöjä nuorten kanssa.
- Edistämme nuorten valmiuksia hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa itsenäisesti, aktiivisesti ja luovasti.





DIGITAALISUUS NUORISOTYÖSSÄ

NUORISOTYÖ OSANA YHTEISKUNNAN DIGITALISOITUMISTA

HEIKKI LAUHA

Digitalisaatiosta on tullut viime vuosina trendisana. Sitä viljellään yhteiskunnan eri aloilla jo niin paljon, että ymmärrettävästi moni on kyllästynyt kuuntelemaan päättäjien ja teknologiauskoisten julkisuudessa esittämiä digitalisaation halleluja-huutoja. Professori Alf Rehn varoittaa Helsingin Sanomien kolumnissaan digitalisaation käsitteen yksinkertaistamisesta todeten, että puhumme usein digitalisaatiosta yhtenä asiana ja yhteiskunnan taikakaluna, vaikka kyse on monimutkaisesta ilmiöstä, johon liittyy paitsi uudenlainen tietoteknologia myös teknologian käyttöä koskevat sosiaaliset ja kulttuuriset ulottuvuudet (Rehn 2016).

Digitalisaation käsitteen epämääräisyys on näkynyt myös valtionhallinnossa. Yhtäältä on puhuttu tuottavuusloikasta, kun digitalisaation on katsottu mahdollistavan uudenlaisia digitaalisia palveluja ja innovaatioita. Toisaalta on peräänkuulutettu eri toimialojen digiloikkaa, johon on liittynyt vaatimus uuden teknologian käyttöönotosta, työntekijöiden osaamisen vahvistamisesta sekä toimintakulttuurin uudistamisesta. (Valtioneuvoston kanslia 2015.)

Osana yhteiskunnallista digitalisaatiopuhetta on myös nuorisotyössä ryhdytty käymään aktiivista digikeskustelua. Taustalla vaikuttaa se, että nuorisotyössä on huomattu tarve tunnistaa nuorten uudenlaisia kulttuurisia ilmiöitä, joihin liittyy vahvasti digitaalisuus välineellisesti, sisällöllisesti ja toimintaympäristöllisesti. Samaan aikaan on koettu tarvetta nuorisotyön palvelujen ja toimintamuotojen kehittämiseen ja monimuotoistamiseen. Nuorisotoimialalla onkin viime vuosina puhuttu paljon digitaalisten laitteiden käytöstä sekä digitaalisten palvelujen ja digitaalisen työotteen kehittämisestä. Keskusteluun on noussut myös uusi käsite, digitaalinen nuorisotyö.

Tässä kirjoituksessa pyrin avaamaan digitaalista nuorisotyötä käsitteenä ja ilmiönä tarkastelemalla digitaalisuutta nuorisotyön käytänteiden kautta sekä kytkemällä

digitaalisen nuorisotyön laajempaan yhteiskunnalliseen kontekstiin. Perusväitteeni on, että nuorisotyötä ei voida erottaa muusta yhteiskunnasta, ja siksi nuorisotyön asemaa ja merkitystä tulee aina tarkastella osana yhteiskunnallista kehitystä. Samalla väitän, että teknologisen kehityksen myötä yhteiskunnassamme on tapahtunut jotain perustavanlaatuisia, mikä vaikuttaa ja muuttaa rakenteitamme ja toimintatapojamme niin sosiaalisesti, kulttuurisesti, taloudellisesti kuin poliittisesti. Nämä muutokset heijastuvat väistämättä nuorisotyöhön. Ja koska digitalisaatio on tällä hetkellä yksi merkittävimmistä yhteiskunnallisista muutosvoimista, on nuorisotyönkin kyettävä reagoimaan tähän eri tavoin.

Nuorisotyö osana yhteiskunnallista kehitystä

Nuorisotyö on aina ollut tiiviisti kytköksissä yhteiskunnalliseen kehitykseen. 1800-luvun loppupuolella ensimmäisiä nuorisotyön toimijoita olivat kristilliset nuorisojärjestöt sekä raittiusliikkeet, ja ajan hengen mukaisesti nuorisotyö rakentui kristillisyyden, siveellisuuden, kansansivistyksen ja kansalaiskasvatuksen aatteille. Yhteiskunnallisten rakenteiden ja instituutioiden kehittyessä valtion ja kirkon rooli alkoi korostua nuorisotyössä 1900-luvun puolella. Sotien jälkeen hyvinvointivaltion kehittyminen heijastui nuorisotyöhön, kun kunnallista ja seurakunnallista nuorisotyöjärjestelmää ryhdyttiin rakentamaan ja myös alan ammatillinen koulutus käynnistyi. Osana hyvinvointivaltiokehitystä ja yhteiskuntapolitiikkaa lähdettiin nuorisopolitiikkaa ja nuorisotyön lainsäädäntöä kehittämään 1960- ja 1970-luvuilla. Ensimmäinen nuorisolaki, tuolloin nimeltään nuorisolautakuntalaki, tuli voimaan vuonna 1972. (Cederlöf 2012.) Nuorisotyötä koskevaa lainsäädäntöä on tämän jälkeen uudistettu noin kymmenen vuoden välein, ja uudistusten yhteydessä on aina ollut keskeistä nuorisotyön ja nuorisopolitiikan tarkasteleminen osana yhteiskunnallista kehitystä ja nuorten muuttuvaa toimintaympäristöä. Tämä näkyy myös vuonna 2017 voimaan astuvan nuorisolain valmistelussa, jossa on muun muassa nostettu esiin digitaalisten toimintaympäristöjen merkitys nuorten yhteydenpidon, harrastamisen, osallistumisen ja vaikuttamisen areenana (HE 111/2016 vp, opetus- ja kulttuuriministeriö 2015).

Niin ikään nuorisotyön historiassa on näkynyt vahvasti tietoyhteiskunnan ja teknologian kehitys. Suomalaisessa nuorisotyössä onkin tavattu hyödyntää uuden median ja teknologian ominaisuuksia ja ilmiöitä usein melko nopeasti niiden ilmestymisen jälkeen. 1980-luvulta lähtien tietokoneet ja pelikonsolit alkoivat saavuttaa suosiota kotitalouksissa, ja tämä näkyi myös nuorisotiloilla, kun digitaalinen pelaaminen alkoi yleistyä biljardin peluun ohella. Tietoverkkojen kehittyessä alettiin nuorisotyössä 1980-luvun lopulla rakentaa ensimmäisiä verkkosivustoja tiedottamista varten, ja 2000-luvun alkupuolella nuoria ryhdyttiin kohtaamaan niissä verkon yhteisöissä ja sosiaalisen median palveluissa, missä he muutoinkin viettivät aikaansa. Samaan aikaan erilaiset digitaaliset laitteet yleistyivät kodeissa ja nuorisotyössä: 1990-luvulla tietokoneet, pelikonsolit ja digitaalikamerat, ja 2000-luvun puolella erityisesti kannettavat tietokoneet sekä muut mobiili- ja älylaitteet. Viimeisten vuosien aikana tapahtunut

ripeä kehitys mobiiliteknologiassa on näkynyt myös nuorisotyössä, kun uudenlaiset verkkovälineet ja sosiaalisen median palvelut ovat nousseet suosioon.

Digitaalinen media ja teknologia nuorisotyössä

Digitaalisen median ja teknologian käyttöä nuorisotyössä on selvitetty viime vuosina varsin runsaasti. Verke toteutti vuonna 2013 kyselyt kuntien ja järjestöjen nuorisotyöntekijöille internetin hyödyntämisestä nuorisotyössä (Hyry 2013, Lauha 2014). Kuntien työntekijöille toteutettiin vastaavanlainen kysely uudelleen vuonna 2015, ja kyselyn näkökulmaa laajennettiin käsittämään internetin ohella myös muun digitaalisen median ja teknologian käyttöä (Linkosalo 2015). Lisäksi kyselyaineiston tueksi tehtiin haastatteluja nuorisotyöntekijöille ympäri Suomen (Tuominen et al. 2016). Vuoden 2015 lopussa valmistui selvitys digitaalisen median käytöstä suomalaisessa nuorisotyössä osana viiden maan välistä tutkimushanketta (Verke 2015).

Myös seurakuntien nuorisotyössä on selvitetty digitaalisen median ja teknologian käyttöä. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon Hengellinen elämä verkossa -hanke toteutti vuonna 2012 kyselyn, jossa selvitettiin kirkon työntekijöiden sosiaalisen median käyttöön liittyviä asenteita ja käyttötapoja (Hintsala & Ketola 2012). Tuorein kartoitus on kirkon kasvatus ja perheasiat -yksikön keväällä 2016 toteuttama Digitaalinen nuorisotyö kirkossa -selvitys (Hintsala 2016).

Kyselyjen tulosten perusteella nuorisotyöntekijöiden suhtautuminen digitaalisen median ja teknologian käyttöön on myönteistä ja digivälineitä myös hyödynnetään nuorisotyössä paljon. Esimerkiksi kuntien, järjestöjen ja seurakuntien nuorisotyön ammattilaisista yli 94 prosenttia ilmoittaa käyttävänsä internetiä nuorisotyössä (Lauha 2014). Keskeinen muutos nuorisotyön kentällä on viime vuosina ollut nuorisotyön siirtyminen mobiiliin. Seurakuntien nuorisotyön ammattilaisista älypuhelin on omassa käytössä yli 90 prosentilla vastaajista (Hintsala 2016). Verken kyselyssä (Linkosalo 2015) noin kolme neljästä kunnan nuorisotyöntekijästä ilmoitti, että heillä on käytössään työnantajan tarjoama älypuhelin. Älypuhelimien yleistymisestä kertoo se, että Verken vuonna 2013 tehdyn vastaavan kyselyn mukaan työnantajan tarjoamia älypuhelimia oli käytössä vain alle viidesosalla nuorisotyöntekijöistä. Myös muiden mobiililaitteiden suosio on ollut selvässä kasvussa.

Älypuhelimet ja muut mobiililaitteet ovat mahdollistaneet nuorisotyöntekijöille uusia väyliä yhteydenpitoon ja tiedottamiseen. Selvitysten mukaan laitteita käytetäänkin ennen kaikkea näihin toimintamuotoihin, erityisesti Facebookin, YouTuben, WhatsAppin, Instagramin ja Snapchatin kaltaisia sosiaalisen median palveluja ja sovelluksia hyödyntäen (Hintsala 2016, Linkosalo 2015). Sen sijaan digitaalisten laitteiden ja palvelujen hyödyntäminen muunlaisiin toimintoihin, kuten nuorten ryhmä- ja osallisuustoimintaan on vielä vähäisempää. Noin joka viides kunnan nuorisotyöntekijä ilmoittaa käyttävänsä internetiä vähintään viikoittain vaikuttamistoimintaan tai nuorten omaehtoisen toiminnan tukemiseen (Linkosalo 2015). Myöskään blogien tekeminen tai digitaalisten mediasisältöjen tuottaminen yhdessä nuorten kanssa ei ole vielä kovin

yleistä. Seurakuntien nuorisotyön ammattilaisista 14 prosenttia ilmoitti tekevänsä blogeja ja kolme prosenttia videoblogeja yhdessä nuorten kanssa (Hintsala 2016). Kuntien nuorisotyöntekijöiden osalta prosenttiluvut olivat vieläkin pienemmät. Ylipäänsä kasvokkaisen ja digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvan toiminnan yhdistäminen (esim. nuorisotapahtumien striimaus, lanien ja muun digitaalisen pelitoiminnan toteuttaminen, maker-kulttuurin huomioiminen, pienryhmätoiminnan järjestäminen) on todellisuutta, mutta käytännössä vielä vähäistä (Hintsala 2016, Linkosalo 2015, Verke 2015).

Digitaalisen nuorisotyön edistäminen lähtee sekä työntekijästä että työyhteisöstä

Vaikka digitalisaatio liittyy vahvasti tekniikkaan, on sitäkin oleellisempaa hahmottaa nuorisotyössä digitalisaation sosiaalinen ulottuvuus. Nuorisotyöntekijän ei tarvitse olla tietotekniikkaguru toteuttaakseen digitaalista nuorisotyötä: kaikkia sovelluksia ja laitteita ei tarvitse hallita, vaan tärkein työväline on halu ymmärtää digitaalisen median ja digitaalisten kulttuureiden roolia ja merkityksiä nuorten elämässä – esimerkiksi sosiaalisten suhteiden ylläpidossa. Kun oivaltaa tämän, on helpompi lähteä integroimaan digitaalisuutta omaan työhön. Tämä tulee myös ilmi Verken ja kirkon selvityksistä, joiden mukaan digitaalisen median ja teknologian käyttöä nuorisotyössä tukee ennen kaikkea nuorisotyöntekijän oma motivaatio ja kiinnostus nuorten elämää ja ilmiöitä kohtaan (Hintsala 2016, Linkosalo 2015, Verke 2015).

Digitaalisen nuorisotyön edistäminen edellyttää laajaa, työyhteisöstä ja koko organisaatiosta käsin lähtevää kulttuurista ja rakenteellista kehittämistyötä. Tästä kertoo osaltaan se, että nuorisotyöntekijöiden mukaan merkittävimpiä digitaalisen median ja teknologian käyttöä vaikeuttavia tekijöitä ovat välineistön, osaamisen ja työajan riittämättömyys sekä toiminnalle asetettujen tavoitteiden uupuminen (Linkosalo 2015). Positiivista onkin huomata, että vaikka digitaalisen median ja teknologian käyttö on tähän asti ollut nuorisotyössä melko yksipuolista ja lähinnä yksittäisiin sosiaalisen median palveluihin keskittynyttä, on toimialalla nähtävissä siirtymistä väline- ja palvelukeskeisyydestä kohti digitaalisen nuorisotyön sisältöjä ja nuorten omaehtoisen toiminnan tukemista. Digitaalisen nuorisotyön toteuttamisessa kysymys ei ole enää miten ja millä välineillä, vaan miksi ja millä sisällöillä (Hintsala 2016).

Tietoteollinen vallankumous ja nuorisotyön tulevaisuus

Tämän julkaisun nimi *Kohti digitaalista nuorisotyötä* viittaa ajatukseen, että digitalisaatiossa on kyse yhteiskunnassa käynnissä olevasta prosessista, jossa nuorisotyö elää ja mukautuu nuorten tarpeiden mukaan. Nuorisotyön mukautuminen ja kehittäminen edellyttää kykyä katsoa kohti tulevaisuutta ja pohtia, millaisia muutoksia nuorten tarpeissa ja nuorisotyön toimintaympäristössä voi tapahtua esimerkiksi seuraavien 5–10 vuoden aikana.

Syksyllä 2013 digitaalisen liiketoiminnan asiantuntijayritys Solita perusti Think Tank -ryhmän pohtimaan yritysten ja julkishallinnon digitaalista tulevaisuutta. Ryhmän tuottamassa raportissa todetaan seuraavasti:

”Käynnissä oleva murros on osittain verrattavissa 1700- ja 1800-luvun taitteessa alkaneeseen teolliseen vallankumoukseen. Höyry ja myöhemmin sähkö mullistivat yritysten toimintamallisuuden koneistamalla tuotannon ja synnyttämällä lukuisan joukon innovaatioita ja yrityksiä, jotka ovat luoneet pohjan modernille yhteiskunnallemme ja hyvinvoinnillemme. Nyt digitaalitekhnologia tekee samoin. Voidaan puhua tietoteollisesta vallankumouksesta.” (Solita 2014.)

Ryhmän raporttiin on koottu havaintoja Suomen digitaalisesta tulevaisuudesta. Raportista on nostettavissa erityisesti kolme näkökulmaa, jotka on mielestäni hyvä nostaa esiin puhuttaessa nuorisotyön tulevaisuudesta. Ensinnäkin, digitalisaatio muuttaa työn tekemisen ja tuotannon tapoja. Uudenlaiset digitaaliset järjestelmät, mobiililaitteet, sovellukset ja pilvipalvelut ovat mahdollistaneet sen, että työtä voidaan tehdä ajasta ja paikasta riippumatta. Automatisaatio ja robotiikka tulevat merkittävästi muuttamaan, ja jopa hävittämään, tiettyjä perinteisiä palvelun ja teollisuuden aloja. Digitalisaatio myös mahdollistaa aiempaa joustavampien ja kustannustehokkaampien palvelujen tuottamisen sekä uusien toimialojen syntymisen. Työelämän ja elinkeinorakenteen muutokset tarkoittavat väistämättä sitä, että työntekijöiltä edellytetään uudenlaista osaamista ja ammattitaitoa. (Solita 2014.)

Toiseksi, digitalisaatio muuttaa monin tavoin ihmisten roolia kansalaisina ja kuluttajina. On esitetty, että ihmisestä tulee *digi sapiens*, joka omien tarpeidensa ja motivaationsa pohjalta osaa aktiivisesti ja monikanavaisesti koota, jakaa, hyödyntää sekä kuluttaa tietoa ja asioita. Samalla käsitys omasta roolista yhteiskunnassa muuttuu, kun kuka tahansa voi olla yhteydessä periaatteessa kehen tahansa ja koska tahansa. Se kasvattaa kansalaisten vaikuttamis- ja osallistumismahdollisuuksia, tarjoaa uudenlaisia mahdollisuuksia yhteiskunnalliseen keskusteluun sekä mahdollistaa ajatusten, innovaatioiden ja kulttuuristen ilmiöiden entistä nopeamman ja avoimemman leviämisen. (Solita 2014.)

Lisäksi digitalisaatio muuttaa käsityksiä tiedosta ja tiedon luonteesta. Ihmiskunta tuottaa tätä nykyä kahdessa vuodessa enemmän tietoa kuin yhteensä koko edeltävän historiansa aikana. Internetin avulla tieto myös leviää yhä nopeammin ja laajemmalle yleisölle. Informaatiotulvan keskellä oleellista ei niinkään ole mahdollisimman suuren tietomäärän kerääminen vaan se, miten valtavasta tietomäärästä kyetään kokoamaan olennaisin tieto sekä tuottamaan tietokokonaisuuksia helposti ymmärrettävään ja hyödynnettävään muotoon. Myös käsitys tiedon olemuksesta on muutoksessa. Perinteinen ajatus pyrkimyksestä tiedon objektiivisuuteen ja oikeellisuuteen on monin tavoin kyseenalaistettu nykyisessä tietoyhteiskunnassa, jossa tiedon arvo ja oikeellisuus määrittävät pikemminkin kollektiivisen tiedonrakentamisen ja vertaisarvioinnin kautta. (Solita 2014.)

Digitalisaatio vaikuttaa siis monin tavoin muun muassa palvelujen tuottamiseen, työn tekemisen tapoihin, kansalaisten rooliin ja tiedon merkitykseen. Digitalisaation yhteiskunnallisten vaikutusten hahmottaminen ja vaikutusten kytkeminen nuorisotyölliseen kontekstiin voi tuntua monesta hankalalta, jopa turhalta. Jos kuitenkin sivuutamme nuorisotyön aseman ja merkityksen tarkastelun osana muuta yhteiskuntaa

ja yhteiskunnallista kehityskaarta – menneisyyttä, nykyisyyttä ja tulevaisuutta – sivuutamme nuorisotyön tarkoituksen määrittelyn. Ja silloin on perusteltua kysyä, mihin nuorisotyötä enää tarvitaan.

LÄHTEET

Cederlöf, P. (2012). Nuorisotyön asema ja merkitys Suomessa –verkkoseminaari, 18.9.2012.

<www.youtube.com/watch?v=N51No26YhuE>

Hallituksen esitys eduskunnalle nuorisolaiksi (HE 111/2016 vp). <<https://www.eduskunta.fi/pdf/HE+111/2016>>

Hintsala, M. (2016). Digitaalinen nuorisotyö kirkossa. Kirkon kasvatus ja perheasiat, Helsinki.

Hintsala, M. & Ketola, K. (2012). Kohtaamista vai oikeaa tietoa? Kirkon työntekijöiden kokemuksia työstä sosiaalisessa mediassa. Kirkon tutkimuskeskuksen www-julkaisuja 31, Kirkon tutkimuskeskus, Tampere. <[http://sakasti.evl.fi/julkaisut/nsf/3CF6215F1239A1D3C2257E2E0012D51E/\\$FILE/www31.pdf](http://sakasti.evl.fi/julkaisut/nsf/3CF6215F1239A1D3C2257E2E0012D51E/$FILE/www31.pdf)>

Hyry, S. (2013). Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä. Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, Helsinki. <<https://www.verke.org/material/internetin-kaytto-kunnallisessa-nuorisotyossa-2015>>

Lauha, H. (2014). Internet kuntien ja järjestöjen nuorisotyössä. Teoksessa Lauha, H. & Tuuttila, L. (toim.). Verkko nuorisotyössä – Nuorisotyö verkossa. Verke, Helsinki.

Linkosalo, H. (2015). ”Internet ei ole mörkö, vaan mahdollisuus” – Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä. Verke, Helsinki. <<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Kuntakyselyraportti-2015.pdf>>

Opetus- ja kulttuuriministeriö (2015). Nuorisolain uudistaminen. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2015:16.

Rehn, A. (2016). Digitalisaatio on tämän ajan fetissi, ja nukun häpeämättä läppäri vieressäni. Helsingin Sanomat 24.7.2016.

Solita (2014). Solita Think Tankin loppuraportti 1. Solita Oy. <http://www.solita.fi/wp-content/uploads/2014/12/Solita_Think_Tank_01_loppuraportti1.pdf>

Tuominen, S.; Holm, I.; Jaakola, V. & Kiilakoski, T. (2016) Nuorisotyöntekijän mediakasvattajuus on läsnäoloa. Teoksessa Pekkala, L.; Salomaa, S. & Spisák, S. (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus, Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. <<https://kavi.fi/fi/monimuotoinen-mediakasvatus>>

Valtioneuvoston kanslia (2015). Toimintasuunnitelma strategisen hallitusohjelman kärkihankkeiden ja reformien toimeenpanemiseksi. Hallituksen julkaisusarja 13/2015.

Verke (2015). Digitaalinen media suomalaisessa nuorisotyössä: Kansainvälisen Screenagers-tutkimushankkeen kansallinen raportti. <<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/02/Screenagers-raportti-Suomi.pdf>>

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN PILARIT

TOMI KIILAKOSKI

Professori Dana Fusco (2012) kuvaa nuorisotyön suurinta haastetta seuraavasti: ”Tarve määritellä, keitä me olemme, mitä teemme ja miksi teemme sitä, ei ole koskaan ollut näin tärkeä.” Hänen mukaansa nuorisotyön on kyettävä aiempaa tietoisemmin sanallistamaan toimintaansa sekä aukaisemaan sen luonnetta ja tavoitteita.

Kaikki haasteiden luonnehdinnat nostavat esiin ongelman. Samalla kun kerrotaan, että jokin on kehittämistehtävä tai ongelma, sanotaan, ettei tätä olla osattu hoitaa aiemmin tarpeeksi hyvin. Kokemukseni perusteella kärjistäisin näin: helpointa nuorisotyössä on puhua siitä, mitä tehdään. Pelataan biljardia nuorisotaloilla, ohjataan nuoria verkossa, järjestetään päihteettömiä tapahtumia. Vähän vaikeampaa on puhua siitä, miten tehdään: millä tyylillä ohjataan tai millaisin periaattein ja lähtökohdin tapahtuma järjestetään. Melkoisen vaikeaa on aukaista toiminnan taustalla olevia tavoitteita ja kuvata sitä, millainen prosessi toimintoja tekemällä rakentuu. Vielä tätäkin vaikeampaa on kysyä, millaista yhteiskuntaa toiminnan halutaan rakentavan. Silti myös nuorisotyö, kuten kaikki muukin nuoria tukeva ja kasvattava toiminta, osallistuu yhteisen todellisuuden luomiseen jonkinlaiseksi ja vaikuttaa siihen, millainen tulevaisuuden yhteiskunnan on mahdollista olla.

Voi ajatella, että Fuscon haaste kohdentuu myös digitaaliseen nuorisotyöhön, kahdesta syystä. Yhtäältä digitaalista nuorisotyötä on helpompi yhdistää nuorisotyön olemassa oleviin palveluihin, kun on muodostettu yhteinen näkemys siitä, mitä digitaalinen nuorisotyö on ja mitä sen avulla tavoitellaan. Toisaalta nuorisotyön tarkasteleminen vain nuorisotyön sisältä käsin alkaa olla mennyttä kauraa. Tulevaisuudessa moniammatilliset palvelut kasvattavat merkitystään sekä nuorten että heidän kasvuyhteisöjensä näkökulmasta. Myös moniammatillinen työ helpottuu, kun pystytään kuvaamaan, mitä toiminnalla tavoitellaan.

Digitaalista nuorisotyötä määriteltäessä tulisi jollakin tapaa pystyä vastaamaan yllä kuvattuihin haasteisiin: aukaista välineet ja areenat; kuvata toiminnan oppimisympäristö; kertoa ohjaamisen tavat ja menetelmät; ilmaista tavoitteet; hahmottaa se ihannekuva yhteisöstä ja yhteiskunnasta, joka toiminnan kautta rakentuu. Tämä ei ole mikään helppo tehtävä. Tehtävää saattaa hankaloittaa vastakkainasettelu luovan sekä tekemiseen keskittyvän toiminnan ja byrokraattisen sekä teoreettiseen pohdintaan uppoutuvan toiminnan välillä.

Olemme pohtineet nuorisotyön luonnetta, menetelmiä, tavoitteita ja tekemisen tapoja viisi vuotta kestäneessä tutkimus- ja kehittämishankkeessa aluksi Kokkolan, sittemmin myös Hämeenlinnan, Kouvolan, Oulun ja Tornion nuorisotyöntekijöiden kanssa. Näiden vuosien kuluessa olemme eri tavoin kuvanneet nuorisotyön luonnetta. Toiminta on edellyttänyt käsitteiden määrittelyä – käsitteet ovat työkaluja, joilla asioita pääsee möyrimään. Se on edellyttänyt myös itsekritiikkiä: ammattikunta, joka ei pystyisi arvioimaan omaa toimintaansa kriittisesti ja ajattelisi kaiken nuorisotyössä tehtävän olevan automaattisesti tärkeää, olisi sokea itselleen. Ennen kaikkea se on edellyttänyt sen pohtimista, mistä nuorisotyössä perimmältään on kyse.

Vastauksemme kysymykseen nuorisotyön luonteesta nojaa kolmeen näkökantaan. Ensimmäiseksi olemme ajatelleet, että nuorisotyössä on kyse kasvatuksesta. Emme ole muodikkaasti halunneet puhua nuorisotyöstä vaikkapa koulujärjestelmän ulkopuolisena (non-formaalina) oppimisena. Puhumalla nuorisotyöstä kasvatuksena olemme korostaneet, ettei nuorisotyö tietenkään tue mitä tahansa oppimista. Nuorisotyöllä on arvoperusta ja suunta. Viime kädessä kyse on nuoren hyvän elämän tukemisesta – siitä, että nuorella olisi kyky toteuttaa juuri niitä mahdollisuuksia, joita hänessä ainutkertaisena ihmisenä on. Juuri tätä kasvatusta on. Näkemys kasvatuksesta vain tuputtamisena sekoittaa kasvatuksen ja koulutuksen keskenään.

Toiseksi olemme korostaneet, ettei nuorisotyö ole mikään pistemäinen tapahtuma. Siksi puhe nuorten kohtaamisesta tässä ja nyt – niin tärkeää kuin se joskus onkin – voi olla harhaanjohtavaa. Nuorisotyön eri työmuodoissa toiminnan kesto vaihtelee. Joidenkin nuorten kanssa toimitaan vuosia. Toiset kohdataan vain ohimennen. On selvää, että tällöin myös toiminnan tavoitteet ja niissä saavutettavat tulokset ovat erilaisia. On kohdistettava katse nuorisotyön prosesseihin, siihen kohtaamisten ketjuun, joita eri työmuodoissa tehdään. Ajattelemme myös, että juuri prosessi on se, mihin nuorisotyön kuvaamisessa pitää keskittyä. Katsetta ei kannata kohdentaa ensisijaisesti vain tavoitteisiin tai oppimistuloksiin.

Kolmanneksi olemme korostaneet, että nuorisotyön kasvatuksellinen prosessi tuottaa suotuisia tuloksia – mutta etukäteen voi olla hankala arvioida, mitä tulee tapahtumaan ja millaisia tuloksia ovat. Nuorisotyötä ruokkii luottamus siihen, että lähtemällä liikkeelle toimimaan nuorten kanssa saadaan aikaan suotuisia oppimistuloksia. Nämä tulokset taas kumpuavat siitä, että prosessi itsessään on hoidettu nuorisotyöllisesti laadukkaasti, siten, että nuorisotyöntekijä on onnistunut olemaan nuorten tukena, mahdollistamassa heidän toimintojaan.

Yhdessä kolme näkökulmaa tuottavat seuraavan määritelmän: ”nuorisotyö on tavoitteellista kasvatuksellista toimintaa, joka rakentaa prosesseja, joiden varassa nuorisotyön tavoitteiden on mahdollista toteutua” (Kiilakoski, Kinnunen & Djupsund 2015). Tätä määritelmää käyttäen voidaan digitaaliselle nuorisotyölle esittää seuraavat kysymykset: Millainen on digitaalisen nuorisotyön prosessi? Mitä siinä tapahtuu? Kauanko se kestää? Työskennelläänkö siinä ensisijaisesti yksilönuoren, nuorten ryhmien vai yhteisöjen tasolla? Millaisia tavoitteita toiminnalla on? Millaisia tuloksia toiminta tuottaa nuorille ja heidän suhteisiinsa toisiin nuoriin, aikuisiin, palveluihin ja yhteiskuntaan? – Ja vielä hankalammin voi kysyä: onko digitaalinen nuorisotyö oma prosessinsa (jossa tavoitteena on esimerkiksi auttaa nuoria toimimaan ryhmänä lähtökohtaisesti teknologisessa maailmassa) vai onko se vain osa jotakin toista prosessia (jolloin tavoitteena on esimerkiksi tiedottaa verkossa tapahtumista)?

Prosessit eivät tietenkään muovaudu nuorisotyössäkään tyhjiössä. Niihin vaikuttavat nuorisotyön olemassa oleva historia, perinteet, uskomukset – koko nuorisotyön eetos. Näistäkin on toimintaa suunniteltaessa hyvä olla tietoinen. Nuorisotyön tavoitetta, eetosta, prosessia ohjaavaa kehystä voi lähteä tarkastelemaan ruotsalaisen tutkijan Torbjörn Forkbyn esittelemien pilarien kautta. Forkbyn mukaan nuorisotyötä Ruotsissa on ohjannut läpi historian viisi näkökulmaa. (Forkby & Kiilakoski 2014.) Ajattelen pilareista näin: niitä voi käyttää sen pohtimiseen, onko nuorisotyö tarpeeksi kattavaa, jos joku pilareista puuttuu tai jokin ylikorostuu muiden kustannuksella.

DEMOKRAATTINEN PILARI kuvaa nuorisotyön tehtäväksi vahvistaa nuorten kykyä toimia kansalaisina. Tämä tapahtuu luomalla nuorisotyöhön erilaisia oppimisympäristöjä, joissa demokraattista päätöksentekoa saadaan harjoiteltua. Lisäksi on vaikutettava myös nuorisotyön ulkopuolisiin ympäristöihin.

PEDAGOGINEN PILARI viittaa siihen, että nuorisotyön toimintojen pitäisi vahvistaa nuorten kasvua ja tukea heidän kykyjään. Nuorisotyössä ei näin ollen ole kysymys pelkästään hauskan toiminnan järjestämisestä tai viihteen tarjoamisesta itsetarkoituksellisesti. Tämä erottaa nuorisotyötä muusta vapaa-ajan palvelutuotannosta.

TERVEYDELLINEN PILARI kuvaa sitä, kuinka nuorisotyössä on pyritty tukemaan terveitä elämäntapoja. Nuorisotyön tulisi edistää nuorten terveyttä, suojella heitä sekä kamppailla terveyttä uhkaavia asioita vastaan.

KULTTUURISEN PILARIN mukaan nuorisotyön pitäisi huomioida nuorten esteettiset tarpeet ja sen pitäisi auttaa nuoria löytämään keinoja ilmaista itseään. Nuorisotyön pitäisi olla kartalla nuorten ilmiöistä ja tukea nuorille tyyppillisiä toimintamuotoja.

SOSIAALIPOLIITTINEN PILARI korostaa, että nuorisotyön tulisi ehkäistä sosiaalisia ongelmia. Erilaisia kohdennettuja toimia voidaan kohdistaa niihin nuoriin, jotka tuntuvat kaipaavan tukea tai vahvistamista.

Miltä digitaalinen nuorisotyö näyttää, kun sitä katsotaan pilarijaottelun lävitse? Aina-kin terveydellinen pilari näyttää olevan vahva. Nuorisotyöntekijät mieltävät nimittäin yhdeksi tehtäväkseen suojella nuoria netin ja digitaalisten kulttuurien haittailmiöiltä. Kohdennetut chatit ja tavat tukea nuoria osoittavat, että myös sosiaalipoliittinen pilari voi hyvin. Aloitekanavat ovat esimerkki demokraattisesta pilarista. Erityisesti järjestöillä on joukko nuorten kasvua tukevia sivustoja ja toimintoja.

On löydettävissä esimerkkejä eri pilarien näkymisestä digitaalisessa nuorisotyössä. Näyttää kuitenkin siltä, että nykymuodossaan digitaalista nuorisotyö ei täysimääräisesti hyödynnä kaikkia pilareita. Turvataidot korostuvat esimerkiksi itseilmaisun, vertaistoinnin tai demokraattisen osallistumisen kustannuksella (Tuominen ym. 2016). Tällöin voi esittää kysymyksen, olisiko se jotenkin täydempää nuorisotyötä, jos kaikki pilarit tulisivat vahvasti esille.

Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyy väistämättä uusien laitteiden opettelua, uusien käyttöympäristöjen pohdintaa ja erilaisiin teknisiin järjestelmiin tutustumista. Tämä tarkoittaa, että välinetason kysymyksiä joudutaan pohtimaan enemmän kuin muussa nuorisotyössä. Kasvatuksessa olennaiset kysymykset eivät kuitenkaan koskaan ole välineellisiä, ne ovat kasvatuksellisia. Tämän takia painopisteen tulisi olla digitaalisen nuorisotyön prosessin pohdinnassa, tavoitteiden asettamisessa ja niiden toteutumisen arvioinnissa nykyistä enemmän. Katseen tulisi olla prosessissa, jonka kautta nuorten maailmaan kehkeytyy iloa, oppimista ja mahdollisuutta vaikuttaa. Toiminta ilman tavoitteita on ajalehtimistä; tavoitteet ilman toimintaa unennäköä.

LÄHTEET

- Forkby, T. & Kiilakoski, T. (2014).** Building capacity in youth work. Perspective and practice in youth clubs in Finland and Sweden, *Youth & Policy*, 112: 1–17.
- Fusco, D. (2012).** Framing Trends, Posing Questions, teoksessa Fusco, D. (ed.) *Advancing Youth Work: Currents Trends, Critical Questions*, New York: Routledge, 216–231.
- Kiilakoski, T., Kinnunen, V. & Djupsund, R. (2015).** Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta. Helsinki: Humak & Helsinki: Nuorisotutkimusseura. <<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/106142/978-952-456-203-4.pdf?sequence=1>>
- Tuominen, S., Holm, I., Jaakola, V. & Kiilakoski, T. (2016).** Nuorisotyöntekijän mediakasvattajuus on läsnäoloa. Teoksessa Pekkala, L., Salomaa, S. & Spisák, S. (toim.) *Monimuotoinen media-kasvatus*, Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 176–196. <<https://kavi.fi/fi/monimuotoinen-mediakasvatus>>

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN TARKOITUKSEN MÄÄRITTELY, YMMÄRTÄMINEN JA OIKEUTUS

DANA COHLMAYER

Jos pyydät tusinaa nuorisotyöntekijää määrittelemään digitaalisen nuorisotyön, saat tusinan verran vastauksia. Jos pyydät heitä miettimään yhtäläisyyksiä kasvokkaisen toiminnan ja digitaalisen toiminnan välillä, saat jälleen monenlaisia vastauksia. Kun lopuksi esität kysymyksen ”Onko se nuorisotyötä?”, saat varmoja ”Totta kai” -vastauksia sekä epäröiviä ja epämääräisiä ”Noh...” -vastauksia, ja jostain niiden välimaastosta löytyy syy tämän tekstin kirjoittamiseen.

Olen akateeminen tutkija ja työhöni vaikuttavat omat kokemukseni teknologian käytöstä nuorten parissa työskennellessä. Siksi minua viehättävät edellä esitetyn kaltaiset kysymykset. Kun aloitin jatko-opintoni viisi vuotta sitten, löysin hyvin vähän akateemista kirjallisuutta, jossa tutkittaisiin teknologian ja digitaalisten ympäristöjen käyttöä nuorisotyössä. Sen sijaan löysin erilaisia organisaatioille suunnattuja Facebookin käyttöä käsitteleviä artikkeleita sekä parhaiden käytäntöjen kuvauksia ja sosiaalisen median ohjeistuksia, joissa painotetaan enemmän brändinhallintaa ja tietoturvaa kuin sitä, miten digitaalisia ympäristöjä voidaan hyödyntää nuorten aktivoimiseen. Niinpä laadin oman alustavan määritelmäni, joka sisälsi digitaalisen nuorisotyön tarpeen ja päämäärät, jotta sain jotenkin jäsenneltyä ajatukseni. Käytän määritelmästä nykyisin jalostetumpaa versiota lähtökohtana väitöstutkimukselleni, jonka aiheena on teknologian vaikutus nuorisotyön luonteeseen ja tarkoitukseen.

Väitän, että digitaalisen nuorisotyön määrittelyyn sisältyy neljä keskeistä elementtiä: **1)** miten digitaalisella nuorisotyöllä vahvistetaan nuorten osallisuutta, **2)** millaisia osa-alueita digitaaliseen nuorisotyöhön kuuluu, **3)** mitä digitaalista nuorisotyötä tekeviltä edellytetään ja **4)** mikä on digitaalisen nuorisotyön tehtävä. Digitaalisessa nuorisotyössä on ennen kaikkea kyse nuorten osallisuuden vahvistamisesta digitaalisilla tavoilla nuorisotyön perinteitä ja ihanteita noudattaen. Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvät digitaaliset ympäristöt (yhteisöpalvelut, verkkopeliyhteisöt, tietyn tarkoituksen tai kiinnostuksen kohteen ympärille muodostuneet yhteisöt jne.) sekä digitaaliset laitteet, joita tarvitaan joko kokonaan verkossa tapahtuvaan toimintaan tai digitaalisen ja fyysisen toiminnan yhdistämiseen (esimerkiksi tablettien käyttö nuorisotilassa videoiden kuvaamiseen, editoimiseen ja verkkoon lataamiseen). Digitaalisen nuorisotyön tekeminen edellyttää työntekijöiltä kolmen asian ymmärtämistä: mitkä tavoitteet ja ihanteet ohjaavat nuorisotyötä, millaisia asioita ja ilmiöitä nuoret kohtaavat verkossa ja sen ulkopuolella sekä mitä nuoret itse ajattelevat digitaalisessa yhteiskunnassa elämisestä ja työskentelystä. Lopuksi, digitaalisen nuorisotyön tehtävänä on vahvistaa nuorten toimijuutta niin fyysisissä kuin digitaalisissa ympäristöissä.

Mielestäni nuorisotyöntekijöiden on tärkeää ymmärtää, miten digitaalinen nuorisotyö sopii osaksi kasvokkaista työtä, ja nähtävä näiden kahden työskentelytavan väliset teoreettiset ja käytännön yhtäläisyydet. Työskennellessäni nuorisotyöntekijöiden kanssa huomaan usein, että näiden yhtäläisyyksien löytäminen on aluksi hankalaa. Herättelen ajatuksia seuraavalla toteamuksella: ”Internet on paikka, ei asia. Se on olemassa paikkana samalla tavalla kuin paikallinen nuorisotalo tai kadut, joissa jo teet nuorisotyötä.” Vaikka toteamuksessa ei varsinaisesti huomioda digitaalisten laitteiden ja ympäristöjen hyödyntämistä kasvokkaisessa toiminnassa, autan sen avulla työntekijöitä hahmottamaan selvän yhteyden heidän nykyisen työnsä ja digitaalisen nuorisotyön välillä. Se helpottaa keskustelua ja auttaa heitä ymmärtämään, miten omaa ammattitaitoa voi hyödyntää digitaalisessa nuorisotyössä. Työntekijöiden auttaminen oman työnsä tarkastelussa onkin yksi digitaalisen nuorisotyön hahmottamiseen vaikuttavista seikoista. Aivan kuten työntekijä ei (toivottavasti) ryhdy työhön itselleen uudella aihealueella (esim. seksuaaliterveys, päihteiden väärinkäyttö) ilman, että hän ainakin lyhyesti miettii omaa suhdettaan aiheeseen, neuvoisin tekemään samoin digitaalisen median ja teknologian kohdalla: millaisia asenteita ja osaamista niihin liittyy niin henkilökohtaisella kuin ammatillisella tasolla.

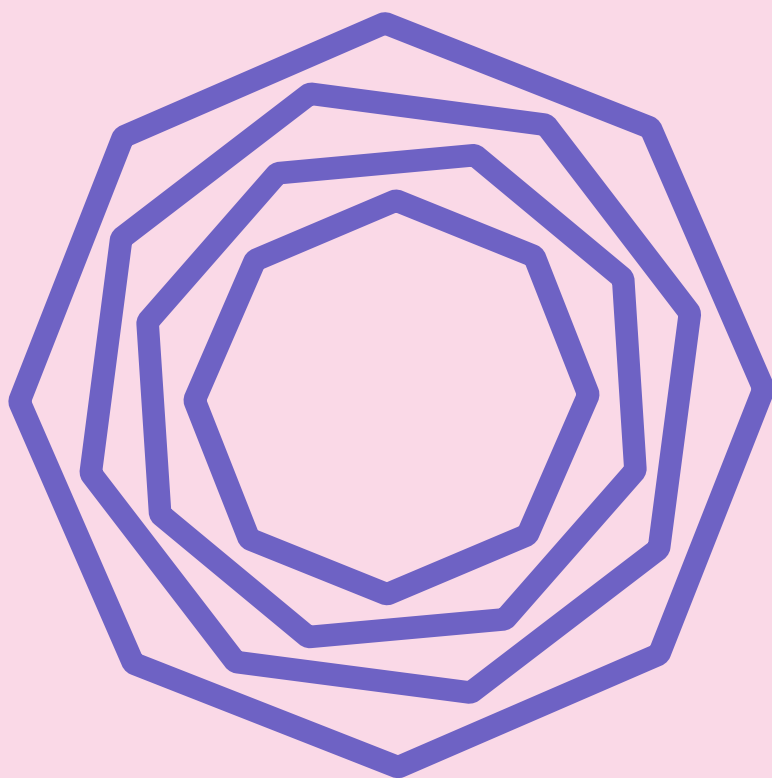
Lopuksi väitän vielä, että digitaalisen nuorisotyön päämäärät perustelevat sen tärkeyden ja välttämättömyyden osana nuorisotyötä nyt ja tulevaisuudessa. Vaikka seuraavat viisi päämäärää liittyvät ensisijaisesti digitaalisuuteen, niiden saavuttamisesta on hyötyä nuorille myös digitaalisten ympäristöjen ulkopuolella. Digitaalisen nuorisotyön tärkeimmät päämäärät ovat: **1)** nuorten digitaalisten taitojen kehittäminen, **2)** nuorten digitaalisen kansalaisuuden ja osallisuuden tukeminen, **3)** digitaalisen kahtiajaon murtaminen ja digitaalisuuden ulkopuolelle jäämisen vähentäminen erityisesti valmiiksi haavoittuvissa yhteisöissä sekä **4)** nuorten tukeminen verkkoon liittyvien

riskien ja mahdollisuuksien tehokkaassa hallinnassa verkossa. Tavoitteena on myös **5)** tarjota nuorille tukipalveluita monenlaisiin pulmiin.

Olen tässä artikkelissa puoltanut voimakkaasti digitaalista nuorisotyötä. Se ei kuitenkaan ole edistysaskel, johon ei liittyisi haasteita. En voi tässä perehtyä niihin kaikkiin, mutta on olemassa kolme seikkaa, joita haluan korostaa niiden vääjäämättömyyden vuoksi. Ensinnäkään digitaalinen nuorisotyö ei tuo ihmeperannusta kaikkeen, se ei ole paras ratkaisu kaikkiin toimintoihin eikä se vastaa kaikkien nuorten tarpeisiin. On olemassa ja tulee aina olemaan nuoria, jotka eivät voi tai halua olla nuorisotyöntekijöiden kanssa tekemisissä tällä tavalla. Emme voi jättää näitä nuoria ulkopuolelle vain siksi, että digitaaliset ratkaisut ovat helppoja ja tehokkaita. Toisekseen on olemassa hyvin suuri vaara, että kun taloudesta vastaavat päätöksentekijät toimivat säästöpainien alla, digitaalisuudesta tulee ratkaisu jonkin sijaan eikä jonkin rinnalle. Yhä suurempaa osaa julkisista palveluista ollaan siirtämässä verkkoon siitä huolimatta, että on olemassa suuri joukko nuoria, joilla ei ole valmiuksia toimia digitaalisissa ympäristöissä. Kolmantena seikkana ovat digitaalisen yhteiskunnan haasteet ja pelot yleisesti. Näitä ovat esimerkiksi valvonta, henkilötietojen kaupallistaminen, unohdetuksi tulemisen mahdollisuus (huolimatta EU:n nykyisistä, rajoitetuista prosesseista, joissa siihen pyritään) sekä nuorisotyöntekijöiden ammattitaito, sillä he saattavat ”digitaalistaa” nuoria, joiden taidot eivät riitä ymmärtämään digitaalisuuteen liittyviä haasteita ja hallitsemaan tehokkaasti riskejä ja mahdollisuuksia.

Olen kirjoituksessani esittänyt omat akateemiset ja käytännönläheiset näkemykseni digitaalisesta nuorisotyöstä. Nuorisotyöntekijöinä olemme sitoutuneet perusperiaatteeseen, jonka mukaan meidän on tarkoitus työskennellä nuorten kanssa siellä, missä he ovat fyysisesti, henkilökohtaisesti ja emotionaalisesti läsnä. Jos haluamme toimia siten digitaalisessa yhteiskunnassa, jossa nuoret eivät enää tee eroa online- ja offline-elämän välillä, meillä on ammatillinen velvollisuus tehdä digitaalista nuorisotyötä. Moni työntekijä näkee vaivaa kehittääkseen ammattitaitoaan verkkoon liittymättömissä nuorten asioissa. Mielestäni niin tulee tehdä myös verkkoon liittyvien asioiden osalta. Näin nuoret voivat edelleen tarttua niihin nuorisotyön tarjoamiin mahdollisuuksiin ja palveluihin, jotka vastaavat parhaiten heidän omia tarpeitaan ja mielenkiinnon kohteitaan – ovat ne sitten verkossa tai sen ulkopuolella.

Artikkeli on kirjoitettu alun perin englanniksi otsikolla ”Digital Youth Work: defining, understanding, and justifying its purpose”.



PERIAATE 1:
TOIMINTAKULTTUURI
KANNUSTAA
UTELIAISUUTEEN
JA KOKEILUUN

TOIMINTAKULTTUURI tarkoittaa kollektiivista ajattelun ja käytäntöjen kokonaisuutta, joka on kullekin yhteisölle ominainen. Siihen sisältyvät muun muassa yhteisön arvot, odotukset, normit, roolit ja menettelytavat. Toimintakulttuuri ilmenee yhteisön henkisinä, aineellisinä ja sosiaalisina käytäntöinä. Se ohjaa sekä tiedostetusti että tiedostamatta työntekijöitä ja työn tekemisen tapoja. Työyhteisön jokaisen jäsenen asenteet ja teot muovaavat toimintakulttuuria – parhaimmillaan yhden innostus digitaalisiin kulttuureihin tarttuu pikkuhiljaa myös kollegoihin. Erityisen suuri merkitys toimintakulttuurille on sillä, millaiseen digitaaliseen nuorisotyöhön arjen johtaminen kannustaa.

Digitaalisen nuorisotyön kehittämisen kannalta on tärkeää, että koko työyhteisö tunnistaa digitaalisen median nuorten keskeisenä kasvu- ja toimintaympäristönä. Tarvitaan siis uteliaisuutta: millaisessa maailmassa nuoret elävät? Kaikki nuoret ovat jollakin tavalla osallisia digitaalisissa kulttuureissa, käyttivät he sitten aktiivisesti tai passiivisesti digitaalista mediaa. Esimerkiksi netti- ja pelikulttuurin ilmiöt ovat niin olennainen osa nuorisokulttuureita, että nuorisotyöntekijän on oltava niistä jossain määrin kiinnostunut – vaikka ei aina ihan kaikkea ymmärtäisikään. Kun hahmottaa digitaalisen median ja teknologian merkityksen nuorille, on helpompi sisällyttää digitaalisuutta myös omaan työhön.

Digitaalisuuden ei tulisi olla nuorisotyössä itseisarvo, vaan digitaalinen media ja teknologia tulisi ottaa mukaan toimintaan nuorisotyön ehdoilla. Miten digitaalisuudella voidaan tukea nuorisotyön tekemistä? Digitaalisen nuorisotyön kehittymiseksi on oleellista, että toimintakulttuuri rohkaisee kokeilemaan uutta. Avoin toimintakulttuuri sallii myös mönkään menneet kokeilut. Tärkeintä on, että tartutaan rohkeasti uusiin ideoihin, välineisiin ja toimintamuotoihin.

TOIMENPITEET:

- Tunnistamme työyhteisössä digitaalisen median nuorten keskeisenä kasvu- ja toimintaympäristönä sekä digitaalisen teknologian merkityksen nuorten arjessa.
- Tuemme ja kehitämme digitaalisen median ja teknologian avulla nuorten parissa tehtävää työtämme.
- Kokeilemme rohkeasti erilaisia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita.

DIGITAALISIA MUSTELMIA – KOHTI KOKEILUKULTTUURIA

MIKKO HOLM & KIMMO HÖLKKI

”Moiikka! Me ollaan Lappeenrannan nuorisotoimen sometiimi ja tullaan päivittämään tätä tiliä tämän kesän ajan. Hommana on tarkastella täysin nuorten näkökulmasta Lappeenrannan elämää ja menoa, sekä löytää mahdollisia epäkohtia ja pohtia niihin kehitysideoita ja ratkaisuja. Aiotaan vallata myös Snapchat ja YouTube, joten kannattaa ehdottomasti pysyä kuulolla. Meitä on täällä seitsemän omaperäistä persoonaa keksimässä päättömiä ideoita, jokaisesta varmasti tarkemmin lisää pian.”

Instagram 27.4.2016 @nuortenlpr

Lappeenrantaan palkattiin keväällä 2016 yhteensä seitsemän nuorta sometiimiin, jonka tehtävänä oli tuoda nuorisotoimea, nuoria ja nuorten ääntä tunnetuksi Lappeenrannassa. Tiimiläiset saivat käyttöönsä haluamansa nuorisotoimen sosiaalisen median kanavat sekä mahdollisuuden rakentaa uusia, nuorille sopivia tapoja tuoda toimintaa esiin. Sometiimin työtehtävä kesti yhteensä nelisen kuukautta ja he saivat työstään korvauksen. Tuona aikana nuoret saivat työtehtävissään vapaasti ideoita ja suunnitella omat tavoitteensa.

Projektin aikana sometiimi teki omasta aloitteestaan hyvän selvityksen siitä, millainen mielikuva lappeenrantalaisilla on nuorisotoimesta. Selvitys toimi myös sometiimin toiminnan lähtökohtana. Sometiimi toteutti muun muassa valtakunnallisen kampanjan, jossa nuoret haastoivat muiden paikkakuntien ihmisiä kertomaan haluttujen asiasanojen kautta näkemyksiään omista kotipaikoistaan. Lisäksi sometiimi arvioi nuorisotoimen toimintaa sosiaalisessa mediassa ja antoi siihen kehittämis ehdotuksia sekä toi yleisesti nuorten elämää näkyvämmäksi.

”Ennakkoluulot nuorisotoimea kohtaan ovat vahvat, toisaalta myös positiivista palautetta. / Nuoret viettävät vähän aikaa nuorisotiloilla. / Nuoret eivät tiedä, mitä nuorisotoimi tekee.”

Lappeenrannan nuorisotoimen sometiimin tekemän kyselyn tuloksia

Nuorilta tullut palaute oli hyvin suoraa ja välitöntä, mutta samalla tavalla oli myös sometiimin oma toiminta. He toivat heti alusta rohkeasti esiin omaa persoonaansa eivät-
kä ujustelleet kameran edessä. Kaupungista luotu kuva ei ollut aina kiiltokuvamaista, vaan pikemminkin nuorille ominaisen kielen ja kulttuurin mukaista. #vainlappeen-
rantajutut piti sisällään jopa raadollisia visioita ja kuvia siitä, millaisena Lappeenran-
ta näyttäytyy ikuisine keskustan rakennustöineen, pitkin jonoineen keskussairaalan
päivystyksessä tai näkyminä siitä, millaista on arki ja kaupunkiympäristö keskustan
lähiöissä. Samalla niistä kaikista oli havaittavissa aito rakkaus ja välittäminen omaa
kotikaupunkia kohtaan.

Ratkaisujen kautta kohti uusia ongelmia

Sometiimin toiminta on osa Lappeenrannan nuorisotoimen toimintakulttuurin muu-
tosta, joka alkoi jo muutamaa vuotta aikaisemmin. Nuorisotoimessa havahduttiin syk-
syllä 2014 tilanteeseen, jossa digitaalinen nuorisotyö oli erkaantunut omaksi saarek-
keekseen muusta nuorisotyöstä ja verkossa tehdystä nuorisotyöstä vastasi ainoastaan
nettinuorisotyöntekijä. Tämän havainnon myötä nuorisotoimessa tehtiin tietoinen
muutos nostaa digitaalinen maailma osaksi nuorisotyöntekijöiden arkipäivää ja se
näkyvät tällä hetkellä esimerkiksi uusien rekrytointien perustyötehtävien kuvauksessa.

Muutosta lähdettiin tekemään kolmen kohdan kautta. Ensimmäinen asia oli yk-
sinkertaisin, sillä se oli ratkaistavissa rahalla: henkilöstölle hankittiin laitteisto, jolla
oli mahdollista toimia digitaalisissa ympäristöissä. Toinen päätös oli muuttaa net-
tinuorisotyöntekijän toimenkuvaa siten, että hänen keskeisenä toimenkuvanaan on
henkilöstön opastaminen ja kouluttaminen. Kolmantena päätöksenä tehtiin linjaus,
jonka mukaan työaikaan tulee käyttää netissä tehtävään työhön.

Konkreettisten toimintaesteiden poistuessa alkoi selvemmin hahmottua, että uusi
haaste oli syvemmällä itse työkulttuurissa. Nuorisotyö on hengeltään ollut nopea
muuttumaan ja sopeutumaan nuorten maailmassa tapahtuviin ilmiöihin, mutta jostain
syystä digitaalisuuteen liittyvissä muutoksissa näin ei näyttänyt tapahtuvan. Muutos
on ollut yksinkertaisesti liian nopea. Perinteinen malli, jossa ulkopuolinen kouluttaja
on tullut paikalle PowerPoint-dioineen ja käyttöohjekirjoineen ei enää toimi. Tällöin
on koulutuksen jälkeen selailtu muistiinpanoja sekä ohjekirjoja ja varovasti kokeiltu
uusia laitteita. Tämä on johtanut siihen, että laitteen tai ohjelmiston käyttöönottoon
on helposti vierähtänyt puoli vuotta, vuosikin. Periscope on hyvä esimerkki siitä, että
digitaalisen tuotteen elinkaari voi olla hyvin lyhyt, mutta kukoistuksensa hetkellä se
voi olla nuorisotyöllisesti hyödyllinen väline. Voidakseen hyödyntää tämänkaltaisia
mahdollisuuksia on omaksuttava uudenlainen toimintakulttuuri.

“Me osaamme tämän!” Tämä on keskeinen ajatus Lappeenrannan nuorisotoimes-
sa. Sen taustalla on näkemys siitä, että nuorisotyön perustavoitteiden kannalta sillä
ei ole eroa, työskentelemmekö me, digitaalisin termein, online tai offline. Meillä on
jo valmiiksi se osaaminen ja ammattitaito, jolla olemme tehneet työtä jo vuosien ajan

nuorisotiloilla ja etsivässä nuorisotyössä. Tämän oivalluksen myötä on mahdollisuus löytää se rohkeus, jota tarvitaan uusien asioiden kokeilemiseen.

Rohkeutta ja luottamusta ovat rakentamassa myös työyhteisön omat esimerkit. Tämän vuoksi johto on huomionnut työntekijöiden rekrytoinneissa digitaalisen työotteen ja selvittänyt osana työhaastatteluita hakijoiden osaamista ja asenteita digitaalisuutta ja verkkomaailmaa kohtaan. Selkeimmillään tämä vaatimus tuli esiin vuoden 2016 rekrytoinneissa, joissa kirjattiin ensimmäistä kertaa pätevyysvaatimuksiin digitaalisen maailman ja pelitoiminnan osaaminen.

Johto kannustaa tekemään virheitä

Koulutukseen tukeutumisesta irtautuminen ei ole helppoa, mutta suhtautumalla ennakoluulottomasti uusiin asioihin on mahdollista saada onnistumisen kokemuksia, jotka ruokkivat positiivisen kierteen lailla yhä eteenpäin kokeilukulttuurin tiellä. Johdon tehtävänä on kannustaa työntekijöitä kokeilemaan ja valaa heihin uskoa, että he oppivat käyttämään työssä tarvittavia laitteita. Oppiessa on myös lupa epäonnistua. Tolkutamme usein nuorille, että virheiden tekeminen on osa kasvamista ja oppimista, ja samalla tavalla se on myös omassa työskentelyssämme. Jotenkin kuitenkin unohdamme usein sen tosiasian, että jokainen tekee virheitä. Tästä seuraa se, että virheet myönnetään, tehdään tarvittavat korjaukset ja elämä jatkuu. Kaikkein suurin virhe olisi olla tekemättä mitään virheiden pelossa. Kuten diplomaatti Bruce Oreck on todennut: mestari on epäonnistunut useammin kuin noviisi on edes yrittänyt.

Oppimisen kannalta on myös tärkeää jakaa kokemuksia. Sen vuoksi työyhteisön keskinäiseen vuorovaikutukseen kannattaa panostaa, ideoiden vaihtaminen tulee mahdollistaa ja toisten oppimiskokemuksia pitää tuoda julki. Kaiken tämän keskellä meidän tulee muistaa, että paitsi digitaalinen kulttuuri, niin myös nuorten rakentamat kulttuurit ovat jatkuvassa muutoksessa. Tämä vaikuttaa osaltaan siihen, että voimme kysyä itseltämme, osaammeko katsoa sanojen ja kuvien taakse työskennellessämme digitaalisessa maailmassa. Kysymyksen voi kääntää myös toisinpäin, eli tuntevatko nuoret meidän toimintaamme? Sometiimin tekemästä selvityksestä huomaa, että lappeenrantalaiset nuoret ovat huonosti tietoisia nuorisotoimen toiminnasta. Sen vuoksi tarvitsemme nuoria kehittämään toimintaamme ja meidän on opittava kuuntelemaan nuoria. He rakentavat tulevaisuuden ja me voimme toimia ainoastaan oppaina.

VERKOSTA VIRTAA YHDESSÄ TEKEMISEEN

VIRPI SKIPPARI & HILKKA NÄSE

Suuri järjestö kääntyy hitaasti kuin suurikokoinen risteilyalus, mutta kun käännös on tehty, niin sitten mennään vakaasti eteenpäin! 4H-liiton digilaiva liikkuu jo vauhdilla, sillä teemme nuorisotyötä myös verkossa.

Toimintakulttuurin muutos alkoi keväällä 2012, kun 4H-liiton porukka tapasi ensimmäistä kertaa Verken väkeä. Pohdimme yhdessä sitä, mitä 4H:n verkkonuorisotyö voisi olla, miten 4H-kerhot voisivat toimia verkossa ja millainen verkkotyön strategia tulisi laatia.

Lähtölaukaus digitaalisen median mahdollisuuksien tutkimiseen ja 4H-yhdistysten toimintakulttuurin kehittymiseen saatiin, kun 4H-nuorisotyön strategian 2014–2016 yhdeksi toiminnan päälinjauksista vahvistettiin verkkoperustaisen nuorisotyön kehittäminen. Uudet 4H-liiton verkkosivut (www.4h.fi) ja vuorovaikutteinen, 6–12-vuotiaille lapsille suunnattu TOP-tehtävisivusto (www.toptehtavat.fi) julkaistiin marraskuussa 2014. TOP-tehtävät kannustavat nimensä mukaisesti yhdessä tekemiseen: Tekemällä Oppii Parhaiten.

Varmuutta työhön koulutuksista ja kehittämishankkeesta

4H-järjestössä toimii 235 paikallisyhdistystä, joissa lähes jokaisessa on palkattu toimihenkilö ja muuta henkilökuntaa vapaaehtoisten ohjaajien lisäksi. Mittava koulutus digitaaliseen toimintaympäristöön oli jotenkin aloitettava. Syyskuussa 2013 4H-järjestön toimihenkilöitä osallistui laajasti Verken eri puolilla Suomea järjestämiin ilmaisiin koulutuksiin, joissa aiheena oli internetin käyttö nuorisotyössä. 4H-liitto on itse järjestänyt henkilöstölleen viestintäkoulutusta, Instagram- ja Twitter-koulutusta sekä mediakasvatuskoulutuksia.

4H-liiton mediakasvatusta on kehitetty erityisesti opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittaman Yhdessä verkkoon! -hankkeen avulla. Mediakasvatuksen kehittämishanke on avannut käsitteitä, lisännyt 4H-liiton ja 4H-yhdistysten henkilökunnan osaamista sekä vahvistanut mediakasvatuksen merkitystä lasten ja nuorten kanssa toteutettavassa toiminnassa. Hankkeessa on tuotettu paljon materiaaleja, muun muassa TOP-tehtäväpankkiin mediailmaisuuksiin liittyviä tehtäviä sekä mediakerhon malli nuorille kerhonohjaajille. Toimihenkilöille ja vapaaehtoisille järjestettyjen mediakasvatuskoulutusten tavoitteena oli lisätä osallistujien valmiuksia, tietoja ja taitoja tukea lasten turvallista ja kriittistä median käyttöä sekä opastaa uudistetun TOP-tehtävisivuston käyttöön. Osallistujat huomasivat, ettei mediakasvatus ole mystiikkaa, vaan tänä päivänä olennainen osa nuorisotyötä. Moni osallistujista kertoi myös yllättyneensä, kuinka hyvät, valmiit välineet 4H:ssa nyt on lasten mediataitojen tukemiseen.

Tarvitsimme ulkopuoliset silmät ja kannustusta

Verken kanssa oli hyvä sparrata pohjaa digitaalisen työotteen käyttöönottoon. Onneksenne saimme myös paljon muita yhteistyökumppaneita kannustamaan, rohkaisemaan, sparraamaan, tykkäämään ja jakamaan.

Yhteistyökumppaneiden kanssa toteutettu mediakasvatuksellinen kilpailu lapsille ja nuorille loi pohjaa uuden toimintakulttuurin syntymiselle koko 4H-liitossa. TOP-kilpailu Garderobi järjestettiin keväällä 2015. Kilpailun yhteistyökumppaneita olivat Marttaliitto, Globe Hope ja Pfaff-ompelukoneet. Kilpailussa tuunattiin uusiksi vanhoja t-paitoja. Lapsia ja nuoria innostettiin tuottamaan omaa mediasisältöä: tuunattu t-paita kuvattiin ja ladattiin verkkoon. 6–12-vuotiaiden sarjassa valokuvat ja tekstit ladattiin TOP-tehtävisivustolle ja 13–29-vuotiaiden sarjassa valokuvat ladattiin Instagramiin. Näin pyrittiin kiinnittämään niin lasten ja nuorten kuin heidän parissaan toimivien aikuistenkin huomiota siihen, että monien sosiaalisen median palvelujen, kuten vaikkapa Instagramin ja Facebookin, ikäraja on 13 vuotta. Tätä korostettiin myös kilpailun viestinnässä, varsinkin Mediataitoviikolla.

Ellun kanat -viestintätoimisto auttoi Kesätyö 4H-yrittäjänä -kampanjassa. ”Ko-keilkaa” -hokema toistui Ellun kanojen sanomana niin usein, että aloimme uskoa siihen, ettei pikku somemoka ole maailmanloppu. Ensimmäisen vuoden kampanjan hashtagista jäi käyttöön kultakimpale #YritäOpiTienaa, joka kiteyttää kaiken sen, mistä 4H-yrityksessä on kyse.

Opintokeskus Sivis on sitkeästi auttanut meitä virtuaalisten osaamismerkkien käyttöönotossa. Open Badge on uudenlainen tapa osoittaa tietoja, taitoja, osaamista ja saavutuksia. Osaamismerkkien avulla järjestötoiminnassa opitut asiat tulevat näkyviksi ja tunnustetuiksi. Digitalisaation arkipäiväistymisestä kertonee, että ensimmäinen merkkimme otettiin helposti vastaan ja heti toivottiin lisää. Virtuaaliset osaamismerkit ovat nyt osa 4H-akatemiaa, joka on uudenlainen nettiä ja liveä yhdistävä nuorille suunnattu oppimisympäristö.

Uskaltauduin tekemään, vaikka takuuta onnistumisesta ei ollut

Kaiken pohjatyön jälkeen Instagramiin perustettiin vuonna 2015 @4HSuomi-tili, jonka sisältöä lähdettiin luomaan kokeillen. Kesäkampanjoissa nostettiin esiin 4H:n tarjoamat kesätyöt ja erityisesti mahdollisuus työllistää itsensä kesäyrittäjänä. Haasteessa kannustettiin jakamaan kesätyökuva hashtagilla #4HDuuni. Tilin päivittäjinä toimivat myös 4H-yrittäjinä toimivat nuoret, oikeastaan juuri nuoret. Instagram suorastaan tarjosi tavan muuttaa 4H:n viestintäkulttuuria nuorilta nuorille –suuntaan.

#4HDuuni-haasteen aikana opimme, että some sopii luontevasti työhön kuin työhön ja että nuoret osaavat somettaa vastuullisesti. Jälkikäteen ajatellen oli melkoinen riski haastaa nuoret kertomaan kokemuksistaan 4H:n kesätyöissä. Entä jos kukaan ei olisi postannut mitään? Entä jos kukaan ei olisi tykännyt 4H:n duuneista? Luotimme kuitenkin siihen, että Instagram on positiivisen viestinnän kanava ja että 8000 nuoren joukosta löytyy jokunen kuvan jakaja. Jos mitään ei kokeile, ei mitään saakaan. Ja meidän saimme – upean kuvasadon ja vielä upeammat kommentit siitä, kuinka kivaa on olla 4H:ssa töissä.

”Mahtavista tyypeistä, hyvistä ohjaajakavereista ja yhdessä tekemisestä on koostunut minun 4H:lla tehdyt kesätyöni.”

Innostava instailu antoi sysäyksen koko 4H-järjestön Instagram-kulttuurille ja nyt oma tili löytyy jo lukuisilta paikallisilta 4H-yhdistyksiltä.

No mitä seuraavaksi?

Kokeilimme keväällä 2016 into piukassa Periscopea, joka voisi olla seuraava aluevaltauksemme. Ja taas mietimme, innostuvatko nuoret katsomaan. On kyllä rehellisesti myönnettävä, että tärkein tavoite oli saada peli auki ja itselle rohkeutta uuteen kanaan. Vaikka palaute oli myönteistä, paikalliset 4H-yhdistykset eivät vielä saaneet Periscope-tartuntaa. Instagramiin verrattuna kynnys voikin olla hieman korkeampi, koska elävä kuva nyt vaan on aina asteen verran jännittävämpi. Suorilla videolähetyksillä on kuitenkin suuri potentiaali toiminnassamme ja nuoret pitäisi saada tekemään lähetyksiä ennen kuin ”tätien ja setien” tekemät lähetykset muuttuvat huvittaviksi.

Jokunen vuosi sitten hoettiin internetin kehityksen olevan niin nopeaa, että jatkuva uiminen pitää vain pinnalla. Nyt laivamme on lastattu jo monenlaisilla digitaalisilla toimintamalleilla, mutta ruumassa on oltava jatkuvasti tilaa uudelle. Muutama vuosi sitten koulutuksissa piti enemmän perustella, miksi 4H toimii lasten ja nuorten kanssa verkossa. Enää sitä ei juuri kyseenalaisteta.

4H-järjestön strategiassa 2017–2019 sanotaan, että kasvokkain tehtävän nuorisotyön rinnalla on käytössä digitaalinen työote ja mediakasvatuksen näkökulma. Digitaalisen toimintamallien jalkauttamiseksi ei enää tehty erillistä painopistettä, sillä digitaaliset työmenetelmät eivät ole enää iso D, sähköiset toimintamallit ja työvälineet ovat arkipäiväistyneet ja osa lähes jokaisen 4H-yhdistyksen nuorisotoimintaa.

PIENEN PIIRIN HARRASTELUSTA KOKO MAAN KATTAVAKSI TOIMINNAKSI

ERNO KOIVUMÄKI

Kuten sanonta kuuluu, joukossa tyhmyys tiivistyy. Tätä taustaa vasten peilaten poliisi on pyrkinyt aktiivisesti olemaan läsnä siellä, missä ihmiset viettävät aikaansa.

Internetin myötä ihmisten kanssakäyminen on muuttanut muotoaan. Sen sijaan, että kuljettaisiin hevoskärryillä naapuripitäjään istumaan iltaa ja käymään kasvotusten läpi viime viikonlopun illanistujaisten tapahtumat, avataan puhelin ja viestitellään ryhmässä siitä, mitä viestiteltiin viikonloppuna.

Aiempina vuosikymmeninä tapana oli nähdä päivittäin ystäviä ja kokoontua yleisesti tunnustettuihin paikkoihin sopimaan menoista. Tällöin poliisikin tiesi kokoontumispaiikat, kuten juna-aseman, tietyt puistot, ostoskeskukset ynnä muut. Partioita oli helppo sijoittaa sinne, missä nuoret aikoivat viettää aikaansa. Muutos nuorten käytäytymisessä tapahtui 2000-luvulle tultaessa, kun yhä useammalla oli oma puhelin, jonka avulla saattoi olla yhteydessä puhelimitse tai tekstiviestein ystäviensä kanssa.

Nuorten hankittua itselleen puhelimia ja internet-yhteydellä varustettuja tietokoneita viestintä tietoverkkoja pitkin lisääntyi eksponentiaalisesti. Viestinnän tueksi kehitettiin IRC-Galleria-kuvienjakopalvelu, joka kokosi yhteen nimimerkkien takana keskustelleet henkilöt ja heidän kuvansa. IG tai Galtsu, joiksi sitä kutsuttiin, laajeni nopeasti kuvienjakopalstana myös sellaisten nuorten keskuuteen, jotka eivät muutoin olleet aktiivisia internetin keskustelupalveluissa. Etenkin nuoret innostuivat mahdollisuudesta saada itsensä helposti näkyville ilman oman www-sivun luomista. Galtsussa oli myös yksityisviestimahdollisuus, jonka avulla pystyi lähestymään toista henkilöä ja tämän kuvaa poissa muiden silmistä.

Julkiset profiilit, nuoret käyttäjät ja yksityisviestit

– resepti väärinkäytöksille

Aluksi nuoret olivat IRC-Galleriassa yksin ongelmiansa kanssa, eikä helposti lähestyttävää poliisia tai muuta luotettavaa tahoa ollut saatavilla. Vuonna 2007 moni yleishyödyllinen organisaatio aloitti säännöllisen toiminnan IRC-Galleriassa vastaamaan tähän tarpeeseen.

Lähipoliisi toimi ja toimii edelleen aktiivisesti kouluissa ja nuorten kohtauspaikoilla reaali maailmassa. Poliisin tutkinta ja ennalta estävä työ tyssäsi kuitenkin usein internetin tullessa kyseeseen, kun tietotaitoa tai kiinnostusta ei ollut. Poliisi heräsi IRC-Gallerian olemassaoloon ja ongelmakohtiin, kun yhä useampi tutkintailmoitus sisälsi virkkeitä kuten ”laitto mulle yv:n galtsussa” ja ”emmä sitä tunne, mut tiien galtsusta nimimerkin”.

Nähdäkseen kuvien kommentteja ja sitä myöten myös kriittistä tietoa rikosten selvittämiseksi, käyttäjällä täytyi olla profiili, jolla oli kirjautunut sivuille. Poliisin somevelho Marko Forss otti asian hoitaakseen, sillä hän oli joutunut tutkintatehtävissään selvittämään paljonkin nuorten välisiä rikoksia, joihin internet ja etenkin IRC-Galleria oli liittynyt. Asian kypsyttelyn jälkeen poliisin ylemmät tahot antoivat suostumuksen poliisin oman profiilin luomiseksi. Forss liittyi omalla profiilillaan osaksi nuorisotyöntekijöiden, terveydenhoitajien ja sosiaalityöntekijöiden verkostoa, joka pyrki auttamaan nuoria päivittäisissä ongelmissa, kukin omalla tahollaan ja omalla tavallaan IRC-Galleriassa.

Uuden toimintatavan läpilyöminen vaati paljon yksittäisen henkilön ponnisteluja asian puolesta. Alkuun Forss teki työtä päätyönsä eli tutkintatehtävien ohella. Toimintamuodolle oli kuitenkin kysyntää ja nuorten sekä aikuistenkin suuri kiinnostus yksittäisen poliisin toimintaan IRC-Galleriassa omilla kasvoillaan aiheutti suuria viestimääriä Forssille. Forss joutui jälleen käymään keskusteluja esimiestensä kanssa toimintamuodon vakinaistamisesta ja päätoimisuudesta.

Forss perusti blogin IRC-Galleriaan ja otti siellä kantaa mitä erilaisimpiin asioihin, joista häneltä kysyttiin yksityisviestein. Tarkoitus oli vähentää samankaltaisten viestien saapuminen ja myös muodostaa eräänlainen tietopankki poliisin näkökulmasta nuorten kohtaamiin asioihin sekä internetissä että reaali maailmassa. Forssin internetissä kohtaamat nuoret kysyivät paljon asioista, jotka eivät koskeneet internetiä tai sosiaalista mediaa millään tavalla. Yleisimmät aiheet liittyivät mopoihin sekä päihteisiin.

Hyvistä yrityksistä huolimatta viestimäärät olivat niin suuria, että työmäärä kasvoi liiaksi jopa Forssin hartioille. Tuli tarve perustella päättävälle taholle useamman poliisin rekrytoimisesta IRC-Galleriaan sekä muihin palveluihin yhteydenottoihin vastaamiseksi. Kontaktien ja suoritteiden tilastointi osoittautui jälleen elintärkeäksi, kun pystyttiin osoittamaan, että kyse ei ole vain netissä surffailusta, vaan tämän tyyppiselle toiminnalle todella on tilausta. Tällä tavoin kyettiin vakuuttamaan esimiehet toiminnan tarpeellisuudesta ja hyödyllisyydestä.

Kaksi uutta työntekijää tuli tekemään Forssin ohella näkyvää poliisityötä sosiaalisessa mediassa. Useamman henkilön tiimi vaatii nimensä ja niin perustettiin virtuaalinen lähipoliisiryhmä. Tehdyn työn luonteen vuoksi ryhmä sijoitettiin osaksi Hälytys- ja valvontayksikön ennalta estävää toimintaa.

Poliisitoiminta internetissä laajenee

Ryhmän toiminta on perustunut alun alkaen ennalta estävyyteen ja tutkintapuolen resurssien vapauttamiseen muihin tehtäviin. Kevyemmät kahnaukset internetissä on kyetty hoitamaan puhutteluilla ja huomautuksilla nettipoliisin toimesta. Tämän lisäksi nettipoliisiryhmän jäsenet ovat pystyneet muodostamaan jopa luottamussuhteita nuoriin tietoverkkojen yli ja nettipoliisit ovat kirjanneet useita rikosilmoituksia sekä kuulustelleet nuoria asioista, jotka olisivat jääneet selvittämättä ilman nettipoliisin aktiivista läsnäoloa verkossa.

Kuten aikoinaan korttelipoliisi ja tätä nykyä lähipoliisi/koulupoliisi on tehnyt itsensä tunnetuksi tietyn alueen tai nuorisojoukon omana poliisina, nettipoliisi on profiloitunut tiettyjen palveluiden tai sivustojen omaksi poliisiksi. Todellisuudessa rikostutkinnan tutkintavastuu siirretään usein toiselle yksikölle, mutta nettipoliisi saa ensimmäisen kontaktin ja muodostaa luottamuksellisen keskusteluyhteyden rikoksen uhrin ja joskus rikoksen tekijän kanssa. Tämä luottamussuhde antaa usein lisäarvoa tutkinnalle ja yksittäisiä keskusteluketjuja onkin lisätty jopa todisteiksi rikosasian esitutkintamateriaaliin.

Lähipoliisityössä edellytetään paikallistuntemusta ja toisaalta paikallisten asukkaiden tavoittamista. Niinpä myös ennalta estävää työtä tekevät poliisimiehet ja -naiset ottivat sosiaalisen median osaksi omaa työtään muutamia vuosia sitten. Nettipoliisin hyvien kokemusten myötä lähipoliisit huomasivat sosiaalisen median vaikuttavuuden myös alueellisessa turvallisuustoiminnassa ja vapaaehtoisuuteen perustuen kourallinen lähipoliiseja aloitti poliisitoiminnan sosiaalisessa mediassa.

Lähipoliisin, kuten myös nettipoliisin, toiminta sosiaalisessa mediassa vaihtelee paljon henkilön mukaan. Kyse on oman itsensä esiintuomisesta, ja poliisitkin ovat vain ihmisiä. Niinpä toiset ovat aktiivisempia internetin puolella ja toiset keskittyvät ruohonjuuritason poliisityön tekemiseen kasvotusten. Lähipoliiseilla sosiaalisen median profiilit ovat alun pitäen olleet omaa työtä tukevaa toimintaa, kun taas Helsingin poliisilaitoksen nettipoliisit ovat keskittyneet päätyökseen sosiaalisen median rikoksiin ja ilmiöihin. Helsingin ennalta estävän toiminnon tavoitteena on lisätä sosiaalisen median käyttöä työtehtävissä siten, että aikanaan sosiaalinen media olisi samanlainen työkalu kuin puhelin on tänä päivänä.

Lähipoliisien kokemukset sosiaalisen median palveluista ovat olleet hyviä ja perehtyminen sosiaaliseen mediaan on tuonut lisäarvoa muun muassa kouluvierailuille ja vanhempainiltoihin, kun kuulijat ovat kysyneet yhä useammin erilaisten puhelinsovellusten ja palveluiden käytöstä liittyen esimerkiksi koulukiusaamiseen.

Nettipoliisin esilläolo ja aktiivinen osallistuminen sosiaalisen median ilmiöihin pystyy ehkäisemään julkisten keskusteluketjujen kärjistymisen. Tästä hyvänä esimerkkinä on loppuvuodesta 2015 alkaen kärjistynyt keskustelu turvapaikanhakijoiden lisääntyneestä määrästä ja siihen liittyvän väärän tiedon oikominen ja vihapuheen kitkeminen. Nettipoliisi saa aktiivisella läsnäolollaan myös paljon vinkkitietoja reaaliaikaisen rikoksista, ja siihen liittyen tavoitettavissa oleminen on elintärkeää. Nuoria koskevien kysymysten käsittely ja vinkkien kerääminen edellyttää profiileja ja päivystämistä sellaisissa palveluissa, joissa nuoret viettävät aikaansa.

Kuulostele, kysy, seuraa

Olennaista internetissä työskentelyssä on oman aikansa seuraaminen. Etenkin nuoret siirtyvät nykyään palveluista toiseen jonkin esikuvan tai sosiaalisen paineen myötä. Vanha profiili saattaa jäädä olemaan sivustolla tai palvelussa, mutta sitä ei enää käydä tarkistamassa entiseen malliin – päivittämisestä puhumattakaan. Ajoittaisten kyselyiden tekeminen nuorille ja uusien palveluiden tarkkailun avulla nettipoliisi on pystynyt asettumaan käyttämään ajan mukaisia palveluita. Poliisin nettitoiminta alkoi vain Suomessa toimineesta IRC-Galleriasta, minkä jälkeen uusien palveluiden ilmaantumisen myötä on valloitettu muun muassa sellaisia alustoja kuin Suomi24, kuvake.net, ASKfm, Skype, MSN Messenger, Facebook ja Twitter.

Vihä uusista palveluista ja ilmiöistä saadaan erilaisia medioita seuraamalla sekä nettipoliisia lähestyvien yhteydenottojen myötä. Tämän viikon (21/2016) kohahdus on ollut rebot.me-sivusto ja siihen liitetty SimSimi-mobiilisovellus, jonka avulla käyttäjä voi luoda oman niin sanotun keskustelubotin. Näitä on viime aikoina käytetty kouluikäisten toimesta toisen kiusaamiseen, kun botti on esimerkiksi opetettu kertomaan vain loukkaavia asioita jostakin henkilöstä.

Tämä sovellus ei tietenkään ole sisällöltään sellainen, jonka käyttöönotosta nettipoliisi hyötyisi millään tavalla. Omaan aktiiviseen käyttöön otettavien palveluiden arvottamisessa täytyykin miettiä, mitä lisäarvoa kyseinen palvelu tuo omalle työlle. Eri alustoilla voidaan pyrkiä toimimaan eri tavalla ja täydentää niillä toistaan. Facebook on ottanut vahvan jalansijan poliisin sosiaalisen median työkaluna, sillä se sisältää useita hyviä viestintämuotoja, joita poliisi voi käyttää hyväkseen. Facebookin avulla pystytään saavuttamaan suuri yleisö ja median edustajatkin seuraavat Facebookissa huomiota herättäviä päivityksiä. Tiedottamiskanavan lisäksi Facebook on erittäin hyvä kahdenväliseen viestintään kansalaisten kanssa. Lisäksi Facebookin ryhmät mahdollistavat tiettyjen asuinalueiden asukkaiden tai jostakin aiheesta kiinnostuneiden ihmisten tavoittamisen helposti ja nopeasti.

Nuorison osalta Facebook on menettämässä merkitystään ja yhteisöllinen viestintä on siirtynyt esimerkiksi Instagramiin, WhatsApp-ryhmiin, Periscopeen ja Snapchattiin. Näissä kussakin on kuitenkin omat rajoitteensa, jotta ne toimisivat järkevästi viranomaisten toimintaa tukevana työkaluna. Instagram on lähinnä yhdensuuntainen käyttäjiensä esittelysivusto, joka toimii kuitenkin organisaation mainostamisessa tai

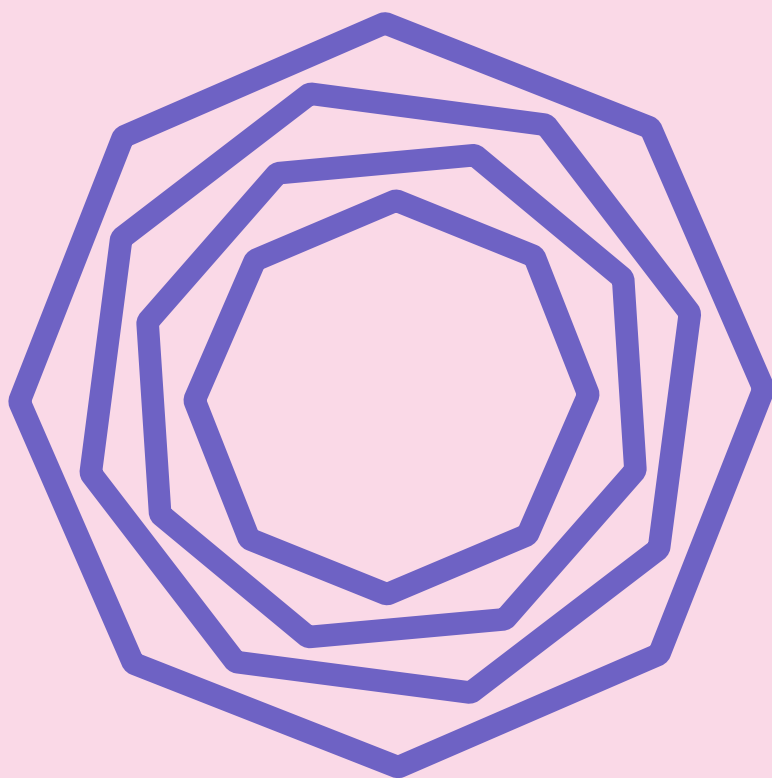
tapahtumien tiedottamisessa kohtalaisen hyvin. Poliisin oman WhatsApp-ryhmän luominen olisi todennäköisesti turhaa, sillä käyttäjien haaliminen uuteen ryhmään, tuntematta käyttäjiä ensin, on hyvin vaikeaa. Lisäksi chat-tyyppisen keskustelun ylläpitäminen aktiivisena tällaisessa työssä on vaikeaa.

Rohkeasti eteenpäin

Viime vuosina käyttäjät ovat levittäytyneet mitä moninaisimpiin palveluihin ja resurssien puutteen vuoksi poliisiin ei ole ollut järkevää yrittää asettua osaksi kaikkia näitä palveluita. Uusimpana tulokkaana nettipoliisin palvelukattauksessa onkin apua tarvitseville nuorille suunnattu Help.some-mobiilisovellus. Sovellus on luotu yhdessä Pelastakaa Lasten ja Rikosuhripäivystyksen kanssa. Sovellukseen kuuluu viesti- ja chat-ominaisuudet sekä tietopankki hankalissa tai nuorta askarruttavissa tilanteissa toimimiseksi.

Tämänkään sovelluksen läpilyönti poliisiorganisaatiossa ei ollut itsestäänselvyys, vaan vaati suorittavalta portaalta omatoimisia ponnisteluja ja uskoa omaan asiaan yhteisen hyvän puolesta. Nettipoliisin työ onkin vaatinut hullunrohkeaa asennetta tehdä kokeiluja eri palveluiden ja toimintatapojen osalta. Hyvänä esimerkkinä on vuonna 2015 tehty pikainen kokeilu vuosikymmeniä käytössä olleeseen IRC-keskustelualustaan. Vapaan käytön puolesta puhuvana järjestelmänä minkäänlaista rekisteröitymistä ei vaadita ja näin ollen käyttäjien nimimerkkien tai kokonaisten keskustelukanavien haltuunotto on mahdollista kohtalaisen helposti. Poliisi osoittautuikin kiinnostavaksi maaliksi ja välittömästi yhteyden katkaisun jälkeen muut käyttäjät halusivat ottaa käyttöön poliisin käyttämän nimimerkin. Tämä osoittautui kiusalliseksi, sillä mahdolliset yhteydenotot poliisiin IRC-järjestelmässä osoittautuisivat nyt jollekin yksityishenkilölle viranomaisen sijaan.

Tämän tapauksen jälkeen poliisi on tarkentanut toiminta- ja arviointitapoja palveluista ennen niiden käyttöönottoa. Ennakkoluulotonta asennetta ei kuitenkaan ole unohdettu ja kaikenlaista uutta kokeillaan. Poliisin kokemukset sosiaalisen median käytöstä työvälineenä sekä työmaana ovat olleet pääsääntöisesti positiivisia. Sosiaalisen median avulla on kyetty tukemaan perinteistä poliisityötä sekä luomaan uusia väyliä kansalaisten kohtaamiseen. Kehotan siksi myös muita toimijoita ottamaan rohkeasti käyttöön eri kanavia sisällön tuottamiseen ja saatavilla oloon. Iso osa etenkin nuorison välisestä viestinnästä on siirtynyt verkkoon ja viranomaisten sekä kolmannen sektorin toimijoiden kannattaa pysyä muutoksessa mukana. Vierivä kivi ei sammaloidu.



PERIAATE 2:
STRATEGINEN
SUUNNITTELU TUKEE
PITKÄJÄNTEISTÄ
KEHITTÄMISTÄ

STRATEGISEN SUUNNITTELUN avulla toimintaa

koordinoidaan ja johdetaan kohti yhteistä päämäärää. Digitaalisen nuorisotyön strateginen suunnittelu tarkoittaa sitä, että digitaalisuus sisällytetään osaksi organisaation kaikkea strategista suunnittelua. Tämä edellyttää sitä, että digitaalisuudelle määritellään selkeät tavoitteet ja toimenpiteet sekä nimetään vastuuhenkilöt seuraamaan prosesseja ja edistämään niitä. Digitaalista nuorisotyötä koskeva strateginen suunnittelu ei ole vielä kovin yleistä: Verken vuonna 2015 tekemässä kyselyssä vain viidesosa (21 %) vastanneista kuntien nuorisotyöntekijöistä kertoi, että työyhteisössä on laadittu nuorisotyöhön internetin käyttöä koskeva strategia tai toimintasuunnitelma.

Strategisella suunnittelulla pyritään ennakoimaan lähitulevaisuudessa tapahtuvia toimintaympäristön muutoksia, jotta organisaation toimintaa pystytään kehittämään oikeaan suuntaan. Strategisen suunnittelun lähtökohtana onkin tietoperustaisuus: millainen organisaation toimintaympäristö on nyt ja mitä kohti se on menossa? Digitaalisen nuorisotyön strategisen suunnittelun tueksi tietoa voidaan joko kerätä itse tekemällä selvityksiä esimerkiksi paikallisten nuorten tavoista käyttää digitaalista mediaa tai koota olemassa olevaa tietoa omien tarpeiden mukaan.

Suunnitteluprosessissa kannattaa hyödyntää työntekijöiden, nuorten ja sidosryhmien osaamista. Osallistumalla strategian laatimiseen he myös sitoutuvat siihen. Vaikuttavuuden ja vakuuttavuuden kannalta strategian on hyvä sitoa oma toiminta muihin organisaation toimintaa ohjaaviin asiakirjoihin, toimintaan vaikuttaviin kansallisiin politiikkaohjelmiin sekä muihin oman toiminnan kannalta oleellisiin säädöksiin.

TOIMENPITEET:

- Huomioimme digitaalisuutta koskevat tavoitteet, toimenpiteet ja vastuunjaon organisaation toimintasuunnitelmissa ja strategialinjauksissa.
- Kokoamme tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä, ja hyödynnämme sitä suunnittelun tukena.
- Hyödynnämme työntekijöiden, nuorten sekä sidosryhmien osaamista ja vahvuuksia suunnitteluprosesseissa.
- Huomioimme suunnittelussa organisaatiomme strategiaohjelmat sekä muut toimintaamme keskeisesti vaikuttavat alueelliset, valtakunnalliset ja kansainväliset ohjelmat.

STRATEGIA PIIRTÄÄ KARTAN NYKYHETKESTÄ KOHTI TULEVAA

SUVI TUOMINEN

Päivitimme viime vuonna Verken strategian. Edellinen strategia oli laadittu vasta pari vuotta aiemmin, mutta koska toimintaympäristömme muuttuu niin nopeasti, oli aiheellista tarttua toimeen jo nyt. Pääasiallinen syy strategian päivittämiseksi oli se, että halusimme kirjata ylös kahvipöytäkeskustelujamme ja muita arjen työn ohessa syntyneitä näkemyksiämme siitä, miksi Verke on olemassa ja mihin suuntaan olemme menossa.

Toimintaympäristön muutokset määrittävät toiminnan suunnan

Aloitimme strategiatyön analysoimalla eräässä kesäkuisessa kehittämissäpäivässä sitä, mitkä kaikki asiat vaikuttavat Verken toimintaan lähitulevaisuudessa. Osa identifioimistamme toimintaympäristön muutoksista on sellaisia, jotka ovat väistämättä edessä – osa taas heikkoja signaaleja mahdollisista isoistakin muutoksista. Osa toimintaamme vaikuttavista asioista kehittyy hitaasti, osa taas muuttuu nopeammin.

Verkeläiset ovat erinomaisia havainnoimaan toimintaympäristön muutoksia jatkuvasti osana työtehtäviään. He seuraavat niin teknologisen kehityksen trendejä kuin nuorisotoimialalla tapahtuvia muutoksiakin, ja muokkaavat esimerkiksi koulutustensa sisältöjä lähes lennossa sen mukaan. Kenties tästä syystä varsinkin tulevaisuuden teknologiseen kehitykseen liittyvien asioiden luetteleminen saattoi tuntua tässä yhteydessä itsestäänselvyysien kertaamiselta.

Keskustelu nuorisotoimialan muutoksista oli sen sijaan hedelmällisempää ja tuotti uusia oivalluksia. Tuohon aikaan uudesta nuorisolaista ei oltu nähty vielä ensimmäistäkään luonnosta, mutta sen valmistelu oli täydessä vauhdissa. Tiedossa oleva palveluja kehittämiskeskusten muuttuminen osaamiskeskuksiksi ja näiden sisällyttäminen lakiin herätti kysymyksiä Verken tulevasta roolista. Pari viikkoa ennen kehittämis-

päiväämme oli julkaistu Sipilän 1. hallituksen hallitusohjelma, joten yhteiskunnan ja toimialan muutokset puhuttivat myös laajemmin.

Seuraavaksi ennakoimme yhdessä sitä, miten toimintaympäristössä tapahtuvien muutosten tulisi vaikuttaa Verken visioon, ydintehtäviin ja toiminta-ajatukseseen. Tässä yhteydessä taisimme tehdä lopullisen päätöksen siitä, että tiputamme nimestämme pois loppurimpsun ”verkkonuurisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus”, sillä toimintamme kattaa verkkonuurisotyötä laajemman kentän. Verkkonuurisotyö kun on vuosien saatossa vakiintunut tarkoittamaan verkkovälitteistä nuorten kohtaamista, kun taas Verke pyrkii toiminnallaan edistämään myös muunlaista digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä. Uskomme, että tulevaisuudessa tulee vielä entisestään korostumaan verkossa tapahtuvan ja kasvokkaisen toiminnan limityminen toisiinsa, jolloin digitaalisen nuorisotyön lokerointi erilleen muusta työstä on viimeistään tarpeetonta. Uskomme myös, että vaikka termit tulevat ja menevät, ja digitaalisen median ja teknologian käyttö nuorisotyössä arkipäiväistyy, Verken ydintoiminnalle tulee olemaan tarve vielä pitkään.

Kehittämispäivän päätteeksi minulla oli hajanainen kasa post-it-lappuja ja muistiinpanoja. Kesän aikana koitin ryhmitellä niitä ja kirjoittaa ajatuksiamme auki. Verken toimintaympäristöön liittyy monenlaisia kehityskulkuja, joita voitaisiin jaotella ja nimetä monin eri tavoin, mutta päädyimme tällaiseen ryhmittelyyn: teknologinen kehitys, poliittiset linjaukset, nuorten mediankäyttö ja nuorisotoimialan käytännöt. Kaikki Verken toimintaympäristöön vaikuttavat tekijät ovat kytköksissä myös toisiinsa. Nuorisotyö on osa jatkuvasti muuttuvaa yhteiskuntaa, ja nuorisotyön arki muuttuu yhteiskunnan mukana. Esimerkiksi muutokset poliittisissa linjauksissa heijastuvat nuorisotoimialan rakenteisiin ja käytäntöihin. Teknologinen kehitys puolestaan vaikuttaa nuorten mediankäyttöön ja -käyttötapoihin. Nuorten elämää koskevien muutosten taas tulisi näkyä nuorisotoimialan käytännöissä ja käytäntöjen uudistamisessa sekä toimintaa ohjaavissa poliittisissa ohjelmissa.

Strategia auttaa keskittymään oleelliseen

Strategian tehtävänä on fokusoida ja kirkastaa käytännön työtä, luoda suuntaa toiminnalle sekä karsia turhat rönsyt pois. Strategian tekeminen on valintojen tekemistä: mihin haluamme keskittyä, entä mitä rajaamme toimintamme ulkopuolelle? Strategia tuo myös toiminnalle pitkäjänteisyyttä, kun kaikkea tekemistä voidaan peilata siihen.

Seuraavaan kehittämispäivään mennessä käytettävissämme oli tuloksia tuoreesta kuntien nuorisotyöntekijöille suunnatusta kyselystämme. Sen pohjalta pohdimme sitä, miten digitaalinen nuorisotyö on muuttunut viime vuosina ja millaisia kehittämistarpeita siinä olisi. Käytettävissämme oli myös laatimani ensimmäinen työversio strategian taustaosiosta. Olin kaivanut sitä varten kaikki mielestäni oleellisesti Verken toimintaan vaikuttavat strategiaohjelmat, opetussuunnitelmat ynnä muut. Hyödynsimme siis monia erilaisia tietolähteitä strategiatyön taustana.

Keskustelujen kautta Verken visio viilautui seuraavanlaiseksi: kaikilla nuorten parissa työskentelevillä on valmiudet hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa osana työtään. Toiminta-ajatuksemme kiteyttää, miksi ja ketä varten olemme olemassa: tuotamme nuorisotoimialalle asiantuntemusta ja osaamista sekä kokoamme yhteen toimialan osaamista ja hyviä käytäntöjä liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön. Vision ja toiminta-ajatuksen pohjalta jalostimme Verken toiminnan päämääriä ja muotoilimme niitä pitkän aikavälin strategisiksi tavoitteiksi. Päädyimme näihin kolmeen:

- Ymmärrys digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä nuorisotyössä lisääntyy ja laventuu
- Nuorisotyön rakenteet tukevat digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä
- Nuorisoalalla syntyy innovatiivisia palveluja ja konsepteja, joissa hyödynnetään digitaalista mediaa ja teknologiaa

Strategisten tavoitteiden avulla pyritään Verken vision toteutumiseen eli siihen, että digitaalisen median ja teknologian tarjoamia mahdollisuuksia osataan hyödyntää nuorisotyössä laajasti. Verke pyrkii saavuttamaan strategiset tavoitteet pääasiassa seuraavien toimintamuotojen avulla: kouluttaminen ja konsultointi, tiedon kokoaminen ja tuottaminen sekä yhteistyö niin kansallisella kuin kansainväliselläkin tasolla. Niin strategiset tavoitteet, toiminta-ajatus kuin toimintamuodotkin pysyivät suurin piirtein samoina kuin edellisessä strategiassa, mutta niitä tiivistettiin ja sanoitettiin nyt hieman eri tavalla.

Kuten alussa totesin, kokosimme strategiaan muutamia sellaisia päätöksiä, jotka ovat syntyneet tai täsmentyneet ajan kuluessa. Esimerkiksi koulutusten osalta kirjassimme strategiaan sellaisen ajatuksen, että Verke suosii pienryhmien koulutuksia isojen massakoulutusten sijaan. Kokemuksemme mukaan niissä osallistujat pääsevät vaihtamaan ajatuksia keskenään ja oppimaan myös toisiltaan paremmin kuin useiden kymmenien osallistujien tilaisuuksissa.

Strategisia tavoitteita on tarkoitus hyödyntää vuosisuunnittelussa ja luoda niiden alle vuositavoitteet sekä toimenpiteet, joilla tavoitteisiin pyritään. Verke ei tee mitään sellaista, mikä ei tue strategisten tavoitteiden toteutumista. Työajan, osaamisen ja muiden resurssien käyttö ohjautuu siis strategisten valintojen perusteella. Lisäksi pyrimme myös miettimään jo tässä vaiheessa, miten tuleamme mittaamaan kunkin tavoitteen onnistumista, mutta täytyy myöntää, että kaikille tavoitteille ei ole helppo keksiä arviointitapoja – ainakaan kovin yksinkertaisia sellaisia. Toimintakertomuksessa palataan taas niin strategiaan kuin vuositavoitteisiin, ja kuvaillaan miten niiden toteutumista on edistetty.

Seuraavaan päivitykseen osallistavammat keinot käyttöön

Strategian laatimisessa ehdottomasti parasta ja hyödyllisintä olivat koko työyhteisön yhteiset keskustelut Verken olemassaolon syvimmästä ytimeästä. Arjen tohinassa ei tarjoutu kovin usein mahdollisuuksia ihan koko työyhteisön yhteiselle, kiireettömälle ajalle. Koska työhömmme kuuluu paljon matkustamista ympäri Suomen, osumme harvoin kaikki samalle sohvaryhmälle, ainakaan kovin pitkäksi aikaa kerrallaan. Lopullinen strategia on tiivistelmä noin kahden päivän aikana käydyistä keskusteluista. Toivon, että koko työyhteisö kokee osallistuneensa strategian päivittämiseen, vaikka pääasiassa minä olin vastuussa kirjoitus- ja editointityöstä. Osallisuuden kokemus sitouttaa ja kannustaa strategian toteuttamiseen päivittäisessä toiminnassa.

Yhteisten keskustelujen lisäksi työstimme strategiaa Google Drivessä. Kirjoitin strategian suoraan Verken yhteiseen kansioon, ja se oli koko ajan kaikkien verkkeläisten muokattavissa. Pariin kertaan pyysin erikseen kommentteja, ja sainkin kiitettävästi erinomaisia muokausehdotuksia. Kun strategia oli mielestämme valmis, pyysin kommentit myös esimieheltäni, Helsingin kaupungin nuorisotoimenjohtajalta. Tommi Laition kannustavat kommentit ja täsmentävät huomiot olivat arvokkaita ja saivat tuntemaan, että olimme tehneet hyvää työtä.

Jälkikäteen ajateltuna olisin voinut pyytää kommentteja myös laajemmalti, tai osallistaa digitaalisen nuorisotyön kentän toimijoita muilla tavoin. Monilla on varmasti hyviä näkemyksiä siitä, mihin Verken kannattaisi keskittyä ja miten digitaalista nuorisotyötä ylipäänsä pitäisi kehittää. Seuraavan päivityksen yhteydessä pyrin panostamaan osallistamiseen.

Seuraava isompi päivitys strategiaan onkin luvassa jo vuonna 2017, kun tärkeimmät Verken toimintaa koskevat linjaukset, eli nuorisolaki ja nuorisopolitiikan kehittämisohjelma, astuvat uusittuina voimaan. Lisäksi teemme jälleen vuonna 2017 kyselyn kuntien nuorisotyöntekijöille, joten saamme samaan aikaan myös ajankohtaista tietoa digitaalisen nuorisotyön käytännöistä ja työntekijöiden osaamistarpeista.

Tämän kirjoituksen otsikko on varastettu lähes suoraan julkaisusta Näe, koe, tee – Yhdistysten strategiaopas (Hoikkala, J., Krook, P., Pekkarinen, H., Förbom J.). Tätä innostavaa ja käytännönläheistä opasta voi suositella kaikille niille, joille strategian työstäminen on ajankohtaista.

Verken strategiaan voi tutustua kokonaaisuudessaan Verken verkkosivuilla osoitteessa www.verke.org/verke.

KOHTI DIGITAALISTA PARTIOTA

MIKKO LEHTONEN

Digitalisaatio on menestyvän järjestön valinta ja helposti ihastuttava kehittämissen uusi musta. Se on todentunut erillisinä partioprojekteina, kuten IT-hankkeina ja -hankintoina. IT-strategiamme on ohjannut digitaalisten palveluiden kehittämistä niin partiolaisille, paikallisille partiolippukunnille kuin alueellisille partiopiireillekin. Digitaalisuus on ollut partiotekoina osa tavoitteitamme ja toimintaamme viime vuosina, mutta olemme vasta alkaneet koordinoida sitä IT-etuliitettä laajempänä kokonaisuutena.

Toteutamme pari vuotta sitten kirjoitetun kehittämissuunnitelman toimenpiteitä Suomen Partiolaisten tietohallinnon parantamiseksi. Tunnistamme tärkeimmäksi tehtäväksemme ihmisten ja yhteisöjen sekä projektien välisten yhteyksien vahvistamisen. Se tarkoittaa vaikkapa partiopiireille tarjottavien palveluiden suunnittelemisesta ja yhteishankintoja päällekkäisen työn välttämiseksi.

Partiolla on hyvät edellytykset kehittää toimintaansa teknologisen kehityksen mahdollisuuksin. Suomen Partiolaisten ja partiopiirien päätöksentekijöitä tukevat työryhmissämme vapaaehtoisina toimivat talouden, tietohallinnon, tietojärjestelmien ja viestinnän ammattilaiset.

Vaikka IT-hankkeet ja -hankinnat korostuvat erottuessaan Suomen Partiolaisten talousarviossa ja toimintasuunnitelmassa, digitaalisuus voimistuu kaikilla toiminnanaloillamme ja toimintasuunnittelussamme. Esimerkiksi eOppimisen kehittäminen yhdistää useita toiminnanalojamme. Seuraavat poiminnot kuvaavat polkuamme kohti digitaalista partiota.

Partiolaiset medioiden tuottajina

Partio kuuluu kaikille. Partiokasvatuksen tavoitteena on tukea lasten, nuorten ja nuorten aikuisten kasvua aktiivisiksi kansalaisiksi ja yhteisöjensä jäseniksi. Itse oppimisen

ja toisille tekemisen kulttuuri on partiossa vahva. Partiolaiset tuottavat partiohackathonien kaltaisia tapahtumia toinen toisilleen ja ylläpitävät koodaamiaan digitaalisia palveluja Suomen Partiolaisten työntekijöiden apuna.

Partiolaiset, kuten Tiina, tekevät isojen tavoitteiden eteen pieniä tekoja päivittäin. Järjestimme vuonna 2016 Roihun, Suomen suurimman nuorisoeelämyksen, joka hui-pentui 17 000 partiolaisen suurleiriin. Tiina toimi omien opintojensa ohella Roihun sosiaalisen median mestarina, yhtenä Roihun 1 200 vapaaehtoisesta. Tiinan tarina kertoo hänen digitaalisesta osallisuudestaan partiossa ja siitä, miten hän kehittää digitaalista viestintä- ja vuorovaikutusosaamistaan kanssamme.

”Hyödynnän Roihu-suurleirin pestiä opinnoissani. Opiskelen digitaalista viestintää ajatuksenani suuntautua sosiaalisen median strategioihin ja tuotantoon. Roihulla teen juuri sitä, mitä ajattelen ammattini olevan: suunnittelen ja toteutan sisältöjä organisaation sosiaalisen median kanaviin ja vastailen asiakkaiden viesteihin. Pestissäni olen jo päässyt suunnittelemaan adventtikalenterikampanjan, kirjoittamaan blogikirjoituksia koulutuksista ja haastattelemaan tekijöitä. Saan Roihun luettua osaksi opintojani, kuitaan suorituksillani 15 opintopisteen projektikokonaisuuden.”

Pilvipalvelu partion valintana ja välineenä

Partio kasvattaa hyvään johtajuuteen. Ollakseen paras ja houkuttelevin paikka tehdä vapaaehtoistyötä partio tarvitsee parhaat työvälineet. Kiinnostuimme pilvipalveluista pari vuotta sitten aloittaen Microsoft Office 365 -projektin jaetun digitaalisen työympäristön kehittämiseksi.

Partion Microsoft Office 365 -projektin tavoitteena on luoda yksi, yhteinen työympäristö, jota käytetään niin partiolippukunnissa, partiopiireissä kuin keskusjärjestössäkkin. Tarkoituksena on kehittää helposti opittava ja yhteisöllinen partiomedia tuhansille partion vapaaehtoisille, kuten partiojohtajille. Microsoft Office 365 -työympäristö korvaa partiopiirien itsenäiset intranet-järjestelmät sekä sosiaaliseen mediaan hajautuneen dokumenttien ja projektien hallinnan syksyllä 2016.

Sadat partion vapaaehtoiset ympäri Suomen ovat suunnitelleet Roihu-suurleiriä digitaalisesti ja harjoitelleet samalla Microsoft Office 365 -työympäristön käyttöä sekä Yammer-keskusteluryhmien hyödyntämistä. Digitaaliseen vuorovaikutukseen perustuva tapa toimia on partiolle uusi ja innostava.

Partiota kehittävät kumppanuudet

Partio on aloitteellinen yhteistyökumppani. Sovimme metsäyhtiö UPM:n kanssa yhteistyöstä viime vuonna. Sen tuloksena tuotettiin metsäinen mobiilipeli, joka luo aiempaa monipuolisempia tapoja tutustua luontoon. Digitaalisuus rikastaa retkeilykokemusta ja partioharrastusta vastaten partiolaisten yhä kasvaviin digitaalisiin vaatimuksiin.

Partion (digitaalisten) palveluiden on skaalaututtava satoihin partiolippukuntiin. Olemme hankkimassa käyttöömme CRM-ratkaisua, jonka avulla lähes tuhat partio-

laista kehittää järjestömme varainhankintaa entisestään. Suuri käyttäjämäärä vaatii perusteellista viestintä- ja koulutussuunnittelua, nykyistä innovatiivisempaa budjetointia sekä digitaalisia palveluja, joita kehitetään säännöllisesti tarpeiden muuttuessa.

Askeleita digitaalisella partiopolulla

Tämän vuoden tavoitteemme on, että partio kuuluu kaikille, että se kasvattaa hyvään johtajuuteen ja että olemme aloitteellinen yhteistyökumppani. Digitaalisuus tukee näiden tavoitteiden saavuttamista partiokasvatuksena, vapaaehtoistyön kehittämisenä ja partion toimintaedellytysten vahvistamisena. Vaikka digitaalisuus otetaan huomioon kaikilla toiminnanaloillamme, tarvitsemme toimintaa kokoavan ja digitaalisen partion suunnittelua tukevan suunnan. Sitä työtä teemme juuri nyt.

Alamme kirjoittaa seuraavaa strategiaamme ensi vuonna. Digitalisaatio ei riitä yksittäisenä strategiakirjauksena, eikä sitä pidä eriyttää partiotoiminnasta irralliseksi IT-strategiaksi. Digitaalisuus pitäisi nähdä yhtenä kaiken partiotoiminnan ja talouden suunnittelua ohjaavana arvona. Tällöin siihen on myös nykyistä helpompi sitoutua, ennakkoluulottomastikin.

OULUN NUORISO- PALVELUISSA HYÖDYNNETÄÄN DIGITAALISTA AGENDAA

MARKO SEPPÄLÄ & JARMO LAITINEN

Digitaalinen agenda on sähköisten asiointipalvelujen kehittämisen sekä tieto- ja viestintäteknologian (ICT) hyödyntämisen toimenpidesuunnitelma ja tiekartta Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelujen asiakaslähtöisen palvelutuo- tannon edistämiseksi. Digitaalinen agenda kuvaa päätavoitteet ja linjaukset, vastuut ja muut reunaehdot kehittämiselle. Digitaalisella agendalla toteutetaan kaupunginval- tuuston Kaupunkistrategia Oulu 2020:aa ja se tukee palvelujen järjestämisohjelmassa asiakaspalveluille asetettujen tavoitteiden toteuttamista.

Digitaalinen agenda painottaa neljää näkökulmaa: asiakas, henkilöstö, tuottavuus ja elinvoima. Asiakkaiden tulee kokea palvelut luotettavina, helppoina, tasa-arvoisina ja vaivattomasti saavutettavina, jotta asiakkaiden itsepalvelu asioiden hoitamisessa lisääntyisi. Henkilöstön työssä manuaalisuutta ja työvaiheita tulee vähentää ja hoitaa tietojenkäsittely mahdollisimman pitkälle viedyn automatisoinnin avulla. Tämä edel- lyttää toimintatapojen ja prosessien uudistamista. ICT-ratkaisujen tulee tukea proses- seja tehokkaasti ja virheettömästi sekä olla kustannuksiltaan kohtuullisia.

Digitaalisen agendan tavoitteeksi on asetettu seuraavat:

- 1. Digitaalisen tasa-arvon edistäminen**, jolla tarkoitetaan paitsi palvelujen esteettö- myyden ja käytettävyyden varmistamista, myös käyttömahdollisuuksien tarjoamis- ta ja käyttövalmiuksien kehittämiseen liittyvien toimenpiteiden toteuttamista siten, että kaikilla kuntalaisilla on mahdollisuus digitaalisten palvelujen hyödyntämiseen lähipalveluna joko itsenäisesti tai tuetusti.
- 2. Digitaalisuuden mahdollisuuksien hyödyntämisellä** tavoitellaan sitä, että käytössä olevat ratkaisut ja toimintamallit tukevat palvelutoiminnasta lähtöisin olevia tar-

peita siten, että **tuottavuus lisääntyy**. Tämä näkyy esimerkiksi asian hoitamiseen tarvittavan manuaalisen työn vähenemisenä, työntekijän fyysisen sijainnin merkityksen poistumisena tai matkustustarpeiden vähenemisenä. Digitaalisuutta hyödyntämällä voidaan siis paitsi tukea taloudellisesti järkevämmän työn tekemistä, myös vaikuttaa ympäristötavoitteiden toteutumiseen.

3. **Henkilöstön digitaaliseen toimintatapaan kannustaminen** osaamista kehittämällä ja käyttövalmiuksia edistämällä on olennaista ICT:n tehokkaassa hyödyntämisessä sekä palveluprosessien kehittämisessä. Mitä paremmat valmiudet henkilöstöllä on käytössä olevien työvälineiden käyttöön sekä työtehtävissä että työajan ulkopuolella, sitä paremmat mahdollisuudet on arjen haasteista nousevien uusien innovaatioiden löytymiselle sekä kyvylle kehittää palveluprosesseja ja työskentelytapoja.

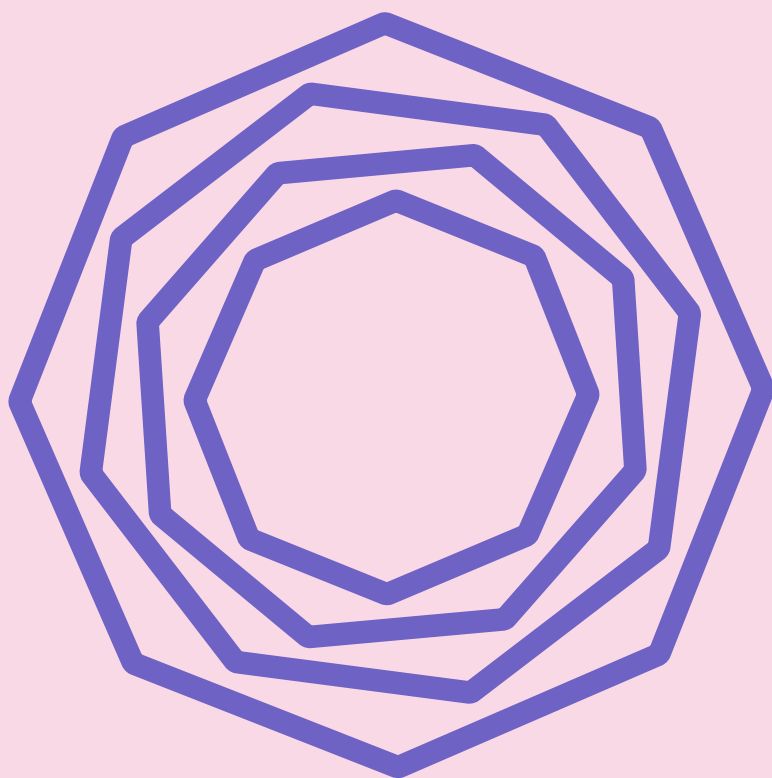
Digitaalinen agenda osana nuorisotyön strategista kehittämistä

Nuorisopalveluiden digitaalisen agendan tiekartan laatimiseen osallistui laajasti henkilöstöä, niin kentän tasolta kuin asiantuntija- ja johtotasolta. Fasilitoidulla työpajatyöskentelyllä saatiin nostettua esiin arjen asioita jatkuvasti muuttuvassa työympäristössä sekä uusia investointitarpeita ja kehitysideoitu seuraavalle vuodelle.

Digitaalinen agenda tukee Oulun digitaalisen nuorisotyön strategista suunnittelua, ja sen kautta voidaan lisätä henkilöstön osaamista sekä saadaan käyttöön asianmukaiset työvälineet. Osaltaan voidaan olla myös edelläkävijänä teknologian kehityksessä. Koska nuorisopalveluiden digitaalinen agenda on osa koko kaupunkikonsernin digitaalista toimenpidekokonaisuutta, se helpottaa keskustelua konsernin tietohallinnon kanssa ja talousarvioprosessissa saa paremmin esityksiä läpi.

Pyrimme kehittämään agendaa seuraamalla tiiviisti ajassa olevia ilmiöitä digitalisaation kehitykseen liittyen. Toteutamme myös vuosittain Some ja nuoret -kyselytutkimuksen, jonka avulla saamme arvokasta tietoa nuorten sosiaalisen median käytöstä ja käyttötavoista.

Digitaalinen agenda ei ole uusien Ipadien ostamista, vaan sen tulisi herättää ajattelemaan radikaalisti toimintamallien ja tapojen muuttamista digitaalisten ratkaisujen myötä. Digitaalinen agenda on siis tiekartta toimenpiteille siitä, mitä ja miten asioita tehdään. Agendassa on määritelty johtamisen ja toimenpiteiden osalta vastuut, ja se on selkeyttänyt ICT-asioiden käsittelyä nuorisopalveluissa.



PERIAATE 3:
TAVOITTEELLISUUS
JA ARVIOINTI
PARANTAVAT
TOIMINNAN LAATUA

TOIMINNAN TAVOITTEITA

ei tule aina arjen nuorisotyössä mitittyä, sillä tavoitteet on usein sisäänrakennettu nuorisotyön käytäntöihin ja prosesseihin. Digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta on kuitenkin hyvä pysähtyä pohtimaan, miten digitaalinen media ja teknologia auttavat nuorisotyöllisten tavoitteiden saavuttamisessa. Tärkeää on muistaa, että digitaalisuus sinänsä ei ole itseisarvo, vaan että digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään nuorisotyön tavoitteiden mukaisesti.

Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen ja laadun parantaminen edellyttävät konkreettisten ja julkilausuttujen tavoitteiden asettamista sekä tavoitteiden toteutumisen arviointia. Arvioinnin tuloksilla voidaan myös osoittaa digitaalisen nuorisotyön vaikutuksia ja vaikuttavuutta sekä laajemmin nuorisotyön yhteiskunnallista asemaa ja merkitystä. Tavoitteet tulisi siis asettaa siten, että ne ovat sekä arvioitavissa että saavutettavissa. Määrällisten mittareiden ohelle olisi hyvä luoda laadullisia arviointikeinoja. Entä miten toimintaa voisi arvioida yhdessä nuorten kanssa?

Kun tavoitteet on asetettu, niiden toteutumista voi varmistaa esimerkiksi erilaisilla ohjeistuksilla. Monessa nuorisotoimialan organisaatiossa onkin laadittu sosiaalisen median ohjeistuksia, jotka kannustavat työntekijöitä ottamaan haltuun erilaisia somekanavia nuorisotyössä. Ohjeistukset auttavat myös tasalaatuisen ja tasapuolisen digitaalisen nuorisotyön toteutumisessa. Ohjeistukset on hyvä laatia yhdessä työntekijöiden ja nuorten kanssa.

TOIMENPITEET:

- Asetamme arvioitavissa olevia tavoitteita digitaalisen median ja teknologian käytölle nuorisotyössä.
- Kannustamme työntekijöitä organisaation tavoitteiden mukaiseen digitaalisen median ja teknologian käyttöön esimerkiksi erilaisten ohjeistusten avulla.
- Arvioimme toimintaa ja tavoitteiden toteutumista yhdessä nuorten kanssa.
- Jaamme sidosryhmien kanssa hyväksi todettuja arviointimalleja.
- Hyödynnämme arvioinnin tuloksia toiminnan kehittämisessä ja näkyväksi tekemisessä.

DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ MITTAAMASSA

MARIKA WESTMAN

Nuorisotyössä puhutaan digitaalisesta työotteesta, jonka tulisi olla läsnä kaikilla nuorisotyön osa-alueilla. Digitaalisuutta voidaan kehittää nuorisotyöhön esimerkiksi erilaisilla hankkeilla, laatimalla palveluja verkkoon ja tekemällä verkkosivuja. Haasteellista on tuoda digitaalinen työote nuorisotyön arkeen osaksi vuorovaikutusta ja kanssakäymistä. Verkko ei ole enää irrallaan nuorten olemisesta, se on jatkuvasti läsnä nuorten keskinäisessä yhdessäolossa. Nuorisotyön tulisikin olla mukana tässä läsnäolon kaksijakaisuudessa, kasvokkain kohtaamisessa sekä digitaalisessa jakamisessa. Nuorten vuorovaikutuksen ympäristöt ovat muuttuneet ja vuorovaikutukseen perustuvan työn on kasvettava siinä mukana. Nuorisotyön keskeinen tekeminen perustuu kohtaamiseen, vuorovaikutukseen ja ryhmämuotoiseen toimintaan. Nuoret toimivat näissä teemoissa luonnollisesti myös verkossa.

Uusien toimintatapojen ottaminen työvälineeksi ja luontevaksi osaksi työtä on kuitenkin haasteellista. Osa nuorisotyön ammattilaisista innostuu uusista välineistä ja näkee niiden mahdollisuudet. He ovat valmiita kokeilemaan uusia sovelluksia, etsimään uusia käyttötapoja ja alustoja tekemiselle. Osalle tämä on vaikeampaa, ympäristö ja välineet ovat vieraampia ja kokemus kohtaamisesta ei tunnu uskottavalta.

Ilman tavoitteita on vaikea saavuttaa muutoksia

Kun organisaatiossa halutaan muutoksia työhön, tulee työssä tarjota uusia tekemisen paikkoja ja asettaa tekemiselle tavoitteita. Ilman tavoitteita uuden tekeminen jää usein satunnaiseksi ja epämääräiseksi, eikä sillä ole juurikaan vaikutuksia toimintakäytäntöjen laajempaan muuttumiseen. Uudet käytännöt jäävät tällöin yksilön kiinnostuksen ja osaamisen varaan, eivätkä helposti muutu organisaation toimintatavoiksi. Digitaaliseen nuorisotyöhön tulisikin asettaa rohkeasti tavoitteita, kuten muuallakin nuorisotyössä toimitaan.

Tavoitteita voidaan asettaa tarkastelemalla toiminnan sisältöä ja laatua. Tällöin arvioinnin kohteena ovat usein työmuodot, joissa digitaalisuus on luonteva osa tekemistä. Näihin toimintoihin voidaan hakea syvyyttä pohtimalla sisältöjä, tekemisen tapoja, toiminnan aktiivisuutta tai vaikka analysoimalla asiakaskokemusta. Mikäli tavoitellaan laajempaa muutosta, tulee tekemiselle asettaa rohkeasti selkeitä ja mitattavia tavoitteita. Tavoitteiden tulee olla mahdollisia saavuttaa ja niiden tavoittelu tulee mahdollistaa riittävän välinein.

Digitaalisen nuorisotyön mittaaminen

Digitaalisen nuorisotyön mittareita voidaan laatia monesta eri näkökulmasta. Palveluja voidaan lähestyä mittaamalla verkkosivujen kävijämääriä tai sivustojen kautta tapahtuvia yhteydenottoja. Digitaalista nuorisotyötä tehdään kuitenkin usein sosiaalisen median palveluissa ja niiden moninaisen luonteen vuoksi mittaamisen näyttäytyy tällöin haasteellisena. Tätä on pyritty ratkomaan ottamalla tarkasteluun digitaalisissa ympäristöissä tapahtuva nuorten vuorovaikutuksellinen kohtaaminen. Tällöin verkotyön mittareiden sisällöissä on lähestytty nuorten käyntikertoja kuvaavia mittareita.

Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen tunnusluvuihin on ollut käytössä ”verkossa kohdatut nuoret” -mittari. Se on ollut useita vuosia osa käyntikertamittareiden kokonaisuutta. Tunnuslukuja uudistettaessa käyntikertamittareiden jakoa kehitettiin ja verkossa tapahtuvat kohtaamiset liitettiin mittariin, joka kuvaa kontakteja nuoriin omien toimipaikkojen ulkopuolella. Nuorten kohtaamista verkossa arvioidaan siis samalla tasolla kuin nuorten kohtaamista kadulla, koulussa tai vaikka tapahtumissa. Tällä uudistamisella haluttiin antaa lisää painoarvoa digitaalisille kohtaamisille ja vahvistaa verkossa tehtävän työn roolia osana normaalia toimintaa.

Kuten kaikille toimintaa mittaaville tunnusluville, myös digitaalisen nuorisotyön mittareille tulee laatia määritelmä. Tunnuslukujen määrittelyn haasteena sekä rikkautena on niiden toimintaa rajaava ja ohjaava vaikutus. Verkossa tehtävän nuorisotyön mittarit on usein sidottu tiettyyn toimintaympäristöön, omiin verkkopalveluihin tai tiettyyn sosiaalisen median ympäristöön. Tiukat määritelmät ovat hankalasti käytönotettavissa uusissa, erilaisella logiikalla toimivissa verkkoympäristöissä. Vuorovaikutus voi verkossa tapahtua sanoin ja kuvin, ja riittävän vuorovaikutuksen määrittely on hankalaa. Määrittely onkin tehtävä toiminnan laadullisista tavoitteista käsin ja jokainen organisaatio joutuu ratkaisemaan itse, onko esimerkiksi verkkopalvelussa tykkääminen vuorovaikutusta ja lasketaanko se kohtaamiseksi. Määrällisten mittareiden käyttäminen edellyttääkin nuorisotyön toimijoilta ammattimaisuutta, arviointikykyä ja itsekritiikkiä.

Ilman tekoja on vaikea kehittää toimintaa

Hyvin määritetyillä mittareilla ja kannustavilla tavoitteilla saadaan usein aikaiseksi runsaasti toimintaa ja tekoja. Kun tavoitteeksi asetetaan esimerkiksi tietty määrä sosiaalisen median kontakteja, toivotaan syntyvän toimintaa, jossa sosiaalisen me-

dian palveluja otetaan nuorisotyön käyttöön. Sosiaalisen median alati muuttuessa ja kehittyessä toiminnan tavat syntyvät usein ennakkoluulottomien kokeilujen kautta. Toiminnan vakiintuessa on helpompi lähteä arvioimaan tuotettuja sisältöä ja pohtia esimerkiksi vuorovaikutuksen laatua. Kun on saatu aikaiseksi riittävästi tekoja, voidaan niiden laatua tarvittaessa kasvattaa. Mittareita on tarvittaessa hyvä kehittää laadullisempaan suuntaan toiminnan määrän kasvaessa.

Jotta organisaatiossa opitaan digitaaliset työtavat luontevaksi osaksi tekemistä, on hyvä aloittaa tavoitteista, jotka ovat helppoja saavuttaa. Ensimmäisenä askeleena voi olla vaikka sisällön tuottaminen verkkoon. Sosiaalinen media ja verkkosivustot kulkevat digitaalisen työn arjessa toistensa vuorovaikutuksessa. Nuorisotyön yhtenä tehtävänä on tehdä nuoret näkyväksi ja tarjota hyvälle tekemiselle näkyvyyttä. Verkon reaaliaikaisuus haastaa meidät päivittämään sosiaalista mediaa ja verkkosivuja tapahtumien keskeltä. Työtavan sekä välineiden tulisi olla kaikkien käytettävissä, eikä voida odottaa erityisosaajan saapumista paikalle.

Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksessa oli vuonna 2015 määritelty yhdeksi nuorisotyön tavoitteeksi verkkosivustolle tehtyjen päivitysten määrä. Tavoite sai hie-man kritiikkiä laadun puuttumisesta ja pelkoa siitä, että tehdäänkö nyt päivityksiä vain päivittämisen vuoksi. Luodaksemme verkosta yhtä luontevan toimintaympäristön kuin muusta toiminnasta tulee kaikkien kuitenkin oppia käyttämään sitä. On siis tärkeää saada aikaiseksi riittävästi tekemistä. Tässä tapauksessa tavoitteena oli luoda työtapa, jolla tapahtuvasta toiminnasta osataan kertoa ennakkoon ja jakaa toteutuvaa toimintaa verkkoon. Uutta työtapaa omaksuessa uskallan sanoa, että hetkittäin tärkeämpää on määrä kuin laatu, etenkin kun mukana on uusien välineiden opettelua. Tekemisen kynnys tulee pitää matalana ja verkko arkisena. Toisinaan tärkeämpää on tarina ja ihmiset kuin viimeistelty kieliasu ja huippuvalokuva.

Digitaalisessa nuorisotyössä voidaan hyvin valituilla mittareilla saada aikaan toimintaa ja tekoja sekä tuoda työmuoto kaikkien ulottuville. Työmuodon kehittyessä mittareiden sisältöjä on hyvä kehittää ja työn laatua vahvistaa. Mittaamisen lisäksi on hyvä luoda rinnalle yksityiskohtaisempia arvioinnin välineitä, jotta toiminnan laatua voidaan systemaattisesti kehittää. Määrällisillä mittareilla voidaan kuitenkin luoda tunnuslukuja, joilla pystytään arvioimaan toiminnan kattavuutta ja kehitystä. Se antaa mahdollisuuden arvioida, onko organisaatioon kehittynyt digitaalinen työote.

TAVOITTEELLISUUS ON VERKKOPALVELUN ELINEHTO

HETA MALINEN

Point.fi – Nuorten portaali on Savossa 17 kunnan käytössä oleva nuorille suunnattu tieto- ja neuvontasivusto. Portaali on julkaistu jo vuonna 2006 ja verkkosivusto on kehittynyt vuosien saatossa aikansa mukana. Verkkopalvelun uudistaminen on toiminnan elinehto ja sen vuoksi Point-portaalia on kehitetty vuosien saatossa tavoitteellisesti ja tulevaisuus tiedostaen.

Viimeisen parin vuoden aikana on kyseenalaistettu paljon, onko portaalimuotoisella palvelulla enää sijaa nuorisotyössä sosiaalisen median kanavien tulvassa. Nuoret valikoivat omat kanavansa entistä tarkemmin. Tästä syystä verkkopalvelun laadun tunnistaminen, arviointi ja toiminnan auki kirjoittaminen ovat ensisijaisia palvelun puolestapuhujia. Haasteita on kohdattu myös siinä, että verkoston työntekijät kuormittuvat päivittäessään tietojaan useaan eri kanavaan.

Point.fi – Nuorten portaalille tehtiin viimeisin verkkopalvelun uudistus vuonna 2015 opetus- ja kulttuuriministeriön avustuksella. Tässä yhteydessä Point-verkosto haki Verken yhteistyökumppaniksi VerkeFactoriin, jolloin saatiin olemassa olevan osaamisen tueksi uusia ajatuksia ja ideoita kehittää palvelua eteenpäin. Viimeisimmässä kehitystyössä visio nykypäivän Pointista oli selkeä: se yhdistäisi sosiaalisen median kanavia ja tarjoaisi osaltaan perinteisiä tieto- ja neuvontapalveluita, kuten viiveellisen kysy-vastaa-palstan.

Portaalin uudistaminen vaati työntekijöiltä uusia taitoja, ja portaalin kehittämisen alkuvaiheissa keskusteluissa esiintyi laitepulaa, jolla työtä tulisi tehdä. Nuorisotyötä jo pitkään kurittanut taloustilanne on lähinnä vienyt resursseja työntekijöiltä, minkä vuoksi uudet laitehankinnat nähtiin lähes mahdottomuutena. Kuitenkin Point-verkostossa tiedettiin verkkotyöskentelyn mahdollisuudet ja niitä haluttiin ajaa eteenpäin. VerkeFactorin yhteydessä järjestettiin useita somekoulutuksia, joiden sisältönä oli eri

sovellusten konkreettinen käyttäminen nuorisotyön välineenä. Näiden koulutusten ansiosta työntekijöiden osaaminen käyttää nykypäivän välineitä ja sovelluksia kasvoi huomasti. Myös taustalla ollut ajatus välineistön uusiutumisesta toimi, sillä useassa kunnassa hankittiin koulutuksen yhteydessä uusia laitteita nuorisotyöntekijöille.

Point-työskentelyssä korostuu välitön tuntuma nuoriin verkon käyttäjinä. Alueella tehdään joka syksy koulun alkaessa markkinointikierros, jossa käydään verkkopalvelua yhdessä läpi sekä selvitetään nuorten verkonkäyttötottumuksia yleisesti. Verkkosivuston kehittämistyön yhteydessä alueelta on koottu nuorten ryhmiä arvioimaan ja antamaan palautetta sivustosta. Näiden lisäksi nuorisotyöntekijät pitävät tuntumaa yllä ympäri vuoden omalla aktiivisella toiminnallaan. Havainnoista ja muutoksista vaihdetaan tietoa Pointin verkostopalaverissa, jotka toteutuvat joka toinen kuukausi. Myös verkoston sisäinen viestintä on muotoutunut viime vuosina enemmän sosiaalisen median kanaviin, lyhyeen ja nopeaan viestinvaihtoon.

Pointin kysy-palstan toiminta on ollut alusta alkaen tiiviin ja aktiivisen nuorisotyöntekijäporukan työskentelyä. Kysy-palsta pitää pintansa sivuston yhtenä käydyimmistä sivuista ja myös kysymysten määrä on vakintunut vuosien saatossa. Pointin kysy-palstalle on laadittu jo toiminnan alkutaipaleella yhteiset verkkovastaamisen ohjeet. Koordinaatin tuottamat verkkovastaamisen valtakunnalliset ohjeet tukevat myös toimintaa. Kysy-palstan ohjaajat tapaavat säännöllisesti, jolloin kysy-palstan vastaajille on tarjolla koulutusta tai yhteistä tekemistä palstan eteen. Pointin kysy-palstan vastaajat hyödyntävät vastaamisprosessissa omaa WhatsApp-ryhmäänsä.

Tavoitteellisessa toiminnassa nostetaan tuki esille tilastot ja luvut verkkopalvelusta, joita Pointin ohjausryhmä tutkii 3-4 kertaa vuodessa. Mutta myös laadun varmentaminen on koko ajan enemmän keskustelussa. Nuorten tieto- ja neuvontatyölle on kehitetty hiljattain oma vertais- ja itsearviointimalli, jota myös Point-verkostossa käytetään. Vertais- ja itsearviointimalli pitää sisällään arviointikriteerejä niin fyysisen palvelun kuin verkkopalvelun suhteen nuorten tieto- ja neuvontatyössä. Tätä laatutyökalua on käytetty viimeisimmän verkkopalvelun kehittämistyön tukena ja sen arviointimallin kautta itsearviointi tehdään vuosittain. Verkkotyöskentelyn laatua arvioidaan siis osana toteutettavaa nuorten tieto- ja neuvontatyötä, niin, että verkko nähdään yhtenä toimintaympäristönä.

Tavoitteellisuus ja toiminnan arviointi ovat pitäneet Pointin ”hengissä” kaikki nämä kymmenen vuotta. Palvelua tulee tarkastella säännöllisin väliajoin ja pohtia, puoltaako se paikkaansa palvelukentässä, niin nuorten näkökulmasta palvelunkäyttäjänä, ja yhtälailla kuntien talouden kannalta kannattavana palveluna. Joskus täytyy tehdä rohkeita ratkaisuja ja ymmärtää laittaa kimpсут kasaan, mikäli tilanne sitä vaatii. Toistaiseksi Pointin osalta ei olla tässä tilanteessa, vaan uudistuneen Pointin myötä alueella on innostuneita nuorisotyöntekijöitä, jotka käyttävät aktiivisesti Pointia nuorten tieto- ja neuvontatyön välineenä.

MITEN DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ ARVIOIDAAN? – CASE EHYT

PIIA ASPEGREN

EHYT ry:n Verkktöyön yksikkö on työskennellyt sosiaalisessa mediassa vuodesta 2002. Kohtaamme vuosittain kymmeniä tuhansia nuoria useissa sosiaalisen median palveluissa. Teemme työtä ehkäisevän päihdetyön näkökulmasta siellä missä nuoret jo ovat. Työmuotomme ovat muuttuneet viime vuosina, kun nuoret ovat siirtyneet keskustelupalstoilta yhä enemmän erilaisten mobiilisovellusten käyttäjiksi.

Verkkotyöllemme on asetettu tavoitteet, joiden toteutumista voidaan mitata. Kukin tavoite kuvaa konkreettista muutosta, ei omaa työtä. Tavoite ei ole se mitä teemme, vaan että jokin muutos tapahtuu kohderyhmässä. Esimerkiksi meidän toiminnassamme yhtenä suurena tavoitteena on toimintaamme osallistuneiden lasten päihdehaitoilta suojaavien tekijöiden vahvistuminen. Olemme jakaneet tämän tavoitteen osatavoitteisiin, joiden toteutumista kykenemme mittaamaan. Kun nämä osatavoitteet toteutuvat, voimme olettaa toiminnallamme olevan vaikutusta kohderyhmään. Sosiaalisen median toimintomme ovat keinoja tämän tavoitteen saavuttamiseksi. Esimerkiksi toimiminen Snapchatissa ei ole itsessään tavoite, vaan keino.

Tavoitteiden saavuttamiseksi on asetettu sekä laadullisia että määrällisiä mittareita. Verkktöyön yksikössä olemme kehittämässä arviointipaneelimallia, jossa kutsumme kymmenisen nuorta antamaan palautetta toiminnastamme kasvotusten keskustellen. Lisäksi palveluissa toteutetaan alustan tarjoamien mahdollisuuksien mukaan kaksi kertaa vuodessa palautekyselyt. Arvioimme myös itse toimintamme laatua itsearviointikyselyin. Tuloksilla analysoidaan sitä, tehdäänkö työtä oikealla tavalla, oikeassa paikassa ja oikeilla välineillä.

Laadun lisäksi myös määrällinen mittaaminen on tärkeää, sillä se kertoo toiminnan volyymin: kuinka monta lasta ja nuorta olemme toiminnallamme saavuttaneet.

Toisista palveluista lukujen kerääminen käy helpommin kuin toisista. Esimerkiksi YouTube tarjoaa palvelussa itsessään oivat analyysityökalut. Sen sijaan mobiilisovellukset, kuten Instagram ja Snapchat, vaativat lukujen keräämistä käsityönä.

Ensinnäkin täytyy miettiä, mitä kaikkia lukuja palvelusta ylipäättään voidaan kerätä. Yleensä helpoiten saa tietoonsa kanavan tilanneet, seuraajat ja ryhmään kuuluvat käyttäjät. Itse kutsumme näitä käyttäjiä toimintaan sitoutuneiksi: he ovat todenneet tuottamamme sisällön sen verran mielenkiintoiseksi, että ovat halunneet tilata uudetkin julkaisumme itselleen. Verkkotyössä on hyvä muistaa, että myös luku- ja näyttökerrat ovat merkittävä tieto – emmehän kasvotusten ryhmätilanteessakaan oleta, että kaikki osallistuvat keskusteluun. Myös hiljaiset voivat olla osana tilannetta aktiivisesti kuuntelemalla. Esimerkiksi verkossa julkaistu kuva voi herättää ajattelemaan asiaa ja keskustelemaan siitä vaikka kavereiden tai perheen kanssa. Instagramista ja Facebookista tuttu ”tykkääminen” on jo toimintaan osallistumista, tosin matalammalla kynnyksellä kuin oman kommentin jättäminen. Kaikkien palveluiden luonteeseen kommentointi ei edes kuulu niin suurena osana kuin esimerkiksi sydämen klikkaaminen.

Seuraajien ja tykkääjien lisäksi laskemme viestinnän määrän, eli paljonko olemme saaneet missäkin palvelussa kommentteja. Yleensä tämä laskutoimitus täytyy toteuttaa ihan käsipelillä, jollei palvelu tarjoa itsessään tietoa tulleiden kommenttien määräästä. Usein on helpompaa raportoida luvut esimerkiksi kerran kuukaudessa kuin laskea suurta määrää lukuja puolivuositain. Joskus voi olla järkevämpää tehdä vain otos, jonka pohjalta tekee yleistyksen: esimerkiksi Snapchatissa voi seurata viikon ajan videosi katsoneet ja laskea näistä keskiarvo koko kuukaudelle.

Edellä mainittujen lisäksi kirjaamme myös omat toimintakertamme, eli kuinka usein käymme vaikka lisäämässä yhteisöömme uuden kuvan, kyselyn tai keskustelunavauksen. Joskus somessa toimiminen on limittynyt niin tiiviisti perustyön kanssa, että tällaisen erottelun tekeminen on kuitenkin työlästä, ellei mahdotonta. Kannattaa miettiä, onko se silloin järkevää.

Arvioinnissa kannattaa muistaa säännöllisyys, ja kuka on vastuussa lukujen keräämisestä. Myös logiikka on hyvä olla kirjoitettuna auki: mistä mikäkin luku muodostuu. Ja ennen kaikkea mikä luvuista on se, joka raportoidaan eteenpäin. Eri palveluista saadut luvut ovat harvoin yhteismitallisia. Tämä pitää hyväksyä osana sosiaalisen median palveluiden luonnetta.

HYVIN TOIMIVA PALVELU TAKAA VAIKUTUSTEN SYNTYMISTÄ

ANU GRETSCHEL

”Kiitos, sain paljon, tiedän miten nyt etenen tuossa asiassa”, oli nuoren yksinker-
taistettu chat-viesti ohjaajalle. Nuoren arvio saamastaan hyödystä olisi saat-
tanut jäädä huomiotta, ellei keskustelu olisi sattumalta ollut niiden joukossa,
jotka tallennettiin tutkimusmateriaaliksi. Verkossa tapahtuvien kohtaamisten tutkimi-
nen on siinä mielessä helppoa, että ne ovat valmiiksi ruudulla – toisin kuin kohtaami-
set fyysisessä ympäristössä. Tutkimuseettisiä käytäntöjä täytyy kuitenkin taltioinnissa
noudattaa. Ne liittyvät nuoren anonymiteetin suojaamiseen, nuorelta ja mahdollisesti
myös huoltajilta kysyttäviin lupiin ja nuoren informointiin, että hänen ajatuksiaan
tullaan käyttämään esimerkkeinä palvelun tuottamista vaikutuksista. Toisaalta eetti-
sesti kestävää on huolehtia siitä, että myös nuorten esille tuomat havainnot palvelun
kehittämistarpeista päätyvät palveluista päättävien tietoon ja ne otetaan tosissaan.

Nuorisotyön vaikutusten todentaminen voi kuitenkin olla edellä kuvattua haasteel-
lisempaa. Läheskään aina ei yhdessä oleminen, tekeminen ja kasvaminen konkretisoidu
yhdessä tapaamisessa vaan pitkän ajan kuluessa. Tulevaisuuden arviointimenetelmi-
en kehittämisen haasteisiin kirjataan myös, etteivät nuorisotyön vaikutukset pelkisty
ainoastaan yksilötasolle, vaan työn myötä kehittyvät myös ryhmät, yhteisöt ja yh-
teiskunta. Nämä vaikutusten todentamisen haasteet ovat nuorisotyölle yhteneväisiä
riippumatta toimintaympäristöstä.

Aloitin kertomalla, kuinka nuoren esittämää arviota saamistaan hyödyistä käytettiin
esimerkkinä chat-palvelun vaikutuksista. Aikaansaadut vaikutukset viittaavat siihen,
että palvelun tarkoitus on ainakin jollakin tasolla määriteltä oikein ja toteutus onnis-
tunutta. Nuorten kokonaisvaltaisempien palveluarviointien perusteella asiaa voi kui-

tenkin tarkastella huomattavasti kriittisemmin. Nuorten arvioiden mukaan suurimmat haasteet nykyisissä verkkopalveluissa liittyvät ensinnäkin palvelun saavutettavuuden monikanavaisuuteen. Tällä tarkoitetaan palvelun saatavuutta ja sen markkinointia yhtä aikaa useassa nuorten suosimassa ympäristössä, kuten sosiaalisen median yhteisöissä. Nuoret odottavat myös, että palvelun tuottajat osaavat huomioida eri kanavien ominaispiirteet ja nuorten tavat käyttää palvelua tavassaan tuottaa palvelua. Lisäksi palvelujen tulisi olla käytettäviä hyvinkin erilaisilla mobiililaitteilla ja nuorten tarvitsemina aikoina.

Käsillä olevissa digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoissa korostetaan tavoitteiden asettamisen tärkeyttä ja niiden arvioitavuutta. Nuorisotyön palvelut ovat perinteisesti raportoineet merkittävyyttään isoilla kävijä- ja kohtaamismäärillä. Kävijämäärät ja esille saadut tapausesimerkit hyvistä vaikutuksista joidenkin nuorten kohdalla eivät kuitenkaan tuo esille syystä tai toisesta palvelun ulkopuolelle tai sen sokkeloihin jäävien nuorten ääniä ja määriä. Kävijämäärätiedon rinnalle tarvitaan mainintoja, kuinka palvelujen ulkopuolelle eri syistä jääneiden nuorten mahdollisuuksia käyttää palveluja on vahvistettu. Palvelujen yhdenvertaisuutta, esteettömyyttä, käytettävyyttä, saatavuutta ja saavutettavuutta edistämällä lisääntyvät todennäköisesti myös palvelujen myönteiset vaikutukset.

Monikanavaisuuden haltuunotossa nuorisotyön palveluntuottajat kilpailevat samassa sarjassa voittoa tavoittelevien toimijoiden kanssa. Jos palvelun saavutettavuus tökkii, ei sisältöihin asti edes päästä. Sinällään myös niissä oli tutkimukseeni osallistuneiden nuorten mielestä kehitettävää. Tulisi miettiä tarkat kohderyhmät, joiden tarpeisiin perehdytään ja joiden kanssa palvelua yhteistyössä suunnitellaan ja toteutetaan. Jo tätä ennen palveluntarjoajilla täytyy olla itsellään selvillä, mihin se asiantuntijuus liittyy, jota he haluavat tarjota nuorille. Toisaalta palveluntuottajien kesken tarvitaan yhteistyötä, ettei samantyyppisiä palveluja tule turhan montaa jonkun toisen tarpeen jäädessä katveeseen.

Palveluntarjoajat ovat hankalassa tilanteessa. Työaikaa vievät sisältöjen jatkuva päivitys, käytettävyyden ylläpito useilla kanavilla ja liikkuminen nuorten mukana uusiin palveluihin. Saadun rahoituksen asettamat rajat ovat tulleet vastaan, eikä kehittyminen uudelle tasolle ole mahdollista ilman muutosta rahanjaon logiikassa, jossa jokainen saa vähän. Haasteita on myös tavoissa turvata nuorten palveluketjujen jatkuvuutta tilanteessa, jossa koetaan tarvetta ohjata nuori verkosta fyysisiin palveluihin tai toisinpäin. On tilanteita, joissa palveluntuottaja vastaanottavassa ympäristössä vaihtuu jopa henkilön, organisaation ja ammattikunnan tasolla tai paikallinen kohtaa valtakunnallista. Digitaalisia suuntaviivoja tarvitaan nuorten tueksi läpäisemään monia ja keskenään hyvin erilaisia rajapintoja.

Artikkelissa mainitut nuorten ja palveluntarjoajien arviot palvelujen saatavuudesta ja laadusta kerättiin deliberatiivisen keskustelupäivän avulla. Se on vuorovaikutteinen ja osallistava menetelmä palvelujen arviointiin, jossa nuoret, palveluntarjoajat ja palveluista päättävät arvioivat palveluja ja keskustelevat kasvokkain syntyneiden kehittämisedotusten toteuttamismahdollisuuksista.

LÄHTEET

Gretschel, A. (2016). Nuorisotyön verkko- ja lähipalveluiden arvioinnin kehittäminen. Teoksessa Gretschel, A., Junttila-Vitikka, P. ja Puuronen, A. Suuntaviivoja nuorisotoimialan määrittelyyn ja arviointiin. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/-seura, 63–113. Saatavana sekä kirjana että verkossa. <<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/kirjat/1237-suunta-viivoja-nuorisotoimialan-maarittelyyn-ja-arviointiin>>

Gretschel, A. & Junttila-Vitikka, P. (2014). Kokemuksia nuorten Suunta-ohjauksessa verkossa. Helsinki: Sitran selvityksiä 76 & Nuorisotutkimusverkosto/-seura. <<http://www.sitra.fi/julkaisut/Selvityksiä-sarja/Selvityksia76.pdf>>

Lisätietoja deliberatiivinen keskustelupäivä -menetelmästä:

Nuorisoyhteistyö - Allianssin sivulla oleva menetelmäopas, myös ruotsiksi (2010) <http://www.valtikka.fi/materiaalit/menetelmaopas>.

Menetelmää esittelevä YouTube video "Vaikuta, älä valita!" (2010) saatavana <https://www.youtube.com/watch?v=JuOTMTTGwtA>.

Gretschel, A. (2016) Deliberatiivisen keskustelupäivämenetelmän piirteet. Teoksessa Gretschel, A., Junttila-Vitikka, P. & Puuronen, A. Suuntaviivoja nuorisotoimialan määrittelyyn ja arviointiin. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/-seura, 216–218.

SOMEOHJEISTUS TUKEE TAVOITTEIDEN TOTEUTUMISTA

VIRPI SOJAKKA & PEETER NUMMI

Turun nuorisopalveluissa tehtiin oma someohjeistus keväällä 2015. Ohjeistus perustuu paitsi kaupungin yleiseen someohjeistukseen, myös keväällä 2015 toteutettuun turkulaisten nuorten sosiaalisen median käyttöä kartoittaneeseen kyselyyn sekä tuoreisiin valtakunnallisiin ja paikallisiin nuorten sosiaalisen median käyttöä tarkasteleviin tutkimuksiin. Ohjeistus toteutettiin yhteistyössä Projektiässien kanssa. Projektiässät on turkulaisille korkeakouluopiskelijoille suunnattu valmennuskurssi, jonka aikana opiskelijat kerryttävät projektihallinta- ja kehittämisosaamistaan aidoissa asiakaspalvelutilanteissa. Projektiässistä someohjeistusta nuorisopalveluille laatimassa oli neljä opiskelijaa.

Projektiässät toteutti sosiaalisen median käyttöä kartoittavan kyselyn kolmessa turkulaisessa yläkoulussa. Lisäksi prosessin aikana kuultiin Turun nuorisovaltuuston jäsenten mielipiteitä nuoria kiinnostavan sosiaalisen median sisällöistä. Nuorilta saadut vastaukset olivat sisällöltään varsin yhteneväiset ja tämän vuoksi kolmesta yläkoulusta ja nuorisovaltuustolta saatujen vastausten katsottiin riittävän, eikä kyselytutkimusta tehty enää useammassa yläkoulussa. Nuorisopalveluissa kerättiin käytännön esimerkkejä onnistuneista sosiaalisen median käytännöistä oman organisaation sisällä ja valtakunnallisesti.

Turun nuorisopalveluiden someohjeistuksen tarkoitus on innostaa, tutustuttaa ja antaa vinkkejä, mutta myös samalla kerrata Turun kaupungin työntekijöitä koskevia ohjeistuksia. Ohjeistus antaa käytännönläheisesti konkreettisia vinkkejä nuorisotyöhön ja lisää ymmärrystä sosiaalisesta mediasta ja sen erityispiirteistä. Ohjeistuksen ideana on myös auttaa kehittämään sosiaalisen median viestintää entistä kiinnostavammaksi ja nuoria osallistavammaksi.

Nuorisopalveluiden someohjeistus koostuu viidestä varsinaisesta osasta. Ensimmäinen osa käsittelee yleisellä tasolla nuorisotyötä ja sosiaalista mediaa. Toinen osa avaa sosiaalisen median erityispiirteitä. Turun nuorille tehtyä tutkimusta ja niin ikään turkulaisten nuorten sosiaalisen median käyttötottumuksia käsitellään luvussa kolme. Neljäs osa avaa Turussa suosittujen somekanavien erityispiirteitä ja niiden käyttö-tarkoituksia nuorten näkökulmasta, ja viides luku antaa käytännön vinkkejä sosiaalisen median hyödyntämisestä nuorisotyössä.

Ohjeistukseen liittyvä selvitystyö helpotti nuorisotyössä käytettävien sosiaalisten medioiden kanavien rajaamista ja vaikutti nykyään käytössä olevien somekanavien valintaan. Selvitystyöhön pohjaten Turun nuorisopalvelut päätti 2015 keskittyä sosiaalisen median suhteen kolmeen kanavaan. Valitut somekanavat yhteisesti nuorisopalveluille ovat Facebook, Instagram ja YouTube. Näiden lisäksi tiloilla, taloilla ja toimunnoilla voi tahtoessaan olla käytössä Snapchat, WhatsApp tai muu pikaviestipalvelu suoraan kommunikointiin nuorten kanssa.

Facebook nähdään tiedotuskanavana, josta nuoret löytävät helposti muun muassa nuorisotilojen aukioloajat ja tapahtumien lisätiedot, mutta johon nuoret itse harvemmin tuottavat julkista sisältöä. Varsinaisesti sosiaalista kanssakäymistä Facebookissa ei oleteta käytävän, vaan sen pääasiallinen tarkoitus on välittää informaatiota. Instagramissa päätettiin kerätä kuvia #turunnuoret-aihetunnisteen alle jokaisen talon, tilan ja toiminnan ylläpitäessä omaa profiiliaan. Oma profiili antaa mahdollisuuden profiloitua talon, tilan tai toiminnan mukaan, mutta yhteinen hashtag liittää toiminnot ja toimipisteet yhteen. Nuoret voivat löytää oman ryhmänsä, mutta samalla tutustua myös muuhun nuorisopalveluiden toimintaan yhden hashtagin avulla.

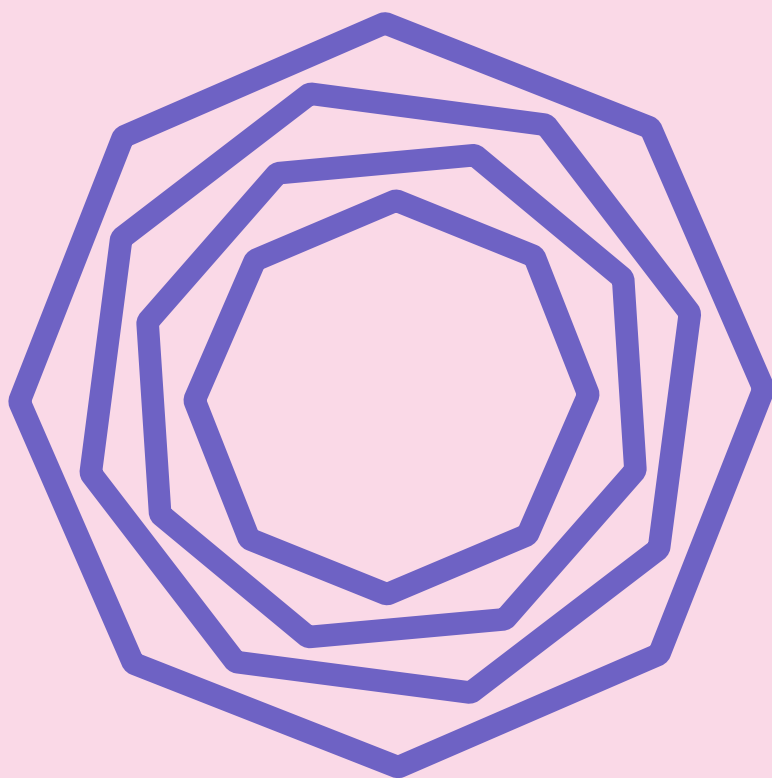
Yhteiseksi uudeksi kanavaksi sovittiin YouTube. Turun kaupungin nuorisopalvelut -YouTube-kanavalle tuotetaan sisältöä yhdessä nuorten kanssa ja vuonna 2016 Turun nuorisopalveluiden kanavalla julkaistaan yksi video viikossa otsikolla Viikon video! Kyseinen video on kuvaus arjesta nuortenpalveluissa nuorten näkökulmasta toteutettuna. Ohjaajat ovat nuorten apuna videoiden teossa, mutta niiden pääpaino on toiminnan esittelemisessä nuorten silmin. Videoita tehtäessä nuorten kanssa puhutaan muun muassa tekijänoikeuksista ja nuoren itsensä oikeudesta omaan kuvaansa ja sen julkaisemiseen.

Vuorovaikutteisen somekohtaamisen mahdollistamiseksi kaikille nuorisotyöntekijöille sovittiin hankittavaksi henkilökohtainen työpuhelin, jotta viestintä esimerkiksi WhatsAppissa ei ole enää talo-, tila- tai toimipistekohtaista, vaan nuorisotyöntekijän tavoittaa mobiilisti ja henkilökohtaisesti.

Someohjeistuksen valmistumisen jälkeen käytiin pitkään keskustelua siitä, mikä ero on julkisella viestinnällä ja sosiaalisessa mediassa tehtävällä kunnallisella nuorisotyöllä. Kunnan virallisessa viestinnässä henkilö häviää viestin takaa. Viesti on kaikille sama ja viestin lähettäjä on kaupunki, ei siis yksittäinen henkilö. Nuorille taas on tärkeää tietää kenen kanssa viestii ja vuorovaikutteisen keskustelun kannalta tämä on jopa välttämätöntä.

Nuorisopalveluilla on puhelimien lisäksi jokaisella talolla, tilalla ja toiminnalla oma iPad. Se on valittu laitteeksi monipuolisuuden ja helppokäyttöisyyden vuoksi. Muun muassa videot saa sillä kuvattua, leikattua ja julkaistua. Someohjeistus on näin ollen sidoksissa paitsi laitehankintoihin mutta myös henkilöstön koulutussuunnitelmaan. Uusia laitteita käyttöönotettaessa niiden käyttäjiksi pitää ensin kouluttaa oma henkilökunta. Monet uudet sovellukset vaativat myös käyttöönottokoulutusta, puhumattakaan uuden työtavan mukanaan tuomien juridisten näkökulmien kuten tekijänoikeuksien kertauksesta.

Someohjeistusta on ajatus tarkastella vuosittain ja päivittää se muutaman vuoden välein. Nuorten käyttäytymisen muuttuessa sosiaalisessa mediassa tai sen suuntautuessa muihin kanaviin pitää nuorisopalveluidenkin miettiä taas uudelleen omaa näkymistään ja näkymisen tavoitteita eri kanavissa. Kyse ei ole mahdollisimman monen kanavan ottamisesta osaksi päivittäistä toimintaa, vaan näkyvyydestä oikeissa kanavissa ja oikeilla tavoilla. Oikeaan suuntaan toimintaamme voimme ohjata ainoastaan kysymällä ohjeita nuorilta itseltään.



PERIAATE 4:
RESURSSSEJA
SUUNNATAAN
DIGITAALISEEN
NUORISOTYÖHÖN

KESKEISIN MUUTOS

digitaalisen nuorisotyön kentällä on viime vuosina ollut nuorisotyön levittäytyminen mobiiliin. Kannettavat tietokoneet, älypuhelimet, tabletit, digitaaliset kamerat, pelikonsolit ja monet muut digitaaliset laitteet ovat nuorisotyön arkipäivää. Niin ikään langattomat verkkoyhteydet ovat nuorisotaloilla monin paikoin parantuneet. Samaan aikaan selvitykset kuitenkin osoittavat, että nuorisotyöntekijät kokevat keskeisimpinä digitaalista nuorisotyötä vaikeuttavina tekijöinä välineistön, osaamisen ja työajan riittämättömyyden.

Välineistöhankinnat ja resursointi infrastruktuuriin ovat oleellisia digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä, mutta hankintojen yhteydessä on tärkeää pohtia, mitä lisäarvoa investoinneilla saavutetaan ja millaiseen nuorisotyöhön välineitä käytetään. Jos työntekijöitä ja nuoria ei kuunnella välineistöhankinnoista päätettäessä tai verkkoyhteyksiä asennettaessa, seurauksena voi esimerkiksi olla, että palomuurit estävät nuorisotyöllisen toiminnan ja yhteydenpidon nuorisotilan ulkopuolelle tai että välineistöllä ei voida käyttää niitä palveluja, joita nuoret käyttävät. Ennen kalliita laitehankintoja kannattaa myös miettiä, voisiko hankintoja tehdä yhdessä esimerkiksi lähikoulun, -kirjaston tai jonkin muun organisaation kanssa. Tai voisiko välineitä saada lainaan? Välineistön tarpeenmukaisuutta tulisi arvioida säännöllisesti, sillä digitekniikka kehittyy nopeasti ja nuorisotyölliset tarpeet muuttuvat.

Digitaalisuus on tänä päivänä niin keskeinen osa nuorisokulttuurisia ilmiöitä ja nuorten kommunikaatiota, että jokaisen nuorten parissa työskentelevän on käytettävä työaikaan aiheeseen perehtymiseen, laitteiden ja sovellusten kokeiluun sekä tietysti digitaalisen nuorisotyön tekemiseen.

TOIMENPITEET:

- Selvitämme infrastruktuuriin, välineistöön ja muihin resursseihin kohdistuvat tarpeet yhdessä työntekijöiden ja nuorten kanssa.
- Mahdollistamme työntekijöille erilaisten ohjelmistojen ja sovellusten sekä uudenlaisen digitaalisen teknologian hyödyntämisen.
- Huomioimme digitaalisuuden työntekijöiden työnkuissa.
- Kannustamme resurssien keskinäiseen jakamiseen organisaation sisällä ja yhteistyökumppaneiden kanssa.
- Arvioimme resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta säännöllisesti.

ILOLLA JA UUTTERUUDELLA ETEENPÄIN

EEVA SAMMALNIEMI & MIRA KARJALAINEN

Istumme nuorisokahvilan sohvilla pohtimassa mielenkiintoista tehtävänantoa koskien digitaalisen nuorisotyön resursseja. Muistelemme työyhteisömme matkaa digitaaliseen nuorisotyöhön lähinnä viimeisen vuoden ajalta. Ajatuksemme harhautuvat välittömästi muistelemaan omaa nuoruuttamme. Ymmärrämme sohvilla istuvan kaksi hyvin erilaisessa maailmassa nuoruuttansa viettänyttä nuorisotyöntekijää, vaikka ikäeroa ei paljoa olekaan. Osaamisen taso ja kiinnostus digitaalisuuteen on lähtökohtaisesti erilaista. Molemmilla on kuitenkin ollut työyhteisössä yhtä tärkeitä, mutta erilaiset roolit kehittäessämme digitaalista nuorisotyötä. Roolien syntymiseen on vaikuttanut enemmän muodostunut kiinnostus ja into aihetta kohtaan kuin henkilöiden lähtökohdat ja edellytykset. Nyt pakerramme yhdessä tämän tehtävänannon parissa tuoden kumpainenkin oman osaamisemme ja näkökulmamme kirjoitukseen.

Yhteistyöllä tuloksiin

Digitaalinen työote ei ole pelkkä tahtotila tai menetelmä, jota voidaan hyödyntää vain henkilöstön osaamisesta huolehtimalla. Se vaatii myös toimivaa välineistöä, jolloin kunnallisessa nuorisotyössä suureen rooliin nousevat organisaation tietohallinto ja esimiehet. Henkilöstömme keskuudessa puhuttiin pitkään tarpeesta saada älypuhelimet käyttöömmme nuorten tavoittamisen ja toiminnan markkinoinnin parantamiseksi. Tiesimme hankinnan olevan taloudellisesti suuri johtuen päätoimisen henkilökunnan suuresta määrästä. Laadimme sivistysjohtajalle selvityksen, jossa avasimme nykytilannetta ja kuvailimme tavoitetilaa. Selvityksessä otimme esille näkökulman tekemäämme nuorisotyöhön saatavasta lisäarvosta, jonka saisimme hankkimalla älypuhelimet.

Myönteisen hankintapäätöksen saatuaamme otimme yhteyttä tietohallintoon. Samanaikaisesti osa työntekijöistä oli osallistunut Verke on Tour -tilaisuuteen, mikä

lisäsi innokkuuttamme viedä asiaa eteenpäin. Järjestimme tilaisuuden, johon kutsuttiin Verken edustajia sekä tietohallinnon asiantuntija. Tilaisuuden tavoitteena oli saada tietohallinnon ymmärrys siihen, että hankittavan älypuhelimien tulee palvella nuorisotyöllisiä tarpeita. Verke toi esille kokemuksia nuorisotyön kentältä, mikä oli keskeisessä roolissa tietohallinnon myöntymisessä hankintaamme. Tilaisuuden jälkeen hankinta eteni ripeästi ja vaivatta. Uusien älypuhelimien saavuttua kokoonnuimme uudelleen ottamaan puhelimet käyttöön tietohallinnon opastuksella.

Älypuhelinien käyttöönoton myötä sosiaalisen median hyödyntäminen työssämme on lisääntynyt huomasti. Nuoret ovat tyytyväisiä, että vihdoinkin olemme tavoitettavissa heidän käyttämissään sosiaalisen median palveluissa. Saimme lisävahtia hakiesamme ja päästessämme mukaan VerkeFactoriin, jossa muun muassa tutustuimme sosiaalisen median erilaisiin sovelluksiin ja niiden käyttömahdollisuuksiin. VerkeFactoria kesti osaltamme vuoden verran, jonka aikana opimme paljon ja saimme ulkopuolista ohjausta digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen kunnassamme. Se toimi myös pidemmän yhteistyön aloituksena Verken kanssa sekä lisäsi ymmärrystämme siitä, että jonkun on hyvä koordinoita yhteisössä tehtävää digitaalista työtä edes jossain määrin. Meille muodostui yhteistyön tuloksena digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen ja kehittämiseen liittyvä vahva tahtotila. Hyödyntääksemme syntyneen tahtotilan päätimme hakea valtionavustusta verkkonuurisotyöhön, jolla voimme tukea aloitetun kehittämistoiminnan jatkumista ja uusien toimintamallien luomista.

Kaupungin tietohallinnon kanssa muodostui toimiva yhteistyö ja molemminpuolinen työn ymmärrys onnistuneen älypuhelinhankintaprosessin myötä. Olemme päässeet tilanteeseen, jossa hankintoja suunnitellaan ja tehdään asiakas- tai palvelukäytännöksi, ja asiantuntijakonsultointi käy luontevasti. Yhteistyön ja avoimuuden myötä hyvät perustelut pätevät puolin ja toisin: käymme jatkuvaa vuoropuhelua. Käytännössä siis lähdemme myymään ideaamme tai ilmennyttä tarvetta, ja neuvottelut käynnistyvät parhaimman mahdollisen ratkaisun löytymiseksi. Tietohallinto on sitoutunut yhteistyöhön myös tulevaisuudessa, esimerkiksi verkkonuurisotyön hankkeen kohdalla.

Avoimuutta ja arvostusta

Henkilöstössämme on eri tavalla digitaalisuuteen suhtautuvia työntekijöitä. Olemme yllättyneitä siitä, miten positiivisella asenteella olemme edenneet prosessissa työyhteisönä. Huumorin, avoimen suhtautumisen ja itselleen nauramisen avulla kehittämistyö helpottuu ja siitä tulee mielekäästä. Koko työyhteisömme on saanut paljon ja monipuolisesti mahdollisuuksia osaamisen kehittämiseen digitaalisessa nuorisotyössä. Kouluttautumisen myötä tapahtuva oppiminen luo innostusta jatkaa eteenpäin ja luoda uutta. Kehittämistyön prosessissa jokaisella on ollut oma paikkansa. Tämä on johtanut siihen, että työntekijöille on muodostunut erilaisia rooleja kehittämisen eri osa-alueilla. Roolien muuttuminen oppimisen ja uusien kokemusten myötä on mahdollista, jopa todennäköistä. Työntekijä kehittyy löytäessään digitaalisen työotteen hyödyn ja merkityksen omassa työssä nuorisotyön kentällä.

Pelkästään henkilöstön osaamisen kehittämisestä huolehtiminen ei riitä, vaan myös digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen tulee resursoida. Työajan riittämistä on huolehdittava, jotta työntekijät voivat sisällyttää roolinsa mukaisen toiminnan osaksi omaa perustehtäväänsä. Toistaiseksi tekemämme kehittämistyö digitaalisuuden parissa ei ole johtanut varsinaisiin muutoksiin työnkuvissamme. Olemme saaneet mahdollisuuden toteuttaa uusia työmuotoja rohkeasti ja nopealla aikataululla. Osa työntekijöistä on esimerkiksi tuonut digitaalisen työotteen pienryhmätoimintaan. Käytämme monipuolisesti ja luovasti työyhteisön sisäiseen yhteydenpitoon pikaviestisovellusta. Lisäksi olemme kokeneet järkeväksi, että joku työyhteisöstä vastaa yhteisen kehittämistyön eteenpäin viemisestä. Hänen ei tarvitse keskittyä digitaalisen työotteen toteuttamiseen, vaan hän huolehtii toiminnan kokonaisuudesta.

Muistelusta nykyhetkeen

Olemme päässeet sellaiseen pisteeseen, josta seuraavat askeleet vaikuttavat ratkaisevasti digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen kunnassamme. Nämä askeleet liittyvät vahvasti juuri alkaneeseen verkkonuorisotyön hankkeeseemme. Hankkeessa luodaan digitaalista nuorisotyötä tukevia rakenteita, uusia toimintamuotoja ja palveluja nuorille. Todennäköisesti työnkuvissa ja digitaaliseen työhön käytettävässä työajassa tulee tapahtumaan muutoksia koko työyhteisössämme ja toivottavasti myös sidosryhmissä. Kuvattuamme matkaamme kohti digitaalisempaa nuorisotyötä käsitimme, mitkä asiat ovat edesauttaneet onnistumistamme kehittämistyössä. Nämä asiat olemme koonneet oheiseen kuvaan.



Kaavio. Onnistumisen edellytykset Lohjan digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä.

VAPAAEHTOISTOIMINTA DIGITAALISEN NUORISOTYÖN VOIMAVARANA

VILLE VILJAKAINEN & SANNA NYGÅRD

Nuorten Keskusten koordinoimaa NettiSaapas-toimintaa on tehty verkkotyönä vuodesta 2011. NettiSaappaan, kuten koko Saapas-toiminnan, koordinoiminen ja kehittäminen tapahtuu RAY:n tuella. Paikallinen toiminta on yleensä seurakuntien toteuttamaa ja hallinnoimaa. NettiSaapas-toiminta käynnistyi Suomi24-keskustelu-kanavalla, ja vuoden 2016 aikana siirryttiin pilotoimaan työmenetelmää myös YouTubeen.

Digitaalinen nuorisotyö on oleellinen osa nykyistä työtapaa, mikä tarkoittaa esimerkiksi Saappaan kohdalla sitä, että jalkaudutaan sinne, missä nuoret liikkuvat – niin verkossa, kadulla kuin festareilla. Digitaalisen nuorisotyön haasteena on löytää nuorten suosimat kanavat ja pysyä niiden tahdissa mukana. Haasteita kohden tulee kuitenkin mennä, jotta myös digitaalisissa ympäristöissä liikkuvia nuoria kohdataan.

Vapaaehtoiset ovat voimavara, jota ilman tätä työtä ei tehtäisi. Vapaaehtoiset ovat työssä nuoria varten, mutta he ovat osaltaan myös nuorisotyön kohteena itse työntekijän kohdatessa heidät ja tarjotessa heille mielekkään vapaaehtoistehtävän. Saappaassa toimiminen voi olla vapaaehtoisten päivystäjien seurakuntayhteys ja tarjota kasvutarinoita sekä yhdessä tekemisen mahdollisuuksia eri-ikäisten vapaaehtoisten kesken. Eri-ikäinen vapaaehtoisuus on mahdollisuus, joka tarjoaa oppimisen mahdollisuuksia puolin ja toisin, myös digitaalisen nuorisotyön kysymyksissä. Nuoret vapaaehtoiset va- listavat toisinaan myös työntekijöitä siitä, missä verkkoympäristöissä nuoret liikkuvat.

Vapaaehtoinen työkaverina

Digitaalinen nuorisotyö vie paljon resursseja. Tarvitaan niin aikaa, rahaa kuin vapaaehtoisiaakin. Vapaaehtoisten haastattelu tehtävään tultaessa sekä kouluttaminen NettiSaapas-päivystäjäksi ovat työntekijän tarjoamia tukitoimia, joilla annetaan tiedot, tuki ja taitoja toimia päivystäjänä. Jatkokoulutuksellinen työskentely vaikeiden kysymysten

kanssa sekä esimerkiksi keskustelu työskentelyalustan kehittämisestä tarjoavat tunteen, että työtä tehdään yhdessä työntekijän ja vapaaehtoisten kesken.

Vapaaehtoinen on työntekijälle työtoveri. Ei apuhenkilö, ei resurssi, vaan kollegiaalinen työkaveri, jonka kanssa voidaan jakaa myös vastuuta – jopa niin, että vapaaehtoinen voi pyörittää parhaimmillaan paikallisesti jonkin työmuodon kokonaan. Vapaaehtoisen rooli on merkittävä, jopa välttämätön.

Vapaaehtoisen rooli toiminnassa on varsinaisen toimijan rooli, työntekijä on lähinnä toiminnan ohjaajana ja tukena vapaaehtoiselle. Saappaassa on kyse siis nimenomaan vapaaehtoisten varaan rakennetusta toiminnasta. Luonnollisesti yhtä merkittävää on, että vapaaehtoinen saa työntekijältä kaiken tarvittavan tuen ja koulutuksen omaa toimintaansa varten. Työntekijän vastuulle kuuluvat erilaiset tukitoimet, kuten paikan ja välineiden hankinta sekä vapaaehtoisten tukeminen käytännön toiminnassa sekä heidän varustamisensa riittävästi koulutuksen ja muun kokoontumisluonteisen toiminnan avulla. Luonnollisesti työntekijä pyrkii huolehtimaan myös siitä, että työyhteisön tuki toiminnan toteuttamiselle on olemassa.

Työntekijä on vapaaehtoisten tukena ja saavutettavissa koko päivystyksen ajan. Myös työntekijä voi osallistua päivystystoimintaan aktiivisesti. Päivystyksen jälkeen vapaaehtoisten kanssa pidetään loppupalaveri, jossa käydään lävitse vastaan tulleita tilanteita ja niihin reagoimista, vapaaehtoisten omat fiilikset, kokemukset ja kysymykset myös käytännön järjestelyistä sekä annetaan palaute päivystyksestä. Saapas-toimintaan oleellisena osana kuuluu työnohjaus, jonka järjestäminen on työntekijän vastuulla. Osa työnohjauksesta tapahtuu nimenomaan näiden loppupalaverien avulla.

Koulutus ja kannustaminen digitaalisen työmuodon tukena

Työntekijät, jotka NettiSaapas-toimintaa pyörittävät, käyvät kolmen opintopisteen laajuisen ohjaajakoulutuksen. Vapaaehtoisten koulutukseen on tuotettu valtakunnallinen koulutusmateriaali, jonka avulla avataan vapaaehtoiselle päivystäjälle digitaalisen nuorisotyön perusteet ja NettiSaappaan käytännöt. Saapas on joustava, mitoitus voidaan tehdä paikallisten resurssien mukaan. Saappaan arvoihin tulee sitoutua, mutta käytännön toiminta muokkautuu aina ryhmän itsensä kokoiseksi resurssit huomioiden. Vapaaehtoiset NettiSaapas-päivystäjät toimivat verkossa vapaasti omaa persoonaa ja lahjojaan apuna käyttäen, aivan kuten KatuSaappaassa nuoria kohdattaessa. Vapaaehtoiset ovat monesti todella taitavia sosiaalisen median käyttäjiä ja senkin vuoksi NettiSaappaassa tärkeässä roolissa – toisinaan toiminnasta vastaava työntekijä on oppimassa vapaaehtoisilta, jotka luovivat sosiaalisen median ympäristöissä kuin kalat vedessä.

Palveluoperaatio Saappaassa vapaaehtoiset käyvät 60–80 tuntia kestävästä koulutuksesta, josta noin 15 tuntia on sidottu digitaaliseen toimintaan NettiSaappaan kautta. Näissä osioissa käydään läpi muun muassa vuorovaikutuksen eroja ja haasteita verraten niitä kasvokkaiseen kohtaamiseen, lastensuojeluasioita, vaitioloa, etiikkaa sekä verkkokeskustelun tapoja ja käytänteitä. NettiSaappaan vapaaehtoisuuskoulutuksessa

hyödynnetään vapaaehtoisten olemassa olevaa osaamista. Tätä osaamista tuetaan perehtymällä digitaalisen nuorisotyön kokonaisuuteen ja erityisesti NettiSaapas-toiminnan kannalta tärkeisiin osa-alueisiin. Suomi24, YouTube, chat, foorumityöskentelyt, nettikieli ja nettietiketti luovat rungon koulutuksen sisällölle. Digitaaliseen toimintaan ja maailmaan tutustutaan erilaisten käytännön harjoitusten avulla sekä toimimalla aidosti niillä foorumeilla, joissa todellisuudessakin työskennellään. Perehdyttäminen jatkuu NettiSaapas-ohjaajan johdolla päivystystilanteessa, jossa usein syvenyy ymmärrys siitä, että jokainen NettiSaapas-toiminnassa kohdattu nuori ja hänen tilanteensa on uniikki.

Välillä vapaaehtoisten kouluttamiseen tarvittavaa aikaa on haasteellista löytää, mutta koulutuksen toteuttaminen vapaaehtoisille on sekä opettavaa työntekijälle että myös palkitsevaa, kun näkee sen merkityksen, jonka vapaaehtoiset omalla osaamisellaan ja työpanoksellaan toimintaan tuovat. Oleellista on myös, että työnantajalla on riittävä arvostus ja tuki toteutettavalle toiminnalle. Tällöin työntekijälle mahdollistuu riittävästi työaikaa vapaaehtoisten kouluttamiseen. Koulutettujen vapaaehtoisten myötä toimintaan saadaan sellaista osaamista ja sisältöä, jota työntekijän varassa tapahtuva ammatillinen työskentely ei tuota. Vapaaehtoisten kouluttaminen antaa huomattavaa lisäarvoa NettiSaappaan toimintaan. Koulutukseen panostaminen mahdollistaa varmasti enemmän kuin mitä se aikana ja vaivannäkönä vie.

Motivointi, palkitseminen, ryhmäyttäminen ja hyvänä pitäminen kuuluvat myös resursoinnin piiriin – vapaaehtoiselle osoitetaan selkeästi, kuinka arvokasta ja välttämätöntä juuri hänen työpanoksensa tähän on. Palkitseminen- ja kannustusjärjestelmä Saappaan sisällä pidetään elävänä. Vapaaehtoiset kokevat järjestelmän kannustimena ja panostuksena työmuodolle ja antamalleen ajalle.

Ihmisenä digitaalisessa ympäristössä

Digitaalisessa toiminnassa korostuu teknisten valmiuksien lisäksi Saapas-toiminnan toteuttaminen virtuaalimaailmassa, mutta myös ilmaisukyvykkyys kirjoittamalla. Väärinkäsitysten vaara on ilmeinen digitaalisessa toimintaympäristössä. Siksi siihen liittyy muiden kirjallisten ilmaisukeinojen, kuten hymiöiden ja sanavalintojen, käyttö. Vapaaehtoisia perehdytetään näihin taitoihin koulutuksessa keskustelun ja harjoittelun kautta sekä päivystyksissä tarpeen mukaan. Vapaaehtoisia rohkaistaan olemaan oma itsensä toimintaympäristöstä huolimatta. Digitaalisessa vapaaehtoistyössä se tarkoittaa tekstin tuottamista itsenäisesti ja itselle ominaisella tavalla, ohjaajan ja vapaaehtoisparin tuella, mutta yhteisten Saapas-periaatteiden mukaisesti. Digitaalinen toiminta vaatii vapaaehtoisilta taitoa lukea kirjoitettua tekstiä oikealla tavalla, eli tunnistaa kirjoittajan tunnetila ja vastata siihen.

Päivystys tapahtuu aina pareittain ja yhtäjaksoinen päivystysaika on 30–45 minuuttia riippuen käytettävästä alustasta. Chat-päivystys on usein nopeatempoista ja herkeämätöntä tarkkuutta vaativaa. Keskustelupalstalle vastaaminen on tempoltaan hitaampaa, ja nuoren viestiin vastaamista harkitaan ja kirjoitetaan pidempään. You-

Tube on alustoista uusin ja siellä toimimisen kehittämisessä vapaaehtoiset ovat olleet aktiivisesti mukana jakamassa kokemuksiaan ja tietotaitoaan. YouTubessa toimintatempo on chat-päivystystä hitaampaa: on aikaa vievää etsiä videoita ja niissä olevia kommentteja, joihin NettiSaapas haluaa vastata.

Etsivän nuorisotyön periaattein toimiminen ja nuorten tavoittaminen digitaalisessa ympäristössä on haastavaa ja jatkuvaa kehittämistä vaativaa toimintaa. Toimintaympäristöt ja -alustat muuttuvat koko ajan ja ilmiöiden elinaika ja evoluutio on yhä nopeampaa. Myös toiminnan toteuttaminen ja kehittäminen vapaaehtoisvoimin lisää toiminnan haasteellisuutta. Siltikin, ja ehkä juuri näistä syistä koemme, että meidän oltava juuri siellä missä nuoret ovat. Vapaaehtoisvoimin tehtävä toiminta on ehkä haastavin tapa tehdä nuorisotyötä, mutta meidän kokemuksemme mukaan vaativuudesta huolimatta se on juuri se tapa, millä me haluamme olla kohtaamassa nuoria heidän omassa todellisuudessaan.

Kirjoituksen sisältöä varten on konsultoitu seuraavia henkilöitä: Kalajoen rovastikunnan Saappaan vastaava työntekijä Marja Rajaniemi, Kiuruveden Saappaan vastaava ohjaaja Matti Nevalainen sekä Kajaanin ja Sotkamon NettiSaappaan vastaava ohjaaja Katja Oittinen.

DIGITAALISEN TYÖN ARVOSTUS ON RESURSOINNIN LÄHTÖKOHTA

SAMI LAAKSONEN

Kevät 2008, hiihtoloman rippileiri on kotimatkaa vaille valmis. Opintojen alkupuoliskolla oleva sosionomiopiskelija ja kokenut rippikoulupastori keskustelivat bussin etuosassa internetin mahdollisuuksista nuorisotyössä. Facebook tekee tuloaan Suomeenkin, ja mediassa keskustellaan siitä, kuinka pitkä sen tähdenlento olisi. Pastori on vakuuttunut Facebookin mahdollisuuksista, opiskelija ei niinkään, eipä hänellä ole edes omaa tiliä siellä. Jokin tuossa keskustelussa kuitenkin vakuutti, ja opiskelijan Facebook-tili avautui pian leirin jälkeen.

Nyt, kymmenisen vuotta myöhemmin, digitaalisuus on merkittävä osa kyseisen opiskelijan työnkuvaa. Eikä liene sattumaa, että pastori oli myöhemmin mukana käynnistämässä kirkon Hengellinen elämä verkossa -hanketta, jonka puitteissa evankelis-luterilaisesta kirkosta tuli ainakin hetkellisesti kenties merkittävin julkinen verkotoimija ja digitaalisen nuorisotyön edelläkävijä.

Aikanaan opinnot tulivat päätökseen ja digitaalinen maailma tuli tutuksi myös iltatöissä nuorisotalolla. Netari-toiminta oli osa silloisen työnantajani toimintaa, ja vaikken siinä mukana ollutkaan, kaikuja kuului kuitenkin. 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen loppu oli tekniikan yleistymisen aikaa myös nuorten keskuudessa, ja talotoissa sai kosketusta siihenkin. Tuolloin julkaistiin myös ensimmäiset Mobihu-bu-pelit, joita taloilla pelattiin vaihtelevalla innolla.

Valtakunnallista työtä verkossa

Aloittaessani työt seurakunnassa valmistumisen jälkeen olin jo vakuuttunut siitä, että nuorisotyötä on tehtävä myös digitaalisesti. Hengellinen elämä verkossa -hanke oli

käynnissä, ja siihen liittyneestä koulutuksesta sain kipinän lähteä mukaan kirkon yhteiseen verkkonuurisotyöhön, jota tuolloin tehtiin IRC-Galleriassa sunnuntai-iltaisin järjestetyissä suurehkoissa chateissa. IRC-Galleriassa oli toimittu jo jonkin aikaa, ja toiminta oli hiipumaan päin ehtiessäni mukaan. Verkkotyön ympärille oli kuitenkin ehtinyt muotoutua ryhmä kiinnostuneita työntekijöitä, joten se toimi luontevana ponnahduslautana eteenpäin, kun kirkon yhteistä verkkonuurisotyötä kehitettiin.

IRC-Gallerian jälkeen kirkko jalkautui Facebookiin. Aluksi Kirkko Suomessa -sivun muodossa, jonka jälkeen sen yhteyteen kehitettiin luottamuksellinen, anonyymi chat-mahdollisuus. Chat-päivystykseen sitoutuminen vaati sen verran viikoittaista työaikaa, että kävimme esimieheni kanssa työnkuvakeskustelun, jonka tuloksena verkkonuurisotyö lisättiin työtehtäviini. Digitaaliseen nuorisotyöhön käytettävää aikaa ei työnkuvaan ole kirjattu, eikä sen tarkemmin työn tekemisen tapojakaan, vaan on sovitettu, että pidän esimieheni tietoisena kirkon yhteiseen työhön käyttämästäni ajasta.

Kirkon Facebook-sivun osoittauduttua suositukseksi perustettiin sinne myös nuorten oma sivu, jonka tulevaisuudesta toivottiin suuria, ja suunnitelmat olivat sen mukaisia. Valitettavasti toiveet eivät toteutuneet, vaan sivusta tuli lähinnä nuorisotyöntekijöiltä nuorisotyöntekijöille viestivä kanava, ei nuorilta nuorille, kuten olimme toivoneet. Se osoitti samalla sen, että digitaalisessa työssä on korvaamattoman arvokasta olla ajan hermolla. Me olimme liikkeellä silloin, kun Facebookin hallinta alkoi siirtyä nuorilta vanhemmille ja isovanhemmille.

Facebook-kokeilusta siirryttiin jälleen eteenpäin. Nyt kohteeksi valikoitui Ask.fm, josta oli kirkon nuorisotyön tilin perustamisen tienoilla puhuttu julkisuudessa jo jonkun aikaa. Kysy Kirkolta Askissa on yllättänyt tekijänsäkin suosiollaan, palvelulle tuntui olevan tilaus, joka jatkuu edelleen.

Ask.fm-toiminta konkretisoi kirkon yhteisen toiminnan hyödyn. Kohtuullisen pieni, noin parinkymmenen työntekijän joukko tuottaa palvelun, jota voi hyödyntää missä päin Suomea (tai maailmaa) tahansa. Suurin osa kysymyksistä on sellaisia, joihin voidaan vastata ilman paikallistuntemusta, tai toisaalta jopa sellaisia, joita ei haluta kysyä tutuilta aikuisilta esimerkiksi leimaantumisen pelossa. Tottahan tällainen palvelu voisi olla vaikkapa jokaisella seurakunnalla erikseen, mutta silloin se vaatisi vähintään kymmenkertaisen työntekijäjoukon, jotka tekisivät päällekkäistä työtä.

Digitaalista läsnäoloa myös paikallisesti

Totta kai digitaalista työtä pitää tehdä paikallisellakin tasolla, mutta se on luonteeltaan erilaista. Omassa, fyysisesti suurehkossa, seurakunnassamme merkittävä osa tiedottamisesta tehdään digitaalisesti. Erilaiset pikaviestikanavat ovat myös nuorille luonteva keino ottaa yhteyttä työntekijöihin. Suuri osa digitaalisesta nuorisotyöstä on työntekijöiden aitoa läsnäoloa digitaalisessa maailmassa. Esimerkiksi paikalliset Facebook-ryhmät ovat tärkeä kanava ihmisten kanssa verkostoitumiseen.

Isokoulutusryhmillä on ollut jo usean vuoden ajan omat Facebook-ryhmät tiedotukseen, kyselyihin ja muuhun yhteydenpitoon, esimerkiksi sellaisten kuvien ja-

kamiseen, joita ei haluta oman ryhmän ulkopuolelle. Samoin ”vanhoille” isosille, eli isoskoulutuksen jo lopettaneille on oma ryhmänsä, jossa tiedotetaan toiminnasta ja tarjotaan erilaisia työtehtäviä, joskus todella nopeallakin aikataululla. Kenties merkittävimmäksi Facebook-ryhmäksi on muodostunut kunkin vuoden rippikoululaisten ja huoltajien yhteinen ryhmä, josta rippikoululaiset saavat tietoa rippikoulun suoritamisesta ja menovinkkejä. Huoltajilla on mahdollisuus kysyä mieltä askarruttavista asioista. Usein käy niin, että vastaamassa onkin toinen huoltaja jo ennen kuin seurakunnan työntekijä ehtii paikalle. Vertaistuessaa on voimaa!

Rippikoulutyössä olemme ottaneet tavoitteeksi tukea nuorten omaehtoista sisällön-tuotantoa. Tässä on tarkoituksena tarjota nuorille erilaisia keinoja jäsentää rippikoulun opetussisältöjä, ja samanaikaisesti tarjota kotijoukoille ja koko seurakunnalle tilaisuus kurkistaa rippikouluun rippikoululaisen silmin. Käytännössä tätä on toteutettu kuva-haasteena, jossa isosryhmät ovat saaneet tietyn teeman, josta he ovat tuottaneet kuvan kunkin päivän aikana. Lähtövalaisuudessa ajatuksemme on kokeilla myös videoiden kuvaamista samalla ajatuksella. Rippikoululaisille on ohjeistettu leirikohtaiset ja seurakunnan yhteiset hashtagit, joita onkin käytetty erityisesti Instagramissa. Samoin valtakunnalliset #ripari2015 ja #ripari2016, joiden kautta on ”vierailtu” myös muiden seurakuntien rippikouluissa.

”Mistä verkkotyöhön käytetty aika on pois?”

Kun nuorisotyöntekijäjoukossa mainitaan verkkotyö, on tunnelma jakautunut. On niitä, jotka jo työskentelevät verkossa ja niitä, joiden mielestä nuorisotyön tärkein tehtävä on pitää nuoret pois verkosta. Näiden väliin jää se työntekijäjoukko, joiden mielestä verkkotyö saattaa olla tärkeää, mutta sen tekemiseen on rajoitetut mahdollisuudet. Yhden tekemistä rajoittaa koettu tiedon ja osaamisen puute, toiselle välineet ovat ongelma. Kolmas, ja ehkä yleisin ryhmä ovat ne, joilla aika ei riitä verkkotyön tekemiseen. Tämän viimeisimmän ryhmän kriittinen kysymys kuuluu usein: ”Mistä pitäisi luopua, että aikaa riittäisi verkossa tehtävään työhön?”

On totta, että verkkotyö vaatii aikaa. Se vaatii aikaa siinä missä kasvokkain kohtaaminenkin – ehkä jopa enemmän – koska pitää tietää, missä nuoret ovat ja mennä sinne itsekin. Verkossa tehdään siis oikeastaan jatkuvaa etsivää nuorisotyötä. Väitän kuitenkin, että verkossa käytetty aika on tehokkuudessaan hyvinkin verrattavissa esimerkiksi nuorisotalolla käytettyyn aikaan, valmistelupuuhiista puhumattakaan. Jostain siis täytyy aikaa löytyä, mutta mistä?

Kasvokkain tai fyysisesti tapahtuva tiedonvälitys ja markkinointi on ollut se osa työstäni, jota olen pyrkinyt vähentämään verkkotyön alta. Olen huomannut, että verkon hyödyntäminen vähentää tarvetta paperiselle mainonnalle, joka vasta aikasyöppö onkin. Jos haluan paperista mainontaa esimerkiksi kaikkiin yläkouluihin ja seurakunnan omiin tiloihin, saan varautua 60 kilometrin ajomatkaan, joka liikkumiseen käyttää pari tuntia työaikaani. Kaikkien alakoulujen kiertäminen esimerkiksi kerhomainosten jakamiseksi kestää vielä vähintään tunnin lisää. Lehti-ilmoittelu, jota seurakunta

on perinteisesti käyttänyt, tavoittaa ensisijaisesti vanhentuvaa väestöä, ja on lisäksi kallista.

Toki digitaalinen viestintä ei sekään ole ongelmatonta. Seurakuntien kotisivut kärsivät tietoähkystä ja organisaatiojargonista. Jos esimerkiksi oman seurakuntani nuori haluaa löytää itselleen suunnattua toimintaa, joutuu hän klikkaamaan kolme kertaa ja tuntemaan kirkon hierarkiaan liittyvää kielenkäyttöä. Kotisivuissa myös näkyy tietyllä tavalla se ongelma, joka kirkkoa vaivaa muutenkin: ollaan omissa tiloissa ja odotetaan, että seurakuntalaiset tulevat sinne. Meiltä puuttuu ainakin osittain valmiutta mennä sinne, missä ihmiset ovat ja kohdata heitä omissa fyysisissä ja digitaalisissa ympäristöissään.

Sosiaalinen media on monin tavoin upottava suo. Palveluita tulee ja menee, joten perässä pysyminen on haasteellista. Kaikkien uusien palvelujen tuntemisen sijaan onkin oleellisempaa työntekijän näkökulmasta tuntea omaa toimintaympäristöä esimerkiksi siinä mielessä, että tietää, mitä palveluita lähipiirin nuoret käyttävät ja miten voi itse olla näissä palveluissa mukana. Vaaditaan myös herkkyyttä tunnistaa nuorten uusia kulttuurisia ilmiöitä ja mukautumiskykyä tarttua työssä näihin ilmiöihin.

Resurssikysymyksissä vaaditaan luovuutta

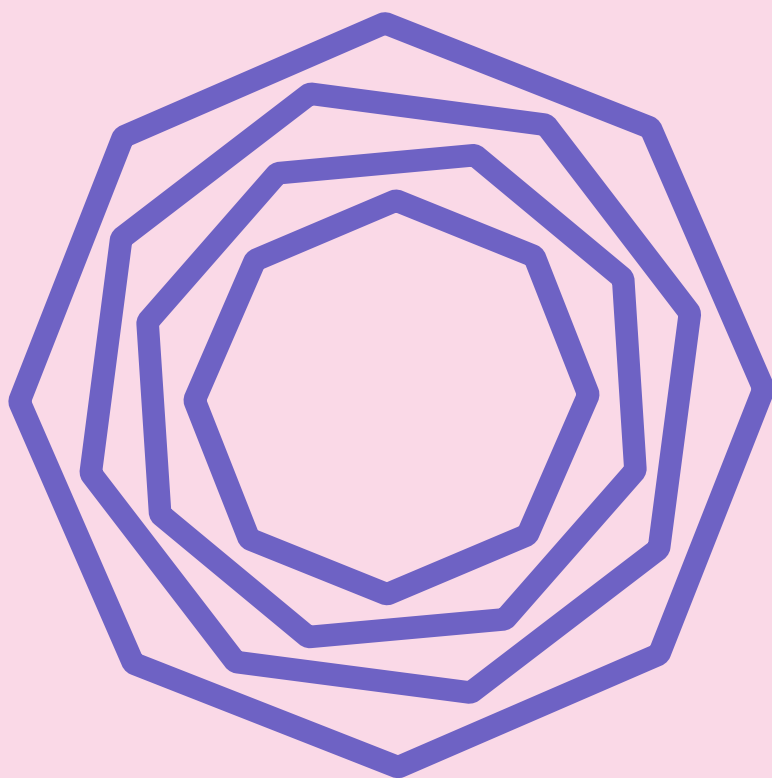
Omassa työyhteisössäni digitaalisen työn merkitys on tiedostettu ja tekemääni kirkon valtakunnallista verkkotyötä arvostetaan. Olen saanut itse määrittää digitaalisia työtehtäviäni ja siinä mielessä kehittää omaa työtäni tarpeen ja kiinnostuksen mukaan. Tässä vaikuttaa myös kirkon ja oman seurakuntamme työskentelykulttuuri, jossa työntekijöillä on mahdollisuus melko joustavasti kehittää omaa työtään siihen suuntaan, joka on itselle ominaista. Työtä tehdään omalla persoonalla, ja sen mukainen toiminta on mielestäni myös tehokkainta, kun omia kiinnostuksen kohteitaan pääsee hyödyntämään töissä.

Samaan aikaan myös oman seurakunnan digitaalista työtä on mietitty ja kehitetty osana seurakunnan ”normaalia” nuorisotyötä. Digitaalinen ympäristö ei ole muusta elämästä erillinen saareke, vaan vahvasti läsnä nuoren arjessa, ja niin sen pitäisi olla nuorisotyössäkin. Tähän saakka meillä tehty digitaalinen työ on ollut lähinnä sosiaalisen median ympäristöjen hyödyntämistä ja mediakasvatusta, jota teemme ainakin jonkinlaisena sivujuonteena kaikessa toiminnassa. Toiminnan laajentamista on mietitty, mutta luonteavia suuntia ei oikein ole löytynyt, eikä nuorten kanssa keskustellessa heiltäkään ole tullut sen suuntaisia ideoita, joista olisi päässyt eteenpäin.

Resurssien käytön näkökulmasta yksi isoista haasteistamme on riittävien tilojen puuttuminen. Digitaaliseen toimintaan ei ole pystytty osoittamaan erillistä tilaa, koska tilojen toivotaan olevan mahdollisimman laajasti erilaisten toimintojen käytössä. Näin esimerkiksi tietokone- tai konsolipelaamisen ympärille rakentuva toiminta on ollut hankalasti järjestettävissä. Pelaamiseen liittyvissä toiminteissa suunnitteilla onkin yhteistyön rakentaminen muiden toimijoiden kanssa. Alueellamme järjestetään suurempia LAN-tapahtumia muutaman kerran vuodessa, ja näiden järjestäjien kautta

voisi järjestyä seurakunnalle näkyvyyttä pelaamista harrastavan nuorison suuntaan. Mallia voisi kenties hakea kirkon Lataamo-pisteestä Assemblyilla.

Toisaalta tilankäyttö on ajankäytön ohella resurssikysymys, jonka ratkaiseminen edellyttää luovuutta ja asioiden tarkastelua uudella tavalla. Aina ei tarvita erityistä tilaa tai työaikaa digitaalisen työn ja toiminnan toteuttamiseen, vaan digitaalisuus voidaan hyvinkin luontevasti ja joustavasti ottaa osaksi jo olemassa olevia toimintamuotoja. Samalla on kuitenkin myös hyvä pohtia, ovatko kaikki työtoimet sellaisia, että niihin on edelleen tarvetta. Erityisesti seurakunnassa tuntuu, että monia kerhoja ja muita toimintoja järjestetään edelleen samalla painotuksella kuin 30 vuotta aiemmin. Vanhojen toimintojen kriittinen arviointi pitäisi olla yhtä tärkeää kuin uusien tapojen ideointi.



PERIAATE 5:
TYÖYHTEISÖN
OSAAMISESTA
PIDETÄÄN HUOLTA

EI TARVITSE OLLA tietotekniikkaguru toteuttaakseen digitaalista nuorisotyötä. Kaikkia

sovelluksia ja laitteita ei tarvitse hallita, vaan tärkein työväline on halu ymmärtää digitaalisten kulttuureiden merkityksiä nuorten elämässä. Teknologinen kehitys tuottaa kuitenkin jonkinasteisia lisävaatimuksia nuorisotyöntekijöille niin tietojen kuin taitojen tasolla. Omaa osaamista on päivitettävä jatkuvasti, kun teknologia ja sen käyttötavat kehittyvät. Työyhteisössä olisikin hyvä arvioida digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvän osaamisen kehittämistarpeita aika ajoin.

Digitaalisessa nuorisotyössä tarvittava osaaminen ei liity vain teknisiin ja kulttuurisiin seikkoihin, vaan myös nuorisotyön ytimeen. Vaikka moni nuorisotyöntekijä käyttää digitaalista mediaa runsaastikin vapaa-ajallaan, eli ilmiöt ja teknologiat sinänsä ovat tuttuja, vaatii erityistä ammattitaitoa kytkeä digitaalisuus nuorisotyön tavoitteisiin ja sovittaa nuorisotyön metodeja digitaalisiin toimintaympäristöihin. Tavoitteena on, että digitaalista mediaa ja teknologiaa osataan tarvittaessa hyödyntää kaikessa nuorten parissa tehtävässä työssä ja toiminnassa.

Organisaation tulisi mahdollistaa työntekijöilleen erilaisia kanavia digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvän osaamisen kehittämiseen. On yleistä, että nuorisotyöntekijät vahvistavat osaamistaan työtä tehdessään yhdessä nuorten kanssa kokeilemalla ja tekemällä. Tämä tukee samalla toiminnallista ja osallistavaa digitaalista nuorisotyötä sekä tarjoaa nuorille onnistumisen ja voimaantumisen kokemuksia.

Vertaistuki ja kollegoilta oppiminen on usein tehokasta. Olisikin tärkeää tarjota työntekijöille mahdollisuuksia hyvien käytäntöjen ja kokemusten jakamiseen niin työyhteisön sisällä kuin yhteistyökumppaneiden kanssa.

TOIMENPITEET:

- Arvioimme säännöllisesti työyhteisön osaamista ja osaamisen kehittämisen tarvetta.
- Tarjoamme työntekijöille erilaisia väyliä osaamisen kehittämiseen.
- Kannustamme työntekijöitä vahvistamaan digitaalista osaamista itsenäisesti sekä yhdessä kollegojen ja nuorten kanssa.
- Jaamme osaamista työyhteisön sisällä sekä yhteistyökumppaneiden kanssa.

PAKKO PAINAA PITKÄÄ SOMEPÄIVÄÄ!

JARNO ALASTALO

 saatko käyttää Facebookia edestä ja takaa? Kai olet jo tehnyt Facebook-liivet? Entä hallitsetko suvereenisti kaksipeukalojärjestelmän WhatsAppissa? Snappailletko rennosti filttereitä käyttäen? Tubetatko kahvitaukojen lomassa arjen ihanuudesta?

Tämän päivän nuorisotyöntekijän tulee hallita nämä digitaalisen median tuotantovälineet. Jokaisen sovelluksen pieninkin asetus tulee olla opittuna, ennen kuin sinut voi päästää digitaalisen nuorisotyön pariin. Muista opetella ulkoa myös uusimmat filtrit, niin voit käyttää niitä nopeasti tiukoissakin kohtaamisissa nuorten kanssa. Et voi olla tietämättä näitä, jos nuori kysyy sinulta apua. Tai mieti, jos nuoren vanhempi huomaa, että et osaakaan kaikkia sometuksen viimeisimpiä hienouksia!

Hevonkukkuu.

Jos nyt kuitenkin otetaan pyyhekumi käteen ja poistetaan mielestä kaikki äskenen. Tyhjennä ajatuksistasi hetkeksi kaikki somepalvelut ja sovellukset.

Maailman huonoin motivaattori on pakko. Mieli menee heti lukkoon, kun jotain pitää tehdä, koska niin vain pitää tehdä. Lapselle voi koittaa sanoa, että sinun tulee syödä vihanneksia, jotta sinusta tulee isona terve. Samoin voisi sanoa, että sinun tulee käyttää Snapchatia, jotta sinusta tulee somejulkkis. Ajatus tuntuu niin kaukaiselta, että se ei motivoi. Olen kysynyt useammalta yritykseltä, miksi te olette avanneet Facebook-sivun. ”Meillä on oma Facebook-sivu, koska muutkin ovat siellä.” Saman voisi todeta, että ”Nuoret ovat somessa, niin pitää meidänkin olla.” Pakko tulee kiireen ajatuksesta, että nyt on jotain heti tehtävä, kun kerran muutkin tekevät ja jäämme jälkeen kehityksestä. Mutta pakosta tekemisen varjoon jää yksi tärkeimmistä kysymyksistä: miksi. Miksi-kysymyksen jälkeen tulee vasta miten ja missä.

Eli sopikaamme, että nyt ei ole mitään pakkoa. Aluksi mielestä tyhjennettiin some-palvelut, ehkä toivottavasti ainakin minuutiksi, ja nyt myöskään pakon tarvetta ei ole. Poista mielestäsi tekemisen pakko.

Istun bussissa kännykkä kädessä. Samoin vierustoverini. Samoin edessä istuva futis-harkoista tuleva poikaporukka. Samoin takana istuva vanhempi nainen. Samoin monet muutkin päivän aikana vastaan tulevat. Tässä on nyt jotain todella pahasti vialla, voisi ajatella. Mutta minä en ajattele. Olen introvertti. Ymmärrän hyvin, että sosiaalisten suhteiden luominen ei ole yksinkertaista. Kännykkäriippuvuutta ei ole olemassakaan. Ei edes näillä ihmisillä, jotka matkaavat bussissa. He ovat riippuvaisia toisista ihmisistä.

Tässä on yksi sosiaalisen median ymmärtämisen ydinasioista. Sosiaalinen media ei ole Facebookin tilapäivitys, Snapchatin kuva tai YouTuben video. Sosiaalinen media ovat ihmiset ja heidän tarinansa. Tarinassa kerrotaan päivän ruoka-annoksista, kavereiden kohtaamisista, iloista ja suruista. Nyt olemme siis kohdassa miksi. Minun vastaukseni on: koska ihmiset ovat siellä. Koska siellä voi luoda uusia suhteita ja vahvistaa vanhoja. Somessa voi myös hajottaa vanhoja suhteita. Somessa luodaan omaa identiteettiä, haetaan hyväksyntää ja vahvistetaan omakuvaa.

Tässä kohtaa voit miettiä hetken miksi-kysymystä ja edetään sitten lopulta muihinkin kysymyksiin. Ja aloitetaan pienistä asioista. Miksi minä olen päivittänyt someen jotain tällä viikolla? Tai miksi en ole? Miksi olisi hyvä, jos olisin ottanut somen käyttöön töissä eri tavalla? Otetaan pieniä askeleita. Miltä nämä kysymykset tuntuvat? Löydätkö asioita, jotka ovat motivoineet sinua? Mikä tekemäsi some-päivitys on sellainen, jonka voisi tehdä myös liittyen nuorisotyöhön? Minulla ei ole vastauksia, sinun tulee itse vastata näihin.

Toivottavasti miksi-kysymys on nyt hieman avautunut. Sosiaaliset suhteet, mukavuus, hauskuus ja avun hakeminen ovat esimerkkejä siitä, miksi sosiaalisen median palveluita käytetään.

Kysymys miksi on merkittävä myös siksi, että on tärkeää ymmärtää, missä tilanteissa mitään asioita kerrotaan ja miksi niin tehdään. Nuoren oma tyyli voi olla aivan erilainen eri palveluissa. Snapchatissa ovat kaverit, YouTubeissa pelikaverit, Facebookissa koulukaverit ja sukulaiset, WhatsAppissa lähimmät ystävät. Eri palveluissa kerrotaan eri asioista eri ihmisille. Ei ole yhtä tapaa päivittää asioita sosiaaliseen mediaan. Pitää tietää konteksti: kenelle ja miten asian kertoo. Kontekstissa soutaminen on vaativaa, mutta sen ei kannata pelottaa pois tässä vaiheessa. Olemme nyt saapuneet tyhjältä mielestä tietoisiksi osittain siitä, miksi asioita tehdään somessa. Tai ymmärrämme, miksi miksi on tärkeä ja miksi on hyvä ymmärtää, miksi joitakin asioita voi sanoa toisille Facebookissa, mutta toisille taas ei YouTubeissa.

Nyt sitten on jo aika päästä siihen, miten ja millä välinein. Mutta edelleen tärkeintä on tietää, miksi sosiaalista mediaa käytetään. Loppujen lopuksi kyseessä on samasta vanhasta asiasta ihmisten välillä eli viestinnästä. Somekanavia tulee ja menee, mutta viestintä on olemassa. Miten nuorisotyöntekijä viestii? Hyvin, varsinkin jos ei jää-dä kiinni välineajatteluun ja uskalletaan olla aitoja. Miten nuoret sen tekevät? Miten

nuorten idolit viestivät? Uskaltaen olla omia itsejään, kertoa tarinoita tunteella ja olla läsnä, kun on tarve.

Välineet. Jos sinulla on vain lankapuhelin, sinulla on haasteita päivitellä someen. Pienellä luovuudella toki mahdollista. Jos sinulla on Windows-puhelin, niin toivotaan, että saat uuden työpuhelimien. Mutta kun nämä pienet kivenmurikat on poistettu poltasi, välineisiin ei pitäisi käyttää tämän pidempää aikaa. Ihan sama, mikä somepalvelu, kunhan mietit miksi ja miten, pääset jo pitkälle.

Tunnetta peliin, niin päivitykset onnistuvat vaikka katuun piirtämällä.

CMOOC DIGITAALISEN NUORISOTYÖN TÄYDENNYS- KOULUTUKSESSA

MARKUS SÖDERLUND & JUSSI LINKOLA

Kaikille avointen MOOC- eli Massive Open Online Course -verkkokurssien tarjonta on kasvanut voimakkaasti vuodesta 2012 lähtien (Pappano 2012). Tällä hetkellä verkosta löytyy tuhansia MOOCeja eri aiheista. Esittelemme tässä artikkelissa näkökulmia avointen verkkokurssien hyödyntämisestä ammattitaidon vahvistamisen tukena. Tarkastelun kohteena on digitaalinen nuorisotyö nuorisoalan täydennyskoulutuksessa.

Distanssi – MOOC nuorisotyön digitaalisen työotteen vahvistajana oli opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama hanke, joka toteutettiin lukuvuonna 2015–16. Keväällä 2016 toteutettiin ensimmäiset kaikille avoimet digitaalisen nuorisotyön verkkokurssit. Toteuttajina olivat Humanistinen ammattikorkeakoulu Humak, Metropolia Ammattikorkeakoulu sekä nuorisoalan kehittämiskeskukset Verke ja Koordinaatti.

Verkonkäyttö on jatkuvassa muutoksessa, ja digitaalinen teknologia ja media ovat osa nuorten päivittäistä arkea Suomessa ja globaalisti. Puhutaanpa alle tai yli 18-vuotiaista nuorista, teknologia ja sosiaalinen media seuraavat mukana kaikkialle. Esimerkiksi yhdysvaltalaisista 18–34-vuotiaista 87 % kertoo, että kännykkä on jatkuvasti heidän vierellään (Verke 2016). Tämä, samoin kuin esimerkiksi kuvallisuuden huima kasvu, eivät voi olla vaikuttamatta siihen, miten nuorten parissa kannattaa työskennellä tai millaisiin asioihin nuorisotyöntekijä joutuu ottamaan kantaa. Omaa suhdetta mediaan ja teknologiaan on arvioitava, ja nuorisotyön organisaatiot joutuvat pohtimaan ammatillista valmiuttaan kriittisesti.

Vaikka valtaosa nuorisotyöntekijöistä käyttää työssään verkkoa ja erilaisia sovelluksia, on aiheeseen liittyvä osaaminen koettu vajavaiseksi (Lauha 2014). Täyden-

nyskoulutuksen tarve on kasvanut selvästi. Distanssi-hankkeen tavoitteena oli tarjota nuorisoalan ammattilaisille mahdollisuus digitaalisen osaamisen kehittämiseen ja valmiuksien parantamiseen.

Digitaalinen osaaminen nuorisoalalla

Distanssi-hankkeessa haluttiin kehittää digiosaamista tarjoamalla kursseja, joille kuka tahansa voisi osallistua joustavasti, paikasta riippumatta. Verken vuonna 2013 toteutetun kyselyn mukaan kunnissa toimivat nuorisotyöntekijät kaipasivat täydennyskoulutusta digitaaliseen työhön. Lähes kaikki kyselyyn vastanneet kokivat tarvetta kehittää osaamistaan internetin käyttämiseksi nuorisotyössä. Erityisiksi kehittämiskohteiksi koettiin sosiaalisen median työkalujen nuorisotyöllinen hyödyntäminen, mediasisältöjen tuottaminen sekä tietotekniset taidot. Lisäksi digitaaliseen pelaamiseen liittyvä osaaminen koettiin heikoksi. (Lauha 2014.)

Digitaalisen nuorisotyön perusteet -opintokokonaisuus järjestettiin helmi-kesäkuussa 2016, ja siihen kuului kolme yhden opintopisteen MOOC-kurssia. Kurssit olivat Johdatus digitaaliseen nuorisotyöhön, Digitaalinen osallisuus ja toimijuus nuorisotyössä sekä Digitaalinen kohtaaminen ja dialogisuus nuorisotyössä. Näistä opiskelijalla oli mahdollisuus valita yksi tai useampia. Ensimmäinen kurssi järjestettiin kaksi kertaa.

Digitaalinen nuorisotyö on käsitteenä verraten uusi, eikä sen sisältöä tunneta vielä laajasti. Tämä näkyi siten, että vain 16 % ensimmäisen MOOCin osallistujista koki käsitteen hyvin tutuksi. Jonkin verran tuttu käsite oli 66 %:lle osallistujista. Yli puolella oli kokemusta digitaalisen nuorisotyön tekemisestä, valtaosalla yhdestä kolmeen vuotta. Merkittävin syy osallistua (57 %) oli halu päivittää ammatillista osaamista.

cMOOC opiskelumuotona

MOOCit ovat suurelta osin tutkintojen tai opinto-ohjelmien ulkopuolella toteutettuja kokonaisuuksia (Haber 2014). Tämä oli lähtökohta myös Distanssi-hankkeessa, eli olennaista oli opiskelijan oma kiinnostus aihepiiriä kohtaan. Toisaalta myöskään esitetty hyödyntää MOOCeja osana muita opintoja ei ollut.

MOOC-toteutuksissa on perinteisesti erotettu kaksi mallia, joista ensimmäisessä korostuvat tiedon tuottaminen ja osallistujien välinen vuorovaikutus, ja toinen painottuu enemmän valmiiksi annetun tiedon omaksumiseen. Nämä lähestymistavat erotetaan toisistaan etuliitteillä c (connectivity) ja x (extended) – puhutaan siis cMOOC- ja xMOOC-toteutuksista. (Siemens 2012).

Distanssi-hanke suunniteltiin alusta alkaen cMOOC-näkökulmasta, eli kurssiaktiviteetit rakennettiin osallistujien keskusteluja ja vertaisoppimista tukemaan. Kurseja rakennettaessa oletettiin, että osallistujat ovat taustoiltaan, tiedoiltaan ja taidoiltaan erilaisia, joten toisilta oppimisen mahdollistaminen oli suunnittelussa tärkeässä osassa. Osallistujista noin puolet työskenteli nuorisoalalla joko nuorisotyöntekijöinä tai muissa tehtävissä. Lisäksi mukana oli opettajia ja nuorisoalan ja muiden alojen opiskelijoita.

Toteutuksessa lähdettiin liikkeelle Humakissa käytössä olevasta valmennuspedagogisesta ajattelusta, joka korostaa työelämälähtöistä oppimista, ryhmämuotoista opiskelua ja opiskelijan aktiivisuutta (Sirkkilä 2015). cMOOC-kursseilla on korostettu myös osallistujien keskinäistä tiedonvaihtoa, mikä nousee esille Distanssi-hankkeessa sovelletun e-oppimisen ns. viiden askeleen mallissa (Salmon 2013). Ohjauksella on keskeinen rooli osallistujien vuorovaikutukseen nojaavalla kurssilla. Opiskelijaryhmien työskentelyä ohjasivat e-valmentajat, joista kukin huolehti opiskelijaryhmiensä opintojen etenemisestä seuraamalla, kommentoimalla ja arvioimalla tiettyjä tehtäviä.

Opiskelijoiden kokemuksia kursseista

Distanssi-kurssien yhteenlaskettu osallistujamäärä oli 602. Kurssien keskimääräinen läpäisyaste aloittaneista opiskelijoista oli 70, mitä voidaan pitää hyvänä. Moni opiskelija suoritti enemmän kuin yhden kurssin. Suosituin kurssi oli Johdatus digitaaliseen nuorisotyöhön, jonka aloitti 235 opiskelijaa.

cMOOC-kurssit toteutettiin kokonaan verkossa ja ne kestivät 4–5 viikkoa. Jokaisella viikolla oli 3–7 tehtävää sekä niihin liittyviä aineistoja (webinaareja, luentotallenteita, kirjallisuutta, sähköisiä aineistoja). Vain muutamat tehtävät olivat puhtaasti yksilötehtäviä. Kurssitehtävät suoritettiin pääasiassa opiskelijaryhmän kanssa siten, että jokainen toi ensin tehtävään oman vastauksensa tai laatii siihen kirjallisen tai kuvallisen esityksen. Tämän jälkeen tehtävän käsittely jatkui ryhmässä keskustellen, kokemuksia jakaen ja vertaisarvioiden. Osan tehtävistä arvioi e-valmentaja. Ryhmämuotoinen opiskelu koettiin melko tehokkaaksi, ja neljä viidestä opiskelijasta arvioi käytössä olleen Moodlerooms-oppimisympäristön helpokäyttöiseksi.

cMOOC-osallistujien kokemukset osaamisen kehittymisestä olivat myönteisiä. cMOOC1-kurssin suorittaneista 94 % oli sitä mieltä, että kurssi kehitti digitaalisen nuorisotyön osaamista vähintään jonkin verran. Lisäksi toivomiaan tietoja ja taitoja koki saaneensa niin ikään 94 % osallistujista. Toisen ja kolmannen kurssin osalta lukemat olivat samansuuntaisia.

“Kurssi olisi hyvä kaikille nuorisotyön opiskelijoille.”

Distanssi-opetuksen tavoitteiden näkökulmasta olisi suotavaa, että osallistujat voisivat hyödyntää kursseilla oppimaansa erilaisiin digitaalisen nuorisotyön kokeiluihin tai nykyisten työmuotojen kehittämiseen. Arvioitaessa kurssien merkitystä opiskelijoiden osaamiselle kannattaa tarkastella palautteiden perusteluja. Vastauksissa tuodaan esille erityisesti sitä, että kurssikokonaisuus on “antanut paljon ammatillisesti”, ja että se on “avannut paljon uutta” tai mahdollistanut “uudet ajatukset”.

Sisältöjen osalta palautteessa kerrotaan, että kurssi toi “paljon uutta tietoa”. To-teutustapaa kommentoiva opiskelija taas kiittää keskusteleavasta otteesta ja kertoo, että “vertaisoppiminen oli hieno kokemus”, kun taas toinen opiskelija kiittää kurssin monikanavaisuudesta. Lisäksi eräät sisällöt koettiin erityisen hyödyllisiksi ja innosta-

viksi: “[Kurssi] muutti vanhanaikaisia käsityksiäni digitaalisista peleistä”. Toisaalta kritiikkiä herätti se, että kaikki ryhmän jäsenet eivät osallistuneet aina aktiivisesti sekä se, että opiskelijat suorittivat tehtäviä eri tahdissa. Tämä saattoi aiheuttaa pulmia niin nopeille kuin hitaammille etenijöille.

cMOOCit: mahdollisuuksia ja haasteita

“Hienoa, että tällaisia kursseja järjestetään.”

Digitaalisen nuorisotyön cMOOC-kurssit järjestettiin nyt ensimmäistä kertaa, ja osana kehittämishanketta ne olivat luonteeltaan kokeiluja. Kurseista kerätyn palautteen avulla niitä voidaan kehittää tulevaisuudessa. Voidaan sanoa, että kurssit olivat osallistujien näkökulmasta ajankohtaisia ja hyödyllisiä. Toteutusta voidaan hioa jatkossa erityisesti ryhmämuotoisen oppimisprosessin suunnittelun, aikataulutuksen sekä tehtävänantojen osalta. Samoin e-valmentajien roolia tulisi pohtia tarkemmin. Opiskelijoiden toiveiden mukaan eri teemoja, kuten digitaalisen kohtaamisen käytäntöjä tai etsivää nettityötä, voitaisiin syventää. Aineistosta nousikin ehdotus digitaalisen nuorisotyön jatkokursseista. Lisäksi toivottiin, että kurssien yhteydessä voitaisiin kokeilla digitaalista nuorisotyötä autenttisessa ympäristössä. Parhaimmillaan valmennuspedagoginen oppiminen sisältäisikin vähintään käytännön tilanteiden simulointia, jos aitoihin työympäristöihin ei päästä (vrt. Sirkkilä 2015). Tähän suuntaan kannattaisikin kulkea.

Useat huippuyliopistot ovat tuoneet kursseja MOOC-ympäristöihin, ja lähes kenellä tahansa on mahdollista päästä osalliseksi arvostettujen luennoitsijoiden opetuksesta. Opiskelu MOOCeilla on ajasta ja paikasta riippumatonta, jolloin myös työssäkäyvällä on mahdollista suorittaa opintoja. Noin 90 % Distanssi-hankkeen kurssien opiskelijoista osallistui MOOC-tyyppiselle kurssille nyt ensimmäistä kertaa, mutta kurssien läpäisyaste oli hyvä. Kurssien vuorovaikutuksellinen luonne on koettu pääasiassa myönteisesti.

cMOOCeille näyttäisi olevan kysyntää, mutta tarjonta on riippuvaista julkisesta rahoituksesta. MOOCien avoimeen luonteeseen on kuulunut maksuttomuus, ja myös Distanssi-hankkeen kurssit olivat opiskelijoille maksuttomia todistuksen tilaamista myöten. Maksuttomuuden merkitys ei noussut esiin palautteissa, mutta se ei tarkoita, etteikö sillä olisi osallistujille merkitystä. Maksulliset todistukset on kansainvälisesti käytetty ja yleinen MOOC-ansaintamalli (Shah 2015). Jatkossa on myös Distanssin osalta pohdittava, tulisiko opetuksen järjestäjän esimerkiksi periä maksu kurssitodistuksesta.

cMOOCien avulla onnistuttiin tavoittamaan satoja kehittymishaluisia nuorisotalan toimijoita. Vastaavan osallistujajoukon ja maantieteellisen kattavuuden saavuttaminen ei olisi ollut mahdollista lähiopetuksella. Miltä digitaalisen nuorisotyön avoimen opetuksen tulevaisuus sitten näyttää? Digitaalisuuden merkitys lisääntyy koko ajan ja työmuoto kehittyy eri tavoin. Kurssien onnistuminen liittyy siihen, saadaanko suun-

nitteluun ja toteutuksiin kytkettyä työelämäkumppaneiden (kuten Verken ja Koordinaatin) asiantuntemus. Avoimet MOOCit tarjoavat kiehtovia mahdollisuuksia uusien asioiden oppimiseen, ja opiskelijoiden näkemysten perusteella ne toimivat oivallisina tietopohjan vahvistajana. Se, miten paljon MOOC-opeista siirtyy käytännön työhön, voisi olla aihe erilliselle vaikuttavuustutkimukselle.

LÄHTEET

Haber, J. (2014). MOOCs. The MIT Press: Cambridge & London.

Lauha, H. (2014). Internet kuntien ja järjestöjen nuorisotyössä. Teoksessa Lauha, H. & Tuuttila, L. (2014). Verkko nuorisotyössä – nuorisotyö verkossa. Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus.

Pappano, L. (2012). The Year of the MOOC. The New York Times. <<http://www.nytimes.com/2012/11/04/education/edlife/massive-open-online-courses-are-multiplying-at-a-rapid-pace.html>>

Salmon, G. (2013). E-tivities – The Key to Active Online Learning. Routledge: London and New York.

Shah, D. (2015). MOOC Trends in 2015: Big MOOC Providers Find their Business Models. <<https://www.class-central.com/report/mooc-business-model/>>

Siemens, G. (2012). MOOCs are really a platform. <<http://www.elearnspace.org/blog/2012/07/25/moocs-are-really-a-platform/>>

Sirkkilä, H. (2015). Valmennuspedagogiikan lähtökohdat. Teoksessa J. Määttä, H. Sirkkilä, J. Hófrren, T. Lämsä & T. Nyman 2015. Opettaja valmentajana Humakissa – työelämälähtöistä, ryhmäperustaista pedagogiikkaa kehittämässä. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu. <http://www.humak.fi/wp-content/uploads/2015/11/opettaja-valmentajana-humakissacomp.pdf>

Verke (2016). Sosiaalinen media ja nuoret. <<https://www.verke.org/material/sosiaalinen-media-ja-nuoret/>>

KOUVOLASSA PANOSTETAAN OSAAMISEEN

NIINA SOISALO

Kouvolan nuorisopalveluiden toiminta-ajatuksena on tehdä työtä siellä, missä nuoret ovat, yhdessä nuorten kanssa. Fyysisten ympäristöjen ohella korostuu läsnäolo nuorten suosimissa digitaalisissa ympäristöissä. Nuorten osallisuus on keskiössä kaikissa toimintamuodoissa. Osallisuus määritellään mahdollisuudeksi vaikuttaa, kokemukseksi olla osa yhteisöä – olkoon ympäristö mikä tahansa. Osallistukseen omaa elämäänsä koskevaan päätöksentekoon nuori tarvitsee tietoa, taitoa ja tukea niissä ympäristöissä, joissa hän toimii ja vaikuttaa.

Muuttuvat digitaaliset ympäristöt asettavat nuorisotyötä tekeville haasteita pitää oma tietotaito ajan tasalla digitaalisten innovaatioiden osalta. Nuorisotyöntekijän perusammattitaitoon kuuluu joustava toimiminen muuttuvissa ympäristöissä itseohjautuvasti ja nopeasti uusiin haasteisiin reagoiden. Nuorisotyöllisen osaamisen keskiössä on myös omaan aktiiviseen oppimiseen pyrkiminen ja itsensä jatkuva kehittäminen.

Digitaalisuus tarjoaa välineitä tavoittaa nuori hänelle luontaisissa ympäristöissä. Kokeilemisen ja heittäytymisen kautta se mahdollistuu meille kaikille. Emme saa unohtaa sitä tärkeintä eli nuorta ja sitä, miksi me tarvitsemme digitaalisuutta. Digitaalisuus paitsi mahdollistaa nuorelle erilaisia tapoja kohdata ammattilainen hänen niin halutessaan, myös tarjoaa uudenlaisia osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemuksia.

Hanketoiminnalla uutta virtaa osaamisen vahvistamiseen

Tarve digitaalisen osaamisen vahvistamiseen ja toimintojen kehittämiseen Kouvolassa on noussut nuorisotaloilta niin nuorilta kuin ohjaajiltakin. Jos haluamme kohdata nuoret siellä missä he ovat, pitää panostaa välineisiin ja nostaa ohjaajien osaamistasoa.

Käynnistimme maaliskuussa 2015 vuoden mittaisen Inxa goes to some -hankkeen. Hanke perustui osallisuuteen ja toiminnallisuuteen Inkeröisten nuorisotalolla. Sen tii-

moilta hankittiin pelaamiseen tarvittavaa välineistöä, pyöritettiin videobloggauskisaa ja pelikerhoa. Nuoriso-ohjaajan opinnäytetyönä kehitettiin nuorisopalvelujen internet-sovellus Mobinuokkarit@Kouvola. Sovellukseen sisältyy asiakaskortti, tilojen yhteystiedot, nuorisotiedotuksen tieto-osiot linkityksinä nuorisopalveluiden nettisivuille sekä chat-mahdollisuus nuoriso-ohjaajan kanssa. Hankkeen myötä syntyneet toiminnot ovat lisänneet nuorisotalon yhteisöllisyyttä, tuoneet nuoria lähemmäs toisiaan ja vahvistaneet ryhmähenkeä ja -taitoja. Koko hanke ja kaikki sen osat suunniteltiin, ideoitiin ja toteutettiin nuorten kanssa. Nuorten osallisuus vahvistui selvästi hankkeen aikana.

Jatkohanke Digitaalinen nuorten Kouvola käynnistettiin heti edellisen hankkeen perään. Hankkeen tuella päivitetään nuorisopalvelujen välineistöä ajan mukaiseksi, koulutetaan henkilökuntaa sekä vapaaehtoisia pelitoiminnan tiiminvetäjiä. Lisäksi hankkeen avulla järjestetään yhdessä nuorten kanssa leirejä ja tapahtumia sekä digitaalisen toiminnan suunnittelua ideoiden uusia toimintamalleja ja työmuotoja.

Hanketoiminnan myötä Kouvola on asetettu seuraavia kehittämiskohteita digitaaliselle nuorisotyölle:

1. Tiedon kerääminen, arviointi ja uusien toimintamuotojen kehittäminen sekä digitaalisen työotteen juurruttaminen osaksi perustyötä.
2. Mediasisältöjen tuottaminen aktiiviseksi ja arkipäiväiseksi toiminnaksi.
3. Asenteet. Vahvistetaan positiivista ja kollektiivista työotetta. Kukaan ei ole ylivertainen digitaalisuuden äärellä, yhdessä tekemällä ja kokeilemalla onnistumme (mitä sitten, jos menee pieleen!)
4. Osallisuus. Nuoret viestijöinä ja sisällön tuottajina. Ohjaajan osuus innostajana ja mahdollistajana on merkittävä. Panostetaan osallisuuden kulttuurin vahvistumiseen, jotta se näkyy toiminnan tasolla selkeämmin.
5. Verkkoviestintä ja chat-toiminnot (esim. WhatsApp-ryhmien hyödyntäminen tai chat-palvelut nuortenkouvola.fi-sivustojen yhteyteen)
6. Muistetaan, että digitaalisuus ei ole itseisarvo vaan työkalu. Kaiken perustana on nuorisotyö, nuorten kohtaaminen ja kasvatuksellisuus.

Lisäksi mediakasvatus on yksi nuorisotyömme keskeinen kehittämiskohde. Se sisältää myös aina digitaalisuuden näkökulman. Kouvola tehdään laaja-alaista verkostoyhteistyötä mediakasvatuksessa koulujen, järjestöjen, ammattilaisten, nuorten ja heidän huoltajiensa kanssa.

Innostuminen ja innostaminen avain oppimiseen

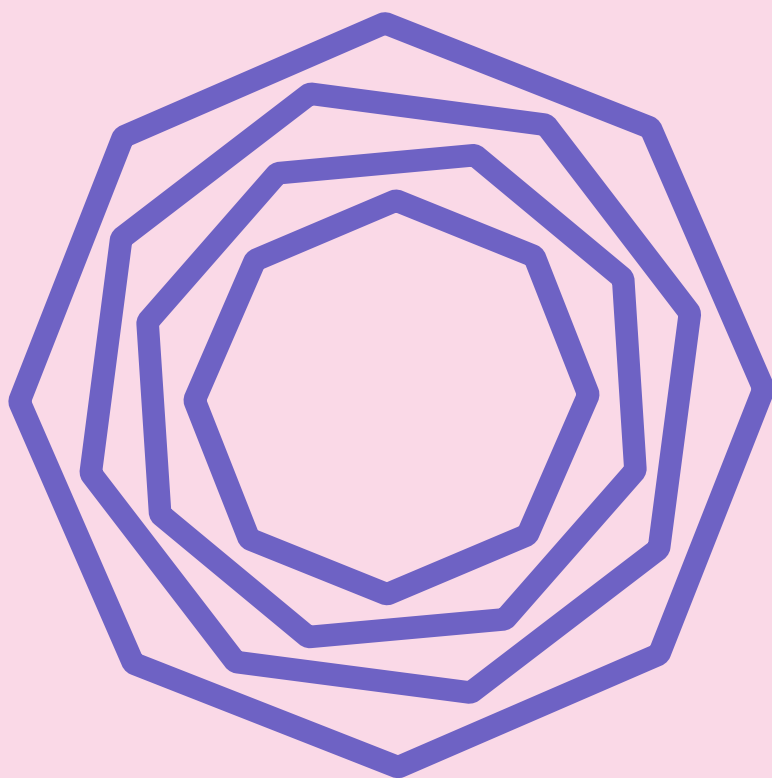
Vaikka tekninen osaaminen ei olisikaan huipputasoa, tarvitaan intoa, rohkeutta ja kykyä tutustua avoimin mielin nuorten uudenlaisiin kulttuurisiin ilmiöihin. Nuorisotyössä teknologia ja tekniikka ovat sivuosassa. Nuorisotyöllinen toiminta ja nuorisotyön tavoitteet on muistettava pitää keskiössä. Kriittinen digitaalinen mediakasvatus ja -lu-

kutaito ovat keskeisiä osaamisalueita nuorten parissa tehtävässä verkkonuurisotyössä ja digitaalisessa työotteessa.

Tarvittavaa osaamista löytyy meiltä kaikilta, kunhan saamme poistettua kynnyksen alkaa ”räpläillä” ja kokeilla uusia asioita. Tärkeää on myös se, miten jaamme tietoa toisillemme, jotta vertaisoppiminen henkilöstön keskuudessa mahdollistuu. Oppiminen vaatii aina motivaatiota ja motivaatio tarvitsee rakentuakseen innostumisen. Vertaistiedon tuojan persoonalla ja asenteella ”opetettavia” kohtaan on suuri merkitys. Ylivertaisuutta ei saa ilmetä.

Oleellista on huomioida jokaisen työntekijän erityisosaamiset vahvistaen niitä. Kehittämiskohteiden tunnistaminen on oleellista, jotta tasavertainen työote mahdollistuu. Me täällä Kouvolassa olemme kokeneet vahvuudeksi hyvän ja innostuneen ilmapiirin, jolloin vertaisoppiminen on tuloksellista!

Osaamisen vahvistumisen digitaalisessa nuorisotyössä mahdollistaa koordinoitu ja suunnitelmallinen toiminta johdon tuella. Fyysiset elementit on oltava kunnossa, jotta digitaalisuutta voidaan hyödyntää tuloksellisesti. Oppiminen on jatkuva prosessi, joka voi muuttua toiminnan aikana moneenkin suuntaan. Uusia päämääriä syntyy toiminnan ja teknologian muuttuvan ympäristön vaikutuksesta. Innostuneesta ja innovatiivisesta työotteesta kannattaa pitää huolta. Näin voimme aidosti todeta, että Kouvolassa panostetaan osaamiseen!



PERIAATE 6:
DIGITAALISTA
NUORISOTYÖTÄ
KEHITETÄÄN
YHTEISTYÖSSÄ

YHTEISTYÖTÄ

korostetaan tänä päivänä kaikessa toiminnassa, oli kyse sitten poikkihallinnollisesta, moniammatillisesta tai monialaisesta yhteistyöstä. Käsitteistä riippumatta keskeistä on se, että toimialan sisällä tapahtuvan yhteistyön lisäksi tarvitaan myös yhteistyötä oman alan ulkopuolisten toimijoiden kanssa. Yhteistyön avulla paitsi turvataan digitaalisen nuorisotyön saavutettavuus, riittävyys, laatu ja toimintojen yhteensopivuus, myös mahdollistetaan uusien ja innovatiivisten toimintamuotojen kehittäminen.

Hyvässä yhteistyössä osapuolten erilaiset vahvuusalueet täydentävät toisiaan ja kumppaneiden roolit ovat selkeät. Kumppaneilla voi olla erilaisia osatavoitteita yhteistyössä toteutettavalle toiminnolle, mutta päämäärän pitäisi olla yhteinen. Oleellista on, että jokainen yhteistyön osapuoli kokee hyötyvänsä siitä jollakin tavalla.

Toimivia yhteistyökumppanuuksia kannattaa vaalia, mutta toiminnan kehittämiseksi on hyvä tarttua toisinaan myös uudenlaisiin kumppanuuksiin ja yhteistyömuotoihin. Siksi kannattaa tutustua muiden organisaatioiden toimintaan ja verkostoitua laajasti erilaisissa tapahtumissa ja sosiaalisessa mediassa.

Yhteistyötä on myös se, että jaetaan omia käytäntöjä, ideoita ja tietoja muille organisaatioille. Muiden kokemuksista voi saada uutta kipinää myös omaan työhön, ja lisäksi on hyvä muistaa, että pyörää ei kannata keksiä uudestaan. Digitaalisten palvelujen kehittämisvaiheessa on tärkeää miettiä myös ohjelmien, tietojärjestelmien ja tiedon avoimuutta (mm. avoin lähdekoodi, avoin rajapinta ja avoin data). Avoimuudella mahdollistetaan myös muille toimijoille uudenlaisten konseptien ja palvelujen ideoiminen ja kehittäminen.

TOIMENPITEET:

- Teemme yhteistyötä eri sidosryhmien kanssa digitaalisen nuorisotyön valmistelussa, suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.
- Jaamme digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä kokemuksia ja käytäntöjä.
- Annamme tunnustusta muille organisaatioille hyvistä käytännöistä ja hyödynnämme niitä kehittämistyössä.
- Etsimme uudenlaisia kumppanuuksia ja yhteistyömuotoja.

YHTEISTYÖSSÄ TÄRKEINTÄ ON TOISEN KUUNTELEMINEN JA YHTEISEN SUUNNAN MÄÄRITYS

ANNIINA LUNDVALL

Pelastakaa Lasten verkkonuorisotyössä yhteistyötä tehdään monella tasolla. Yksi tärkeä kehittämissuhteena viimeisinä vuosina on ollut koko talon yhteinen digiloikka, jota olemme aktiivisesti kiihdyttäneet. Olemme somekättilöineet talon muita tiimejä, auttaneet sijaisperhenuorille suunnattujen chattien järjestämisessä sekä tiimien ja hankkeiden visuaalisessa ilmaisussa ja viestinnässä ulospäin, etenkin nuorille kohderyhmille.

Tavoitteena on, että kaikessa talon tuottamassa lapsiin ja nuoriin kohdistuvassa toiminnassa otetaan huomioon digitaalisten työmuotojen mahdollisuus. Kannustamme talon ammattilaisia hyödyntämään digitaalisia välineitä sekä tiedotuksessa että kohtaavassa työssä. Työ ei ole aina helppoa, sillä joudumme hakemaan tasapainoa lasten suojelun ja toisaalta lasten osallistamisen välillä. Lastensuojeluyksistään kaikkeen toimintaan digitaalisuuden lisääminen ei sovi.

Toisaalta lapsella on oikeus yhteydenpitoon, tiedon hankkimiseen, kansalaisvaikutamiseen ja itsensä ilmaisuun, ja usein juuri erityisen haavoittuvassa asemassa olevat lapset hyötyvät siitä, että he saavat mahdollisuuden medioiden välityksellä osallistua yhteiskuntaan ja sosiaaliseen toimintaan.

Valitse kumppanisi oikein

Teemme paljon yhteistyötä myös talon ulkopuolisten kumppaneiden – kuntien, järjestöjen ja viranomaisien – kanssa. Itse asiassa useimmat hankkeet toteutetaan yhteistyönä. Esimerkiksi Netari-verkkonuorisotaloa tehdään yhdessä seitsemän kunnan

kanssa. Netarin yhteistyössä haasteen tuo se, että työtä tehdään nimenomaan kuntien kanssa. Järjestö ja kunnat toimivat hyvin eri lailla. Esimerkiksi kuntatyöntekijöiden työnkuva, välineet ja työaika ovat asioita, joihin me emme voi vaikuttaa. Kunnan nuorisotyöntekijän tietokone ei välttämättä tietoturvasyistä voi toimia Netarin päivystyskoneena, koska koneelle ei voi asentaa tiettyjä ohjelmistoja. Tällöin joko meidän toimintamalliemme on joustettava kuntien tarpeiden mukaisesti tai työntekijä etsii toisen koneen, jolla hän voi osallistua päivystystyöhön.

Yhteistyö vaatii joustavuutta, mutta ei ole kenenkään etu, jos joutuu joustamaan liikaa. Oma taitonsa on myös kieltäytyä yhteistyöstä, jos se vaatii joustamaan liikaa tai jos kumppaneiden väliset voimasuhteet kallistuvat väärään suuntaan.

Kiinnostava uusi avaus on viranomaisen ja järjestöjen yhteistyökokeilu: mobiilisoluvellus Help.somen yhteinen kehitystyö nettipoliisin ja Rikosuhripäivystyksen kanssa. Oikeiden yhteistyökumppaneiden löytäminen lähtee yhteisistä intresseistä. Help.somessa meillä kolmella toimijalla oli tarve saada avattua kanava nuoriin nimenomaan mobiilisti ja pilotoida, miten sovelluksen avulla voidaan tavoittaa uusia kohderyhmiä. Yhteisten intressien ja tavoitteiden asettaminen on yhteistyön ydin, jonka ympärille hankkeet rakentuvat.

Pelastakaa Lasten yhteistyökumppaneiksi valikoituu usein kansallista toimintaa tekeviä, vaikuttavuudeltaan merkittäviä toimijoita. Tällöin vastuu jakaantuu yhtäläisesti, yhtä suurille harteille. Sillä ei ole niinkään väliä, onko yhteistyökumppanin digitaalinen työote yhtä tikissä kunnossa kuin meillä. Pystymme jakamaan osaamistamme ja samalla opimme itsekin paljon muilta toimijoilta. Enemmän vaakakupissa painaa yhteistyökumppanin halu oppia ja opetella digitaalisten välineiden hyödyntämistä.

Parhaimpia kumppaneita ovat usein ne, joiden kanssa sitoudutaan tekemään työtä useamman vuoden ajan. Yhteistyö kristallisoituu ja muuttuu selkeäksi, kun yhteisiä ja omia särmii hioutuu ja oppii tuntemaan toisen organisaation toimintaa paremmin. Tämän vuoksi esimerkiksi yksivuotiset hankkeet ovat toisinaan hankalia, jos niihin lähdetään aivan uusien kumppaneiden kanssa.

Varaa aikaa suunnitteluun ja neuvotteluun

Yhteistyö alkaa usein yhteisellä hankesuunnittelulla. Kutsumme sopivia kumppaneita saman pöydän ääreen tai sovimme tapaamisen, joissa kartoitetaan, mitä ajatuksia hankkeen teemaan liittyen toimijoilla on. Toisinaan löydämme yhteisiä tarpeita ja haasteita myös paljon epäformaalimmissa tilanteissa. Messuilla, tapahtumissa ja muissa verkostoitumistilaisuuksissa syntyy kohtaamisia, joissa ideoidaan uutta ja sitotaan kumppanuuksia. Juuri siksi verkostoituminen ja ihmisten kasvokkainen tapaminen on tärkeää.

Yhteistyösuunnittelussa olennaista on riittävä ajan varaaminen suunnittelulle, organisaatioiden arvojen ja toimintakulttuurin tarkastelu ja yhteensovittamisen ongelmien havainnointi. Toimijat ovat erilaisia eikä ole yhtä täydellistä yhteistyömallia, jota voisi soveltaa kaikkien kanssa. Digitaalisten laitteiden ja välineiden saatavuus,

teknologiset mahdollisuudet ja mahdollisuudet on syytä kartoittaa alkuvaiheessa. Aika nopeasti huomataan, missä kohdassa mahdolliset ongelmat saattavat kasaantua ja nousta kehittämistyön esteeksi.

Yhteistyön merkittävä etu on, että tärkeälle asialle saadaan yhteistä, laajaa näkemyttä kaikkien mukana olevien kanavissa ja tapahtumissa. Yhteistyötä tehdessä näkyvyyden määrittely on merkittävä juttu. Mihin logo tulee videossa tai hankkeen somekanavassa, kenen nimi mainitaan ensin, millaiset ovat hankkeen digitaalisten lopputuotosten muokkaus- ja levitysoikeudet – tällaiset kysymykset voivat vaikuttaa irrelevanteilta suunnitteluvaiheessa, mutta ne tuntuvat olevan asioita, jotka aiheuttavat usein ongelmia. Avoin ja keskusteleva ilmapiiri yhteistyökumppaneiden kanssa on keskeistä näiden ongelmien ratkaisemiseksi.

Kokeileminen (ja erehtyminen) on osa yhteistyötä

Hanketyön lisäksi teemme pistemäistä ja pop-up-tyyppistä yhteistyötä organisaatioiden ja yksilöiden kanssa säännöllisesti. Esimerkiksi Netari-verkkonuorisotalossa ja Suunta-palvelussa vierailee ammattilaisia tapaamassa nuoria verkossa. Voimme myös järjestää teemaillan, jossa vierailee vaikkapa suosittu bloggaja tai taiteilija. Toiset vieraat ovat digitaalisesti taitavia, toiset tarvitsevat enemmän tukea. Prosessimme ovat hioutuneet niin, että pystymme periaatteessa ottamaan kenet tahansa mukaan kokeilemaan verkkonuorisotyön tekemistä lyhyellä perehdyttämällä.

Useimmat vieraistamme käyvät säännöllisesti palveluissamme ja toisinaan heidän kanssaan päädytään tekemään muutakin yhteistyötä. Olemme myös tarjonneet omaa chat-alustamme muiden organisaatioiden ”hiekkalaatikoksi”, jossa he saavat testata oman chat-ideansa toimivuutta, chattaamisen organisointia ja logiikkaa, ennen kuin lähtevät rakentamaan omaa chattia tai vakinaistamaan toimintaa. Koemme, että tämä on ollut tärkeää tukityötä kollegoille ja hyvä oppimiskokemus myös itsellemme. Kaikki yhteistyökokeilut eivät aina onnistu, mutta niistä toisaalta oppii paljon.

Yritysyhteistyö tuo etua molemmille osapuolille

Keskeisiä yhteistyökumppaneita meille ovat toiminnan alusta saakka olleet operaattorit sekä verkkopalveluiden kehittäjät ja tarjoajat. Tämä yhteistyö on luontevaa, sillä myös yritykset pystyvät yhteistyön myötä vahvistamaan omia lasten oikeuksia huomioivia toimintamallejaan sekä lisäämään käyttäjien keskuudessa turvallisuuden tunnetta. Yhteistyökumppaneillemme on myös tärkeää, että heidän palveluissaan on saatavilla turvallisia, luotettavia aikuisia, joiden kanssa nuoret käyttäjät voivat keskustella.

Yritysyhteistyön haasteena on etenkin nykyään se, että organisaatioita myllätään ja ihmiset vaihtuvat usein. Yrityksellä ei välttämättä ole selkeää kuvaa järjestön tekevästä työstä ja syistä, miksi olemme heidän kanssaan yhteistyössä. Tätä viestiä täytyy säännöllisesti kertoa ja vahvistaa. Toinen keskeinen haaste on odottelemisen: yritysten keskeinen tehtävä on tuottaa voittoa ja tehdä bisnestä, ei huolehtia että järjestökumppanilla on kaikki hyvin ja että kumppani saa tarvittavat tiedot heti kun niitä tarvitaan.

Yhteistyön eteen on siis tehtävä työtä, muistuteltava yrityskumppania, oltava aktiivisesti yhteydessä itse ja innostettava mukaan yhteistyöhön.

Yhteistyön muotoja on siis paljon. Useimmiten yhteistyö antaa enemmän kuin ottaa, joten sitä voi lämpimästi suositella. Digitaalisessa nuorisotyössä yhteistyö on mahdollista paitsi tuttujen ja turvallisten kumppaneiden, myös vaikkapa kansainvälisten kumppanien kanssa, kun toimintaa pystyy suunnittelemaan ja toteuttamaan yhdessä verkon yli. Yhteistyö opettaa paljon ja sitä oppii oikeastaan vaan tekemällä. Rohkeasti siis hakemaan kumppaneita ja vahvistamaan yhteistä digitaalista osaamista.

YHTEINEN ARKI ON SUJUVAA

PIA GÖÖS

 lemme Sellon kirjastossa Espoossa työskennelleet vuodesta 2013 yhdessä nuorisotyöntekijöiden kanssa. Alkusysäyksenä yhteistyölle toimi vuosina 2013–2014 toteutettu Nuorisokasvatustyötä yhdessä! -hanke, jossa tavoitteena oli tuottaa malli kirjastopalvelujen ja nuorisopalvelujen välisestä moniammatillisesta nuorisokasvatus- ja kirjastotyöstä kirjaston nuortenosasto Pointissa. Hankkeen tärkeimpiä osa-alueita olivat varhainen puuttuminen ja ehkäisevä työ, mediakasvatus, koulunkäynnin tukeminen sekä syrjäytymisen ehkäisy.

Nuorisopalvelut tarjoavat turvallisen aikuisen, ryhmä- ja yksilötoimintaa sekä laajat kontaktit, joiden avulla nuoren elämänlaatua voidaan parantaa. Kirjasto tarjoaa kulttuuria ja elämyksiä sekä sisältöjä. Kirjaston näkemyksen mukaan kaikilla on oikeus pelata, lukea, ja kokea muita kulttuurielämyksiä sekä osallistua yhteisönsä toimintaan.

Nuorisopalveluiden ja kirjaston toimintakulttuurit eroavat jonkin verran toisistaan, mutta kohderyhmä on yhteinen: lapset ja nuoret. Heille tärkeiden ja hyödyllisten palveluiden tuottaminen, turvallisen aikuisen läsnäolon tarjoaminen sekä elämyksellisen toiminnan saattaminen kaikkien nuorten ulottuville ovat yhteisiä tavoitteita toiminnallemme. Toiminnan kehittämisessä on omat haasteensa, koska taustalla on kaksi eri toimintakulttuuria, mutta ammattikuvamme ja palvelutarjontamme täydentävät toisiaan. Nuoret saavat täyden palvelun samasta paikasta.

Yhteistyössä on parasta se, että osaamisalueemme menevät limittäin: nuorisohjaajilla on sellaista ammattitaitoa, jota kirjastolaisilla ei ole, ja taas vastaavasti kirjastolaisilla on sellaista osaamista, jota nuorisohjaajilla ei ole. On avartavaa, että omaa työtä voi tarkastella toisen ammattikunnan silmin.

Uusi teknologia näkyy kirjastoissa

Pääkaupunkiseudun kirjastoissa on runsaasti uudenlaisia kirjastopalveluita. Näistä ehkä mielenkiintoisiin on maker-kulttuurin ja makerspace-tilojen tuominen kirjastoihin. Useissa Espoon kaupunginkirjaston toimipisteissä onkin nykyisin Paja. Toiminnan ideana on, että Paja on paikka, jossa kuka tahansa voi oppia, opettaa, luoda, rakentaa, tuunata ja kokeilla yhdessä. Paja tarjoaa asiakkailleen erilaisia laitteita ja opastusta laitteiden käyttöön, jonka jälkeen asiakkaat voivat toimia Pajassa itsenäisesti.

Pajoista löytyy muun muassa 3D-tulostimia, erilaisia digitointilaitteita, vinyyli-leikkuri, julistetulostin, ompelukoneita, saumureita, brodeerauslaitteita ja pienelektroniikkaa. Pajatoiminta tarjoaa mielekästä tekemistä kaikenikäisille sekä mahdollisuuden tutustua muihin samanhenkisiin ja käyttää laitteita, joita ei ehkä olisi varaa hankkia kotiin. Kirjastojen pajoissa on järjestetty muun muassa paitapajoja, tietokone-opastuksia, älyvaatekursseja sekä koodauskerhoja.

Maker-toimintaa on järjestetty nuorille vapaa-ajan kerhoina yhteistyössä nuorisopalveluiden kanssa. Kirjasto on tarjonnut tilat, laitteet ja asiantuntevan opastavan henkilökunnan. Nuorisopalvelujen työntekijät ovat keränneet kiinnostuneiden ryhmän ja he ovat osallistuneet kerhoihin ryhmänvetäjän ominaisuudessa.

Digitaalisuus yhdistää monin tavoin

Työmme on kohtaavaa asiakaspalvelua, ja siinä ihminen on keskiössä: inhimillinen ote on olennainen osa työtämme. Samaan aikaan digitaalisuus näkyy työssämme monin eri tavoin, niin viestinnällisesti kuin toiminnan tasolla.

Somenäkyvyyttä rakennetaan ja suunnitellaan yhdessä – myös nuorten kanssa. Nuoret ovat aktiivisia kuvaajia ja kommentoijia. Sellon kirjastolla ja nuorisopalveluilla on käytössään yhteiset Facebook- ja Instagram-tilit. Facebookissa toimii myös yhteinen tapahtumasuunnitteluryhmä nuorten kanssa, jossa keskustelemme tulevista tapahtumista ja suunnittelemme toimintaa yhdessä. Sometyötä kehitetään jatkuvasti ja pyrimme panostamaan kohderyhmän tavoittamiseen. Tulevaisuudessa sometyö keskittyy muualle nuorison jättäessä Facebookin jo taakseen.

Digitaalisuutta koskeva yhteistyö näkyy Sellossa monella tavalla. Päivisin koululuo- kille tarjotaan erilaista mediakasvatuksellista toimintaa ja vapaa-ajallaan nuoret voivat osallistua digitaaliseen pelaamiseen liittyvään toimintaan. Etenkin valtakunnalliset tapahtumat ja teemaviikot ovat luonteva tapa tehdä yhteistä toimintaa, esimerkkeinä vaikkapa kansallinen Pelipäivä ja Mediataitoviikko.

Erityisen suosittua kirjastossa on pelitoiminta. Henkilökunta pelaa yhdessä nuorten kanssa, ja yhteisiä peli-iltoja ja turnauksia on toteutettu jo pitkään. Sellossa on myös järjestetty esimerkiksi pelinkehittämiseen liittyviä pelidevaustuokioita: pelinkehittäjä on tarjonnut pelin, kirjasto laitteet, tilan ja asiakkaat. Pelinkehittäjä saa arvokasta palautetta toivomaltaan kohderyhmältä ja kirjasto voi tarjota mielekästä tekemistä lapsille ja nuorille.

Järjestimme myös yhteisen kehittämispäivän kirjastolaisille ja nuorisohjaajille pelaamisen merkeissä Espoon Karakallion nuorisotilalla. Pelasimme nuorisotilan koneilla CS:GO:ta toisiamme vastaan. Tarjolla oli myös shakkia, lautapelejä ja Buzz-tietovisa. Pelikulttuuri yhdistää ihmisiä helposti: eri-ikäiset, eritaustaiset ja jopa eri kieltä puhuvat ihmiset voivat pelin ympärillä viettää luontevasti aikaa yhdessä.

Yhteistyö rakentuu yhteiselle suunnittelulle ja jakamiselle

Yhteinen suunnittelu ja kokemusten jakaminen on helppoa yhteisissä työtiloissa vaikkapa kahvipöydän ääressä. Juttelu ja suunnittelu on luontevaa, kun työskennellään samassa fyysisessä tilassa. Päivittäinen kanssakäyminen tekee toimintaan osallistumisesta luontevaa ja madaltaa kynnystä olla mukana.

Vaivattomimmin yhteistyö on sujunut moniammatillisissa toiminnoissa sekä kouluyhteistyössä. Moniammatilliset yhteistyömallit ovat uusia mutta toimivia – siinä yhdistyy eri ammattikuntien ammatillisen osaamisen parhaat puolet. Kouluyhteistyön puitteissa yhteistyön tekeminen on mielekästä, sujuvaa ja tarkoituksenmukaista. Olemme esimerkiksi toteuttaneet ryhmätyksiä yhdessä nuorisotyöntekijöiden kanssa. Samalla kirjastolaiset ovat päässeet mukaan kouluille ja saaneet kiinteämmän kontaktin nuoriin. Kiusaamisen ehkäisemiseen keskittyvä Sankaribussi-kirjastoautokiertue on hyvä esimerkki uudenlaisten moniammatillisten toimintamallien luomisesta: Bussi kiertää Espoon eri alueilla viikon ajan keväisin (alakoulut) ja syksyisin (yläkoulut). Bussissa järjestetään kirjaston ja nuorisopalvelujen yhdessä suunnittelempia oppitunteja, joiden tavoitteena on vahvistaa lasten ryhmätyötaitoja, herättää keskustelua hyvästä kaveruudesta ja kannustaa toimimaan oikein kiusaamistilanteissa.

Nuorisokasvatustyötä yhdessä! -hankkeen aikana tutustuimme nuorisopalvelujen kanssa toistemme työtapoihin ja hioimme yhteistä toimintakulttuuria. Yhteiset työtavat ovat pikkuhiljaa löytyneet, mutta digitaalisuuden hyödyntäminen ja digitaalisen toiminnan kehittäminen ei ole aivan helppoa. Haasteena ovat digitaalisten toimintojen yhdistäminen ihmistyöhön sekä erilaisten digitaalisten toimintojen soveltuvuus erilaisiin palveluihin. Organisaation tulee myös tarjota työntekijöille koulutusta ja työaikaa erilaisten laitteiden haltuunottoon ja toiminnan kehittämiseen.

Samaan aikaan pitää toiminnan tavoitteiden olla selvät: mitä digitaalisuudella haetaan ja mitä sen avulla halutaan saavuttaa? Digitaalisuus itsessään ei ole, eikä saa olla, toiminnan päätarkoitus. Sitä hyödynnetään välineenä yhteisten päämäärien saavuttamiseksi – oli kyseessä sitten monilukutaidosta, tasa-arvosta ja yhdenvertaisuudesta tai nuorten osallisuudesta yhteiskunnassa.

Tulevaisuudessa pyrimme kehittämään digitaalista yhteistyötä kirjasto- ja nuorisopalveluiden kanssa etenkin mediakasvatuksen ja pelitoimintojen saralla. Nuorten monilukutaidon kehittäminen, uuden opetussuunnitelman sisällöt ja vapaa-aikana tapahtuva digitaalinen pelaaminen ovat teemoja, jotka varmasti tulevat näkymään yhteistyössämme tulevaisuudessa.

YHTEISTYÖ DIGITAALISEN VERKKOPELAAMISEN MAHDOLLISTAJANA

TIMO METSÄJOKI

Nuorisotyö voidaan määritellä monella tavalla. Näitä tapoja yhdistää kuitenkin se, että nuorisotyön ytimessä on hyvin vahvasti kasvatuksellisuus. Nuorisotyöllä pyritään vaikuttamaan nuorten ymmärrykseen, arvostuksiin, tietoihin, taitoihin ja tulevaan toimintaan. Samalla se on nuorten tarpeisiin ja omaehtoiseen osallistumiseen pohjautuvaa ohjattua ja yhteisöllistä toimintaa, unohtamatta osallisuuden ja kuulluksi tulemisen tärkeyttä. (Nivala & Saastamoinen 2007.)

Suomi tunnetaan useista pienistä kunnistaan ja niissä tehtävästä laadukkaasta nuorisotyöstä. Tämä työ on kuitenkin usein pienillä paikkakunnilla vain yhden ihmisen varassa. Sama henkilö hoitaa sekä hallinnollisen että kenttätöitä. Lisäksi meillä on paljon kuntia, joissa nuorisotyön jatkuvuus toteutuu lähinnä erilaisten lyhytaikaisten hankkeiden kautta. Pienen paikkakunnan nuorisotyössä joutuu usein tekemään valintoja, mihin halutaan panostaa ja mitkä jättää vain yksinkertaisesti tekemättä. Tällöin on loogista ja kannattavaa, että nuorisotyötä toteutetaan ja kehitetään yhteistyössä alueen muiden toimijoiden, kuten järjestöjen ja seurakunnan nuorisotyön kanssa. Erityisesti digitaalisuus avaa monenlaisia mahdollisuuksia yhteistyön tekemiselle ja edistämislle.

Case: Toimiva verkkopelitapahtuma Eurajoella

Eurajoen kunnalla on pitkä historia verkkopelitapahtumien saralla. Allekirjoittanut järjesti ensimmäiset nuorisotyölliset lanit Lapijoen nuorisotalolla vuonna 2007 ollessaan siellä kesänuorisotyöntekijänä. Tuolloin verkkopelaaminen ei ollut nykyisessä suosiossaan saati näin laajassa tietoisuudessa. Nuorisotilaa oli jo aiemmin vuokrattu LAN-tapahtumien järjestämiseen erilaisille kaveriporukoille, mutta niissä nuorisotyöllinen aspekti ei ollut kovin vahvasti mukana.

Mikä sitten on tämä nuorisotyöllinen aspekti? Tärkeimmäksi asiaksi nuorisotyöllisessä verkkopelitapahtumassa nostaisin yhteisöllisyyden. Tietysti nuorisotyöntekijä voi kasata kaiken infrastruktuurin itse, mutta onhan se mukavampaa kantaa esimerkiksi isoa pöytää kahdestaan kuin yksin. Tapahtuman rakennusvaihe opettaa nuorille myös tapahtumatuotannollisia asioita ja vastuunottoa. Tällöin sähkö ei ole enää vain jotain automaattisesti töpselistä tulevaa, vaan sähköön riittävyys ja sähköverkon kantokyky on oikeasti laskettava. Yhteisöllisyys syntyy yhteistyössä, kun tapahtumaa varten on työskennellyt ja nähnyt vaivaa ja siten se myös tuntuu enemmän omalta.

Nuorisotyöllisessä verkkopelitapahtumassa yhdessä pelaaminen on tietysti toiminnan ydin – asia, joka yhdistää kaikkia osallistujia. Suurimpia onnistumisia ovat ne, kun tapahtuman jälkeen nuoret, jotka eivät ennen tapahtumaa tunteneet toisiaan, lähtevät tapahtumasta uusien pelikaverien kera. Parhaimmillaan voimme yhdistää yksinäisiä pelaajia ja luoda kokonaan uusia kaveriporukoita. Kun tähän lisätään vielä kilpapelamis- eli eSports-aspekti, voivat uudet kaverukset muodostaa joskus vielä toimivan tiimin, jolla lähteä tavoittelemaan huippua. On vaikea osoittaa, mikä hetki yksittäisen pelaajan/urheilijan historiassa on se, josta ura on lähtenyt nousukiitoon. Mielestäni on hienoa ajatella, että voimme olla mahdollistamassa näitä hetkiä.

Lapijoen nuorisotalolla järjestettyjen verkkopelitapahtumien onnistumisen edellytyksenä on ollut tiivis yhteistyö kunnan, paikallisen yrityksen sekä aktiivisten nuorten ja järjestössä toimivien vapaaehtoisten välillä. Eurajoen kunta on tarjonnut toiminnalle tilat, Eurajoen Puhelin riittävät verkkoyhteydet ja vapaaehtoiset ovat rakentaneet varsinaisen sisällön. Oma kesätyöni kunnalla loppui aikanaan, mutta yhteistyö jäi, kun roolini vaihtui aktiiviseksi vapaaehtoiseksi ja sen jälkeen järjestötyöntekijäksi. Pienessä kunnassa toimimisen etuna on, että ihmiset tuntevat toisensa. Yhteydenpito on helppoa ja luontevaa, vaikka työnkuvat tai roolit matkan varrella vaihtuisivat. Lanitoiminta on vuosien saatossa kasvanut, mutta ytimessä on aina ollut nuorten omaehtoisuus ja yhdessä tekeminen. Toiminnan kautta alueella on myös syntynyt uudenlaista järjestäytynyttä pelitoimintaa. Vuonna 2014 alkunsa saanut Anti-flame League jalostui vuonna 2015 satakuntalaisen pelinuorisotyön seuran muotoon nimeltään 100k eSports. Sen tavoitteena on järjestää ja kehittää verkkopeliskeneä yhteistyössä eri järjestöjen ja kuntien nuorisotoimien kanssa Satakunnan alueella.

Pienellä järjestöllä tai toimijalla on harvoin kovinkaan suuria toimitiloja itsellään, joten tapahtumien kohdalla on suunnattava katse yhteistyöhön. Nuorisotiloilla on usein toimiva infrastruktuuri (vesi, sähkö, wc, peseytymistilat, internet ja keittiötilat). Työaika säätelee kuitenkin tilojen käyttöastetta. Miksei toiminnasta tyhjänä olevaa tilaa voisi antaa käyttöön aktiivisille toimijoille? Tahtotilan ja tavoitteiden ollessa yhteisiä on helppo lähteä kehittämään yhteistyössä jokaista osapuolta hyödyttävää yhteistoimintaa. Meidän tapauksessamme pelaamisesta kiinnostuneilla nuorilla oli tahto, osaaminen ja välineet, mutta ei kattoa pään päälle. Toimikoon tämä kirjoitus myös kiitoksena Eurajoen kunnan nuorisotoimen ja Eurajoen Puhelimen suuntaan, jotka ovat mahdollistaneet muun muassa 100k:n tapahtumille katon lisäksi myös sähköt ja verkon.

Yhteistyön tavoitteet ja niiden mittaaminen

Kaikessa nuorisotyöllisessä toiminnassa on syytä miettiä yhteistyön tavoite ja se, palveleeko tavoite kaikkia osapuolia. Esimerkiksi yrityksillä voi olla kaupallisia intressejä, mitkä saattavat olla ristiriidassa nuorisotyön toimijoiden tavoitteiden kanssa. Näin ei ole kuitenkaan aina, joten yhteistyön tekemisessä tarvitaan rohkeutta ja avointa mieltä. Monilla digitaaliseen kulttuuriin ja digitaalisiin palveluihin erikoistuneilla toimijoilla, niin yrityksillä kuin järjestöillä, olisi varmasti paljon annettavaa nuorisotyöhön, ja yhteistyökumppanuuksien avulla voitaisiin saavuttaa kenties jotain aivan uutta. Niin ikään hyvät yhteistyökokemukset ruokkivat eteenpäin ja raivaavat tietä myös muille alan toimijoille.

Digitaalinen nuorisotyö ylittää kuntarajat. Tämä pitäisi ottaa huomioon, kun suunnitellaan, valmistellaan, toteutetaan ja arvioidaan digitaalisen nuorisotyön toimintamuotoja – oli kyse sitten neuvonnasta, ohjauksesta, kulttuurisesta toiminnasta tai vaikkapa nuorten omaehtoisen toiminnan ja osallisuuden tukemisesta. Monesti toimintaa arvioitaessa asetetaan määrällisiä tavoitteita: toiminnassa on kohdattava niin ja niin monta nuorta tietyltä alueelta. En haluaisi olla heittämässä tätä ajatusta kokonaan syrjään, mutta eikö loppupeleissä ole samantekevää esimerkiksi se, mikä yleishyödyllinen toimija tarjoaa nuorelle ohjausta ja tukea, kunhan nuori saa haluamaansa tukea. Sama asia koskee myös muuta digitaalista nuorisotyötä ja toimintaa. Jos nuori haluaa hakeutua tietyn toimijan toteuttaman nuorisotoiminnan pariin toisella paikkakunnalla, eikö sen pitäisi olla täysin hyväksyttävää?

Meidän kohdallamme kuntarajat eivät ole koskaan olleet este. Viimeisimmässä verkkopelitapahtumassamme keväällä 2016 nuoria saapui paikalle useasta eri maakunnasta. Kun pyrimme tarkastelemaan digitaalista nuorisotyötä ja nuorisotyön palveluja avoimemmin, maantieteelliset rajat ylittävänä toimintana, avautuu toiminnalle ja sen kehittämislle aivan uudenlaisia mahdollisuuksia. Jokaisen kunnan on mahdollista järjestää digitaalista nuorisotyötä, vaikka kunnassa ei digitaalisuuteen erikoistunutta työntekijää olisikaan. Verkostollinen yhteistyö on toiminnan avainsana.

LÄHTEET

Nivala, E & Saastamoinen, M. (2007). Nuorisokasvatuksen teoria – perusteita ja puheenvuoroja. Tampere: Nuorisotutkimusverkosto.

LASTENSUOJELU- JA RIKOSILMOITUS- OHJEET VERKKO- TYÖHÖN LAADITTIIN YHTEISTYÖSSÄ

RIIKKA FORSS

Nuorille suunnattu verkkotyön foorumi eli Nusuvefo on yhteistyöverkosto niille yleishyödyllisille organisaatioille, jotka kohtaavat nuoria verkossa. Verkkopalveluiden toiminta voi olla esimerkiksi tukea ja apua tarjoavaa, ennaltaehkäisevää tai osallistavaa toimintaa. Nusuvefossa on käyty runsaasti keskustelua lastensuojelu- ja rikosilmoitusvelvollisuuden toteutumisesta verkkotyössä. Ilmoituskäytännöt on koettu paikoin haastaviksi verkkotyöhön sovellettuna. Ilmoituksia on toisinaan ollut vaikea saada eteenpäin, käytännöt ovat olleet vaihtelevia ja verkkopalvelut ovat olleet tuntemattomia palvelujärjestelmässä.

Syksyllä 2015 Nusuvefon ilmoitustyöryhmä ryhtyi selventämään ilmoituksiin liittyviä ajankohtaisia käytäntöjä. Työryhmään kuuluivat tässä vaiheessa Pelastakaa Lapset, Suomen Mielenterveysseura, Nuorten Keskus, A-klinikkasäätiö, Väestöliitto sekä Nuorten Exit. Keskustelua käytiin myös aktiivisesti koko Nusuvefon kesken.

Ilmoitustyöryhmä toteutti ilmoituskäytännöistä alustuksen Nusuvefon yleiskoukseen sekä myöhemmin myös webinaari-muotoisen koulutuksen digitaalista nuorisotyötä opiskeleville yhteistyössä Humanistisen ammattikorkeakoulun kanssa. Lisäksi julkaistiin ilmoituskäytäntöjä koskeva ohjeistus, joka on ladattavissa Nusuvefon nettisivuilla. Lastensuojelu- ja rikosilmoitusohjeistuksen tarkoitus on parantaa verkkopalveluita käyttävien lasten ja nuorten yhdenvertaisia oikeuksia palveluihin tilanteissa, joissa he tarvitsevat erityistä apua ja tukea. Ohjeistuksen tavoitteena on edistää saumatonta ja sujuvaa yhteistyötä viranomaisten kanssa.

Missä tilanteissa yhteys lastensuojeluun?

Lastensuojelulain mukaan lastensuojeluilmoitusvelvollisuus koskee työ- ja luottamus-toimessa olevia lasten ja nuorten parissa toimivia henkilöitä, joilla tulee tehtävässään huoli lapsesta tai nuoresta (Lastensuojelulaki §25). Lastensuojeluilmoitus on tehtävä viipymättä, kun työntekijä arvioi, että lastensuojelun tarvetta olisi syytä selvittää. Tällaisia tilanteita voi olla esimerkiksi työntekijän huoli lapsen hoidon ja huolenpidon tarpeesta, kehitystä vaarantavista olosuhteista tai tämän omasta käyttäytymisestä. Lastensuojeluilmoitus tehdään virka-aikana lapsen tai nuoren oman asuinpaikkakunnan mukaiselle sosiaaliasemalle ja virka-ajan ulkopuolella sosiaalipäivystykseen. Jos lapsen asuinpaikka ei ole tiedossa, tehdään ilmoitus virka-aikana verkkopalvelun sijaintipaikkakunnan sosiaaliasemalle ja virka-ajan ulkopuolella sosiaalipäivystykseen.

Lastensuojeluilmoitus on hyvä tehdä yhteistyössä lapsen tai nuoren kanssa. Lapsen ja vanhempien informointi ilmoituksen teosta kuuluu hyvään hallintotapaan. Ilmoitus tulee kuitenkin tehdä, vaikka lapset ja/tai tämän vanhemmat sitä vastustaisivat. Ilmoitus tehdään niillä tiedoilla, joita työntekijällä yhteydenottajasta on – myös nimettömissä palveluissa.

Lastensuojelu- ja rikosilmoitusohjeet koskevat sekä viiveellisiä että reaaliajassa tapahtuvia tieto- ja neuvontapalveluita netissä. Esimerkkejä verkkopalveluiden toiminnoista ovat chat, nettivastaanotto, kysymys-vastaus-palsta tai keskustelufoorumi, joista osa on reaaliaikaisia ja osa viiveellisiä palveluita.

Myös rikosilmoitusvelvollisuus kuuluu työntekijälle

Ilmoitusvelvollisen työntekijän on tehtävä lastensuojeluilmoituksen lisäksi ilmoitus poliisille viipymättä, jos epäilee lapsen kohdistuvaa seksuaalirikosta (Rikoslaki luku 20) tai lapsen henkeen tai terveyteen kohdistunutta rikosta, jonka enimmäisrangaistus on vähintään 2 vuotta vankeutta. Esimerkkinä jälkimmäisestä on pahoinpitely ja törkeä pahoinpitely (Rikoslaki luku 21). Tällaisissa tilanteissa työntekijän on siis tehtävä sekä lastensuojelu- että rikosilmoitus.

Rikosilmoitus tehdään sen paikkakunnan poliisiasemalle, missä rikos on tapahtunut. Jos rikoksen tapahtumapaikka ei ole työntekijän tiedossa, niin ilmoitus tehdään lapsen asuinpaikkakunnan poliisilaitokselle. Jos lapsen asuinpaikkakuntaa ei ole tiedossa, niin ilmoitus tehdään verkkopalveluja ylläpitävän tahon oman paikkakunnan poliisiin. Akuuteissa tilanteissa työntekijä ottaa yhteyden hätäkeskukseen numerossa 112 ja noudattaa saamaansa ohjeistusta.

Verkkopalvelun oman alueen poliisin ja sosiaaliaseman yhteystiedot kannattaa selvittää ennakoon. Hyväksi käytännöksi on osoittautunut kokemus siitä, että verkkopalvelussa luodaan yhteys oman alueen poliisiin ja lastensuojeluun jo ennalta. Verkkopalvelun työntekijöiden verkostoituminen oman kunnan viranomaisten kanssa sujuvoittaa kokemuksen mukaan ilmoitustilanteita.

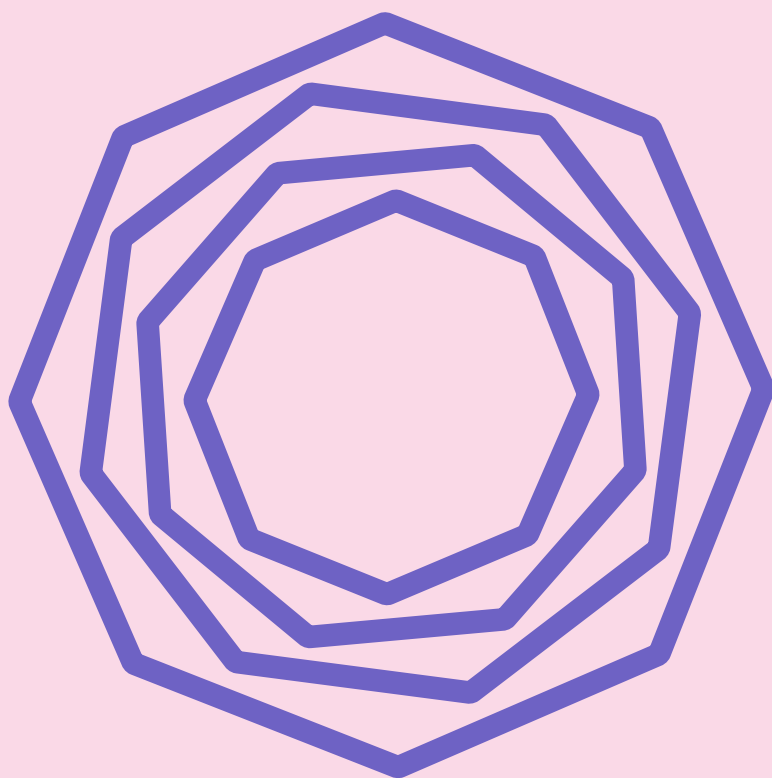
Työntekijöiden tuki ja työssäjaksaminen

Ilmoitusvelvollisilla työntekijöillä tulisi olla riittävä tieto ja koulutus sekä selkeä toimintamalli ilmoitustilanteita varten. Laki ja käytännöt muuttuvat, joten ajankohtaisten ohjeistusten seuraaminen ja käyttöönotto on tärkeää. Työntekijän jaksamisesta pitää myös huolehtia tilanteen purulla ja tarvittaessa työnohjauksella haastavien asiakas-kontaktien jälkeen. Tilanteiden välitön purku tarkoittaa esimerkiksi 10–15 minuutin keskustelua kollegan tai esimiehen kanssa. Purussa työntekijä kertoo pääpiirteissään sen, mitä on tapahtunut. Tilanteiden purku vaikuttaa positiivisesti työssäjaksamiseen ja auttaa ehkäisemään uupumista, jota auttaja saattaa kokea hankalissa tilanteissa. Tilanteen purkaminen kehittää myös omia ammatillisia valmiuksia, kun purkutilanteessa reflektoidaan tilanteesta käytettyjä toimintatapoja.

Verkkotyön eettiset periaatteet

Nusuvefon jäsenet sitoutuvat noudattamaan verkostossa laadittuja ammattieettisiä periaatteita. Näiden periaatteiden mukaisesti verkkopalveluissa tulee tiedottaa yhteydenottajia selkeästi esimerkiksi siitä, minkä ikäisille palvelu on suunnattu, voiko olla yhteydessä nimettömästi sekä missä määrin palvelu on luottamuksellista. Lastensuojelu- ja rikosilmoitusvelvollisuudesta onkin ilmoitustyöryhmän mukaan tiedotettava palveluiden käyttäjille jo palvelun pariin tultaessa. Asiasta voi kertoa esimerkiksi nettisivuilla tai rekisteriselosteessa, jonka käyttäjä hyväksyy. Verkkopalveluiden käyttäjillä tulee olla Nusuvefon yleisesti jaetun periaatteen mukaisesti oikeus luotettavaan, turvalliseen ja oikeudenmukaiseen palveluun.

Kirjoitus perustuu Lastensuojelu- ja rikosilmoitusohjeet verkossa tieto- ja neuvontatyötä tekeville -ohjeistukseen, joka on ladattavissa osoitteessa www.nusuvefo.fi sekä Nusuvefossa ja sen työryhmissä käytyyn keskusteluun lastensuojelu- ja rikosilmoitusvelvollisuuden käytännöistä. Ajankohtainen lainsäädäntö löytyy osoitteesta www.finlex.fi. Nusuvefon jäsenorganisaatioita koskevat Eettiset ohjeet verkkopalveluille löytyvät niin ikään kokonaisuudessaan osoitteesta www.nusuvefo.fi.



PERIAATE 7:

DIGITAALINEN
NUORISOTYÖ
EDISTÄÄ NUORTEN
OSALLISUUTTA JA
YHDENVERTAISUUTTA

NUORISOTYÖN TEHTÄVÄNÄ on nuorisolain mukaisesti edis-

tää nuorten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia sekä kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa. Erilaisten sähköisten osallisuus- ja vaikuttamisjärjestelmien lisäksi digitaalinen media ja teknologia tarjoavat nuorille myös muunlaisia väyliä vaikuttamiseen. Näistä esimerkkejä ovat haktivismi sekä osallistuminen internetin hallintaa ja säätelyä koskevaan päätöksen-tekoon. Digitaalisen nuorisotyön tulisikin mahdollistaa nuorille uudenlaisia osallisuuden kokemuksia ja vaikuttamisen tapoja.

Nuorisotyön toinen keskeinen tehtävä on yhdenvertaisuuden turvaaminen ja edistäminen. Nuorilla tulee olla iästä, sukupuolesta, taustasta tai muista tekijöistä riippumatta yhtäläiset mahdollisuudet osallistua ja vaikuttaa myös digitaalisissa toimintaympäristöissä. Nuorisotyöllisten verkkopalveluiden tulee olla esteettömiä ja saavutettavia. Lisäksi nuorisotyön tulee ehkäistä eriarvoisuutta ja digitaalisen kuilun syvenemistä nuorten välillä tarjoamalla tukea ja välineitä erityisesti niille nuorille, joilla ei ole osaamisesta, kiinnostuksesta, resursseista tai muista tekijöistä johtuen mahdollisuuksia päästä käsiksi uuteen teknologiaan.

Nuorilla tulee olla yhdenvertaiset mahdollisuudet vaikuttaa myös digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin. Nuorten omaehtoista toimintaa tulisi mahdollistaa ja nuorille voi antaa monenlaisia vastuurooleja myös digitaalisessa nuorisotyössä.

TOIMENPITEET:

- Kannustamme nuoria vaikuttamaan heitä itseään koskeviin asioihin digitaalisen median ja teknologian avulla.
- Huomioimme yhdenvertaisuuden ja esteettömyyden kaikessa digitaalisessa nuorisotyössämme ja verkkopalveluissamme.
- Tarjoamme nuorille mahdollisuuksia osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin.

NUORISOTYÖN OSALLISUUS DIGITAALISESSA PALVELUTUOTANNOSSA

MIKA JOENSUU

Yhteiskunnallisen kehityksen suuntana on, että julkisen (ja kolmannen) sektorin palveluissa hyödynnetään jatkossa yhä enemmän sähköisten menetelmien mahdollisuuksia. Jo nyt nuorisotyössä käytetään, kunnasta riippuen, erilaisia digitaalisia välineitä niin nuorten kohtaamisessa, ohjaamisessa kuin palveluiden markkinoinnissa. Kyse ei ole vain jo olemassa olevien palveluiden siirtämisestä sellaisenaan verkkoon. Se tosin on usein ensiaskel digitaalisten toimintojen käyttöönotossa.

Yhtenä digitalisaation päämääränä tulisi olla uusien palveluiden ja menetelmien luominen sekä vanhojen työmuotojen kehittäminen asiakaslähtöisemmiksi. Parhaimmassa tapauksessa asiakkaat voidaan ottaa mukaan monenlaisiin rooleihin palvelutuotannon eri vaiheissa. Nuorisotyössä puhutaan paljon osallisuudesta ja pohjimiltaan on kyse juuri siitä. Nuorisotyön joustavan palvelurakenteen vuoksi monessa kunnassa palveluiden digitalisaatio on edennyt nuorisotyö kärjessä, siitä saatujen kokemusten kautta. Nuorisotyön tunnettuuden ja arvostuksen kannalta tässä on ollut paljon positiivista.

Uuden ajan palvelutuotannossa asiakkaat (nuorisotyössä pääasiassa nuoret) tulisi nähdä ensisijaisesti yksilöinä, joilla on yksilölliset erityispiirteensä ja -tarpeensa. Näihin tarpeisiin vastaamalla saadaan asiakkaat osallistumaan erilaisiin palveluihin. Nuorisotyölle ajattelutavan pitäisi olla jo entuudestaan tuttu, mikä osaltaan voi selittää nuorisotyön luontevaa suhtautumista palvelutuotannon muutoksiin.

Nuoret eivät ylipäätään ole homogeeninen ryhmä. Saman paikkakunnan ikäryhmään voi kuulua aktiivisia ja innostuneita osallistujia, sekä niitä, jotka haluavat palvelunsa jatkossakin valmiina. Verkossa on mahdollisuus tarjota saman palvelun sisälläkin erilaisia osallistumis- ja aktiivisuusvaihtoehtoja. Mitä avoimemmasta ja yksilöllisemmin

muokattavasta palvelusta on kyse, sitä moninaisempi nuorisojoukko on mahdollista aktivoida mukaan. Kun nuoret kiinnitetään koko palvelutuotannon prosessiin, saadaan heidät paremmin sitoutumaan toimintaan. Samanaikaisesti palveluita massaräätlöidään, eli niitä kehitetään nuorten todellisiin (yksilöllisiin) tarpeisiin vastaaviksi.

Perinteisessä teollisuustuotannossa puhutaan mittakaavaeduista, kun samojen aloituskustannusten jälkeen voidaan tuotetta valmistaa edullisesti suuria määriä. Vaikka tietyt käynnistämiskustannukset liittyvät myös uuden ajan palveluntuotantoon (eli suurille joukoille on pieniä ryhmiä edullisempi tuottaa palveluita kävijämääriin suhteutettuna), niin sama mittakaavaan liittyvä ilmiö heijastuu myös asiakkaiden ja tuottajien verkostoihin liittyviksi mittakaavaeduiksi. Kun palveluita suunnitellaan ja kehitetään yhdessä nuorten kanssa, jokainen osallistuja tuo kehittämiseen ja ideointiin mukaan sekä omat että verkostojensa tiedot, taidot ja mahdollisuudet. Eli mitä enemmän ja aktiivisempia osallistujia on mukana, sitä enemmän kaikki mukana olevat hyötyvät paremman ja laadukkaamman lopputuloksen kautta. (Lehti, Rouvinen & Ylä-Anttila 2012.)

Käytännössä tällaisia suurille joukoille, mutta yksilöllisiin tarpeisiin sovellettavia osallistumiskeinoja voidaan tarjota esimerkiksi joukkoistamalla. Kyse on menetelmästä, jossa organisaatio antaa verkon kautta vapaaehtoiselle joukolle toteutettavaksi erilaisia tehtäviä, joiden toteuttamisesta hyötyvät sekä organisaatio että vapaaehtoiset. (Brabham 2013.) Hyvinkään Nuorisopalveluiden Hypecon-toiminnassa hyödynnettiin sen ensimmäisinä vuosina aktiivisesti joukkoistamista: kuka tahansa pystyi osallistumaan toiminnan ideointiin verkossa, jossa ideoiden moderointi ja valikointi tapahtui sen mukaan, että ilmoittautuiko niiden konkreettisiksi toteuttajiksi vapaaehtoisia. Lopputuloksena oli monenlaisista nuorista koostunut parvi, joka onnistui nuorisotyön tukemana luomaan (ilman kokouksia tai työryhmien tapaamisia) suuren, heidän kiinnostuksenkohteistaan rakentuvan nuorisotapahtuman. (Joensuu 2014.)

Käytännössä Hypecon on Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluiden toteuttama anime-, manga- ja pelitapahtuma, joka kokoaa vuosittain yli tuhat eri alojen harrastajaa yhteen. Osallistuminen on pyritty mahdollistamaan myös niille, jotka eivät paikan päälle pääse, esimerkiksi livestream-lähetyksen ja siihen liittyvän chatin kautta. Nuorisopalveluiden työntekijöiden lisäksi Hypeconin suunnitteluun ja toteutukseen osallistuu suuri joukko nuoria, jotka toimivat sekä tapahtumaa ennen että sen aikana erilaisissa rooleissa omien kiinnostuksenkohteidensa ja mahdollisuuksiensa mukaan. Pääsääntönä on, että Nuorisopalvelut hoitaa tilat ja lupa-asiat, mutta tapahtuman sisältö ja ohjelma syntyvät nuorten toimesta. Tarvittaessa Nuorisopalvelut on kuitenkin auttamassa, tukemassa ja koordinoimassa missä tahansa tilanteessa.

Ensimmäisten vuosien aikana kaikki etukäteissuunnittelu ja -ideointi tapahtui, joukkoistamisen hengessä, verkossa Facebook-tapahtumasivun kautta. Myöhemmin Hypeconia toteuttanut parvi kuitenkin alkoi kehittyä yhteisöksi, jonka osallistujat halusivat tavata toisiaan jo tapahtumien suunnitteluvaiheessa. Kokouksia on pidetty siitä lähtien sekä nuorisotalolla että verkossa, mikä on toisaalta syventänyt ryhmään kuu-

luvien yhteisöllisyudentunnetta, mutta osaltaan nostanut kynnystä tulla ulkopuolelta mukaan suunnittelemaan toimintaa. Tapahtuma on myös joka vuosi kasvanut, mikä on vaatinut enemmän ohjelman ja osallistujien koordinoitua.

Hypeconista saadut kokemukset ja tutkimustulokset osoittavat, että esimerkiksi joukkoistamisen avulla voidaan tarjota ”yhden palvelun kautta” nuorille juuri heitä yksilöllisesti puhuttelevia palveluita ja heidän kykyihinsä vastaavia osallistumismuotoja. Varsinaiset osallistumistavat vaihtelevat pelkästä tapahtuman kävijyydestä erilaisten vastualueiden toteutukseen, siivoamisesta luentojen pitämiseen ja striimauslähetysten tekemiseen. Osallistumismotiivit vaihtelevat yksilöllisesti: osa nuorista osallistuu luodakseen uusia sosiaalisia suhteita, osa tavatakseen vanhoja kavereitaan, osa viettääkseen aikaa ja osa päästäkseen hyödyntämään tai oppimaan erilaisia käytännön taitoja. (Joensuu 2014.) Nämä seikat ovat juuri sitä, mitä nuorisotyön tulisi pyrkiä tukemaan: nuorten yksilöllistä sekä sosiaalista kasvua ja kehitystä sen mukaan, mitä nuori omassa elämäntilanteessaan kaikkein eniten tarvitsee.

LÄHTEET

Brabham, D.C. (2013). Crowdsourcing. The MIT Press Essential Knowledge Series. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge: The MIT Press.

Joensuu, M. (2014). Joukkoistaminen ja verkon parvet nuorisotyön välineinä: Hype-Con-toiminta ja Impulssi-toimintamalli. Humanistinen ammattikorkeakoulu – Humak. YAMK-opinnäytetyö. <<https://publications.theseus.fi/handle/10024/77150>>

Lehti, M., Rouvinen, P. & Ylä-Anttila, P. (2012). Suuri hämmennys. Työ ja tuotanto digitaalisessa murroksessa. Helsinki: Taloustieto Oy

PELITALO MONTENDO – NUORTEN TAHTOTILAN JA TOIVEEN KUULEMISTA

HANNE OJUVA & MINNA SIRVIÖ

”**M**e nuoret halutaan tässä vaikuttaa niihin nuoriin, joilla ei ole esimerkiksi varaa tietokoneisiin tai pleikkareihin.”, sanovat pelitalon nuoret, jotka ovat olleet osallisina Rovaniemellä tekemässä yhdenvertaista pelitalotoimintaa.

Rovaniemen kaupungin nuorisopalveluilla on viimeisen vuoden aikana kehitetty nuorten osallisuuden sekä digitaalisen pelitoiminnan palveluita. Nuorisopalvelut, Kaupunginkirjasto – Lapin maakuntakirjasto sekä Rovaniemellä toimiva opiskelijoiden pelilabra-yhteisö käynnistivät vuonna 2014 pelitoiminnasta kiinnostuneiden nuorten kanssa Pelitalo Montendo -hankkeen. Hanke on kolmivuotinen (2015–2018), jota rahoitetaan opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämällä erityisavustuksella sekä Rovaniemen kaupungin rahoituksella.

Aluksi osallisena yhdenvertaisesti

Hankkeen käynnistämiseksi vaadittiin aktiivinen nuorten toimintaryhmä, jossa nuorilla oli mahdollisuus itse valita erilaisia tekemisen paikkoja ja vaikuttaa hankkeeseen sekä ilmaista omia toiveitaan pelitalotoiminnalle. Toimintaryhmälle taattiin mahdollisuus apuun ja tukeen sekä tietoon nuorisotyöntekijöiden toimesta. Hyvin pian huomasimme, että ryhmän jäsenten jaettu kiinnostus toimintaan auttoi nuoria sitoutumaan ja kiinnittymään hyvin vahvasti pelitalo Montendon synnyttämiseen. Yllättävää oli, että tässä vaiheessa hanketta nuorten toiminnan keskiössä ei ollutkaan itse pelaaminen, vaan ryhmän oma toiminta. Mukana oli myös sellaisia nuoria, jotka kertoivat, että eivät ole niin innostuneita juuri pelaamisesta, mutta haluavat olla mukana luomassa muille nuorille mielekästä tekemistä. Samalla kun nuoret loivat pelitalohankkeen ympäriille

itseään kiinnostavaa osallisuuden areenaa, tuli työntekijän antaa aidosti vastuuta nuorille. Työotteen tuli muuttua enemmän ohjauksesta mahdollistamiseen.

Satu Valtere (2014) määrittelee, että yhdenvertaisessa pelitoiminnassa mahdollistetaan nuorelle turvallinen tila tulla, olla, osallistua ja vaikuttaa. Yhdenvertaisen toiminnan lähtökohtana on, että jokainen hyväksytään omana itsenään ja kaikki ovat samanarvoisia riippumatta henkilöön liittyvästä syystä tai ominaisuudesta. Pelitalo Montendon laadun kriteerinä on, että toiminta on yhdenvertaista. Yhdenvertainen toiminta ei tarkoita samanlaista kohtelua kaikille, sillä nuorten lähtökohdat ja mahdollisuudet osallistua toimintaan vaihtelevat yksilöllisesti. Toiminnan sisällön tulee siis ottaa huomioon osallistujien toimintakyky ja henkilökohtainen kiinnostus.

Pelitalo Montendon toimintaryhmästä muodostui hyvin nopeasti tiivis ryhmä, joka loi haasteen yhdenvertaisuuden toteuttamiselle. Toimintaryhmän tiiviin kulttuurin vuoksi pelitalotoimintaan muodostui sisä- ja ulkoryhmiä. Ohjaajien rooli mahdollistajina korostui. Tuli painottaa sitä, että kuka tahansa voi tulla mukaan, olla oma itsensä ja toimia osana ryhmää sekä vaikuttaa siihen. Huolimatta haasteista yhdenvertaisuus huomioitiin toiminnan rakentamisessa hyvin. Toimintaryhmä oli heterogeeninen, tila rakennettiin esteettömäksi sekä fyysisesti että sosiaalisesti ja ymmärsimme myös sen, että Rovaniemen pelitalotoiminta on alueellisen yhdenvertaisuuden näkökulmasta tärkeä. Uskoimme, että se tulisi tulevaisuudessa palvelemaan myös muita Lapin alueella asuvia nuoria. Toimintaa ja menetelmiä tärkeämpänä pidimme sitä, että jokainen nuori voisi olla toiminnassa omana itsenään, saada kokemuksen osallisuudesta ja tulla kohdatuksi ainutlaatuisena.

Montendossa on yhä kyse mahdollisuudesta osallistua ja vaikuttaa

Hankkeen alussa huomasimme, että pelitalon toimintaryhmän toiminta oli vahvasti myös kansalaistaitojen vahvistamista. Digitaalisen pelitoiminnan kehittämisen myötä nuoret oppivat non-formaalisissa ympäristössä ryhmätyö-, työelämä- ja vuorovaikutustaitoja. Näitä olivat muun muassa tiedonhaku-, kilpailutus-, hakemuksenlaatimis-, viestintä-, argumentointi-, markkinointi- ja neuvottelutaidot. Pelitalo Montendon tavoitteena on edistää entisestään sitä, että digitaalisuutta hyödynnetään kansalaistaitojen vahvistamisessa.

Keväällä 2016 pelitalo Montendolla käynnistyi uudenlaisena toimintona pienryhmä nimeltään Keimers, jonka tavoitteena on tukea nuoria takaisin koulutus- ja työelämään. Toiminta toteutettiin moniammatillisena ja -hallintokuntaisena työkokeiluna. Keimersin vaikuttavuuden ajatellaan pitkälti perustuvan ryhmäytymisen aikaansaamiin positiivisiin muutoksiin ja vaikutuksiin nuorissa, jolloin digitaalinen pelitoiminta on siis väline edistää yhtäläisiä hyvän elämän mahdollisuuksia.

Työttömyyden, varsinkin nuorisotyöttömyyden, suurimpana ongelmana pidetään yhteiskunnan kannalta ajatellen sitä, että työttömät saattavat passivoitua tai syrjäytyä ja pahimmassa tapauksessa muuttua työkyvyttömiksi (Lähteenmaa 2010). Keimers tarjoaa digitaalisesta pelitoiminnasta kiinnostuneille nuorille yhteisön, jossa pelaamisen ohella opetellaan arjen hallintaa, päivärytmiä ja omien vahvuuksien hyödyntämistä.

”Pelaamisen kautta voidaan muodostaa ystävyys-suhteita niin lähelle kuin kauas-kin”, sanovat pelitalon toimintaryhmän nuoret. Ymmärsimme, että toiminta on nuorille hyvinkin globaalia ja käynnistimme kansainvälisen pelitoiminnan kehittämishankkeen keväällä 2016 Erasmus+ Youth in action -ohjelman tuella. Hankkeen kautta vastaanotimme liettualaisen vapaaehtoisen, jonka tehtävänä on käynnistää digitaalista pelitoimintaa Rovaniemen ja Liettuan välille. Nuorten on helppo itse muodostaa digitaalisia osallisuuden areenoita, mutta hankkeen tehtävänä on mahdollistaa näiden nuorten kohtaaminen nuorisovaihdon kautta. Me emme vielä tiedä, mitä kaikkea kansainvälisen pelitoiminnan kehittämishanke tuo tullessaan, mutta uskomme sen vahvistavan yhdenvertaisuuden ja osallisuuden kokemusta digitaalisessa pelitoiminnassa sekä ennen kaikkea uskomme sen toteuttavan eurooppalaista yhteenkuuluvuutta ja tietoisuutta.

Nuoret eivät tulleet valmiiseen pelitalo Montendoon, vaan rakensivat sen itse

Pelitalo Montendon kehittäminen on ollut mielenkiintoista. Olemme huomanneet, että toiminnassa on loppujen lopuksi ollut kyse paljon muusta kuin itse pelaamisesta. Pienryhmätoiminta, kansainvälisyys, vertaisohjaajatoiminta ja nuorten työelämätaitojen vahvistaminen ovat olleet pitkään nuorisotyössä käytettyjä menetelmiä. Me miksa-simme nämä yhteen digitaalisen pelitoiminnan kanssa.

Pelitalo Montendon toiminta ja sen kehittäminen ovat vielä alussa. Emme osaa edes kuvitella, millaista pelitalon toiminta on tulevaisuudessa, mutta sen tiedämme, mistä haluamme pitää kiinni: nuorten omaehtoisesta toiminnasta. Nuoret löysivät pelitalo Montendosta oman paikkansa ja tapansa toteuttaa itseään. Uskomme, että ulkopuolelta tuotettu osallistaminen olisi voinut jäädä näennäistoiminnaksi, pelitalo Montendo perustui tietoon kohderyhmien omista tarpeista ja kiinnostuksen kohteista. Haluamme, että toiminta on jatkossakin nuorten omaehtoista toimintaa – se takaa toiminnan yhdenvertaisuuden, ajankohtaisuuden ja kasvattaa nuoria aktiivisiksi toimijoiksi.

LÄHTEET

Valtere, S. (2014). Yhdenvertaisuuden edistäminen pelitoiminnassa. Julkaisussa: Lauha, H. (toim.). Nuorisotyö pelaa.

Lähteenmaa, J. (2010). Nuoret työttömät ja taistelu toimijuudesta. Työpoliittinen aikakauskirja 4/2010.

ESTEETTÖMYYS LUO YHDENVERTAISUUTTA

KAISA KARVONEN & IITA MAKKONEN

Digitaalisessa nuorisotyössä esteettömyys on avaintekijä yhdenvertaisuuden lisäämiseksi: fyysiset rajoitteet tai aistivammat vaikuttavat myös käyttäytymiseen nettimaailmassa. Verkkosivuston toimimattomuus tai vaikkapa chatin saavuttamattomuus voi olla toimintarajoitteiselle nuorelle se ensimmäinen askel syrjäytymiseen, koska se karsii pois mahdollisuuksia olla mukana samoissa jutuissa kuin muut nuoret. Yhtä lailla myös asiapitoinen tieto voi joskus olla saavuttamattomissa.

Niin saavuttamattomuuteen kuin saavutettavuuteenkin vaikuttaa moni asia riippuen siitä, kuinka digiympäristö on rakennettu. Kaikki ne tuntuvat yhtä turhauttavilta silloin, kun nuoren kaipaama tieto on lähellä, mutta itselle niin kaukana. Esteettömyys on nuorten tarpeiden huomioimista ja kertoo vammaiselle ja pitkäaikaissairaalle nuorelle, että he ovat samalla tavalla tärkeitä ja tervetulleita käyttämään palveluita kuin ketkä tahansa nuoret.

Useat näkövammaiset ja sokeat nuoret käyttävät tietokoneella asioidessaan ruudunlukuohjelmaa. Ruudunlukuohjelma esittää tekstin muun muassa puhesyntetisoina, pistenäyttönä, ruudunsuurenoksena tai näiden yhdistelmänä. Tällöin jo pienillä asioilla, kuten fontin koolla tai värillä on merkitystä. Jos esimerkiksi otsikossa halutaan käyttää pienempää fonttia tyyliystyistä, voi ruudunlukulaitetta käyttävällä olla vaikeuksia tunnistaa tekstiä otsikoksi.

Moni pitkäaikaissairas tai vammainen nuori käyttää ahkerasti verkkoympäristöjä omaksi huvikseen tai opiskelun tukena ja heillä tulee olla mahdollisuus löytää sama tieto kuin kenellä tahansa muullakin nuorella. Millaisilla keinoilla sitten parannetaan yhdenvertaisuutta? Tähän ei ole yhtä vastausta, sillä esteettömyysohjeita on paljon. Muutamalla yleisohjeella, kuten kontrastien tarkistuksella ja selkokielisyydellä, pääsee kuitenkin jo pitkälle.

Yhdenvertaisuuden huomioiminen on jokaisen nuorisotyötä tekevän työssä tärkeää: kun muutos lähtee meistä ja huomiomme palveluiden esteettömyyden, on jokaisella nuorella mahdollisuus saada tarvitsemaansa tukea ja palveluita.

Käytännön esimerkein kohti saavutettavuutta

Verkkopalveluiden esteettömyydessä avainasemassa on saavutettavuus. Saavutettavassa verkkopalvelussa on otettu huomioon kaikki käyttäjäryhmät iästä, toimintakyvystä, vammoista tai muista yksilöllisistä ominaisuuksista riippumatta.

Jo pienet muutokset parantavat digitaalisten palveluiden käytettävyyttä. Asioiden huomioiminen suunnitteluvaiheessa on edullisempaa kuin muutostöiden tekeminen jälkikäteen. Seuraavat esimerkit eivät juurikaan tuo lisäkustannuksia suunnitteluvaiheessa, mutta mahdollistavat palvelut erilaisille käyttäjäryhmille.

1. **Mobiilioptimoidut sivut.** On olemassa useita sairauksia, jotka rajoittavat toimintakykyä hankaloittamalla käsien käyttöä. Tällöin tabletit ja älypuhelimet mahdollistavat verkkovierailut, koska kosketusnäyttö toimii näppäimistöä paremmin. On tärkeää rakentaa käyttöliittymä riittävän selkeäksi, jotta tieto on löydettävissä.
2. **Kontrastit.** Kun verkkopalvelulle mietitään värimaailmaa, kannattaa ottaa huomioon värikontrastit. Monelle heikkonäköiselle vaikeuksia tuottavat värisävyt, jotka ovat liian lähellä toisiaan. Kun värien kontrastisuhde muutetaan riittävän suureksi, pystyy verkkopalvelua käyttämään, vaikka näkemisen kanssa olisikin rajoitteita.
3. **Tekstien koon muuttaminen.** Jos tekstin sitoo yhteen kokoon, eikä sitä saa suurenettua, on lukeminen monelle hankalaa. Siksi verkkopalvelujen tekstin koon tulisi olla vapaasti suurennettavissa tai pienennettävissä heikkonäköisiä varten.
4. **Selkokieli.** Selkokieli on sanastoltaan ja rakenteeltaan yleiskieltä yksinkertaisempaa: aihe rajataan ja vain oleelliset asiat kerrotaan. Verkkopalvelujen sisältö kannattaisi tiivistää myös selkokieliseksi versioksi.

Tarkistuslista esteettämiin palveluihin

Yllä olevat kohdat osoittavat, ettei verkkopalvelujen saavutettavuuden varmistaminen ole mahdotonta. Se ei itse asiassa ole edes vaikeaa, vaan ennen kaikkea sellaisten pienten asioiden muistamista, mihin ei aina itse välttämättä kiinnittäisi huomiota. Alla olevalla, muutaman kohdan listalla saadaan monien palvelujen sisältö toimivaksi suurelle käyttäjäjoukolla. Läpäisisikö teidän verkkopalvelunne jokaisen kohdan?

1. **Tekstivastineet.** Kuvat elävöittävät erilaisia palveluja, mutta eivät aina aukea ruudunlukuohjelmilla. Jos kuvissa on tekstiä tai muuta informaatiota, tulisi se kirjoittaa myös auki. Ruudunlukuohjelmalla estää monen chat-alustan toiminnan, joten jos chatissa keskustellaan nuoria koskevista asioista, kannattaa ne kirjoittaa yhteenvetona auki verkkosivustolle.
2. **Lomakkeet.** Lomakkeen kentät kannattaa nimetä, ja kuvailla tarkasti luettavuuden parantamiseksi.
3. **Otsikot.** Muista otsikoiden hierarkia. Pääotsikko kirjoitetaan isoimmalla fontilla ja alaotsikot aina selkeästi pienemmällä. Tällöin ruudunlukuohjelma tunnistaa otsikkotasot vaivatta.
4. **Saavutettavuus näppäimistöllä.** Sivustolla olevat elementit ja navigointi tulisi mah-

dollistaa ilman hiirtäkin. Myös lomakkeiden, karttatoimintojen, kalentereiden, ynnä muiden laitteiden toimivuus on hyvä testata pelkällä näppäimistöllä.

5. **Linkitys.** Hyvin nimetyt linkit tai teksti niiden ympärillä auttavat havainnoimaan, mihin linkki vie lukijan. Esimerkiksi ”Lisätietoa työllisyysjutuista löydät klikkaamalla tästä” -lauseke auttaa sokeaa tai heikkonäköistä käyttäjää tunnistamaan, minne hyperlinkki johdattaa.
6. **Hyppylinkki pääsisältöön.** Jokaisen sivun alussa on hyvä olla paluulinkki pääsisältöön. Tällöin paluu on helpompaa ruudunlukuohjelmalla.

Saavutettavuuden testaus

Saavutettavuus voidaan testata nykyään helposti verkossa. Myös monien somepalveluiden käytettävyydestä on jo kerätty tietoa. Esimerkiksi Twitter on saanut paljon positiivista palautetta, koska tekstimuotoinen tapa kommunikoida sopii monelle käyttäjälle ja tieto on sieltä helposti löydettävissä. Myös Facebookin käytettävyyden on hyvää, mutta erilaiset kuvien levitykseen tarkoitettut sovellukset rajoittavat heti käyttäjäkuntaa.

Kaikkien eri sovellusten toimivuus voidaan analysoida ja testata kansainvälisellä WCAG-standardilla, jonka avulla voidaan määritellä verkkosovellusten esteettömyys. Digitaalisten ympäristöjen käytettävyyttä peilataan WCAG-saavutettavuusstandardiin, joka on suunniteltu verkkoympäristöjen tekijöitä varten. Saavutettavuusstandardi on laaja ja siinä kerrotaan hyvin seikkaperäisesti, kuinka esteettömyys voidaan huomioida digitaalisessa ympäristössä. WCAG-standardiin voi tutustua osoitteessa <https://www.w3.org/TR/WCAG20>. Suomen kielellä vastaava ohjeistus löytyy osoitteesta www.w3.org/translations/WCAG20-fi.

On olemassa myös sivustoja, jotka tarkistavat verkkopalvelun saavutettavuuden ja esteettömyyden käyttäjälle nopeasti. Käyttäjä syöttää sivustolle esimerkiksi oman verkkosivustonsa osoitteen ja saa heti palautteena konkreettista tietoa siitä, kuinka esteettömät heidän sivunsa ovat. Kun epäkohdat huomioidaan jo sivustojen tekovaiheissa, on niitä helppo välttää. Verkkoympäristön esteettömyyden voit testata esim. Wave Web Accessibility Tool -työkalulla (<http://wave.webaim.org>) tai AChecker-palvelussa (<http://achecker.ca/checker/index.php>).

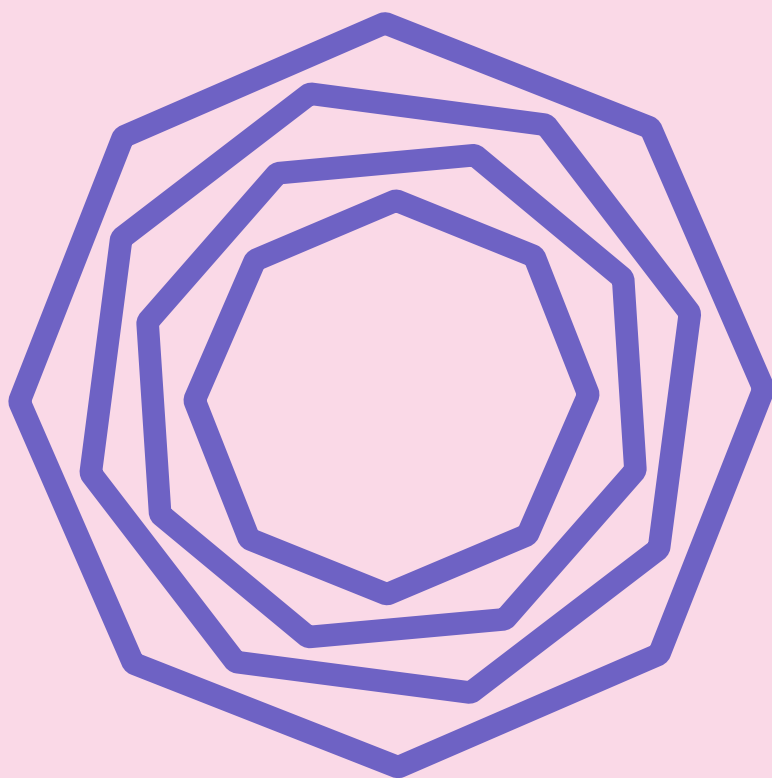
Kun nämä sivustojen menetelmät yhdistetään testauksessa, saadaan helposti tarkistettua sekä sivuston tekninen esteettömyys että sen todellinen saavutettavuus.

LÄHTEET

Suomi.fi/työhuone 2016. Verkkopalvelun saavutettavuus. <http://www.suomi.fi/suomifi/tyohuone/laataua_verkkoon/verkkopalvelun_saavutettavuus/>

Selkokeskus 2016. Mitä on selkokieli? <<http://papunet.net/selkokeskus/selkokoulutukset/selkokielen-perusteet-kurssi/selkokielen-maaritelma/>>

W3C Recommendation. Authorized Translation: Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0. ><https://www.w3.org/Translations/WCAG20-fi/>>



PERIAATE 8:

NUORISOTYÖ

VAHVISTAA NUORTEN
MEDIAOSAAMISTA JA
DIGITAALISIA TAITOJA

MEDIAKASVATUS

ei ole internetin vaaroista varoittelua tai sormi pystyssä saarnaamista nettiturvallisuudesta. Sen sijaan sillä tarkoitetaan nuoren toimintavalmiuksien tukemista medioituneessa yhteiskunnassa. Nuorisotyön tehtävänä on kannustaa ja edistää mediakulttuuriin sekä digitaaliseen teknologiaan liittyvää kriittistä ymmärtämistä, itsensä ilmaisua, tekemistä ja vaikuttamista. Yksi nuorisotyöllisen media- ja teknologiakasvatuksen tärkeimmistä tavoitteista on innostaa nuoria kiinnostumaan mediaan ja teknologiaan liittyvistä ilmiöistä.

Mediaosaaminen ja digitaaliset taidot ovat välttämätön edellytys tämän päivän yhteiskunnassa toimimiselle. Siksi nuorisotyössä tulisi edistää nuorten valmiuksia käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa itsenäisesti, aktiivisesti ja luovasti. Kuntien nuorisotyössä on perinteisesti eriytetty mediakasvatus perustyöstä irrallisiin mediatoimintoihin. Nuorten taskuissa mukana kulkevat älypuhelimet mahdollistavat kuitenkin esimerkiksi pienimuotoisempien mediasisältöjen tuottamisen osana mitä tahansa nuorisotyön työmuotoa.

Itse tekeminen on parasta media- ja teknologiakasvatusta. Omia mediasisältöjä tekemällä oppii kriittisyyttä myös muiden tuotoksia kohtaan. Digitaalinen värkkäily ja koodaaminen auttavat ymmärtämään teknologiaa entistä syvällisemmin. Ne myös mahdollistavat nuorille erilaisia tapoja toteuttaa omaa luovuuttaan, kokeilla jotain uutta ja kehittää ryhmässä toimimisen taitoja.

Kuten kaikessa kasvatuksessa, myös media- ja teknologiakasvatuksessa aikuisen aito läsnäolo ja nuorten omaehtoinen oleminen ovat ensiarvoisen tärkeitä. Esimerkiksi arkiset keskustelut mediasta ja teknologiasta nuorten kanssa ovat nuorelle yhtä tärkeitä, ja usein jopa merkityksellisempiä, kuin erilaiset isot mediaprojektit.

TOIMENPITEET:

- Tunnistamme media- ja teknologiakasvatuksen roolin ja merkityksen nuorisotyössä.
- Kannustamme työntekijöitä käsittelemään mediakulttuuriin ja digitaaliseen teknologiaan liittyviä sisältöjä nuorten kanssa.
- Edistämme nuorten valmiuksia hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa itsenäisesti, aktiivisesti ja luovasti.

MEDIAKASVATUS NUORISOTYÖSSÄ – KESKUSTELLAAN JA KOKEILLAAN UUTTA

ANU PÖYSKÖ

Sitkeästi hengissä pysytellyt diginatiivin käsite on tehnyt paljon hallaa mediakasvatukselle ylläpitäen kuvaa nuorista yhdenmukaisena massana, joilla kaikilla on suurin piirtein samanlaiset, itse opitut valmiudet käyttää digitaalista mediaa. Mitä kauempana keskustelukumppani on lasten ja nuorten arkitodellisuudesta, sitä sitkeämmässä tämä käsitys istuu. Nuorisotyöntekijän perspektiivistä tilanne näyttää toiselta. Laajassa kyselyssä, jonka teimme viime vuonna itävaltaisten nuorisotyöntekijöiden parissa, yksimielisyys oli lähes sataprosenttinen väitteen “nuorten mediaosaamisessa on hyvin suuria eroja” kohdalla.

Digitaalisessa yhteiskunnassa, jossa mediaosaaminen enenevässä määrin määrittää osallisuuden mahdollisuudet, meidän on huolehdittava siitä, että kaikki pysyvät kärkeillä. Tärkeää on myös, että mediataidot ymmärretään laajasti; niihin kuuluu käyttötaitojen lisäksi mediatekninen perusymmärrys ja kyky hyödyntää digitaalisen median mahdollisuuksia monipuolisesti, luovasti, kriittisesti ja vastuullisesti.

Nuorisotyön vahvuudet mediakasvatuksessa

Mediataitoja toki opetellaan koulussa, mutta se ei riitä. Myös nuorisotyö tarvitaan mukaan mediakasvatustalkoisiin. Emme tavoita kaikkia nuoria, mutta monesti juuri ne, joilla tuen tarve on suuri. Nuorisotyön avoimet, joustavat toimintatavat luovat hyvät edellytykset reagoida spontaanisti nuorten juuri sillä hetkellä ajankohtaisiin tarpeisiin ja kysymyksiin.

Tärkein viimeiseksi: mediakasvatuksen arkinen, mutta keskeinen työväline on keskustelu. Se, että puhutaan asioista, oli sitten kyseessä porno, nettijulkisuuden valo- ja varjopuolet, vihapuhe tai vaikka se, että Facebook taas muutti yksityisyysäädöksiään. Nuoret tarvitsevat aikuista keskustelukumppania, mutta kuka tahansa aikuinen ei kel-

paa: luottamus on tärkeää, ja se että nuori uskoo aikuisen ainakin peruslaatusesti ymmärtävän hänen digitaalisia mediamaailmojaan. Kun nuorisotyö muutenkin pyrkii luomaan hyvät, luottamukselliset suhteet nuoriin ja toimimaan lähellä heidän arkito-dellisuuttaan, johon digitaalinen media tänä päivänä aivan itsestäänselvästi kuuluu, pohjatyo hyvälle mediakeskusteluille on jo tehty.

Omat produktiot

Diginatiivin rinnalla keskusteluissa on kummitellut toinenkin myyttinen hahmo, nuori digitaalisen median aktiivisena tuottaja-kuluttajana (engl. prosumer). Se, että tänään melkein jokaisen käsilaukusta tai repun taskusta löytyy älypuhelin, tuo monipuolinen digitaalisen median tuottamisen väline, ei tarkoita, että jokainen sitä myös käyttäisi aktiivisesti. Lähes kaikki nuoret katsovat YouTube-videoita, mutta vain pieni vähem-mistö tuottaa niitä itse.

Moni on saanut nuorisotyön projekteista kipinän omaehtoiseen median tuottami-seen. Pajat, kurssit, leirit ja muut nuorisotyön tarjoamat kokeilutilat ovat edelleenkin tärkeitä, kun nuoret etsivät itselleen omaa digitaalisen itseilmaisun muotoa. Median tuottaminen on parhaimmillaan monitasoista ja vaativaa yhteistyötä, ja myös tämä yhteinen tekeminen suuremmalla joukolla hyötyy siitä, että mukana on työprosessia tukeva, sitä raamittava ja yhteisistä pelisäännöistä huolehtiva nuorisotyön ammatti-lainen.

Nuorten ääni kuuluviin

Perinteinen mediakasvatuksen työsarka on ollut saada nuorten ääntä kuuluviin. Omien produktioidensa kautta nuoret puhuvat omaan elämäänsä liittyvistä asioista siinä roo-lissa, joka heille kuuluu: asiantuntijoina. Nuorelle kokemus osallistua keskusteluun ja tulla kuulluksi on voimauttava. Yhteisön kannalta on oleellista, että saamme kaikissa teemoissa nuorten näkökulmat esille.

Mediakasvatuksen esidigitaalisessa menneisyydessä haasteena oli löytää – tai luoda – sopiva foorumi nuorten produktioille. Netissä julkaiseminen on edullista ja helppoa – ja juuri siksi se ei saa olla itseisarvo. Nuorten omissa asenteissa nettijulkisuutta koskeva heiluri liikkuu yhdestä äärilaidasta toiseen: toisessa päässä ne, jotka suurempia mielti-mättä kertovat itsestään (liian?) paljon, ja toisessa äärimmäisen varovaiset piiloutujat. Yksi hyvin olennainen asia, minkä nuoret oppivat nuorisotyön mediaprojekteissa, on että julkaisuista päätetään yhdessä. Minkälaisille ja kuinka suurille yleisöille tämä pro-duktio on tarkoitettu, ja mikä olisi sopiva kanava?

Minäkuva muokkaamassa

Media tarjoaa loistavat työvälineet nuorten identiteettikokeiluille: kuka olen ja miten vaikutan muihin? Minäkuva tarvitsee peilin, identiteettityö näyttämön. Ja sehän on tänään tietysti some. Tietoisuus mahdollisista seuraamuksista kuitenkin kasvaa, ja se kehottaa varovaisuuteen.

Siksi ehdottaisinkin, että omalla nimellä ja kuvalla tapahtuvat villit ja luovat identiteettikokeilut digitaalisen median keinoin kannattaa tulevaisuudessa tehdä (ainakin ensiksi) offline. Mediakasvatuksen metodilaukusta löytyy 1001 tapaa leikkiä omalla kuvalla, rooleilla ja identiteeteillä, nuorisotyö voi luoda näille turvallisia kokeilutiloja. On helpompi irroitella ja ylittää rajoja, kun ensin yhdessä sovitaan pelisäännöistä: palautetta annetaan rakentavassa hengessä, ja kaikki ”nolot” kuvat deletoidaan saman tien.

Maailmankuvaa rakentamassa

Aktiiviseen kansalaisuuteen, niin digiyhteiskunnassa kun ajalla sitä ennenkin, kuuluu seurata mitä ympärillä tapahtuu ja muodostaa oma mielipide. Tämä tehtävä muuttuu yhä haastavammaksi. Yhteiskunnallisen keskustelun teemat ovat suuria ja globaaleja, ja syy-seuraussuhteet monimutkaisia. Samaan aikaan valtamedian maailmaa meille jäsentävät instanssit ovat menettäneet merkitystään. TV-sukupolvelle illan pääuutis-lähetys ikään kuin kädestä pitäen selitti, mitä tärkeää tänään on tapahtunut. Nettisukupolven viestivirrassa kulkee uutispätkiä hyvin erilaisista lähteistä, henkilökohtaisten viestien lomaan lomittuneina. Kuka puhuu totta ja keneen voi luottaa?

Ihmisen tiedonhakutaipumuksia leimaa tietynlainen mukavuudenhalu; taipumus väistää ristiriitoja ja etsiä mediasta materiaalia, joka vahvistaa aiempia käsityksiämme. Netin algoritmit tukevat tätä tarjoamalla koko ajan lisää sitä samaa, josta jo tykkäsin. Syntyy kaikuhuoneita, joissa samanmieliset keskustelevat keskenään ja samat väitteet toistuvat loputtomasti. Jokainen meistä on vaarassa jäädä omien kaikuhuoneidensa vangiksi. Nuorelle, joka on esimerkiksi ajautumassa radikaaleihin piireihin, seuraukset voivat olla vakavia.

Mediakriittisyyttä edistävät analyttiset menetit istuvat paremmin kouluun. Nuorisotyön pääasialliseksi keinoksi jää keskustelu. On haasteellista ryhtyä spontaanisti pohdiskelemaan isoja asioita – omat tiedot tuntuvat riittämättömiltä. Usein kuitenkin riittää jo se, että keskusteluun saadaan toinen, aikuisempi perspektiivi. Valmiit vastaukset eivät aina niinkään vie ajattelua eteenpäin, vaan hyvät kysymykset, jotka auttavat tarkastelemaan asioita uusista näkökulmista.

Vastuu omasta median käytöstä

Pienen lapsen median käyttöä kontrolloivat vielä vanhemmat. Matkalla kohti aikuisuutta nuoren on opeteltava ottamaan vastuu omasta mediankäytöstään. Mihin käytän aikaa ja rahaa, millä tavalla mediankäyttö lomittuu arkeeni, mitä keinoja se palvelee? Mikä tekee minulle hyvää, mikä ei? Mitä intensiivisemmin opin puntaroimaan näitä kysymyksiä, sitä paremmin pystyn tekemään tietoisia päätöksiä siitä, minkälaisen roolin haluan medialle elämässäni antaa. Jälleen kerran: mediasta ja mediankäytöstä puhuminen auttaa.

Rehellinen, huumorintajuinen suhde omaan mediankäyttöön ja mediamenneisyyteen on mediakasvattajalle tärkeä resurssi, sillä se auttaa kohtaamaan nuorten mediamieltymykset empaattisemmin. Liian moni lupaavasti alkanut keskustelu karahtaa

meidän aikuisten ennakkoluuloisiin ja tuomitseviin asenteisiin! Harva meistä käyttää mediaa pelkästään ”järkevästi”. Me rentoudumme, pakenemme arkea, nautimme, fanitamme. Melkein kaikkien mediamenneisyydestä löytyy myös ”liikakäytön” vaiheita, oli sitten lukutoukka, tv-ruutuun liimautunut sohvaperuna tai koukussa johonkin peliin.

Onnistunut mediakasvatus nuorisotyössä on kaiken kaikkiaan ennen muuta asennekysymys. Meidän ei tarvitse olla digitaalisen median guruja, jotka tietävät kaikesta kaiken. Riittää, että olemme avoimia ja innokkaasti kokeilemassa uutta, valmiita kuuntelemaan nuoria ja keskustelemaan heidän kanssaan.

MINÄ MEDIA- KASVATTAJANA

MIKKO JOKINEN

Yritän pitää nuorille järjestämäni toimintaa mahdollisimman monipuolisena. Poikien on mahdollista valita liikuntaa, pikkutarkkaa puuhastelua tai nyky-aikaisempaa touhua. Perinteisten salibandykerhojen ja pienoismallikerhojen rinnalla olen pyörittänyt lyhytelokuvakerhoa, mediakerhoa ja järjestänyt lyhytelokuvaleirejä. Jälkimmäisiä olen järjestänyt sekä varhaisnuorille että vanhemmille rippikoulun käyneille nuorille.

Olen siinä mielessä onnellisessa asemassa, että seurakuntamme kirkkoherra on aina suhtautunut suunnitelmiini avoimin mielin. Tyyliin, jos toiminnalle on tarvetta ja budjetissa on varaa, niin kannattaa kokeilla. Toki järki ja pitkäjänteisyys pitää suunnitelmissa olla, eikä kokeilla vain kokeilun vuoksi. On myös mahtavaa huomata, miten kokeneemmat kollegat lähtevät innolla mukaan uusiin juttuihin, eikä aina tarvitse puurtaa yksin ja yrittää puskea läpi vanhojen perinteisten toimintamallien. Parhaita juttuja olenkin saanut aikaan, kun joku toinen työntekijä on innostunut mukaan. Siten saa usein itsekin paljon uusia ideoita.

Oppikirja, puhelin vai tabletti?

Kun aloitin nuorisotyönohjaajan urani, päätin ensimmäistä rippileiriäni vetäessäni, että minun on hankkiuduttava eroon piirtoheitinkalvoista. Minulla oli yksi kalvo. Senkin olin ehkä ominut opiskelijakaveriltani. Sen hävittämisen lisäksi päätin, että en säilytä suunnittelemani oppitunteja vuotta pidempään. En halunnut olla se työntekijä, joka huomaa 30 vuotta työtä tehneenä, että näinhän olen aina tehnyt ja varmaan tulen aina tekemään.

Tämä ajatusmalli sekä kiinnostus kaikenlaiseen teknologiaan on varmasti pitänyt intoa yllä ja vauhdittanut etsimään keinoja käyttää nykylaitteita rippikoulussa ja muussakin toiminnassa. Onkin hienoa huomata, että digitaalista tekniikkaa ollaan otamassa vahvasti käyttöön nuorisotyössä myös valtakunnallisesti. Monilla on varmasti omia tapojaan hyödyntää tekniikkaa ja siitä riittäisi varmasti paljon keskusteltavaa

kollegoiden kanssa. Kaikkien ei nimittäin tarvitse keksiä toimintaa ja tapoja uudelleen, vaan on tärkeää jakaa opittua ja koettua.

Meillä Keski-Porissa rippileirien isosilla on käytössään tabletit. Lähes kaikki asiat, jotka toimivat paperisina, voidaan siirtää digiksi. Ei tarvitsekaan enää kirjoitella lappuja, kun suunnitellaan ohjelmia tai toimintoja. Yksi pitää kirjaa ja laittaa muistiinpanot pilveen ja se on välittömästi kaikkien käytettävissä. Myös raamikset eli nuorten raamattupiirit voidaan toteuttaa tablettien avulla. Jälleen kerran säästetään paperia ja voidaan lisätä vain luetun sisällön mukaan musiikkia ja videoita. Näin raamikset elävöityvät entisestään. Tuntuu, että me olemme vielä alkutekijöissä tablettien käytössä, mutta jotain hyötyä niistä ollaan jo saatu. Erilaisia käyttötapoja löytyy koko ajan.

Lyhytelokuvan tekeminen vahvistaa nuoren mediataitoja

Lyhytelokuvatoiminta vaikuttaisi olevan kiinnostavaa tällä hetkellä. Videoiden tekeminen, niiden editointi ja levittäminen on entistä helpompaa. Kaikkien on periaatteessa mahdollista niitä tehdä. Haluaisin kuitenkin lyhytelokuvatoiminnassani opettaa ryhmässä tekemistä, ja ehkä hieman ammattimaisempaa kokemusta elokuvaamisesta. Kaikille löytyy tuotannossa varmasti oma tehtävänsä, tai sitten voidaan kukin vuorollaan kokeilla ja tutustua eri rooleihin elokuvan tekemisessä.

Samalla kun nuoret toteuttavat omia elokuviaan, tulee väkisinkin opittua esimerkiksi mediaan liittyviä turvataitoja: mitä saa tehdä ja mitä ei. Monessa asiassa nuoret ovat jo erittäin taitavia ja tietäviä, mutta usein innostuksissaan unohtavat asioita. Kokemukseni on kuitenkin pääsääntöisesti se, että lapset ja nuoret ovat aika hyvin tietoisia verkon ja sosiaalisen median riskeistä. Helpoin tapa käydä näitä asioita läpi on kysellä nuorilta itseltään, miten tietyissä tilanteissa tulisi heidän mukaansa toimia, eikä välttämättä aina itse heti kertoa oikeita ratkaisuja. Tietoa heillä on, mutta on tärkeää, että he hoksaavat asioita itse ja oppivat luottamaan omaan tietoonsa.

Nuoret osaavat mielestäni hienosti poimia kaiken sisällön keskeltä oikeita asioita. Olen myös huomannut, että he osaavat erittäin taitavasti näpäyttää asiattomia kommentoijia ja poistavat herkästi tällaiset ”seuraajat” ja ”kaverit”. Kaikesta tästä tulee silti keskustella aktiivisesti ja ohjata oikeaan suuntaan, mikäli asiat eivät ole nuorelle niin selkeitä. Työntekijöiden läsnäolo ja tukeminen yhdistettynä vertaistukeen kantavat pitkälle verkossa ja somessa.

Nuoren kohtaaminen keskiössä

Mielestäni nuorisotyötä pitää tehdä ajan hermolla. Ottaa käyttöön kaikki mahdolliset uutuudet, mutta ei kuitenkaan tekniikka tai ideat edellä. Ensin pitää muistaa se nuori, jota varten teemme työtä. Joissakin tilanteissa digit ja tabletit tulevat vain tielle ja aina on paikkansa perinteisille työtapoille.

Etsitään porukalla oikea suhde uuden ja vanhan välille. Keskustellaan työtavoista ja kokemuksista. Ja pidetään huolta meidän nuorista. Nuori pitää kohdata. On se sitten minkälainen kohtaaminen tahansa, mutta nuoren ehdoilla.

Kasvatetaan yhdessä!

DIGITAALISUUS EI OLE VAIN TYÖKALU – KOKEMUKSIA OPETUSSEKTORILTA

TERO HUTTUNEN

Pääministeri Juha Sipilän hallituksen strategisessa ohjelmassa asetettiin keväällä 2015 yhdeksi keskeiseksi tavoitteeksi nopeuttaa digitalisaatiota kaikilla hallinnon aloilla. Vauhdittamisen nähtiin edistävän maan talouskasvua, uudistavan julkisia palveluja sekä lisäävän innovatiivisuutta. Hallitusohjelman julkaisun jälkeisessä, konsulttihuuruudessa, sometuksessa digitalisaatiolle aseteltiin monia muitakin viittoja, mutta keskustelun ehkä hedelmällisin tulos oli digitalisaatio-termin määritelmän saaminen suomenkieliseen Wikipediaan puoli vuotta hallitusohjelman julkaisun jälkeen.

Hallitusohjelmassa asetettiin opetuksen hallinnonalalle kehittämistavoitteita, joista osa kohdistuu laajemmin digitalisaation mahdollisuuksien hyödyntämiseen opetuksessa, ja tarkemmin opettajien osaamisen vahvistamiseen. Digitalisaation työvoimapolitiittisesta näkökulmasta työvoiman – nykyisen ja tulevan – digitaalisen osaamisen nähdään olevan keskeinen menestystekijä. Järkeily tavoitteiden takana lienee, että opettajien (sekä muiden kasvatus- ja nuorisoalan ammattilaisten) hallitessa hyvät digitaaliset taidot osaaminen siirtyy myös lapsiin ja nuoriin, jotka koulutuksen jälkeen työllistyvät taitojen avulla paremmin. Oletettavasti tämän nähdään johtavan yhteiskuntaan, joka on innovatiivisempi, tuottavampi ja paremmin voiva.

Vaikka hallituksen ajatuksen kulusta voidaan olla montaa mieltä, on siinä myös tekijöitä, jotka ainakin joiltain osin osuvat oikeaan. Tutkimuksista tiedetään, että tieto- ja viestintätekniikan (tv) hyvä osaaminen vaikuttaa suotuisasti ansiotulojen kehitykseen sen lisäksi, että sen nähdään olevan yksi keskeinen kansalaistaito digitalisoituneessa yhteiskunnassa (Falck et al. 2016). Lisäksi käytännön havainnot osoittavat, että moni

viimeaikaisista Suomen taloudellisista menestystarinoista mm. peliteollisuudessa on pohjautunut digitaaliseen osaamiseen. Voidaanko kuitenkin olettaa, että jos opettaja, nuorisohjaaja tai muu kasvattaja hallitsee vahvat digitaaliset taidot, myös lapset ja nuoret omaksuvat tai oppivat ne automaattisesti paremmin?

Kasvattajilla tärkeä rooli nuorten digitaitojen vahvistamisessa

Tiedämme, etteivät nuoret ole digitaalisia natiiveja siinä merkityksessä, että he omaksuisivat laaja-alaisia tv-taitoja ottamalla vain laitteet ja niiden välittämät sisällöt käyttöönsä (Merikivi 2013). Vaikka tutkimuksen valossa näyttää siltä, että lapset oppivat digitaalisia taitoja enemmän itsenäisesti vapaa-ajan ympäristöissä kuin koulussa, on myös huomattu, että lapset ja nuoret tarvitsevat kasvattajia ymmärtääkseen syvemmin teknologisoituvaa ja medioituvaa kasvuympäristöä sekä oppiakseen tietoyhteiskunnassa toimimiseen edellytettäviä tietoja ja taitoja. Ilmiöt ja otsikot kiusaamistilanteista tai huijauksiin lankeamisesta digitaalisessa ympäristössä lieneekin parempi ottaa esimerkkeinä, joissa lapsilla ja nuorilla ei ole kenties ollut ympärillään aikuisia, jotka olisivat osanneet neuvoa esimerkiksi kontekstin tai normiston kanssa, saatikka normaaleissa käytöstavoissa. Toinen selkeä esimerkki kasvatuksen tarpeesta on se, että tv-taidoissa on havaittu merkittäviä eroja nuorten välillä. (Karakainen et al. 2015.)

Digitaaliset pelit esimerkkinä tv-taitojen vahvistamisesta

Mediaharrastuneisuuden tiedetään vaikuttavan myönteisesti tv-taitojen vahvistumiseen, joskin näyttäisi siltä, että eri medioilla on erilainen vaikutus tv-taitojen oppimiseen. Tutkimusten mukaan nuorten keskeisimmät mediat ovat sosiaalinen media ja digitaaliset pelit, joskin näiden välinen erottelu on nykyisin varsin keinotekoinen (Pääjärvi et al. 2012). Näyttäisi kuitenkin siltä, että varsinkin pelaaminen näyttelee keskeistä osaa lasten ja nuorten tv-taitojen kartuttamisessa (Karakainen et al. 2015). Mielenkiintoiseksi havainnon tekee lisäksi se, että peliharrastuneisuus näkyy positiivisena vaikuttimena tv-taitojen saavuttamisessa sukupuolesta riippumatta: keskeistä on pelaamisharrastuksen aktiivisuus, ei satunnainen harrastaminen tai pelaajan sukupuoli.

Koska pelaaminen ei toistaiseksi ole itsessään oppiaineena koulussa eikä sitä suuressa määrin esimerkiksi nuorisotyössä vielä sisällytetä menetelmiin (ks. esim. Linkosalo 2015), voidaan olettaa, etteivät koulut tai ohjatut vapaa-ajan harrasteet ja toiminnot ole pelaamisen kautta saavutettujen tv-taitojen keskeinen lähde. Onko siis niin, että lapset pelaavat kotona ja että vanhemmat olisivat syynä tv-taitojen karttumiseen pelatessaan lasten kanssa digitaalisia pelejä? Näyttäisi siltä, että osa vanhemmista näin tekeekin, mutta sen lisäksi sosiaalisuus on lasten ja nuorten pelaamisessa keskeinen tekijä ja muut vertaiset tätä kautta keskeinen digipääoman lähde (Metsävainio 2014).

Vertaisoppimisen merkitys kasvaa niin nuorilla kuin kasvattajilla

Kärjistäen ja yksipuolisesti voisikin todeta, että digitaalisten taitojen osalta vertaisoppimisen kulttuuri on koulua tai kotia keskeisempi lähde tulevaisuudessa tärkeille tai-

doille. Vertaisoppimisella ei nykyisin kuitenkaan tarkoiteta enää omaa kaveriporukkaa tai edes välttämättä samanikäisiä tuttuja. Erilaisten taitojen opettajat ja vinkit tulevat verkkoa pitkin lasten ja nuorten elämään päätelaitteen ruudulta erilaisten videoiden tai oppaiden muodossa. Oppeja ja neuvoja haetaan tilanteissa, joissa oma osaaminen tai tiedot eivät enää riitä ja jonkun muun videosta saadaan vinkki, miten ongelmatilanne ratkaistaan. Tämä toki asettaa haasteita monilukutaidon osalta, mutta toisaalta toimiessaan verkossa saavuttaa lapsi kokeilun ja erehtymisen kautta ajan saatossa parempaa kontekstiyymmärrystä muun oppimisen ohessa.

Mielenkiintoista on se, että myös opettajat ovat huomanneet tämän puhuttaessa omien taitojen kehittämisestä. Sen sijaan, että tv-taitoja opeteltaisiin täydennyskurssilla, kokevat opettajat vertaisoppimisen tärkeimmäksi ja merkityksellisimmäksi tavaksi oppia ja omaksua uusia taitoja. Syynä tähän mainitaan muun muassa se, että neuvoja voi kysyä omilta tutuilta ja että vinkit auttavat oikeisiin ongelmatilanteisiin, jolloin oppiminen on tehokkaampaa ja sen vaikutukset pysyvät yllä kurssimuotoista oppimista paremmin. (Tanhua-Piironen et al. 2016.) Sinänsä ajatus on looginen: digitaalisten tuotteiden valikoiman ollessa laaja ja niiden muuttuessa nopeasti tulee apukin olla lähellä. Vieläkin parempi on, jos osaajia on ympärillä enemmän, jolloin heidän eri asioihin erikoistuneesta osaamisestaan muodostuu itse asiassa isompi, kumulatiivinen osaamisalue.

Tarvetta opettajien tv:n käyttötapojen uudistamiselle

Vaikka digi-innostus on monin tavoin herännyt opettajien keskuudessa, ei opetus-käytännöissä ole vielä tapahtunut laajalti merkittäviä muutoksia. Opettajien omien vastausten valossa tieto- ja viestintätekniikan käyttö opetuksessa on vahvasti opettajalähtöistä, jolloin oppilaat käyttävät tieto- ja viestintätekniikkaa huomattavasti vähemmän. Niin ikään tiedämme, että oppilaat tekevät mediasisältöjä harvoin. (Tanhua-Piironen et al. 2016.) Vastausten valossa näyttäisi siltä, että opetustilanteissa oppilas jää kuuntelijan rooliin opettajan ollessa pääasiallisesti äänessä ja tekijänä. Opettajan roolina tämänkaltaisessa tilanteessa on olla tiedon lähde ja samalla myös sen auktoriteetti, jolloin itse asiassa digitaalisuutta käytetään samankaltaisen pedagogiikan toisintamiseen, jota on käytetty jo reilusti yli sata vuotta. Tämänkaltaisessa tilanteessa digitaalisuus nähdään pelkkänä työvälineenä eikä silloin auta pelkkä kasvattajan digitaalisen kompetenssin paraneminen, vaikka sen tarve onkin ilmiselvä.

Selvitysten perusteella viidennes opettajista kokee merkittäviä puutteita tv-taitojen osalta (Tanhua-Piironen et al. 2016). Kyse ei ole pienestä määrästä, sillä oppilasmäärien näkökulmasta noin reilulla sadalla tuhannella peruskoululaisella on luokahuoneessaan opettaja, joka kokee merkittäviä puutteita omassa tv-osaamisessaan. Luku voi toki olla suurempikin, sillä kyseessä ei ole aina pelkkä taito tai osaamistaso. Osa opettajista esimerkiksi pelkää käyttää digitaalisia materiaaleja tekijänoikeuksista johtuvien sanktioiden pelossa (Kopioisto 2015). Lisäksi yli puolet peruskoulun opettajista kokee, että heillä on käytössään puutteelliset välineet sekä riittämättömät verkko-

yhteydet. Opettajien tieto- ja viestintätekniikan käyttöä koskevat tulokset ovat varsin samansuuntaisia Verken nuorisotyöntekijöille tekemien selvitysten kanssa (Linkosalo 2015).

Paineita taitojen paranemiseen tuovat myös syksyllä 2016 voimaan astuvan opetussuunnitelman sisällöissä korostuvat laaja-alaiset osaamiskokonaisuudet, joita ovat muun muassa monilukutaito ja tv-t-osaaminen. Osittain siksi myös hallituksen kärkihankkeet kohdistuvat erityisen voimakkaasti juuri opettajien digitaalisten taitojen parantamiseen ja opettajankoulutuksen kehittämiseen. Hallituskauden aikana opettajankoulutus sekä täydennyskoulutus kokevat reformin, jota tuetaan 50 miljoonan kärkihankerahoituksella. (OKM 2016.)

Ei voida kuitenkaan olettaa, että opettajien tv-taitojen paraneminen muuttaa automaattisesti sitä, että digitaalisuus nähdään muunakin kuin työkaluna toisintaa totutut työskentelytavat. Jää nähtäväksi, kuinka paljon hallitusohjelman tavoitteiden mukaiset kärkihankkeiden toteutukset parantavat opettajien tv-taitoja, mutta varmaa on, että pelkkä tv-taitojen osaaminen ei riitä tekemään koulusta oppilaille merkittävämpää ympäristöä digitaalisen kompetenssin omaksumiseen.

Oppilaan tarpeet keskiössä digitaalisen kompetenssin kehittämisessä

Uusien taitojen oppimisen tukemiseksi on ehdottoman tärkeää, että opettajan tv-taidoista puhuttaessa pyritään mahdollisimman laaja-alaiseen osaamiseen ja uudenlaisten pedagogisten menetelmien soveltamiseen, joissa lähtökohtana on oppilaiden tarpeiden näkökulman huomioiminen. Asia on ollut viime vuosina vahvasti esillä, ja niin paikallisesti kuin EU:n jäsenmaiden kesken on pyritty luomaan viitekehyksiä opettajien ja oppilaiden digitaalisen kompetenssin osa-alueista (MENTEP 2016, Kampylis et al. 2015, Kennisnet 2015, Euroopan komissio 2014). Myös muissa jäsenmaissa on havaittu huoli digitaalisen kompetenssin osalta, että sen omaksuminen on kuitenkin turhaa, jos koko tv-taidon tai digitaalisen kompetenssin käsite tyssää pelkäsi esitysmedioiden hyväksi osaamiseksi, jolla ylläpidetään perinteistä opettajan tai muun ammattikasvattajan eetosta digitaalisessa muodossa.

Havainto opettajan roolin muutostarpeista ei toki ole uusi tai alkuperäinen. Aiemminkin on nostettu esiin tarpeita opettajan roolin muuttamiseksi enemmän ohjaajan tai fasilitaattorin kaltaiseksi luotsiksi (Johnson et al. 2014). Tämä muutos on huomattu toki myös kasvattajien keskuudessa ja se näkyy muun muassa opettajien sosiaalisen median vertaisryhmissä. Nämä ovat osoituksia siitä, kun muutos on lähtöisin enemmän alhaalta ylöspäin olevasta ruohonjuuritason vaikuttamisesta. Tällöin päätöksenteossa tai tavoitteen asettelussa on mahdollisesti paremmin osallisena myös nuori, jonka digitaalisen kompetenssin rakentumiseen opettajien täydennyskoulutuksilla tai digitaalisen kompetenssin muulla kehittämisellä välillisesti pyritään – ainakin toivottavasti.

LÄHTEET:

- Euroopan komissio (2014).** A common European Digital Competence Framework for Citizens. <<http://openeducationeuropa.eu/sites/default/files/DIGCOMP%20brochure%202014%20.pdf>>
- Falck, O.; Heimisch, A. & Wiederhold, S. (2016).** "Returns to ICT Skills", OECD Education Working Papers, No. 134, OECD Publishing, Paris. <<http://dx.doi.org/10.1787/5jlzfl2p5rzq-en>>
- Johnson, L.; Adams Becker, S.; Estrada, V.; Freeman, A.; Kampylis, P.; Vuorikari, R. & Punie, Y. (2014).** Horizon Report Europe: 2014 Schools Edition. Luxembourg: Publications Office of the European Union, & Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Kaarakainen, M.-T. & Kivinen, O. (2015).** Teknologia tulevaisuudessa tarvittavien tvt-taitojen ja muun osaamisen edistäjänä. Teoksessa Marko Kuuskorpi (toim.) Digitaalinen oppiminen ja oppimisympäristöt. Julkaisu 2015:1, Kaarina: Kaarinan kaupunki, 46–64.
- Kaarakainen, M.T.; Kivinen, O.; & Hutri, H. (2015)** Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä. Teoksessa Koskimaa, R.; Suominen, J.; Mäyrä, M.; Harviainen, T.; Friman, U.; (toim.). Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. Tampere: Tampereen yliopisto, 4 – 23.
- Kampylis, P.; Punie, Y. & Devine, J. (2015);** Promoting Effective Digital-Age Learning – A European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations. JRC Science for Policy report, European Commission.
- Kennisnet (2015).** Four in Balance Monitor 2015. Use and benefits of ict in education. <https://www.kennisnet.nl/fileadmin/kennisnet/corporate/algemeen/Four_in_balance_monitor_2015.pdf>
- Kopioisto (2015).** Tekijänoikeus ja opetus. Selvitys opettajien opetuksessa käyttämistä materiaaleista sekä heidän kokemistaan tekijänoikeudellista ongelmista. <http://www.kopioisto.fi/kopioisto/ajankohtaista/uutiset/2015/fi_FI/Kopioiston_tekijanoikeus_ja_opetus_selvitys_julkaistu>
- Linkosalo, H. (2015).** "Internet ei ole mörkö, vaan mahdollisuus" – Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä. Verke, Helsinki. <<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Kuntakyselyraportti-2015.pdf>>
- MENTEP (2016).** Mentoring Technology-Enhanced Pedagogy. Viitattu 30.6.2016. <<http://mentep.eun.org>>
- Merikivi, J. (2013).** Oppia ikä kaikki, rohkeutta verkkonuorisotyöntekijät. Viitattu 30.6.2016. <<https://www.verke.org/blog/oppia-ika-kaikki-rohkeutta-verkkonuorisotyontekijat>>
- Metsävainio, N.-M. (2014).** "Kyllä me niinkö yritetään pitää silmällä, että mitä ne siellä pelaa." Lasten digitaalinen pelaaminen osana perheen arkea vanhempien kertomana. Lapin yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnan pro gradu -tutkielma.
- OKM (2016).** Osaaminen ja koulutus. Viitattu 30.6.2016. <<http://www.minedu.fi/osaaminenjakoulutus>>
- Pääjärvi S.; Hoppo H. & Pekkala L. (2012).** Lapsiperheiden mediakysely 2012. 0–12-vuotiaiden lasten mediankäyttö ja kotien mediakasvatus huoltajien kuvaamina. Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. <<https://kavi.fi/sites/default/files/documents/mediakysely.pdf>>

Tanhua-Piironen, E.; Viteli, J.; Syvänen, A.; Vuorio, J.; Hintikka K.A. & Sairanen, H. (2016).

Perusopetuksen oppimisympäristöjen digitalisaation nykytilanne ja opettajien valmiudet hyödyntää digitaalisia oppimisympäristöjä. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 18/2016.

DIGITAALISEN VÄRKKÄILYN JA KOKEILEMISEN PUUHANURKKA NUOKKARILLE

MARCUS LUNDQVIST

Kreikkalaisen filosofi Herakleitoksen kuuluisat sanat ”vain muutos on pysyvää” pätevät hyvin tänäänkin. Teknologinen kehitys etenee vauhdilla ja sen myötä koko maailmaa muuttuu. Teknologian kehityksellä on laajoja vaikutuksia lähes kaikkiin tuntemiimme aloihin, toimintatapoihimme ja arkeemme. On arvioitu, että tuleamme näkemään seuraavan 10–15 vuoden aikana todella suuria muutoksia kaikilla elämän osa-alueilla (Maailman talousfoorumi, 2015). Se, miten nämä muutokset vaikuttavat suoranaisesti nuorisotyöhön on epäselvää, mutta ne tulevat taatusti vaikuttamaan nuoriin.

Nuorisotyö ei useinkaan ole ollut se toimija, joka olisi ratsastanut ensimmäisellä aallonharjalla, vaan olemme enemmänkin vaalineet perinteitä ja aikoinaan hyväksi havaittuja toimintatapoja. Meidän on kuitenkin tärkeää tiedostaa maailman megatrendejä, jotta voimme muokata omaa toimintaamme vastaamaan niitä. Nämä megatrendit eivät toteudu päivässä, eivätkä ne ole arkipäivää vielä huomenna, mutta ennusteiden mukaan ne ovat tapahtumassa.

Megatrendit muuttavat maailmaa

Monet tahot, kuten esimerkiksi Sitra, Maailman talousfoorumi sekä YK, ovat tehneet omia ennustuksia tulevista megatrendeistä. Megatrendeinä nähdään muun muassa seuraavia ilmiöitä: teknologia muuttaa kaiken, asioiden internet, keinoäly, big data sekä jakamistalous. Yhteistä näille kaikille on se, että teknologialla, innovatiivisuudella ja jakamistaloudella tulee olemaan todella suuri rooli tulevaisuudessa. On esimerkiksi ennus-

tettu, että seuraavien 20 vuoden aikana 47 prosenttia työpaikoista tullaan korvaamaan automatisoiduilla prosesseilla (Frey & Osborne, 2013). Nämä muutokset tulevat olemaan suuria ja niitä voi hyvin verrata vaikkapa teolliseen vallankumoukseen tai sähkötekniikan käyttöönottoon (Kiiski Kataja, 2016). Tästä syystä emme voi sulkea silmiä näiltä ilmiöiltä.

Nuorisotyön yhtenä tehtävänä on kasvattaa nuoria ja antaa heille valmiuksia tulevaisuutta varten. Lisäksi nuorten tulee saada ilmaista itseään, kokeilla uusia asioita sekä kehittää luovuuttaan ja tätä kautta oppia ja kehittyä. Aikuisten tehtävänä on mahdollistaa nämä asiat ja madaltaa kynnyksiä, jotta nuorella olisi vapaus kokeilla ja käyttää taitojaan hyödykseen. (Euroopan komissio, 2015.) Eräs keino tukea nuoria ja olla mukana kehityksessä on tuoda uusia toimintatapoja nuorisotyöhön. Toimintatapoja, joilla voidaan kasvattaa nuoria pärjäämään tulevaisuuden haasteiden edessä.

Asioiden internetin ja digitaalisen yhteistuotannon sekä kokeilukulttuurin tuominen nuorisotyöhön ei välttämättä kuulosta kovinkaan helpota tai helposti lähestyttävältä asialta. Mutta silti meidän tulee olla hereillä juuri nyt, jotta emme tipahda kelkasta pois. Meidän kannattaa hyödyntää niitä tapoja ja toimintoja, joita teknologia tarjoaa juuri nyt, sekä pitää samalla silmät ja korvat auki uusille tulossa oleville asioille ja ilmiöille. Tärkeintä eivät ole valmiit tuotokset vaan päämäärä ja tekeminen. Tärkeää on myös kannustaa nuoria kokeilukulttuuriin ja luovuuteen, ja erityisesti teknologian hyödyntämiseen niissä.

Nuorisotyön tulee toimia mahdollistajana

Z-sukupolven eli 90-luvun puolivälin jälkeen syntyneet nuoret ovat niitä, joille jakaminen ja yhdessä tekeminen on luonteista ja helppoa. He ovat suuntautuneet tulevaan ja ovat valmiita tekemään asioita menestyäkseen. (Meeker, 2016.) Nämä seikat antavat hyvät lähtökohdat nuorisotyölle työskennellä nuorten kanssa. Mahdollistajan rooli on tärkeä, koska kaikilla nuorilla ei ole taloudellisista tai muista syistä johtuen mahdollista lähteä kokeilemaan uusia teknologisia asioita vapaa-ajallaan.

Kokeilukulttuuriin kannustaminen tarkoittaa vaikka yksinkertaisiin liikuteltaviin palikoihin perustuvan ohjelmointikielen eli Scratchin hyödyntämistä kerhotoiminnassa tai sen käyttämistä esimerkiksi leirillä. Yhdellä tai kahdella kerralla ei ehdiä ihmisiä saamaan aikaan, mutta toiminnalla voidaan herättää nuorissa innostus ja ohjata heitä jatkamaan kokeiluja kotona. Paljon puhutaan koodaamisesta ja sen osaamisesta. Tähän Scratchin opettelukin tähtää, mutta koodaamista tärkeämpää on mahdollistaa nuorille erilaisia tapoja toteuttaa omaa luovuuttaan. Heille tulee tarjota tapoja ja välineitä rakentaa jotain uutta ja toteuttaa itseään konkreettisesti. Kaikkien ei tarvitse osata koodaamista, vaan esimerkiksi mobiilisovelluksia voi tehdä pelkällä paperilla ja kynällä, hyödyntäen vaikkapa POP-sovellusta.

Koodauksen lisäksi toinen keino hyödyntää teknologiaa on rakentaa jotain erilaisista elektronisista rakennussarjoista. Näistä hyviä esimerkkejä ovat LittleBits, Makey-Makey ja Lego Mindstorms. Nämä kaikki ovat osista koostuvia sarjoja, joiden avulla voidaan rakentaa monenlaisia laitteita, jotka voidaan myös yhdistää internetiin. Yleensä nämä välineet ovat varsin helppoja ottaa käyttöön ja niiden avulla pääsee nopeasti

vauhtiin. Enemminkin ne haastavat löytämään uusia ratkaisuja erilaisiin ongelmiin tai parhaimmillaan synnyttämään täysin uusia ideoita ja tapoja tehdä asioita.

Yhdessä tekeminen on tärkeää

Perinteinen biljardin pelaaminen nuorisotalolla varmasti kehittää koordinaatiota, keskittymistä ja sosiaalisuutta, mutta niin kehittää moni muukin asia. Biljardista ei voida suoraan sanoa olevan hyötyä tulevaisuuden haasteiden edessä. Mutta teknologian ja kokeilukulttuurin osaamisella varmasti on. Biljardi ja muut pelit ovat aina kuuluneet nuorisotyöhön ja tulevat varmasti jatkossakin kuulumaan, mutta niiden painoarvoa voisi varmasti pienentää ja ottaa niiden rinnalle uusia asioita. Kaikessa digitaalisessa tekemisessä on yhdessäolo ja yhdessä oppiminen suuressa roolissa. Teknologiaan ja kokeilukulttuuriin perehtyminen edellä kuvatuilla tavoilla opettaa digitaalisten taitojen lisäksi yhtä lailla ryhmätyötaitoja ja sosiaalisuutta. Digitaalinen tekeminen myös luontaisesti ohjaa opettelemaan tiedonhakua ja tiedon jakamista. Tekemisistä ja kokeiluista voidaan vaikka pitää blogia tai kirjoittaa ohjeita alan sivustoille.

Voisiko meillä olla nuorisotaloilla digitaalisen värkkäilyn ja kokeilemisen puuhaturkkauksia ja siihen perehtyneitä nuorisotyöntekijöitä? Nurkkauksia, missä olisi vapaasti käytettävissä monenlaisia teknologisia vempaimia ja härveleitä, joiden avulla voisi rakentaa jotain pienempää tai suurempaa. Samalla ajatuksella, kun meillä on joillakin nuorisotiloilla vaikkapa taidenurkkauksia tai pelipisteitä. Esimerkiksi Englannissa toimii Think Big -verkosto, joka on avoin paikka kaikille nuorille, joilla on teknologian hyödyntämiseen liittyvä idea. Think Big tarjoaa tiloja, välineitä, ohjausta ja rahallista tukea ideoiden toteuttamiseksi. Ideoiden syntyminen vaatii usein pienen oivalluksen, joka voi tulla vaikka leikkimällä LittleBits-osilla tai Raspberry Pi:llä. Idean jalostaminen tuotteeksi vaatiikin jo enemmän työtä. Mutta ennen kaikkea se vaatii kannustusta ja oikeanlaista ilmapiiriä sekä ohjausta. Tällaisista pienistä ideoista voi syntyä mitä tahansa.

Uuden oppiminen tulisi olla luontevaa

Usein puhutaan siitä, miten voimme erilaisten teknologisten sovellusten tai välineiden avulla oppia jotain uutta. Uusia välineitä ja sovelluksia syntyy jatkuvasti, ja tästä johtuen meidän tulisikin kääntää ajattelu pääläelleen. Meidän tulisi esittää kysymys, miten voimme muuttaa ajatteluamme ja toimintatapojamme, jotta osaisimme hyödyntää teknologiaa tulevaisuudessa tehokkaammin. Tästä syystä nuorisotyössä ei ole tärkeää tarjota kaikkein kehittyneimpiä välineitä ja teknologioita, vaan kannustaa kokeiluun ja itsensä kehittämiseen kautta uusien valmiuksia saamiseen tulevaisuutta varten. Olemme suurien muutosten edessä, ja erityisesti nuoret tulevat kohtaamaan suuria muutoksia ja haasteita useilla elämän osa-alueilla. Jokaisen tulee esittää itselleen kysymyksiä: Mitä minä voisin tehdä nuorten hyväksi? Miten voin varmistaa että nuorilla on tarvittavat valmiudet selviytyä tulevaisuuden haasteista? Toiminko minä jarruna vai mahdollistajana?

SCRATCH

Lapsille ja nuorille suunnattu ohjelmointikieli, joka on kehitetty Massachusettsin teknillisessä korkeakoulussa MIT:ssa. Ohjelmointi perustuu liikutettaviin ja pinottaviin palikoihin, joiden avulla voidaan toteuttaa esimerkiksi pelejä tai animaatioita. <https://scratch.mit.edu>

LITTLEBITS

Avoimen lähdekoodin elektroninen rakennussarja. Osat tarttuvat toisiinsa kiinni magneetin avulla. Niiden avulla voidaan rakentaa käytännössä mitä tahansa. Osista löytyy valmiiksi omia sarjoja mm. syntetisaattorin tai vaikka kauko-ohjattavan auton rakentamiseen. Kaikki osat voidaan yhdistää myös internetiin ja ne voivat lähettää käskyjä esim. Twitteriin tai ottaa signaalia vastaan vaikka Facebookista. <http://littlebits.cc>

MAKEYMAKEY

MIT:n opiskelijoiden projektina käynnistynyt hanke, jossa tarkoituksena oli rakentaa piirilevy, jonka avulla kaikkea sähköä johtavaa voidaan käyttää näppäimistön tilalla. Tämän avulla voidaan rakentaa vaikkapa banaanipiano tai vesiallastanssipeli. <http://www.makeymakey.com>

LEGO MINDSTORMS

Ohjelmoitava Lego-rakennussarja. Näihin voidaan yhdistää monenlaisia sensoreita, kuten väri- ja kosteussensoreita sekä erilaisia moottoreita. Palikoista voi koota melkein mitä tahansa ja tämän jälkeen ohjelmoida kyseiset osat tekemään haluttuja asioita. <http://mindstorms.lego.com>

IFTTT

Verkkosivusto, missä voi yhdistää melkein minkä tahansa palvelun toiseen palveluun. Ideana on tehdä leikkaa-liimaa-periaatteella reseptejä, jotka kertovat tietokoneelle, mitä pitää tehdä. Sivuston avulla voi tehdä esimerkiksi reseptin, jonka avulla voidaan laittaa puhelin töihin tullessa automaattisesti äänettömälle tai tallentaa kaikki omat Instagram-kuvat automaattisesti Google Driveen. <https://ifttt.com>

POP

Yksinkertainen ohjelma, jolla voi tehdä omista ideoistaan sovellus-prototyypejä. Ideana on piirtää oman sovelluksen kaikki ruudut ja toiminnot paperille ja sen jälkeen valokuvata ne. Näistä valokuvista voi POP-sovelluksella rakentaa toimivan rautalankamallin. <https://popapp.in>

RASPBERRY PI

Yhden piirilevyn tietokone, joka on alun perin kehitetty kannustamaan tietotekniikan opetusta koulussa. Näiden tietokoneiden hinnat vaihtelevat noin 5 dollarista 40 dollariin. Uusimmassa (Raspberry 3) on sisäänrakennettuna mm. hdmi-liitäntä ja wlan-ominaisuus. <https://www.raspberrypi.org>

INSTRUCTABLES

Saanut alkunsa MIT:n opiskelijoiden ja opettajien tarpeesta jakaa valmiita tuotoksiaan Internetissä. Nykyisin sivusto, missä kuka tahansa voi jakaa omia ohjeitaan ja tekemiään projekteja. Asiat voivat liittyä melkein mihin tahansa, ruokaan, elektroniikkaan, askarteluun tai vaikka ulkoiluun. Hyvä tietopankki hakea vaikka ideoida Raspberry Pi:n hyödyntämiseen. <http://www.instructables.com>

LÄHTEET

Euroopan komissio (2015). Unleashing young people's creativity and innovation. European good practice projects. Publications Office of the European Union, Luxembourg. <http://ec.europa.eu/youth/library/publications/creativity-innovation_en.pdf>

Frey, C.B. & Osborne, M.A. (2013). The Future of Employment: How susceptible are jobs to computerisation? Oxford University Programme on the Impacts of Future Technology. <<http://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/future-of-employment.pdf>>

Kiiski Kataja, E. (2016). Megatrendit 2016. Tulevaisuus tapahtuu nyt. Sitra. <https://www.sitra.fi/julkaisut/Muut/Megatrendit_2016.pdf>

Maailman talousfoorumi (2015). Deep Shift Technology Tipping Points and Societal Impact. <http://www3.weforum.org/docs/WEF_GAC15_Technological_Tipping_Points_report_2015.pdf>

Meeker, M. (2016). Internet Trends Report. Kleiner Perkins Caufield & Byers. <<http://www.kpcb.com/blog/tag/Internet%20Trends>>

KIRJOITTAJAT

Jarno Alastalo on Suomen johtava kissavideoasiantuntija ja rakentaa kertomatta jätettyjen tarinoiden sosiaalista mediaa Heimoa.

Piia Aspegren on työskennellyt EHYT ry:n Verkkotyön yksikössä vuodesta 2012 ja hänen työtehtäviinsä kuuluu kohtaava työ sosiaalisessa mediassa.

Dana Cohlmeier toimii tutkijana Edinburghin yliopistossa. Hän tekee tällä hetkellä väitöskirjaa teknologian ja digitaalisuuden vaikutuksista nuorisotyön luonteeseen ja tarkoitukseen.

Riikka Forss toimii suunnittelijana ja asiakastyön ohjaajana Nuorten Exitissä, joka tarjoaa tietoa ja tukea 13–29-vuotiaille nuorille seksuaalisen kaltoinkohtelun ja vastikkeellisen seksin tilanteisiin.

Anu Gretschel toimii erikoistutkijana Nuorisotutkimusverkostossa. Hän on mukana monissa nuorisotyötä ja nuorten vaikuttamista kehittävässä ja arvioivissa hankkeissa paikallisella, kansallisella ja eurooppalaisella tasolla.

Pia Göös toimii erikoiskirjastovirkailijana Sellon kirjastossa Espoossa. Hänen erityisosaamisalueitaan ovat lasten- ja nuortenkirjallisuus, fantasia ja science fiction sekä media- ja pelikasvatus.

Mikko Holm työskentelee Lappeenrannassa nettinuorisotyöntekijänä ja on kiinnostunut digitaalisesta kulttuurista, meemeistä ja kuvataiteista.

Tero Huttunen on tehnyt töitä digitalisaatioon liittyen nuorisotyössä, sosiaali- ja terveysalalla sekä opetussektorilla. Tällä hetkellä hän työskentelee erityisasiantuntijana opetus- ja kulttuuriministeriössä.

Kimmo Hölkki toimii Lappeenrannan nuorisotoimen nuorisotoimintayksikön päällikkönä vastuualueenaan alueellinen nuorisotyö, osallisuus- ja vaikuttaminen, digitaalinen nuorisotyö, järjestöyhteistyö ja kv-toiminta.

Mika Joensuu on Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluiden nuorisosihteeri. Päivätyönsä ohella hän toimii nuorisotyön ja nuorten verkkomaailman kouluttajana sekä erilaisissa asiantuntijatehtävissä.

Mikko Jokinen on Keski-Porin seurakunnan nuorisotyönohjaaja, joka tekee pääsääntöisesti poikatyötä, eli työskentelee alakouluikäisten poikien kanssa. Hän on myös opiskellut elokuvatutkintoa Helsinki Design Schoolissa.

Mira Karjalainen on Toimintakeskus Harjulan vastaava nuoriso-ohjaaja Lohjan kaupungin nuorisopalveluissa. Miralla on kokemusta nuorten tieto- ja neuvontatyöstä sekä verkossa tehtävästä nuorisotyöstä, ja hän on ollut vahvasti mukana erilaisissa kehittämistehtävissä.

Kaisa Karvonen työskentelee Duunimentori – Asenteesta rekrytointiin -hankkeessa projektisuunnittelijana vastaten hankkeen näkymisestä somessa sekä kouluttaen työnhakijoita työnhakutaidoissa.

Tomi Kiilakoski on Nuorisotutkimusverkoston tutkija. Hän on tarkastellut vuonna 2012 julkaistussa väitöskirjassaan teknologian ja kasvatuksen välistä suhdetta.

Erno Koivumäki on vanhempi konstaapeli ja hän toimii nettipoliisina Helsingin poliisilaitoksella. Nettipoliisin työssä Ernoa motivoi nuorten kohtaaminen sekä tietotekniikka osana poliisin työtä.

Sami Laaksonen on verkossa viihtyvä seurakunnan nuorisotyönohjaaja synkällä tietoteekkarimenneisyydellä.

Jarmo Laitinen on Oulun nuorisopalveluista kaupunkiorganisaation merkittäväksi digivaikuttajaksi noussut suunnittelupäällikkö.

Heikki Lauha työskentelee Verkessä suunnittelijana vastaten muun muassa tutkimus- ja julkaisutoiminnasta. Erityisenä mielenkiinnon kohteena hänellä on digitaalisen nuorisotyön strateginen kehittäminen ja yhteiskunnallinen vaikuttavuus.

Mikko Lehtonen toimii hallintopäällikkönä Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter ry:ssä. Partiolaisten toiminnassa on vuosittain mukana yli 65 000 jäsentä.

Jussi Linkola on verkon ilmiöistä ja oppimisesta kiinnostunut verkkoviestijä ja projektisuunnittelija Metropolia Ammattikorkeakoulusta.

Marcus Lundqvist työskentelee Verkessä suunnittelijana. Hänen osaamisalueitaan ovat sosiaalisen median palvelut sekä digitaalisen nuorisotyön teknologinen puoli.

Anniina Lundvall toimii asiantuntijana Pelastakaa Lapset ry:n Lapset ja digitaalinen media -tiimissä.

Iita Makkonen työskentelee projektipäällikkönä Duunimentori – Asenteesta rekrytointiin -hankkeessa vastaten muun muassa yhdistysten mentoroinnista työelämätaidoissa ja ratkoen työelämän käytännön ongelmatilanteita.

Heta Malinen työskentelee nuorten tieto- ja neuvontatyön aluekoordinaattorina Savossa. Hetan työtausta on erityisnuorisotyössä ja alueellisten nuorten tieto- ja neuvontapalveluiden kehittämisessä.

Timo Metsäjoki on satakuntalaisen pelinuorisotyön seuran 100k eSportsin toiminnanjohtaja sekä MLL:n Satakunnan piirin nuorisotoiminnan koordinaattori.

Peeter Nummi toimii Digitaalisten medioiden hyödyntäminen -prosessin vetäjänä ja toiminnanjohtajana Turun kaupungin nuorisopalveluissa.

Sanna Nygård on Nuorten Keskusten erityisnuorisotyönohjaaja, joka pyrkii kulkemaan siellä, missä nuoretkin – kasvatusten ja eri viestintävälineiden avulla.

Hilkka Näse on Suomen 4H-liitossa nuorten työelämävalmiuksista ja yrittäjyydestä vastaava kehityspäällikkö. Hänet on havaittu usein somessa ja sukkapuikkojen äärellä.

Hanne Ojuva työskentelee Rovaniemen nuorisopalveluilla nuorisotoiminnan koordinaattorina ja pelaa mielellään 9-vuotiaan poikansa kanssa Agar.iota.

Anu Pöyskö on mediakasvattaja, joka on työskennellyt jo yli 20 vuotta Wienin kaupungin nuorisotyön mediakasvatukseen erikoistuneessa wienXtra-mediencentrumissa.

Eeva Sammalniemi työskentelee Lohjan kaupungin nuorisopalveluissa nuorisosuunnittelijana. Hän on ollut hallinnollisten kuvioiden lisäksi mukana vähän kaikessa mitä nuorisopalveluissa tapahtuu, jo vuodesta 1998.

Marko Seppälä toimii projektisuunnittelijana Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalveluiden ICT-tiimissä. Hän on toiminut nuorten parissa tehtävän verkkotyön pioneerina Oulussa 2000-luvun alkupuolelta lähtien.

Minna Sirviö työskentelee Rovaniemen nuorisopalveluilla kulttuurisen nuorisotyön tuottajana ja osaa melkein käynnistää tietokoneen.

Virpi Skippari työskentelee Suomen 4H-liitossa lasten ja nuorten ryhmätoiminnasta ja osallisuudesta vastaavana kehityspäällikkönä.

Niina Soisalo on Kouvolan nuorisopalveluiden nuoriso-ohjaaja ja sosiaalisen median vastaava, joka on digitaaliseen työotteeseen hurahtanut somettaja.

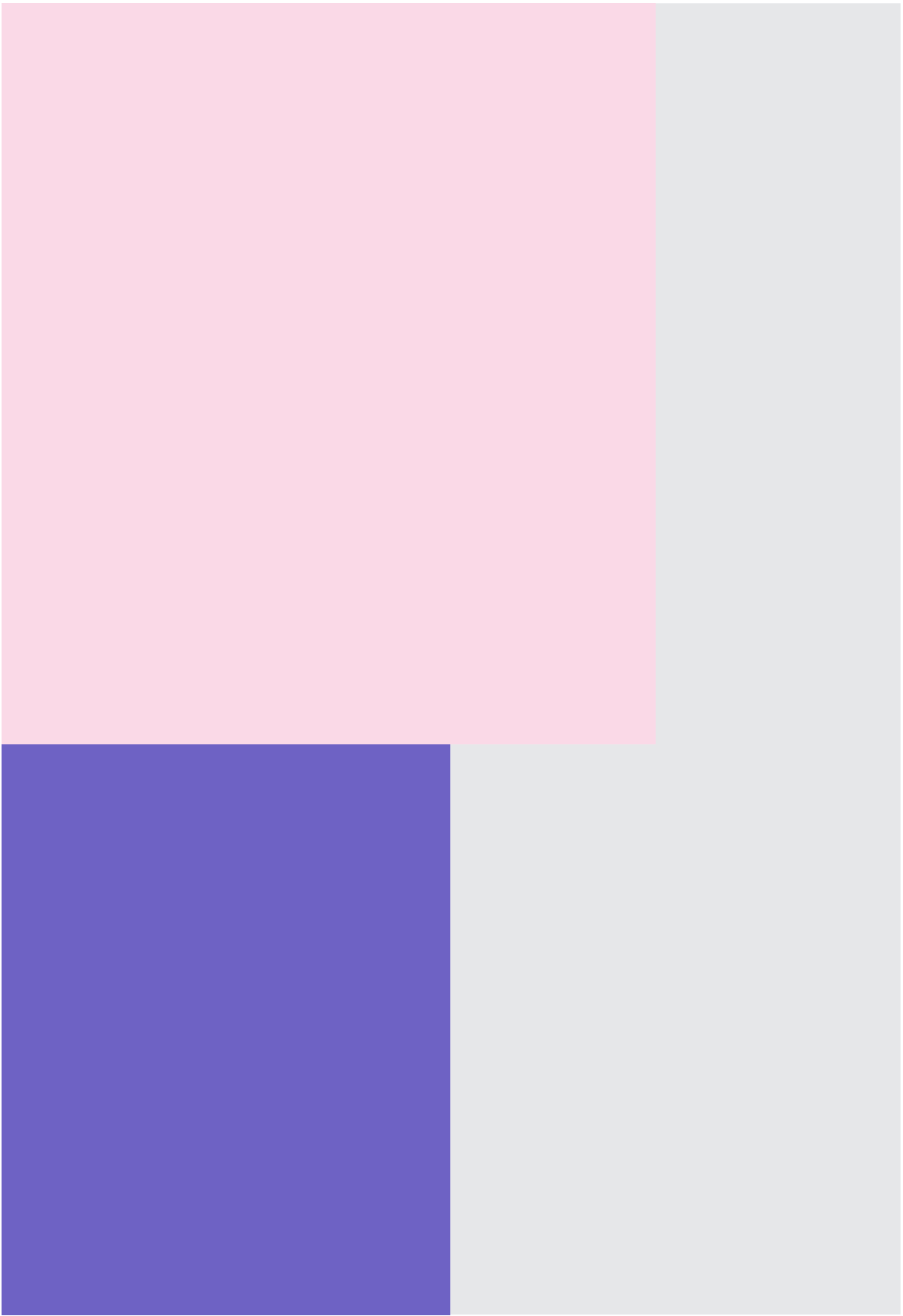
Virpi Sojakka on kehittämisestä vastaava nuorisosihteeri Turun kaupungin nuorisopalveluissa.

Markus Söderlund työskentelee lehtorina Humanistisessa ammattikorkeakoulussa. Hän on toiminut Distanssi – MOOC nuorisotyön digitaalisen työotteen vahvistajana -hankkeen projektipäällikkönä.

Suvi Tuominen toimii Verkessä projektipäällikkönä ja on kiinnostunut nuorten mediakulttuureista. Toistaiseksi ei ole kuitenkaan itse uskaltanut tubettamaan.

Ville Viljakainen on Nuorten Keskus ry:n erityisnuorisotyön sihteeri. Hän vastaa Saappaan toiminnan valtakunnallisesta koordinoinnista ja kehittämisestä.

Marika Westman työskentelee suunnittelijana Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksessa.



TUKEA DIGITAALISEN NUORISOTYÖN KEHITTÄMIS- SUUNNITELMAN LAATIMISEEN

Digitaalisen nuorisotyön strategisessa kehittämisessä tavoitteena on, että organisaatioissa digitaalisen median ja teknologian tarjoamia mahdollisuuksia tarkastellaan osana kaikkea nuorisotyön ja -toiminnan kehittämistä. Se edellyttää, että digitaalisuutta katsotaan laaja-alaisesti. Yksi tapa sisällyttää digitaalisuus nuorisotyön strategiseen suunnitteluun on laatia kehittämissuunnitelma digitaaliselle nuorisotyölle. Kehittämissuunnitelmassa voidaan esimerkiksi tehdä arvio siitä, miten digitaalisuus näkyy tällä hetkellä organisaation nuorisotyön prosesseissa, ja sen pohjalta laatia suunnitelma kehittämisen painopisteistä sekä käytännön toimenpiteistä. Ajatuksena on, että suunnitelman myötä digitaalisuudelle määritellään selkeät tavoitteet ja toimenpiteet sekä nimetään vastuuhenkilöt seuraamaan prosesseja ja edistämään niitä.

Kehittämissuunnitelman laatimisen tukena voidaan hyödyntää oheista lomaketta, joka myös tarjoaa pohjan digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoista käytävälle keskustelulle työyhteisössä. Lomaketta voidaan hyödyntää esimerkiksi organisaation vuosisuunnittelussa, työyhteisön kehittämisspäivässä tai vapaamuotoisemmin osana työyhteisön päivittäistä suunnittelu- ja kehittämistyötä. Olennaista on, että prosessin vetäjä on perehtynyt käsillä olevaan aineistoon kunnolla ja tietää, mitä tarkoitusta varten haluaa lomaketta käyttää. Osa periaatteista liittyy selkeämmin hallinnolliseen ja strategiseen suunnitteluun, osa puolestaan käytännön nuorisotyöhön. Onkin tärkeää, että periaatteiden läpikäymisen yhteydessä mietitään tarkkaan, kuka tai ketkä ovat suunnitteluprosessissa mukana ja missä vaiheessa.

Lomakkeen täyttö

Kehittämissuunnitelmalomake etenee digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen mukaisesti sisältäen kahdeksan teemakokonaisuutta:

1. toimintakulttuuri,
2. strateginen suunnittelu,
3. tavoitteellisuus ja arviointi,
4. resurssit,
5. osaaminen,
6. yhteistyö,
7. nuorten osallisuus ja yhdenvertaisuus sekä
8. nuorten mediaosaaminen ja digitaaliset taidot.

Jokaisen teemakokonaisuuden alla on listattuna digitaalista nuorisotyötä edistävä **periaate** sekä **3–5 toimenpide-ehdotusta**, joiden tavoitteena on viedä periaatteita käytännön tasolle.

Kohdissa **Vahvuudet** ja **Heikkoudet** pyydetään arvioimaan toimenpiteen tämänhetkistä toteutumista. Vahvuuksiin listataan asioita, jotka toimivat organisaatiossa toimenpiteen osalta hyvin tai jotka erityisesti tukevat toimenpiteen toteutumista. Heikkouksiin kirjataan mahdollisia epäkohtia tai kehittämiskohteita, joita toimenpiteen laadukkaampi toteuttaminen edellyttää.

Kehittämisen painopisteet –kohtaan listataan niitä asioita, joita keskustelujen pohjalta katsotaan ensisijaisiksi kehittämiskohteiksi esimerkiksi seuraavan vuoden ajan. **Toimenpidesuunnitelmaan** kirjataan lyhyesti, miten, milloin ja kenen toimesta kehittämisen painopisteitä lähdetään toteuttamaan. Kaikkia kohtia ei ole tarpeellista täyttää, jos keskustelujen pohjalta katsotaan, ettei tarvetta kehittämistoimenpiteille ole. Koska teknologinen kehitys ja muutokset digitaalisen median ja teknologian käytössä ovat nopeita, olisi kehittämissuunnitelmaan hyvä palata esimerkiksi vuoden välein ja tehdä tilannearvio siitä, miten toimenpiteet ovat toteutuneet ja mihin suuntaan toimintaa tulisi jatkossa viedä.

Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat ja kehittämissuunnitelmalomake löytyvät sähköisessä muodossa osoitteesta www.verke.org/materiaalit.

1. TOIMINTAKULTTUURI

Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun. Digitaalisen median ja teknologian avaamiin nuorisotyöllisiin mahdollisuuksiin suhtaudutaan joustavasti, avoimesti ja ennakkoluulottomasti.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
1.1. Tunnistamme työyhteisössä digitaalisen median nuorten keskeisenä kasvu- ja toimintaympäristönä sekä digitaalisen teknologian merkityksen nuorten arjessa.				
1.2. Tuemme ja kehitämme digitaalisen median ja teknologian avulla nuorten parissa tehtävää työtämme.				
1.3. Kokeilemme rohkeasti erilaisia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita.				

2. STRATEGINEN SUUNNITTELU

Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä. Strategisen suunnittelun tavoitteena on digitaalisen nuorisotyön koordinointi, johtaminen sekä pitkäjänteinen kehittäminen.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpide-suunnitelma
2.1. Huomioimme digitaalisuutta koskevat tavoitteet, toimenpiteet ja vastuunjaon organisaation toimintasuunnitelmissa ja strategialinjauksissa.				
2.2. Kokoamme tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä, ja hyödynnämme sitä suunnittelun tukena.				
2.3. Hyödynnämme työntekijöiden, nuorten sekä sidosryhmien osaamista ja vahvuuksia suunnitteluprosesseissa.				
2.4. Huomioimme suunnittelussa organisaatiomme strategiaohjelmat sekä muut toimintaamme keskeisesti vaikuttavat alueelliset, valtakunnalliset ja kansainväliset ohjelmat.				

3. TAVOITTEELLISUUS JA ARVIOINTI

Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua. Digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään nuorisotyön tavoitteiden mukaisesti. Työtä ja toimintaa kehitetään arvioinnista saatujen tulosten avulla.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
3.1. Asetamme arvioitavissa olevia tavoitteita digitaalisen median ja teknologian käytölle nuorisotyössä.				
3.2. Kannustamme työntekijöitä organisaation tavoitteiden mukaiseen digitaalisen median ja teknologian käyttöön esimerkiksi erilaisten ohjeistusten avulla.				
3.3. Arvioimme toimintaa ja tavoitteiden toteutumista yhdessä nuorten kanssa.				
3.4. Jaamme sidosryhmien kanssa hyväksi todettuja arviointimalleja.				
3.5. Hyödynnämme arvioinnin tuloksia toiminnan kehittämisessä ja näkyväksi tekemisessä.				

4. RESURSSIT

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

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpide-suunnitelma
4.1. Selvitämme infrastruktuuriin, välineistöön ja muihin resursseihin kohdistuvat tarpeet yhdessä työntekijöiden ja nuorten kanssa.				
4.2. Mahdollistamme työntekijöille erilaisten ohjelmistojen ja sovellusten sekä uudenlaisen digitaalisen teknologian hyödyntämisen.				
4.3. Huomioimme digitaalisuuden työntekijöiden työnkuissa.				
4.4. Kannustamme resurssien keskinäiseen jakamiseen organisaation sisällä ja yhteistyökumppaneiden kanssa.				
4.5. Arvioimme resurssien käyttöä ja tarpeellisuutta säännöllisesti.				

5. OSAAMINEN

Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta. Digitaalista mediaa ja teknologiaa osataan tarvittaessa hyödyntää kaikessa nuorten parissa tehtävässä työssä ja toiminnassa.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpide-suunnitelma
5.1. Arvioimme säännöllisesti työyhteisön osaamista ja osaamisen kehittämisen tarvetta				
5.2. Tarjoamme työntekijöille erilaisia väyliä osaamisen kehittämiseen.				
5.3. Kannustamme työntekijöitä vahvistamaan digitaalista osaamista itsenäisesti sekä yhdessä kollegojen ja nuorten kanssa.				
5.4. Jaamme osaamista työyhteisön sisällä sekä yhteistyökumppaneiden kanssa.				

6. YHTEISTYÖ

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

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpide-suunnitelma
6.1. Teemme yhteistyötä eri sidosryhmien kanssa digitaalisen nuorisotyön valmistelussa, suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.				
6.2. Jaamme digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä kokemuksia ja käytäntöjä.				
6.3. Annamme tunnustusta muille organisaatioille hyvistä käytännöistä ja hyödynnämme niitä kehittämistyössä.				
6.4. Etsimme uudenlaisia kumppanuuksia ja yhteistyömuotoja.				

7. NUORTEN OSALLISUUS JA YHDENVERTAISUUS

Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta. Digitaalisella nuorisotyöllä mahdollistetaan nuorille uudenlaisia osallisuuden kokemuksia ja vaikuttamisen tapoja. Nuorilla on iästä, sukupuolesta, taustasta tai muista tekijöistä riippumatta yhtäläiset mahdollisuudet osallistua ja vaikuttaa.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpide-suunnitelma
7.1. Kannustamme nuoria vaikuttamaan heitä itseään koskeviin asioihin digitaalisen median ja teknologian avulla.				
7.2. Huomioimme yhdenvertaisuuden ja esteettömyyden kaikessa digitaalisessa nuorisotyössämme ja verkkopalveluissamme.				
7.3. Tarjoamme nuorille mahdollisuuksia osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin.				

8. NUORTEN MEDIAOSAAMINEN JA DIGITAALISET TAIDOT

Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja. Mediaosaaminen ja digitaaliset taidot ovat välttämätön edellytys yhteiskunnassa toimimiselle. Nuorisotyön tehtävänä on kannustaa ja edistää mediakulttuuriin sekä digitaaliseen teknologiaan liittyvää kriittistä ymmärtämistä, itsensä ilmaisua, tekemistä ja vaikuttamista.

Toimenpiteet	Vahvuudet	Heikkoudet	Kehittämisen painopisteet	Toimenpidesuunnitelma
8.1. Tunnistamme media- ja teknologiakasvatuksen roolin ja merkityksen nuorisotyössä.				
8.2. Kannustamme työntekijöitä käsittelemään mediakulttuuriin ja digitaaliseen teknologiaan liittyviä sisältöjä nuorten kanssa.				
8.3. Edistämme nuorten valmiuksia hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa itsenäisesti, aktiivisesti ja luovasti.				

KOHTI DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ

Mitä digitalisaatio tarkoittaa nuorisotoimialan näkökulmasta? Miten digitaalisuus kietoutuu nuorisotyön tavoitteisiin ja käytäntöihin? Mitä tarkoittaa digitaalinen nuorisotyö ja miten sitä voidaan kehittää organisaatioiden toiminnassa?

Kohti digitaalista nuorisotyötä –artikkelijulkaisu tarkastelee digitalisaation ja nuorisotyön välistä suhdetta. Julkaisun tavoitteena on lisätä keskustelua siitä, millaisia näkökulmia tulisi ottaa huomioon kehitettäessä oman organisaation digitaalista toimintaa. Vaikka digitalisaatio liittyy vahvasti tekniikkaan ja laitteisiin, on nuorisotyön näkökulmasta tärkeää hahmottaa myös digitalisaation sosiaalinen ulottuvuus: digitaalisen median ja teknologian käyttö kulttuurisena ilmiönä ja toimintana, jolla on keskeinen rooli nuorten arjessa ja elämässä.

Teoksessa aihetta lähestytään digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen avulla. Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat koostuvat kahdeksasta digitaalista nuorisotyötä edistävästä periaatteesta sekä toimenpide-ehdotuksista, joilla viedään periaatteita käytännön toiminnan tasolle. Kirjan luvuissa kutakin periaatetta havainnollistetaan nuorisoalan toimijoiden käytännön esimerkkien avulla. Kaikkiaan julkaisun sisällön tuottamisessa on ollut mukana 40 nuorten parissa toimivaa ammattilaista eri puolilta Suomea.

Teos on suunnattu kaikille, jotka ovat kiinnostuneita pohtimaan digitalisaation vaikutuksia nuorten parissa tehtävään työhön. Julkaisua voidaan myös hyödyntää tukimateriaalina organisaatioiden digitaalisessa kehittämistoiminnassa.

ISBN 978-951-9245-33-1 (nid.)

ISBN 978-951-9245-34-8 (sähköinen)