

Juha Leskinen (1401173 SO14KA)

KOTKAN NUORISOTYÖN YKSIKÖN TYÖNTEKIJÖIDEN DIGITAALISEN NUORISOTYÖN TAITOJEN KEHITTY- MINEN

Opinnäytetyö
Sosionomi

2018



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Juha Leskinen	Sosionomi (AMK)	Syyskuu 2018
Opinnäytetyön nimi		54 sivua 49 liitesivua
Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijöiden digitaalisen nuorisotyön taitojen kehittyminen		
Toimeksiantaja		
Kotkan kaupungin nuorisotyön yksikkö		
Ohjaaja		
Marko Raitanen		
Tiivistelmä		
<p>Nuorisotyötä on aina tehty siellä, missä nuoriso viettää aikaansa. Nuorisotiloilta on siirrytty kaduille, kaupallisiin tiloihin ja lähivuosina kasvavassa määrin myös verkkoon. Digitaalinen nuorisotyö on kuitenkin paljon muutakin kuin internet, ja digitaalisessa murroksessa mukana pysyminen vaatii jatkuvaa kouluttautumista tai omatoimista oppimista. Kotkan nuorisotyön yksikkö koulutti työntekijöitään digitaalisen nuorisotyön saralla osana Junareissuhanketta tavoitteena digitaalisen nuorisotyön taitojen kehittyminen.</p> <p>Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke toteuttaa kahden vuoden välein kuntakyselyn nuorisoalan työntekijöille, joissa kysytään työntekijöiden asenteita digitaalista nuorisotyötä kohtaan ja seurataan digitaalisen nuorisotyön taitojen kehittymistä.</p> <p>Tässä opinnäytetyössä tutkittiin Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijöiden vastauksia kolmeen eri kuntakyselyyn vuosina 2013, 2015 ja 2017. Opinnäytetyössä vertaillaan Kotkan työntekijöiden vastausten kehitystä verrattuna valtakunnalliseen kehitykseen. Opinnäytetyössä käytetään sekä määrällistä että laadullista tutkimusmenetelmää. Kyselyyn vastasi keskimäärin viisi Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijää. Vastaajien pieni määrä ja kyselyjen vastausten täysi anonymiys teki tulosten vertaamisen haastavaksi.</p> <p>Kyselyiden tuloksia vertaamalla selvisi, että Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijöiden digitaalisen nuorisotyön taidot kehittyivät lähes jokaisella osa-alueella nopeammin kuin valtakunnallinen taso, ja asenteet digitaalista nuorisotyötä kohtaan ovat muuttuneet positiivisemmiksi nopeammin kuin valtakunnallisesti. Koulutukset ovat parantaneet taitoja, ja ehkä osaltaan myös innostaneet kotkalaisia omaehtoiseen oppimiseen. Digitaaliseen nuorisotyöhön panostaminen näkyi myös laitehankinnoissa. Digitaaliselle nuorisotyölle tärkeiden laitteiden, kuten älypuhelin, saatavuus työntekijöiden keskuudessa oli paremmalla tasolla kuin valtakunnallisesti.</p> <p>Opinnäytetyö kertoo myös jatkokoulutusten tarpeellisuuden tärkeyden. Suurin osa vastaajista koki tarvitsevansa jatkokoulutusta pystyäkseen tekemään laadukasta digitaalista nuorisotyötä jatkossa. Etenkin verkkopelaamiseen toivottiin lisäkoulutusta. Tässä voitaisiin hyödyntää paikallista osaamista esimerkiksi oppilaitosyhteistyön muodossa Xamkin peliopiskelijoiden kanssa.</p>		
Asiasanat		
digitaalinen, nuorisotyö, Verke, internet, koulutus		

Author (authors)	Degree	Time
Juha Leskinen	Bachelor of Social Services	September 2018
Thesis title		
Development of digital youth work skills of Kotka Youth Service's employees		54 pages 49 pages of appendices
Commissioned by		
Kotka Youth Services		
Supervisor		
Marko Raitanen		
Abstract		
<p>Youth work has always been practiced where the youth spend their time. Youth work has moved from youth clubs to the streets, commercial spaces and recently increasingly to digital networks. Digital youth work is much more than just the Internet, and in order to keep up with the digital revolution, constant training or self-education is required. Kotka Youth Services trained their employees on digital youth work during the Junareissu project with an objective to improve their digital youth work skills.</p> <p>National Centre of Expertise Verke sends out a survey on digital youth work skills to all youth workers in Finland every two years. The survey measures youth workers' attitudes towards digital youth work and monitors the development in digital youth work skills.</p> <p>This thesis studies the answers of Kotka Youth Services employees to three separate surveys from 2013, 2015 and 2017. The thesis compares the changes in answers to the national changes. This thesis uses both quantitative and qualitative research methods. The surveys were answered on average by five employees of Kotka Youth Services. The small number of answers and complete anonymity of these answers made comparing the results challenging.</p> <p>The result of comparing the answers was that the employees of Kotka Youth Services progressed faster than the national level in almost all areas of digital youth work, and their attitude toward digital youth work became more positive than the national attitude became. Digital youth work training increased the employees' skills and perhaps has motivated them to self-educate themselves on digital youth work. Investment in digital youth work by Kotka Youth Services shows in acquisitions as well. Availability of devices required for digital youth work, for example smart phones, was better in Kotka compared to the national level.</p> <p>This thesis shows the importance of additional training as well. Most employees felt they needed additional training in order to cope with requirements for digital youth work in the future. Additional training especially on digital gaming was something the employees felt was required. This is an area where local knowledge could be used for example by co-operating with the local university of applied sciences, Xamk, and their game design students.</p>		
Keywords		
digital, youth work, Verke, internet, training		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS.....	7
2.1	Nuorisotyön historiaa.....	8
2.2	Nuorisotyön perustehtävät ja -menetelmät.....	9
2.3	Digitalisaatio Suomessa.....	10
2.4	Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke.....	11
2.5	Digitaalinen nuorisotyö.....	12
2.5.1	Teknologia-, peli- ja mediakasvatus.....	14
2.5.2	Tiedottaminen ja keskustelu verkossa.....	16
2.5.3	Nuorten osallisuus ja vaikuttaminen verkossa.....	17
2.5.4	Verkkopelien käyttö nuorisotyössä.....	19
2.5.5	Maker-kulttuuri.....	20
3	NUORISOALAN POHJAKOULUTUSTEN DIGITAALISUUTEEN LIITTYVÄT OPINNOT.....	20
3.1	Nuoriso- ja vapaa-ajanohjaajan koulutus.....	21
3.2	Yhteisöpedagogin koulutus.....	22
3.3	Sosionomikoulutus.....	22
4	TUTKIMUSTEHTÄVÄN RAJAUS JA TUTKIMUSKYSYMYKSET.....	22
4.1	Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite.....	22
4.2	Tutkimuskysymykset.....	23
5	TUTKIMUSMENETELMÄT, AINEISTO JA ANALYYSI.....	23
5.1	Määrällinen ja laadullinen lähestymistapa.....	23
5.2	Tutkimusaineisto ja keruumenetelmä.....	23
5.3	Aineiston käsittely ja analyysi.....	24
6	TUTKIMUSTULOKSET JA TULOSTEN KVANTITATIIVISTA TARKASTELUA.....	25
6.1	Asenteet ja käsitykset.....	26
6.2	Nuorisotyöntekijöiden käytössä oleva välineistö.....	29

6.3	Koulutus ja oman osaamisen arviointi	33
6.4	Ammatillisen osaamisen kehittäminen.....	37
6.5	Kvantitatiivisen analyysin ongelmakohdat	41
7	KVALITATIIVINEN ANALYYSI	41
7.1	Kokemuksia internetin käytöstä nuorisotyössä	41
7.2	Internetin hyödyntämisen mahdollisuudet.....	43
7.3	Toiveet internetin hyödyntämisestä nuorisotyössä tulevaisuudessa.....	44
8	JOHTOPÄÄTÖKSIÄ JA POHDINTAA	46
8.1	Kotkan nuorisotyön yksikön digitaalisen nuorisotyön taidot	46
8.2	Kotkan nuorisotyön yksikön asenteet digitaalista nuorisotyötä kohtaan	48
8.3	Pohdintaa ja ehdotuksia jatkoa ajatellen.....	49
	LÄHTEET.....	51

LIITTEET

Liite 1. Kuntakysely 2013, Kotkan vastaukset

Liite 2. Kuntakysely 2015, Kotkan vastaukset

Liite 3. Kuntakysely 2017, Kotkan vastaukset

1 JOHDANTO

Digitalisaatio on aiheena yksi suurimmista tällä hetkellä sosiaalityön ja terveydenhuollon kentillä. Tärkeitä digitalisaatiota ajavia voimia ovat vähenevät resurssit ja digitalisaation mukanaan tuomat mahdolliset säästöt. Nuorisotyön kohdalla työtä on aina tehty siellä missä nuoriso on; nuorisotiloilla, kaduilla, festivaaleilla ja kaupallisissa tiloissa. Nyt nuoriso on verkossa, ja verkko on nuorisossa. Ei irrallisena osana nuorten elämää, vaan olennaisena osana nuorten arkea.

Kuten Verken suunnittelija Heikki Lauha on kirjoittanut julkaisussa *Verkko Nuorisotyössä* (2015, 25): ”*Verkko ja sosiaalinen media ovat kuitenkin keskeinen osa nuoren kasvuympäristöä, eikä fyysistä- ja verkkomaailmaa voida tänä päivänä erottaa toisistaan*”. Niinpä nuorisotyön on syytä olla verkossa ja käyttää digitaalisia työkaluja myös nuorisotiloilla. Nuorten tulevaisuuden uravaihtoehtoihin kuuluu olennaisesti ohjelmointi, robotiikka ja muut digitaaliset taidot. Nuorisotyö voi osaltaan tutustuttaa nuoria tähän maailmaan.

Verken koulutusten hyöty Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijöiden digitaalisen nuorisotyön taitojen kehittymiselle on tärkeää tietoa sekä Verkelle että kunnallisille toimijoille. Voisiko koulutusta kehittää suuntaan, jossa siitä olisi enemmän hyötyä nuorisotyöntekijöille? Kuntien nuorisotyöntekijät ovat jo valmiiksi ketteriä liikkeissään ja kehittävät orgaanisesti nuorten kanssa toimiesaan digitaalisia taitojaan, joten omatoiminen oppiminen voi olla suuremmissa roolissa kuin järjestetyt koulutukset.

Verken koulutusten vaikutusta ei ole tietääkseni tutkittu aikaisemmin. Joidenkin Verken järjestämien koulutusten, kuten Somecampin, jälkeen osallistujilta on kysytty mielipiteitä koulutusten sisällöstä, ja Verke käyttää tätä tietoa koulutusten kehittämiseen. Yksittäiset kunnat saavat halutessaan kuntakyselyiden tulokset käyttöönsä sisäiseen kehitykseen, joten teoriassa on mahdollista, että kuntien sisällä tuloksia on analysoitu. Verken suunnittelijan Heikki Lauhan mukaan monille kunnille on toimitettu kuntien nuorisotyöntekijöitä koskevia vastauksia sekä vuoden 2015 että 2017 kyselyjen jälkeen. Verke on toimittanut omat räätälöidyt raportit myös Koordinaatille ja Valtakunnalliselle työpajayhdistykselle niiden vastaajien osalta, jotka ilmoittivat kyselyssä tekevänsä tieto-

ja neuvontatyötä tai työpajatoimintaa. Verke ei myöskään tiedä julkisista analyyseistä tai raporteista heidän järjestämiensä koulutusten vaikutuksesta. (Lauha, 2018.)

Opinnäytetyö on merkittävä myös minulle. Digitaalisuus ja sen käyttö sosiaalityön kentällä kiinnostaa minua aiheena. Opinnäytetyö on jo nyt ennen valmistumista antanut minulle hyviä kontakteja nuorisotyön kentällä ja välillisesti myös työpaikan. Kaikki, mitä aiheesta opin, auttaa minua rakentamaan uraani pidemmälle ja mielenkiintoisille alueille.

Tutkimuksen lähtöolettamukset ovat seuraavat:

- 1) Verken koulutukset paransivat niihin osallistuneiden nuorisotyöntekijöiden digitaalisen nuorisotyön taitoja
- 2) Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvät taidot ovat parantuneet neljän vuoden aikana myös yhteiskunnan digitalisaation myötä.

Näin ollen taitojen paranemisen pitäisi näkyä Verken kyselyiden tuloksia vertaamalla.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Tässä luvussa käyn läpi nuorisotyön historiaa ja sitä, minkälaista nuorisotyö on tänä päivänä. Historian läpikäyminen on mielestäni tärkeää siinä mielessä, että nuorisotyön muuttuminen aikojen mukana on olennainen osa nuorisotyötä. Nuorisotyön tehtävät ovat myös muuttuneet ajan saatossa tai ainakin termistö, jonka perusteella nuorisotyötä tehdään. Nuorten kodittomuuteen ja moraaliseen rappioon puuttuminen on muuttunut syrjäytymisen ehkäisemiseen ja koulutukseen ja työpaikkaan tähtääviin ohjaaviin palveluihin.

Käsittelen myös Suomen digitalisaation historiaa, joka avaa hieman niitä haasteita, joita toimintatapojen ja -ympäristöjen uudistamiseen kuuluu. Hyvät aikomukset eivät välttämättä johda parempiin toimintatapoihin resurssien tai pitkäjänteisyyden puutteen seurauksena.

Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskuksen Verken tavoitteiden ja toimintatapojen avaamisen jälkeen kerron digitaalisesta nuorisotyöstä käsitteenä ja lisään myös digitaalisen nuorisotyön eri muotoja.

2.1 Nuorisotyön historiaa

Nuorisotyötä on tehty Suomessa keskiajasta lähtien. Pähkinäsaaren rauhan jälkeen roomalaiskatolinen kirkko sai otteen lounaisesta ja eteläisestä Suomesta, ja alkaessaan kouluttaa pappeja lähetystyöhön syntyi sivutuotteena myös nuorisotyö. (Nieminen 1995, 17.)

1800-luvun lopulla alkoi kansalaisten vapaaehtoistoimintaan perustuvia nuorisoliikkeitä, jotka rakensivat toimintansa kansainvälisen NMKY-liikkeen mukaisesti. Heti vapaaehtoisen nuorisotyön alkuvaiheissa NMKY harjoitti myös sosiaalista toimintaa. Helsingin pääyhdistyksessä huomattiin, että nuorten miesten sopimattomat asuinolosuhteet toivat mukanaan suuria kiusauksia. Niinpä yhdistyksen asuntokomitea hankki nuorille miehille ”hyviä” asuntoja. (Nieminen 1995, 33.)

1900-luvulle asti nuorisotyön tekijät olivat pääsääntöisesti vapaaehtoisia - usein kirkon, raittiusseurojen tai ammattiliittojen jäseniä - jotka tekivät työtä vapaa-ajallaan ja omien yhteisöjensä tukemana. Vuonna 1906 valtiovalta alkoi tukemaan nuorisojärjestöjen toimintaa, joten puolueettoman ja uskonnottoman nuorisotyön voidaan katsoa alkaneen silloin. (Nieminen 1995, 98–100.)

Nykypäivänä nuorisolaki säätelee nuorisotyön ja -toiminnan edistämistä ja nuorisopolitiikasta, sekä niihin liittyvästä valtionhallinnon ja kunnan vastuusta ja yhteistyöstä sekä valtionrahoituksesta (Nuorisolaki 21.12.2016/1285). Nuorisolain kahdeksannessa momentissa kunnat veloitetaan tekemään nuorisotyötä ja -politiikkaa paikalliset olosuhteet huomioiden, järjestämällä nuorille suunnattuja palveluja ja tiloja sekä tukemalla nuorten kansalaistoimintaa. (Nuorisolaki 8 §.)

Valtioneuvosto hyväksyy neljän vuoden välein valtakunnallisen nuorisotyön ja -politiikan ohjelman, jossa määritellään hallituskauden keskeiset nuorisopolitiittiset tavoitteet. Lokakuussa 2017 valtioneuvosto hyväksyi uusimman ohjelman, jossa viiden keskeisen tavoitteen lisäksi linjattiin uuden nuorisolain mukaisesti perustettavien nuorisoalan osaamiskeskusten tehtävät. Yksi osaamiskeskusten neljästä painopisteestä on verkossa tapahtuva nuorisotyö sekä

nuorten tieto- ja neuvontapalvelut. Tämä hallituksen ohjelmakin tukee sitä ajatusta, että digitaalinen nuorisotyö on tärkeää. (OKM 2017a.)

2.2 Nuorisotyön perustehtävät ja -menetelmät

Nuorisotyön valtakunnallisen palvelu- ja vaikuttajajärjestö Allianssin mukaan nuorisotyötä tehdään kahden ääripään välisessä tilassa. Toisessa päässä halutaan estää nuorten syrjäytyneisyyttä ja toisessa päässä halutaan kasvattaa nuorista aktiivisia kansalaisia ja edistää nuorten elämäntaitoja ja hyvinvointia. (Nuoret ovat kunnan tulevaisuus 2008, 2.)

Nuorisotyötä tehdään tasavertaisesti ja yhdenvertaisesti ikään, sukupuoleen, sosioekonomisiin lähtökohtiin tai etnisyyteen katsomatta. Nuoret käyttävät nuorisopalveluiden palveluja pääasiallisesti vapaaehtoisesti, joten nuoret muokkaavat osaltaan itse nuorisopalveluja omalla käyttäytymisellään ja osallistumisellaan.

Nuorisotyössä on kyse kasvatuskumppanuudesta kodin ja koulun kanssa, ja sen tarkoituksena on kasvattaa nuorista sosiaalisesti vahvoja aktiivisia kansalaisia. Nuorisotyö tarjoaa myös mielekästä vapaa-ajan tekemistä nuorille harrastekerhojen ja nuorisotilojen muodossa. Kunnallinen yhteiskunnallinen nuorisotyö tukee myös paikallisia nuorisojärjestöjä ja osallistaa nuoria vaikuttamaan paikalliseen päätöksentekoon lasten parlamenttien ja nuorisovaltuustojen kautta.

Kohdennettu nuorisotyö etsii ja tukee erityisen avun tarpeessa olevia nuoria muun muassa ehkäisevän päihdetyön ja työpajatoiminnan avulla. Vuodesta 2013 asti voimassa ollut nuorisotakuu on edistänyt syrjäytymistä vastaan tehtävää nuorisotyötä. TE-palvelut ja nuorisotyö tekevät tällä alueella vahvaa yhteistyötä. Loistavana esimerkkinä yhteistyöstä eri toimijoiden välillä ovat Ohjaamot. Ohjaamot syntyivät vastauksena monissa nuorille suunnatuissa kyselyissä pinnalle nousseeseen tarpeeseen saada tietoa, neuvontaa ja ohjausta nopeasti ja helposti. Tunnetuimpia esimerkkejä moniammatillisista nuorten palvelukeskuksista ovat Oulun Byströmin talo ja Mikkelin Olkkari, mutta Ohjaamoja on Suomessa nykyään jo noin 40. (Ohjaamot.fi.)

Moniammatillinen yhteistyö ja nuorisotyön kehittäminen ovat osa-alueita, joissa nuorisotyö on vahvoilla moneen eri toimijaan verrattuna. Nuorisotyö tekee paljon yhteistyötä paikallisten järjestöjen ja seurakuntien kanssa ja eri osa-alueisiin keskittyneiden valtakunnallisten nuorisoalan palvelu-, kehittämis- ja osaamiskeskusten kanssa. (OKM 2017b.)

2.3 Digitalisaatio Suomessa

Suomi tunnettiin jo 1990-luvun lopussa kehittyneenä tietoyhteiskuntana, osittain Nokian menestyksen takia, mutta kansainvälisissä indikaattoreissa myös korkea sähkönkulutusta pidettiin tietoyhteiskunnan merkinä. (Harjuhahto-Madetoja 2017, 62.)

Kansallisesti tietoyhteiskuntaa on kehitetty – ainakin idean tasolla - vuodesta 1995, jolloin laadittiin ensimmäinen tietoyhteiskuntastrategia valtiovarainministeriön toimesta. Raportteja ja kehityshankkeita tehtiin tasaiseen tahtiin, mutta vaikka poikkihallinnollisen tietoyhteiskunnan kehittäminen oli jopa pääministeri Vanhasen ensimmäisen hallituksen yksi pääteemoista vuonna 2003, jäi konkreettinen kehittäminen hyvin vaatimattomaksi. Terveystieteiden huoltoon liittyviä sähköisiä arkistointipalveluja saatiin kuitenkin kehitettyä, esimerkkeinä Kanta ja eResepti. (Harjuhahto-Madetoja 2017, 63 - 64.)

Vuodesta 2003 vuoteen 2017 kansalaisten tietoyhteiskuntavalmiudet ovat parantuneet muun maailman mukana paljon. Suomen sijoitus vuoden 2014 digibarometrissä oli ensimmäinen, kun puhuttiin yritysten edellytyksistä hyödyntää digitaaliteknologiaa toiminnassaan, mutta käyttäjinä yritykset olivat vasta sijalla 17 kahdestakymmenestä kahdesta maasta. Kansalaiset sijoituivat sijalle seitsemän, joten yhteiskunnalla on paljon kirittävää. (Harjuhahto-Madetoja 2017, 69.)

Nykyisen hallituksen yksi kärkihankkeista on julkisten palveluiden digitalisointi, jossa käyttäjälähtöisyys ja digitaalisuus ovat keskiössä. Hallitusohjelman mukaan kehittämisessä priorisoidaan palvelut, joissa tuottavuushyöty on suurin. (Ratkaisujen Suomi 2015, 24.)

Digitalisaatio on siis jo pitkään ollut julkisessa keskustelussa ja päätöksenteossa esillä, mutta muutos on vienyt enemmän aikaa kuin mitä varmasti odotettiin. Osasyynä muutoksen hitauteen on todennäköisesti sama kuin muuallakin maailmassa. Teoksessa *Twitter and teargas* teknososialogian tutkija Zeynep Tufekci puhuu siitä, kuinka modernissa kansalaisaktivismissa vallankäyttäjät reagoivat hitaasti verkossa tapahtuvaan aktivismiin jo pelkästään sen takia, että he eivät ymmärrä digitaalista maailmaa laisinkaan. Vielä tänäkin päivänä kuulee tarinoita maailman valtioiden johtajista, jotka eivät käytä tietokonetta laisinkaan. Heidän avustajansa tulostavat kaikki sähköpostit luettaviksi paperisina versioina. (Tufekci 2016, 17.)

Tänäkin päivänä törmään työssäni usein kunnallisiin johtavissa asemissa oleviin työntekijöihin, joiden digiosaaminen ei ole lähelläkään heidän toimenkuvansa vaatimia taitoja. Onneksi moni on kuitenkin halukas oppimaan lisää ja huomioimaan yleisen digitaalisen osaamisen puutteen rekrytoinnissa.

Erittäin ajankohtainen digitalisaatiota ja lähitulevaisuuden teknologioiden vaikutusta yhteiskuntaan ja ammatteihin käsittelevä raportti julkaistiin huhtikuussa 2018. *Suomen sata uutta mahdollisuutta 2018 – 2037* kuvailee hyvin erilaisia teknologioita, jotka saattavat vaikuttaa radikaalistikin yhteiskuntaan, mm. ammattien kirjoon ja kansalaisten elämiin tulevaisuudessa. Raportin laatinut eduskunnan tulevaisuusvaliokunta haastaakin sekä päättäjät että kansalaiset kehittämään raportissa mainituista teknologioista uusia vahvuuksia Suomelle, jotta emme putoaisi kehityksen kelkasta lähivuosina. (Linturi & Kuusi 2018, 47.)

2.4 Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke

Verke on yksi opetus- ja kulttuuriministeriön nuorisoalan osaamiskeskuksista. Osaamiskeskukset kehittävät ja edistävät nuorisoalan osaamista, asiantuntijuutta ja tiedonkulkua nuorisolain mukaisesti. Verkeä hallinnoi Helsingin nuorisopalvelukokonaisuus. Verken toiminnan tavoitteet ovat:

- Digitaalista nuorisotyötä koskeva ymmärrys ja osaaminen vahvistuvat
- Rakenteet tukevat digitalisaation edistymistä nuorisoalalla
- Nuorisoalalla syntyy digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä innovaatioita.

Verken keskeisimmät toimintamuodot ovat:

- Kouluttaminen ja konsultointi
- Tiedon tuottaminen ja levittäminen
- Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen yhteistyössä alan toimijoiden kanssa (Verke 2017)

Verken ja Kotkan kaupungin nuorisotyön yksikön välinen yhteistyö oli kartoitusta yksikön työntekijöiden koulutuksen tarpeesta ja tarpeisiin vastaaminen koulutusten muodossa. Työntekijöitä koulutettiin työpajoissa, luennoilla ja pienryhmätyöskentelyn avulla.

2.5 Digitaalinen nuorisotyö

Digitaalista nuorisotyötä käsittelevissä julkaisuissa digitaalisissa ympäristöissä tehtävää nuorisotyötä kutsutaan monilla nimillä: verkkoperustainen nuorisotyö, nettinuorisotyö, tietokonevälitteinen kohtaaminen, virtuaalinen nuorisotyö, verkossa tehtävä nuorisotyö ja digitaalinen nuorisotyö. Käytän opinnäytetyössäni termiä digitaalinen nuorisotyö kattamaan kaikki verkossa ja sosiaalisessa mediassa tehtävät nuorisotyön muodot ja teknologia- ja mediakasvatusta käsittelevät nuorisotyön muodot.

EU:n työryhmä määritteli digitaalisen nuorisotyön hankkeessaan European Union Work Plan for Youth 2016 - 2018 seuraavasti:

- Digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa digitaalisen median tai teknologian käyttöä tai käsittelyä proaktiivisesti nuorisotyössä.
- Digitaalinen nuorisotyö ei ole työmetodi, vaan sen voi sisällyttää kaikkiin nuorisotyön muotoihin.
- Digitaalisen nuorisotyön tavoitteet ovat samat kuin nuorisotyönkin, ja digitaalisen median tai teknologian käytön täytyy tukea nuorisotyön tavoitteita.
- Digitaalinen nuorisotyö voi tapahtua kasvokkain tehtävässä nuorisotyössä samoin kuin verkkoympäristöissä, tai näiden yhdistelmänä. Digitaalista mediaa ja teknologiaa voi käyttää työkaluna, aktiviteettina tai sisältönä nuorisotyössä.
- Digitaalista nuorisotyötä koskevat samat eettiset arvot ja periaatteet kuin perinteistä nuorisotyötä.
- Nuorisotyöntekijät tässä kontekstissa voivat olla palkallisia työntekijöitä tai vapaaehtoisia.

Tämä määritelmä on asiantuntijaryhmän laatima, ja sen laatimisessa käytettiin pohjana Verken tekemää pohjatyötä digitaalisen nuorisotyön määrittelyssä (Developing digital youth work 2018).

Tomi Kiilakoski on miettinyt digitaalista nuorisotyötä ruotsalaisen tutkijan Forkbyn esittelemien nuorisotyötä ohjaavien pilarien kautta. Nämä ovat demokraattinen, pedagoginen, terveydellinen, kulttuurinen ja sosiaalipoliittinen pilari. Kiilakosken mukaan etenkin terveydellinen pilari on hyvin edustettuna digitaalisessa nuorisotyössä, koska nuorisotyöntekijät mieltävät yhdeksi tehtäväkseen suojella nuoria netin ja digitaalisten kulttuurien lieveilmiöiltä. Chat-palvelut ja muut digitaaliset tavat tukea nuoria ovat hyvä esimerkki sosiaalipoliittisesta pilarista, ja aloitekanavat – kuten nuortenideat.fi, ruuti.net ja onxi-deaa.fi – edustavat demokraattista pilaria. (Kiilakoski 2016, 28.)

Vaikka Kiilakoski ei pedagogista pilaria artikkelissaan listaakaan, sisällyttäisin sen tärkeänä digitaalisen nuorisotyön pilarina listaan. Teknologia-, peli- ja mediakasvatus tähtää suoraan vahvistamaan nuorten kasvua uudenlaisen yhteiskunnan digitaalisesti kyvykkääksi jäseneksi.

Digitaalista nuorisotyötä alettiin tekemään Suomessa jo 1980-luvun lopulla (Vesikansa 1991, Sinisalo-Juha & Timonen 2011, 23 mukaan). Digitaalisen nuorisotyön työmuodot ja menetelmät ovat kehittyneet teknologian ja sen käyttäjien mukana. Työmuodot ovat yleensä kohtaavia. Internet on nuorisotyölle luontainen ympäristö, koska nuoret ovat siellä. (Sinisalo-Juha & Timonen 2011, 23.)

Digitaalisen nuorisotyön menetelmät ovat pitkälti samoja kuin perinteisessä nuorisotyössä. Verkko on tullut uudeksi toimintaympäristöksi nuorisotilojen ja julkisten tilojen rinnalle, ja teknologia mukaan uudeksi puheenaiheeksi ja työkalujen lähteeksi. Verkossa tiedotetaan nuorisopalvelujen tapahtumista ja palveluista, sosiaalista mediaa käytetään nuorten kanssa kommunikoimiseen ja verkkopelejä pelataan yhdessä, aivan kuten biljardia pelataan nuorisotilalla.

Verkkoa voi hyödyntää myös nuorten osallistamisessa ja vaikuttamisen kanavana. Verkon kautta mielipiteiden esittäminen ja aloitteiden julkituominen voi olla jopa helpompaa kuin reaali maailmassa, koska verkko tarjoaa usein mahdollisuuden esiintyä nimettömänä. (Sinisalo-Juha & Timonen 2011, 24.)

2.5.1 Teknologia-, peli- ja mediakasvatus

Digitaalista nuorisotyötä tehdään myös verkon ja sähköisten laitteiden parissa tehtävän työn ulkopuolella. Sosiaalisen median kanavat, teknologian läpileikkaava vaikutus lähitulevaisuuden työelämään ja esineiden internet muuttavat etenkin nuorten ihmisten koko elämän erilaiseksi kuin mitä heidän vanhempiensa elämät ovat olleet. Aiemmin mainitsemani tulevaisuusvaliokunnan raportti eri teknologioiden mahdollisista vaikutuksista yhteiskuntaan ja ammatteihin olisi erittäin tärkeää luettavaa nuorten kanssa töitä tekeville.

Mielestäni nuorisotyön on tärkeää seurata yhteiskunnan muutosta ja varmistaa, että nuoret tietävät, mihin maailma on menossa. Samaa mieltä ovat myös tutkijat mediataitokoulun julkaisussa *Monimuotoinen Mediakasvatus*. Julkaisussa esiintyvässä artikkelissa *Nuorisotyöntekijän mediakasvattajuus on läsnäoloa* lähestytään Verken kuntakyselyiden tuloksia mediakasvatuksen näkökulmasta. Artikkelissa mediakasvatus nähdään kokonaisvaltaisena nuoren tukemisena kohti hyvää elämää digitalisoituneessa yhteiskunnassa (Tuominen, Holm, Jaakola & Kiilakoski 2016, 178).

Peli- ja mediakasvatus, jota tehdään arjessa kouluilla ja nuorisotiloilla, kuuluu olennaisesti digitaaliseen nuorisotyöhön. Käyttäytyminen sosiaalisessa mediassa kuuluisi olla samanlaista kuin kasvokkain tapahtuvassa vuorovaikutuksessa. Verkossa toimimisen kasvottomuus ja mahdollisuus piiloutua nimimerkin taakse helpottavat nimetöntä kiusaamista ja syrjintää. Tekijänoikeus- ja yksityisyysasiat ovat tärkeitä nykypäivänä, etenkin sosiaalisessa mediassa, ja uutisiin liittyvä lähdekriittisyys on tärkeä taito, jos haluaa saada objektiivisen kuvan maailmasta ja ilmiöistä.

Sosiaalisen median kanavat, ja etenkin Facebook, pyrkivät miellyttämään ja vahvistamaan ihmisten näkemyksiä niiden haastamisen sijaan. Hakukone Google muokkaa hakutuloksia aikaisempien hakujesi perusteella niin, että haku tarjoaa linkkejä, jotka hakija todennäköisimmin avaa. Verkkoaktivisti Eli Pariser toi nämä ns. ”verkkokuplat” esille TED-puheessaan vuonna 2011, jolloin arabikevät oli juuri käynnissä (Pariser 2011). Nuorten kanssa näistä ilmiöistä puhuminen on erittäin tärkeää, koska eri näkökulmien puuttuminen tekee

maailmasta vielä mustavalkoisemman, kuin mitä se on nuorten silmissä jo valmiiksi.

Pelaamiseen liittyvää keskustelua käydään mediassa enemmän ja enemmän. Raflaavat otsikot pelaamisen vaarallisuudesta poikivat myös asiantuntijoiden välistä vuoropuhelua. Pelaamiseen liittyvissä asioissa usein törmäävät keskenään perinteiset kasvattajat ja pelitutkimuksen edustajat. Hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka sosiaalinen media ja digitaaliset ympäristöt muuttavat myös ammattilaisten vuoropuhelua näkyvämmäksi, on suomalaisen muusikon Daruden Facebook-julkaisusta syntynyt väittely pelaamisen vaarallisuudesta ja ruutuajasta. Darude (Virtanen 2018) kaipasi yksinkertaisempia aikoja ja ankaraakin kasvatusta ruutuajan suhteen, eläkkeellä oleva lastenpsykiatri Jari Sinkkonen ärähti (Sarhimaa 2018a) pelaamisen lähes epidemiamaisesta vaarallisuudesta, ja pelitutkijat tulivat puolustamaan pelaamisen mainetta (Sarhimaa 2018b).

Tällaisia keskusteluja on tärkeää seurata, jos haluaa pystyä puhumaan pelaamisesta nuorten kanssa niin, että keskustelua voi ohjata myös kasvatukselliseen suuntaan. Pelaaminen on harrastus siinä missä muutkin, mutta siitä voi muiden harrastusten tapaan syntyä ongelma, jos pelaaminen vie aikaa unelta, syömiseltä tai arjen tehtävien hoitamiselta. Mediataitokoulu onkin tehnyt aiheesta julisteen (kuva 1), jossa olennaiset pelaamiseen liittyvät asiat ovat hyvin kiteytettynä. Juliste osaltaan vastaa perinteisen ruutuajan mittaamisen vanhanaikaisuuteen. Kun esimerkiksi koulujen arjessa siirrytään yhä enemmän käyttämään tabletteja ja tietokoneita, on ristiriitaista kritisoida nuoren pelikoneen tai -konsolin äärellä vietettyä aikaa.



Kuva 1. Pelaako lapsesi digitaalisia pelejä? (Mediataitokoulu 2018)

Kaikkien teknologiaa ja trendien muuttumista käsittelevien uutisten seuraaminen on tietenkin aikaa vievää puuhaa, siksi aiheetta koskevat koulutukset ovat arvokkaita nuorisotyöntekijöille. Kaikkien ei koulutuksiin tarvitse osallistua, kunhan yksittäisen työntekijän hankkimaa tietoutta jaetaan työyhteisössä aktiivisesti. Teknologian ja siihen liittyvien ilmiöiden tietämys voidaan ottaa huomioon myös rekrytoinnissa.

2.5.2 Tiedottaminen ja keskustelu verkossa

Verken viimeisimmän vuonna 2017 toteutetun kuntakyselyn mukaan yleisimpiä tapoja käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä ovat tiedottaminen sosiaalisen median kanavissa, nuoria kiinnostavan sisällön jakaminen sosiaalisessa mediassa ja kahdenkeskisten ohjauksellisten keskustelujen käyminen verkossa tai viestipalvelussa. (Kuntakysely 2017, 26.)

Tiedottaminen ja mainostaminen verkossa ovat osa yleistä digitaalista kehitystä. Tilastokeskuksen tutkimuksessa, jossa kysyttiin kansalaisilta internetin käyttöä matkapuhelimella vuonna 2017, oli 60 % lukenut verkkolehtiä tai televisiokanavien uutissivuja ja 51 % osallistunut erilaisiin yhteisöpalveluihin (Tilastokeskus 2017a). Näin ollen on luontaista sisällyttää digitaalinen tiedottaminen tapahtumista mainostamiseen, etenkin kun tiedottaminen kohdistuu nuoriin.

Vanhemmille suunnatussa mainostamisessa, kuten kesäleirien ja nuorisotapahtumien kohdalla, kannattaa toistaiseksi tiedottamiseen sisällyttää vielä perinteiset menetelmät, kuten mainosjulisteet ja printtimediamainonta.

Nuoria kiinnostavaa materiaalia jaetaan sosiaalisen median kanavissa laajasti. Yhteistyökumppaneiden tapahtumia jaetaan, jotta nuoret löytäisivät mielekästä tekemistä. Harrastusmahdollisuuksista ilmoitetaan, koska harrastukset tuovat nuorten elämään arjenhallintaan liittyviä taitoja. Omassa työssäni jaan usein sisältöä, jossa nuoret ovat saaneet aikaan jotain, joka parantaa heidän elämänlaatuaan. Yritän parantaa nuorten tietoisuutta siitä, että he voivat olla oman elämänsä aktiivisia toimijoita.

Ohjauksellisia keskusteluja voidaan käydä sekä kahdenkeskisissä keskusteluissa että ryhmäkeskusteluissa. Pikaviestisovellukset, kuten Whatsapp, Messenger ja Telegram, tarjoavat matalan kynnyksen keinon lähestyä nuorisohjaajaa. Samat sovellukset mahdollistavat kommunikoinnin myös nuorisohjaajalta nuorille. Sovellukset tarjoavat yksinkertaisimmillaan alustoja, joilla tiedottaa nuorisotilan aukioloajoista, mutta kahdenkeskisissä keskusteluissa voidaan käsitellä syvällisiäkin asioita.

2.5.3 Nuorten osallisuus ja vaikuttaminen verkossa

Osallisuus ja osallistumisen edistäminen ovat tärkeitä osia kunnissa tehtävää nuorisotyötä. Osaltaan se ehkäisee syrjäytymistä ja edistää nuorten itsenäistä toimintaa. Toisaalta sillä saadaan arvokasta tietoa nuorille tarjottujen palvelujen laadusta, ja samalla samaisia palveluja voidaan kehittää vastaamaan paremmin nuorten toiveita ja tarpeita. Perinteiset *offline*-rakenteet ja -palvelut, kuten koulujen oppilaskunnat, nuorisovaltuustot ja nuorisotilojen talotoimikunnat, voidaan siirtää sellaisenaan toimimaan myös verkossa erilaisten sosiaalisen median alustojen ja pikaviestipalvelujen avulla.

Vanhojen työmuotojen kopiointi verkkoon ei kuitenkaan riitä, vaan nuorille on tärkeä luoda vaikutelma, että heillä on mahdollisuus vaikuttaa palveluihin sekä nuorina että myöhemmin aikuisina. Verkko tarjoaa ympäristön innovatiivisille ja yhteisöllisille keinoille osallisuuden edistämiseksi. (Kiilakoski & Taiponen 2011, 75–77.)

Verkossa tapahtuvalle osallisuudelle ja vaikuttamisen uusille keinoille on ominaista myös se, että prosesseihin voidaan sisällyttää entistä paremmin vuoropuhelu kansalaisten ja toimijoiden välille. Ideoita ja mielipiteitä voidaan verkossa jatkojalostaa yhä paremmiksi ja toimivammiksi kokonaisuuksiksi. Toimijat voivat tehdä päätöksentekoa läpinäkyvämmäksi avaamalla siihen liittyvää prosessia nuorille kertomalla esimerkiksi askel askeleelta, mitä nuorten idean toteuttaminen vaatii byrokraattisesti.

Nuoret taas voivat keskenään keskustella heitä koskevista asioista ja kehitysideoista, jolloin saadaan suuremman joukon kollektiivinen mielipide esille. Perinteisissä osallisuuden muodoissa mielipide on ollut yleensä yksittäisen nuoren tai pienen ryhmän, kuten nuorisovaltuuston, tuotos.

Hyviä esimerkkejä nuorten osallisuuden kanavista ovat mm. Koordinaatin ylläpitämä Nuortenideat.fi, Helsingin kaupungin Ruuti-palvelu ja Kouvolan kaupungin uunituore Onxideaa.fi. Kaikki nämä palvelut tarjoavat matalan kynnyksen keinoja nuorille tuoda toiveensa ja mielipiteensä esiin. Palveluihin on tuotu sosiaalisesta mediasta tuttuja tehosteita, kuten ylös- ja alaspäin äänestäminen, ideoiden kommentointi ja ideoiden sosiaalisen median kanaviin jakamismahdollisuudet. Nämä ominaisuudet ovat nuorille tuttuja heidän normaalistikin käyttämistään palveluista, ja samalla ne tarjoavat muille kuin idean jättäjälle matalan kynnyksen mahdollisuuden kantaa äänensä kekoon.

Ainakin Onxideaa.fi -palvelun kohdalla nuorten osallisuus toteutettiin jo palvelua suunniteltaessa. Nuoret olivat mukana kehittämässä palvelua alusta asti sekä työpajojen että pikaviestipalvelu Whatsappiin perustetun kehittämissryhmän muodossa.

Nuorten osallisuus ja vaikuttaminen verkossa voi olla myös pienimuotoisempaa, paikallisempaa ja henkilökohtaisempaa. Kouvolan nuorisotiloilla nuorten mielipidettä kysellään tulevista tapahtumista, aukioloajoista ja tulevista hankinnoista esimerkiksi Whatsapp-sovellusta käyttäen nuorisotilan kävijöiltä. Äänestyksiä järjestetään Kahootin tai Webropolin avulla ja nuorisopalvelujen toimintaa kehitetään saadun palautteen avulla.

2.5.4 Verkkopelien käyttö nuorisotyössä

Pelikasvattajien verkoston julkaisu *Pelikasvattajan käsikirja* vuodelta 2013 jakaa pelien käyttämisen nuorisotyössä eri tasoille. **Välineellinen** taso asettaa pelikoneet ja -konsolit samaan asemaa biljardipöytien ja pingispöytien rinnalle sisäänheittotuotteina, joita voi kuitenkin käyttää muuhunkin tarkoitukseen kuin pelaamiseen. Tietokoneilla voidaan esimerkiksi käsitellä ja tuottaa erilaisia mediasisältöjä, ja tutustua vaikka ohjelmoinnin alkeisiin.

Toiminnallisella tasolla pelien avulla voidaan järjestää nuorisoyöllistä tavoitetta tukevia tapahtumia ja kerhoja. Yleisiä toimintoja ovat lan-tapahtumat, konsolipeliturnaukset ja pelien ympärille rakennettu pienryhmätoiminta, jossa pelit voivat toimia yhdistävänä tekijänä sosiaalisesti aroille yksilöille.

Toimintaympäristöllisessä tasossa peliympäristöt toimivat nuorten ja ohjaajien välisenä kohtaamispaikkana. He eivät välttämättä kohtaa reaali- maailmassa lainkaan, vaan kohtaukset tapahtuvat pelipalvelimella tai lähivuosina suosituksi nousseessa Discord-palvelussa. (Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa 2013.)

Kouvolan nuorisopalvelut ovat avaamassa virtuaaliluokkaria syksyllä 2018 Discord-palveluun, jossa nuoret voivat viettää aikaa keskustellen keskenään ohjaajien valvonnan alla pikaviestipalveluiden tyyliin, mutta jossa myös järjestetään yhteisiä pelisessioita ohjaajien kanssa. Jatkossa on tarkoitus myös yhdistää virtuaaliluokkaria perinteisten nuorisotilojen kerhotoiminnan kanssa. Kokkikerhon kokkailut voidaan suoratoistaa Discordin kautta virtuaaliluokkari- laisille, joilla ei ole mahdollisuutta tai halua osallistua reaali- maailman kerhoon.

Pelitoiminta on täysin verrattavissa muuhun ohjattuun toimintaan, jossa kasvatuksellisuus on aina läsnä. Pelatessa toiminta pyritään pitämään tasa- arvoisena, laadukkaana, turvallisena ja positiivisen kokemuksen antavana (Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa 2013, 89 – 90). Pelaamiseen liittyy paljon kirjoittamattomia sääntöjä, kuten muuhunkin sosiaaliseen toimintaan, joissa tuomitaan mm. kiusaaminen, rasismi ja seksismi. Etenkin verkkopelien koh-

dalla yhteistyön merkitys on suuri, joten ohjatussa pelitilanteessa on mahdollisuus ohjata pelaajia toimimaan paremmin ryhmänä. Tämä parantaa suoritusta pelissä ja samalla tekee pelisessioista positiivisemmän kokemuksen.

Omassa työssäni olen havainnut, että pelaamisessa on todella paljon potentiaalia vertaisohjaukselle. Jos aikuinen ohjaaja saa toisilleen entuudestaan tuntemattomat nuoret pelaamaan keskenään, vertaisohjauksellinen tilanne syntyy melkein itsestään. Ohjaajan täytyy kuitenkin seurata tilannetta ja varmistaa, että vertaisohjaaminen tapahtuu rakentavasti ja kohteliaasti, ei tuomiten ja haukkuen. Jos nuoren saa opettamaan aikuiselle ohjaajalle jonkun pelin pelaamista, on sillä voimaannuttava vaikutus nuorelle. Yhteinen pelaaminen ja sen aikana jutustelu rakentaa myös luottamusta aikuisen ja nuoren välille, samalla tavalla kuin perinteisen biljardin pelaaminen.

2.5.5 Maker-kulttuuri

Uutena ja tärkeänä tulevaisuuden kehittämiskohteena nuorisotyöhön on tulossa maker-kulttuuri. Koodausta, elektronisia rakennussarjoja ja ohjelmoitavia leluja yhdistelevä maker-kulttuuri voi olla samanlainen ryhmätyötaitojen ja sosiaalisuuden kehittäjä kuin biljardin pelaaminen tai askartelunurkkauksessa puuhastelu. Maker-kulttuurin tärkeyttä tässä ajassa korostaa sen parissa puuhastelun ohessa opitut tärkeät tulevaisuuden taidot.

Verken suunnittelija Marcus Lundqvist ehdottaakin artikkelissaan *Digitaalisen värkkäilyn ja kokeilemisen puuhanurkka nuokkarille* (Lundqvist 2016) otsikon mukaista nurkkausta nuokkarille, jossa olisi ohjelmoitavia teknologisia vempaimia ja härveleitä, joiden avulla voisi rakentaa jotain pientä tai suurempaa. Nurkkaus voisi olla se kipinä, joka synnyttää nuorena liekin suuntautua tulevaisuudessa hyvin työllistävälle teknologisille aloille.

3 NUORISOALAN POHJAKOULUTUSTEN DIGITAALISUUTEEN LIITTYVÄT OPINNOT

Verken vuonna 2017 toteuttamassa kuntakyselyssä 74 % vastaajista koki saaneensa pohjakoulutuksessaan riittämättömät taidot digitaalisen nuorisotyön to-

teuttamiseen. Suurin osa (83 %) kuitenkin kokee digitaalisen nuorisotyön taitojensa kehittyneen viime vuosina. Osaamista on kehitetty pääosin (69 %) työajalla, mutta yli puolet (55 %) vastaajista kehittää osaamistaan myös omalla ajallaan (Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017, 5).

Verken tekemistä kuntakyselyistä ilmenee, että 96 % kyselyyn vastanneista nuorisotyön ammattilaisista on sitä mieltä, että kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä. Kuitenkin vain 46 % vastaajista kokee digitaalisen osaamisensa olevan tarvittavalla tasolla. Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyville koulutuksille on siis varmasti kysyntää jatkossakin. (Kuntakysely 2017.)

Verken suunnittelija Leena Tuuttila kartoitti vuonna 2013 nuorisoalan koulutuksiin liittyen sekä opettajien osaamistarpeita että internetin nuorisotyöllistä hyödyntämistä koulutuksessa. Kyselyssä ilmeni, että valtaosa (87 %) opettajista oli käsitellyt aihepiiriä omassa opetuksessaan. Opiskelijoista 62 % ilmoitti suorittaneensa opintoja aiheeseen liittyen. Yleisimmät teemat olivat muun muassa mediakasvatus, sometyökalujen käytön nuorisotyössä sekä vuorovaikutuksen ja kohtaamisen netissä. (Tuuttila 2014, 33.)

Opinnäytetyötä laatiessani kartoitin itse nuorisoalan koulutusten opintokokonaisuuksia ja valinnaisia aineita Etelä- ja Kaakkois-Suomen oppilaitoksissa, ja opetustarjonta ei vaikuta suuresti muuttuneen neljässä vuodessa.

3.1 Nuoriso- ja vapaa-ajanohjaajan koulutus

Nuoriso- ja vapaa-ajanohjaajan toisen asteen koulutuksessa pakollisiin opintoihin kuuluu 30 opintopisteen ohjausmenetelmät-kokonaisuus. Kokonaisuudessa yhtenä ohjauksen menetelmäalueena kuudesta on media- ja verkko-ohjaus. Opintokokonaisuuden osaaminen suoritetaan näytössä, jossa opiskelija osoittaa ohjaamisen taitonsa yhdellä valitsemastaan ohjausmenetelmällä. Eli media- ja verkko-ohjaamista ei tarvitse käyttää pakollisena osana kokonaisuutta. Muuten tutkinnon opintokokonaisuudessa ei digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvää koulutusta löydy. (Keuda 2017)

3.2 Yhteisöpedagogin koulutus

Yhteisöpedagogin koulutuksessa pakollisiin kursseihin sisältyy Ohjaus ja vuorovaikutus -kokonaisuus (15 op). Yhtenä osana on Nuoren kohtaaminen -kurssi (5 op), jossa yhtenä kohtaamisen ympäristönä on verkko. Vapaaehtoisissa opinnoissa on valittavana yhteensä 35 opintopisteen edestä verkkoon ja digitalisaatioon liittyviä opintoja, mm. mediakasvatusta, data-analyysia, hyvinvointiteknologian hyödyntämistä ja tietoturvatietoisuutta. (XAMK 2017a.)

3.3 Sosionomikoulutus

Sosionomikoulutuksessa pakollisissa opinnoissa ei ole verkossa tapahtuvaan työhön suoranaisesti liittyvää kurssia. Omien opintojeni aikana sosiaalista mediaa ja digitaalisia tai teknologisia työkaluja aiheina sivuttiin vain vapaissa keskusteluissa. Vapaavalintaisissa opinnoissa on valittavissa yhteensä 45 opintopisteen edestä kursseja. Kolme 15 opintopisteen kokonaisuutta ovat mediakasvatus, hyvinvointiteknologia ja digitalisaatio-opinnot. (XAMK 2017b.)

4 TUTKIMUSTEHTÄVÄN RAJAUS JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

4.1 Opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite

Opinnäytetyön tarkoitus on kartoittaa, oliko Kotkan nuorisotyön yksikön saamalla koulutuksilla vaikutusta työntekijöiden digitaalisten taitojen kehittymiseen. Yksikkö lähti koulutuksiin hakemaan uusia työtapoja ja -menetelmiä ja osittain innostumaan ja motivoitumaan kokeilevampaan kulttuuriin. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke on myös kiinnostunut opinnäytetyön johtopäätelmistä, vaikkeivat he opinnäytetyötä tilannutkaan.

Vastaavaa tutkimusta ei ole tietääkseni tehty Verken kyselyjen pohjalta ainakaan kuntakohtaisesti. Verken kyselyjen pohjalta on tehty tutkimuksia yleisestä digitaalisten taitojen tasosta ja nuorisotyöntekijöiden asenteista digitaalista työtettä kohtaan, mutta koulutusten vaikutusta koskevia analyysejä en ole löytänyt.

Kotkan kaupungin nuorisotyön yksikkö voi käyttää opinnäytetyön päätelmiä arvioidessaan koulutuksiin käyttämiensä resurssien tuomaa hyötyä. Verke voi halutessaan käyttää opinnäytetyön tuloksia suunnitellessaan tulevia koulutuksiaan.

4.2 Tutkimuskysymykset

Tutkimuskysymykset liittyvät Verken tekemien kuntakyselyiden (2013, 2015 ja 2017) tuloksien analysointiin. Vertaan Kotkan kaupungin vastauksia valtakunnallisiin tuloksiin. Kuntakyselyt vastaavat kysymyksiin nuorisotyön yksikön taitojen ja asenteiden muutoksesta neljän vuoden aikana.

Tutkimuskysymykset:

- 1) Miten Kotkan nuorisotyön yksikön kyselyyn vastanneiden työntekijöiden digitaalisen nuorisotyön taidot ovat kehittyneet vuosien 2013 ja 2017 välisenä aikana?
- 2) Miten Kotkan nuorisotyön yksikön kyselyyn vastanneiden työntekijöiden asenteet digitaalisuuteen nuorisotyössä ovat muuttuneet vuosien 2013 ja 2017 välisenä aikana?

5 TUTKIMUSMENETELMÄT, AINEISTO JA ANALYYSI

5.1 Määrällinen ja laadullinen lähestymistapa

Käytän opinnäytetyössäni määrällistä lähestymistapaa, jossa avoimien vastausten kohdalla analyysi on hieman laadulliseen kallellaan. Kotkan nuorisotyön yksikön Verken tekemään kuntakyselyyn vastanneiden työntekijöiden määrä on pienehkö (2013 $n=5$, 2015 $n=7$ ja 2017 $n=4$), joten mielestäni on tärkeää tutkia myös avoimien vastausten sisältöä pelkän määrällisen vertailun lisäksi. Kotkan nuorisotyön yksikössä oli kyselyjen aikaan vain reilu kymmenen työntekijää, joten vastaajien osuus työntekijöistä jäi alle puoleen.

5.2 Tutkimusaineisto ja keruumenetelmä

Sähköinen tutkimusaineisto oli saatavissa suoraan Verkeltä. Kyselyyn vastattiin anonyymisti. Verke tekee kuntakyselyn nuorisotyöntekijöiden digitaalisista taidoista ja asenteista kahden vuoden välein. Aloittaessani opinnot järjestyksessään toinen kysely oli juuri työn alla, ja Kotkan nuorisotyön yksikön digitaal-

lisen nuorisotyön koulutukset olivat juuri meneillään. Kolmas kysely tehtiin keväällä 2017, ja Kotkan koulutukset olivat siinä vaiheessa jo loppuneet. Vertaan kolmen kyselyn tuloksia ja sitä kautta Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijöiden digitaalisten taitojen kehittymistä.

- 1) Ensimmäinen kuntakysely 2013: Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijät eivät olleet vielä saaneet järjestelmällistä koulutusta digitaaliseen nuorisotyöhön.
- 2) Toinen kuntakysely 2015: Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijät olivat olleet alustavassa koulutuksessa, jossa kartoitettiin koulutusten tarvetta ja työntekijöiden toiveita koulutusten aiheista.
- 3) Kolmas kuntakysely 2017: Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijät olivat käyneet kaikissa Junareissu-hankkeeseen liittyvissä digitaalisen nuorisotyön koulutuksissa.

Tutkimusaineistona ovat kolmen kuntakyselyn vastaukset, jotka Verke tulee rajoittamaan Kotkan nuorisotyön yksikön vastauksiin. Verrokkiaineistona ovat samat kolme kyselyä valtakunnallisella tasolla. Kysely muuttui hieman aikojen mukana, etenkin vuosien 2015 ja 2017 välillä. Esimerkiksi vuonna 2013 ja 2015 kysyttiin: Onko nuoren kohtaaminen internetissä yhtä arvokasta kuin nuoren kohtaaminen kasvokkain? Vuonna 2017 kysymys oli muuttunut muotoon: Onko nuoren kohtaaminen internetissä yhtä aitoa kuin nuoren kohtaaminen kasvokkain? Yhden sanan muuttuminen kyselyssä muuttaa kysymyksen luonnetta hieman, mutta muutos ei ole merkittävä tutkimuskysymyksiin vastaamisen kannalta.

Verke keräsi kuntakyselyiden aineiston sähköisesti lähestymällä kuntien nuorisotyön yksiköiden johtajia ja koordinaattoreita, jotka jakoivat linkin kyselyyn työntekijöilleen. Kyselystä muistutettiin työntekijöitä noin puolessavälissä vastausaikaa.

5.3 Aineiston käsittely ja analyysi

Aineistoa käsitellään opinnäytetyössä anonyymisti ja luottamuksellisesti. Jos avoimissa vastauksissa on jotain, joka viittaa vastaajan henkilöllisyyteen, jätetään vastaus opinnäytetyön ulkopuolelle. Aion verrata kolmen eri kyselyn vastauksia digitaalisten taitojen kehittymistä silmällä pitäen. Suurin osa vastauksista on ilmaistu prosenttiyksikköinä. Tuon kolmen eri kyselyn tulokset samaan Excel-tiedostoon, ja rakennan vastauksista graafisia kuvauksia, joissa

vertaan Kotkannuorisotyön yksikön työntekijöiden kehittymistä yleiseen kehittymiseen. Vertaan Verken kyselyjen tuloksia Kotkan ja kokonaistulosten välillä. Koska Kotkan vastaajien määrä on niin pieni, paneudun myös avoimien vastausten laadulliseen analysointiin saadakseni kuvan työntekijöiden asenteista kyselyjen välillä.

6 TUTKIMUSTULOKSET JA TULOSTEN KVANTITATIIVISTA TARKASTELUA

Kyselyiden kysymykset on jaettu eri kategorioihin, joilla mm. kartoitetaan vastaajien asenteita digitaalista nuorisotyötä kohtaan, digitaalisten laitteiden käyttömahdollisuuksia, arvioidaan omaa osaamista ja kysytään mahdollisten jatkokoulutusten aihepiirejä. Kyselyissä kartoitetaan myös yksityiskohtaisesti esimerkiksi verkon eri yhteisöpalvelujen käyttöä nuorisotyössä, mutta opinnäytetyössä niiden vertailu ei ole mielestäni relevanttia, koska jo niiden käyttö kertoo työntekijöiden osaamisesta ja aktiivisuudesta digitaalisessa nuorisotyössä. Digitaaliset ympäristöt ja teknologiat muuttuvat ja kehittyvät vauhdilla, joten kyselyjenkin kysymykset ja painopisteet ovat muuttuneet neljän vuoden aikana.

Ensimmäinen kysely keskittyi Internetin ja Facebookin käyttöön nuorisotyössä. Tämä näkyi myös kysymyksissä, joissa kysyttiin kuntien sosiaalisen median ohjeistusten ja mittareiden laatimisista ja käytöstä. Toinen kysely jatkoi samalla linjalla, mutta mobiililaitteiden esiinmarssi näkyi kysymyksissä. Samoin digitaalisen nuorisotyön tavoitteellisuus ja tilastointi oli noussut kyselyn osaksi. Nuorisotyön mittareista ja tavoitteista ehkä puhuttiin muutenkin tuohon aikaan, vuonna 2015. Kolmas ja viimeisin kysely laajensi eri teknologisten härpäkkeiden käyttöä mobiililaitteiden ja yhteisösovellusten rinnalle. VR-lasit, digitaaliset rakennussarjat ja digitaalisten pelien käyttö nuorisotyössä yleistyvät osana nuorisotyön teknologiakasvatuksellista ulottuvuutta, ja se näkyi myös uusina kysymyksinä ja vastausvaihtoehtoina.

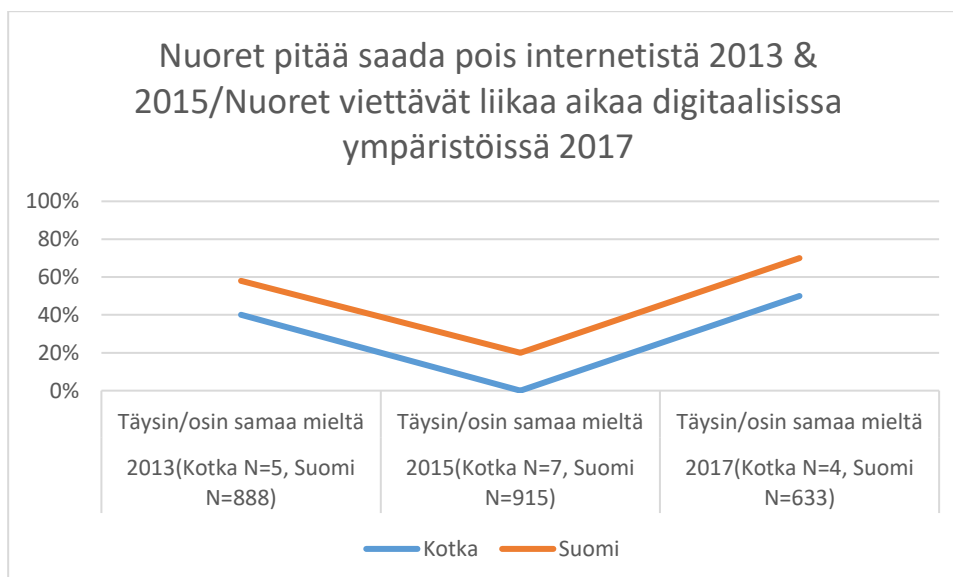
Käytän vastauksia vertaillen Kotkan vastaajien N=5, N=7 ja N=4 keskiarvoa N=5, ja koko kyselyyn vastaajien N=888, N=915 ja N=633 keskiarvoa

N=812. Kotkan vastaajien pieni määrä aiheuttaa sen, että työyhteisössä kyselyyn vastanneiden työntekijöiden vaihtuminen vaikeuttaa tuloksien vertaamista. Tekstiin liitetyissä kuvissa vastaajien määrät näkyvät kyselykohtaisesti.

6.1 Asenteet ja käsitykset

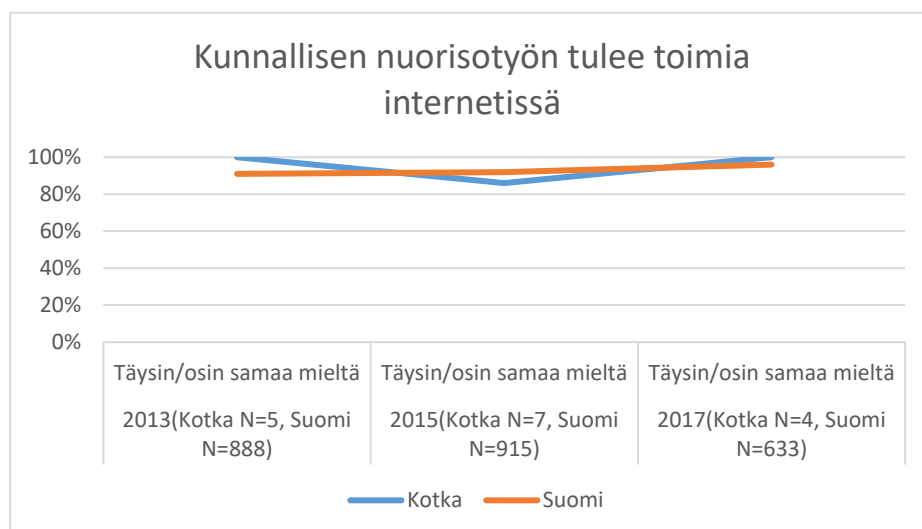
Kyselyissä selvitettiin nuorisotyöntekijöiden asenteita ja käsityksiä liittyen nuorten internetin käyttöön. Ensimmäinen väittämä, *Nuoret pitää saada pois internetistä*, on hieman provosoiva, mutta mittaa asenteita tehokkaan yksinkertaisesti. Kuvasta 1 näkee, että vaikka vastaajien määrät ovat aivan eri koluokkaa, on mielenkiintoista, että Kotkan työntekijöiden (N = 5) asenne seuraa kaikkien vastaajien (N = 812) vastauksia näinkin tarkkaan. Asenne nuorten internetissä käyttämään aikaan lieveni vuoden 2013 kyselystä, jossa noin puolet (Kotka 40 % ja Suomi 58 %) vastaajista halusi nuoret pois internetistä, vuoteen 2015, jolloin kotkalaisista kukaan (0 %) ja valtakunnallisesti vain viidennes (20 %) halusi nuoret pois internetistä.

Vuonna 2017 sen sijaan asenne oli muuttunut negatiivisemmaksi nuorten internetin käyttöä kohtaan, tosin kysymyksen sanamuotokin muuttui tuolloin lievemmäksi *Nuoret viettävät liikaa aikaa digitaalisissa ympäristöissä*. Kotkan ja koko kyselyn vastaukset olivat silti samoilla linjoilla, kotkalaisista puolet (50 %) ja kansallisesti yli puolet (70 %) pitivät nuorten digitaalisissa ympäristöissä vietettyä aikaa liiallisena. Ehkä vuoden 2015 kohdalla havahduttiin siihen, että internet ja sen tarjoamat sosiaaliset ympäristöt olivat nuorille tärkeitä, ja vuonna 2017 alettiin kiinnittämään huomiota liiallisen verkkoelämän uhkiin.



Kuva 2. Nuoret pitää saada pois internetistä

Siitä, pitääkö kunnallisen nuorisotyön toimia internetissä, ollaan Kotkassa ja kansallisesti lähes yksimielisesti samaa mieltä. Kuvassa 2 seurataan suhtautumisen kehitystä kolmen kyselyn aikana. Kaikki (100 %) kotkalaiset olivat vuosina 2013 ja 2017 sitä mieltä, että kunnallisen nuorisotyön tulee toimia internetissä. Vuonna 2015 oli kevyt notkahdus, mutta silti suurin osa (86 %) oli samaa mieltä. Valtakunnallisissa vastauksissa näkemys oli vastaavalla tavalla positiivinen, internetissä toimimiseen positiivisesti suhtautuva määrä kasvoi kysely kyselyltä (91 %, 92 % ja 96 %).

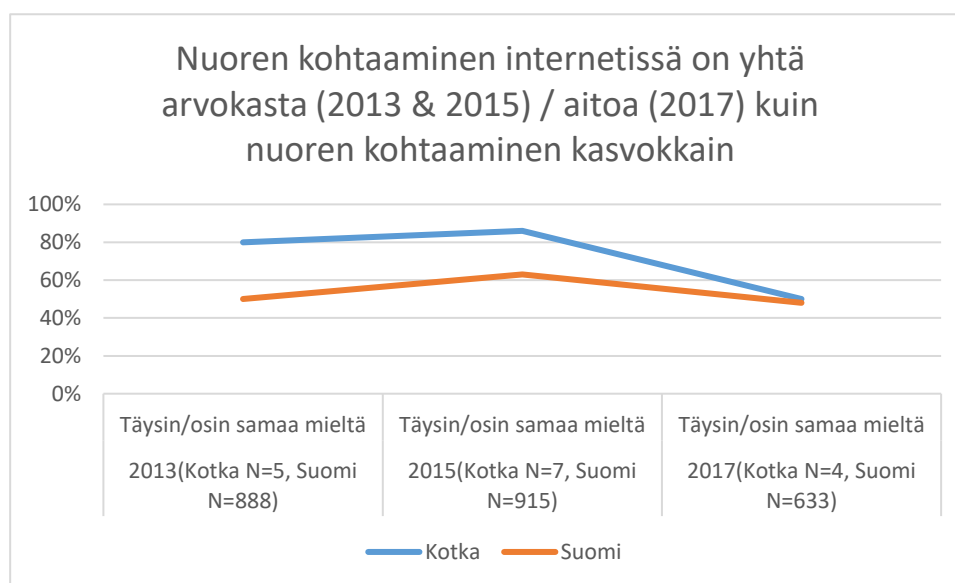


Kuva 3. Kunnallisen nuorisotyön tulee toimia internetissä

Kuvassa 3 näkyy kyselyyn vastanneiden suhtautuminen verkossa tapahtuviin kohtaamisiin, jotka ovat nuorisotyössä nykyään jo arkipäivää. Kotkalaisista suurin osa (80 %) oli vuonna 2013 täysin tai samaa mieltä väittämän kanssa,

vuonna 2015 verkkokohtaamisten arvokkuus nousi vielä (86 %), mutta vuonna 2017 – kenties kysymyksen sanamuodon muuttumisen vuoksi – puolet (50 %) kokivat nuoren kohtaamisen verkossa yhtä aidoksi kuin kasvokkain kohtaamisen. Valtakunnallisesti suhtautuminen seurasi samaa trendiä, vaikkakin lähtötaso oli 30 % matalammalla.

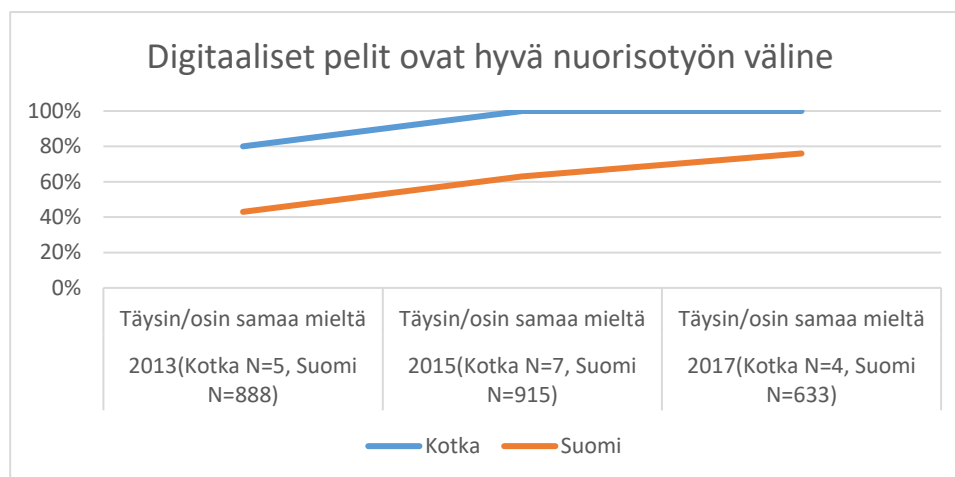
Vuonna 2013 puolet (50 %) vastaajista piti verkkokohtaamista yhtä arvokkaana kuin kasvokkaista, vuonna 2015 positiivinen suhtautuminen oli kasvanut jo lähes kahteen kolmasosaan (63 %). Vuonna 2017 noin puolet (48 %) vastaajista piti verkkokohtaamista yhtä aitona kuin kasvokkaista. Koska verkossa tehtävään nuorisotyöhön suhtaudutaan kuvan 2 osoittamana pääosin (96 %) positiivisesti, verkkokohtaamisten arvostuksen lasku johtunee sanan arvostus muuttumisesta aidoksi.



Kuva 4. Nuoren kohtaaminen internetissä on yhtä arvokasta/aitoa kuin nuoren kohtaaminen kasvokkain

Kuvassa 4 kysyttiin vastaajien mielipidettä digitaalisten pelien käytöstä nuorisotyössä. Vastauksista näkee positiivisen asenteen lisääntymisen kyselykyselyltä. Kotkan kohdalla jo lähtötilanne oli positiivinen. Vuonna 2013 melkein kaikki (80 %) vastaajat pitivät digitaalisia pelejä hyvänä nuorisotyön välineenä, ja vuosina 2015 ja 2017 vastaajat olivat yksimielisiä (100 %) pelien positiivisuudesta. Valtakunnallisesti lähtötilanne oli hieman vaatimattomampi, kun vuonna 2013 vastaajista alle puolet (43 %) pitivät digitaalisia pelejä hyvänä nuorisotyön välineenä. Suhtautuminen on kuitenkin muuttunut positiivisem-

maksi kyselyjen välillä. Vuonna 2015 jo reilusti yli puolet (63 %) vastaajista pitivät pelejä hyvänä välineenä, ja vuonna 2017 jo yli kolme neljästä (76 %) vastaajasta piti digitaalisia pelejä hyvänä työvälineenä.



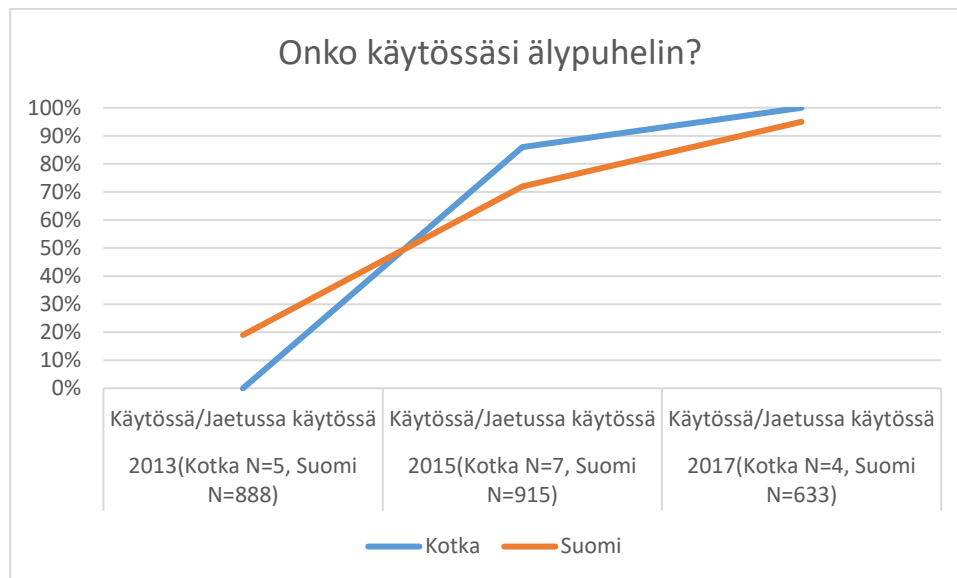
Kuva 5. Digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline

6.2 Nuorisotyöntekijöiden käytössä oleva välineistö

Digitaalisessa nuorisotyössä olennainen osa työnkuvaa on laitteisto, jolla työtä voi tehdä. Osa sosiaalisen median sovelluksista toimii vain älypuhelimissa, ja osa vain tietyissä käyttöjärjestelmissä, kuten Applen iOS:issa. Tabletit ja digi-kamerat ovat käteviä digitaalisen median tuottamisessa, pelikonsolit ja -tietokoneet ovat olennaisia pelitoiminnan järjestämisessä ja VR-lasit ja erilaiset digitaaliset rakennussarjat edistävät digitaalisen nuorisotyön kehittymistä vastaamaan lähitulevaisuuden tarpeisiin.

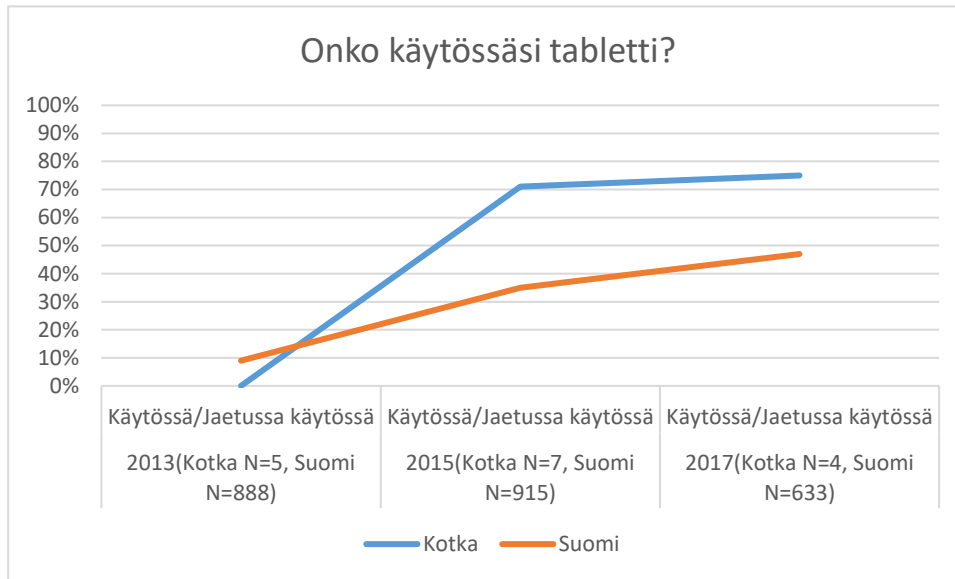
Kuvassa 5 seurataan älypuhelinien käyttöönottoa nuorisotyöntekijöiden keskuudessa. Kotkassa älypuhelinia ei ollut kenelläkään (0 %) omassa tai jaetussa käytössä vuonna 2013, mutta tilanne koheni nopeasti vuonna 2015, jolloin älypuhelin oli lähes kaikilla (86 %) omassa tai jaetussa käytössä. Vuonna 2017 kotkalaisilla oli kaikilla (100 %) älypuhelin omassa tai jaetussa käytössä. Valtakunnallisesti älypuhelinien käyttö on yleistynyt lähes samaa tahtia kuin Kotkassa. Vuonna 2013 valtakunnallisesti älypuhelin oli omassa tai jaetussa käytössä vain noin joka viidennellä (19 %). Vuonna 2015 älypuhelin oli omassa tai jaetussa käytössä jo lähes kolmella neljästä (72 %), ja vuonna 2017 älypuhelin oli omassa tai jaetussa käytössä lähes (95 %) kaikilla. Vertailun vuoksi Tilastokeskuksen tekemän tutkimuksen mukaan vuonna 2017 16 -

24 –vuotiailla nuorilla 99 %:lla oli omassa käytössä älypuhelin (Tilastokeskus 2017b).



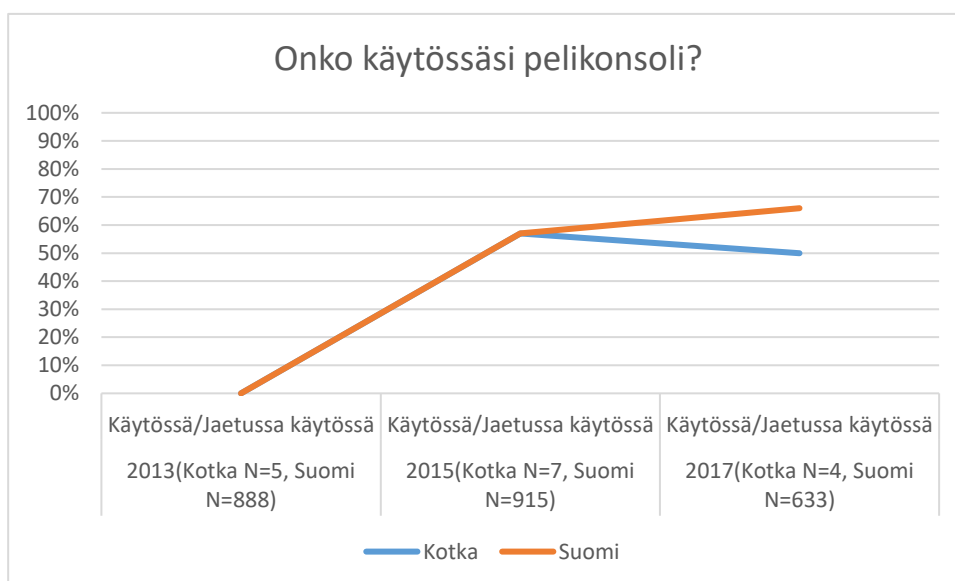
Kuva 6. Onko käytössäsi älypuhelin?

Kuva 6 kertoo tablettien käyttömahdollisuuksista kyselyyn vastaajien keskuudessa. Vuonna 2013 tabletit olivat vielä harvinaisia, kenelläkään (0 %) kotkalaisista ei ollut tablettia käytössään. Valtakunnallisestikin vain noin joka kymmenennellä (9 %) oli tabletti käytössä. Tablettille yleistyivät kuitenkin nopeasti, ja vuonna 2015 suurimmalla osalla (71 %) kotkalaisista oli mahdollisuus käyttää tablettia työssään. Valtakunnallisesti kehitys oli hitaampaa, vain noin kolmanneksella (35 %) oli tabletti käytössään. Vuonna 2017 kehitys oli hidastunut, kotkalaisista kolmella neljästä (75 %) oli tabletti käytössä ja valtakunnallisesti noin puolella (47 %). Tilastokeskuksen vuoden 2017 tutkimuksen mukaan noin puolella (52 %) kotitalouksista oli tabletti (Tilastokeskus 2017c).



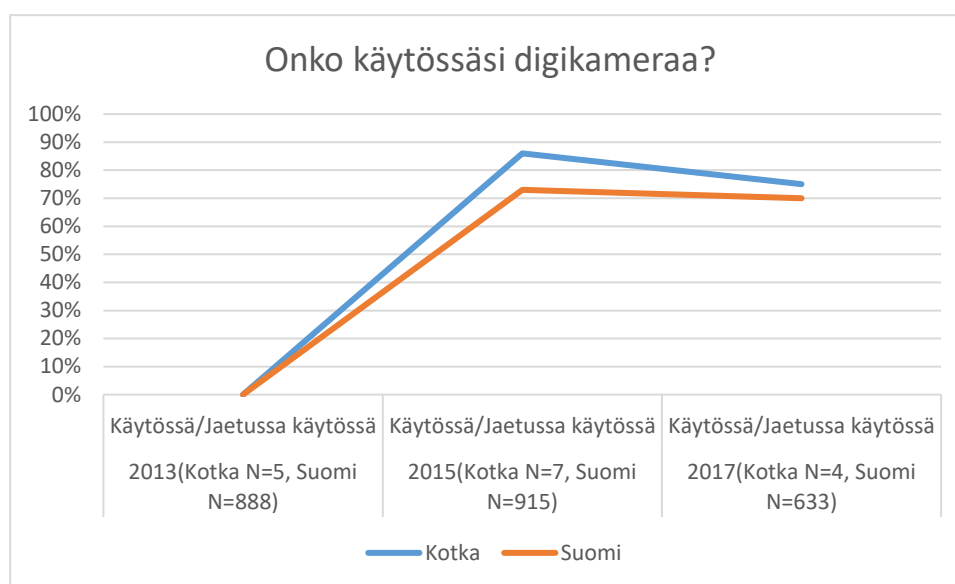
Kuva 7. Onko käytössäsi tabletti?

Digitaaliseen pelaamiseen liittyen kuvassa 7 kysytään pelikonsolin käyttömahdollisuutta. Vuonna 2013 kenelläkään (0 %) ei ollut työssään käytössä pelikonsolia, ei Kotkassa eikä valtakunnallisesti. Vuonna 2015 tilanne oli parantunut, koska Kotkassa sekä valtakunnallisesti noin puolella (57 %) oli pelikonsoli käytössään. Tilanteeseen ehkä vaikutti Playstation 4 -konsolin julkaisu vuoden 2013 lopussa, joka nosti konsolipelaamisen suosiota. Vuonna 2017 tilanne ei ollut hirveästi muuttunut, Kotkassa puolella (50 %) oli konsoli käytössä, ja valtakunnallisesti kahdella kolmesta (66 %).



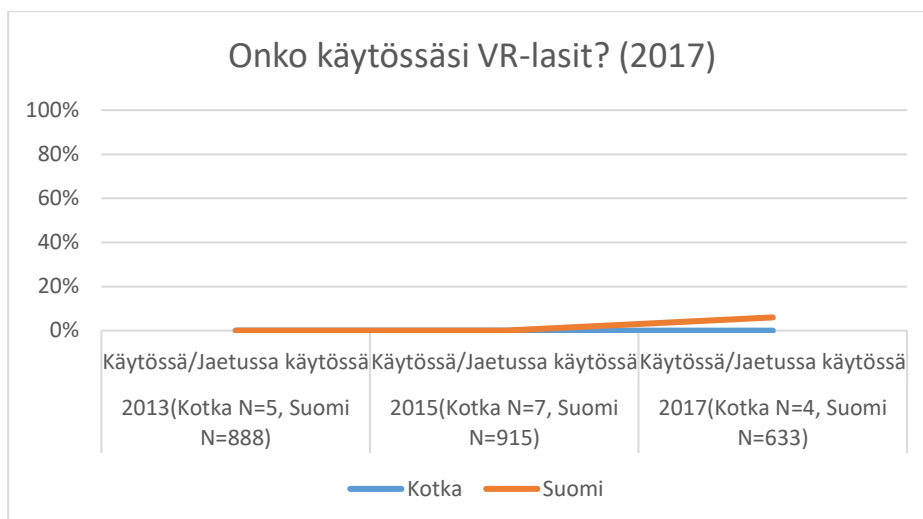
Kuva 8. Onko käytössäsi pelikonsoli?

Kuvassa 8 kysytään digikameran käyttöä. Sekä Kotkassa että valtakunnallisesti digikameraa ei ollut kenelläkään (0 %) käytössä vuonna 2013. Digikamerat kuitenkin yleistyivät nopeasti nuorisotyössä. Vuonna 2015 Kotkassa digikamera oli käytössä melkein kaikilla (87 %) ja valtakunnallisestikin noin kolmella neljästä (73 %). Vuonna 2017 käyttö laski hieman, kenties älypuhelimien kohdalla laadukkaiden kameroiden käytön yleistyessä. Kotkassa digikamera oli käytössä kolmella neljästä (75 %) ja valtakunnallisesti lähes (70 %) saman verran.



Kuva 9. Onko käytössäsi digikameraa?

Uusimmassa vuoden 2017 kyselyssä laitteistokysymyksiä oli laajennettu koskemaan myös uudempia laitteita. Kuvassa 9 kysytään virtuaalilasien käyttömahdollisuudesta. Vuosina 2013 ja 2015 VR-laseista ei kysytty, koska laitteet olivat tuolloin vielä kehitysversioita, joita ei välttämättä kaupallisesti ollut vielä myynnissä. Kotkassa VR-laseja ei ole laisinkaan (0 %) käytössä, valtakunnallisestikaan vain harvalla (4 %).



Kuva 10. Onko käytössäsi VR-lasit?

Toinen uutta teknologiaa koskeva kysymys kuvassa 10 koskee maker-kulttuuriin liittyviä teknisiä rakennussarjoja. Vuonna 2017 Kotkassa joka neljännellä (25 %) oli tekninen rakennussarja käytössä, mutta valtakunnallisesti rakennussarjojen käyttö oli vielä vähäistä (4 %).



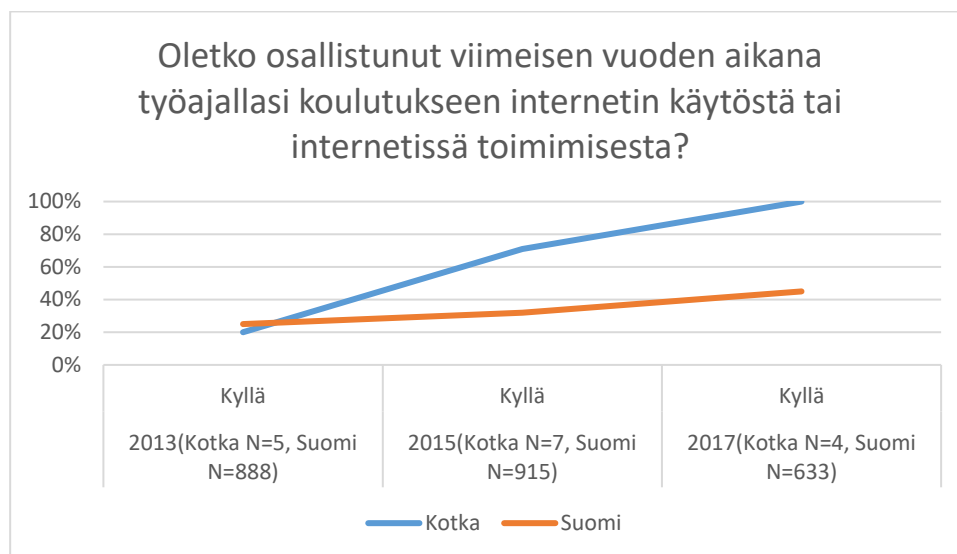
Kuva 11. Onko käytössäsi teknisiä rakennussarjoja?

6.3 Koulutus ja oman osaamisen arviointi

Kyselyissä kysyttiin myös sitä, ovatko vastaajat saaneet digitaalista nuorisotyötä koskevaa koulutusta. Vastaajia pyydettiin myös arvioimaan osaamistaan digitaalisen nuorisotyön eri osa-alueilla. Valitsin kysymyspatteristosta relevantteja kysymyksiä analysoitavaksi ja sellaisia, jotka ovat pysyneet patteristossa

kyselystä toiseen suhteellisen muuttumattomina. Osaamista arvioiviin kysymyksiin vastattiin neliportaisella monivalintakysymyksellä, jossa vastausvaihtoehdot olivat: erinomainen, hyvä, tyydyttävä ja heikko. Tuloksia vertailllessani yhdistin erinomaisen ja hyvän samaksi kategoriaksi.

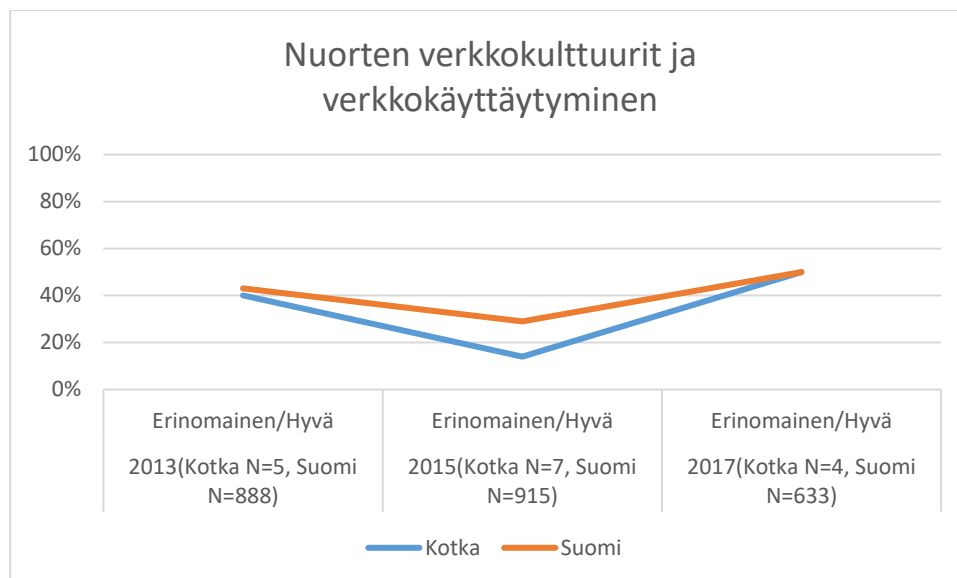
Digitaalisen nuorisotyön koulutuksiin on kuvan 11 osoittamana osallistunut vain pieni osa vastaajista. Vuonna 2013 kotkalaisista joka viides (20 %) ja valtakunnallisesti joka neljäs (25 %) oli osallistunut työajallaan viimeisen vuoden aikana internetin käyttöä tai siellä toimimista käsittelevään koulutukseen. Vuonna 2015 kotkalaisista melkein kolme neljästä (71 %) oli osallistunut koulutukseen viimeisen vuoden aikana, ja valtakunnallisesti noin joka kolmas (32 %). Vuonna 2017 jokainen (100 %) kotkalainen oli osallistunut koulutukseen viimeisen vuoden aikana. Valtakunnallisesti melkein puolet (45 %) oli osallistunut työajallaan viimeisen vuoden aikana internettiin liittyvään koulutukseen.



Kuva 12. Oletko osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallasi koulutukseen internetin käytöstä tai internetissä toimimisesta?

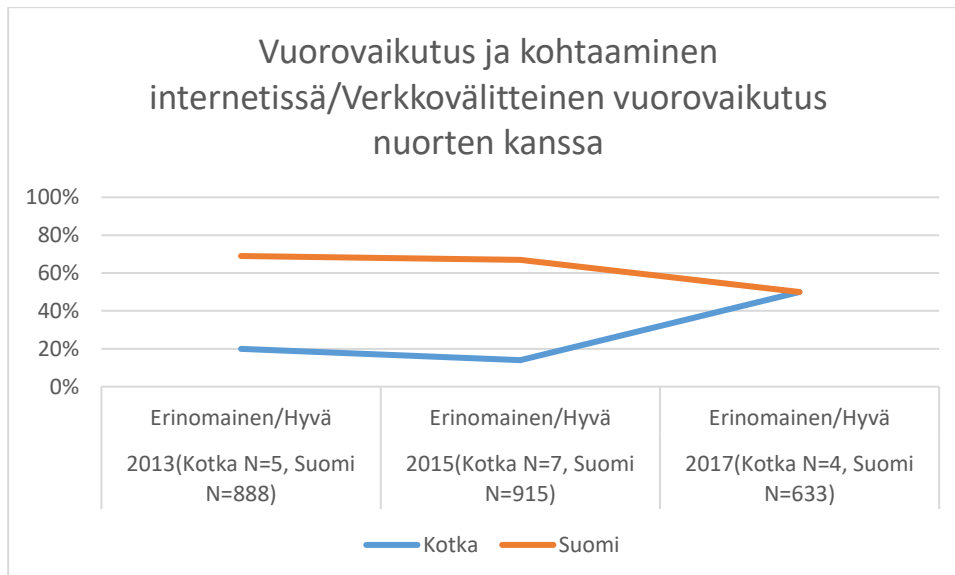
Oman osaamisen arviointi eri osa-alueilla alkaa kuvassa 12 näkyvällä kysymyksellä nuorten verkkokulttuurien ja -käyttäytymisen ymmärryksellä. Vuonna 2013 alle puolet (40 %) Kotkalaisista ja suunnilleen saman verran (43 %) valtakunnallisista vastaajista piti osaamistaan erinomaisena tai hyvänä. 2015 luvut olivat pudonneet molemmissa joukoissa. Kotkalaisista enää reilu kymmenes (14 %) ja valtakunnallisesti vajaa kolmannes (29 %) arvioivat taitonsa hyviksi tai erinomaisiksi. Viimeisimmässä kyselyssä vuonna 2017 vastaajat olivat

päässeet taas paremmin sisälle nuorten kulttuuriin. Sekä kotkalaisista että valtakunnallisesti puolet (50 %) vastaajista piti osaamistaan hyvänä tai erinomaisena.



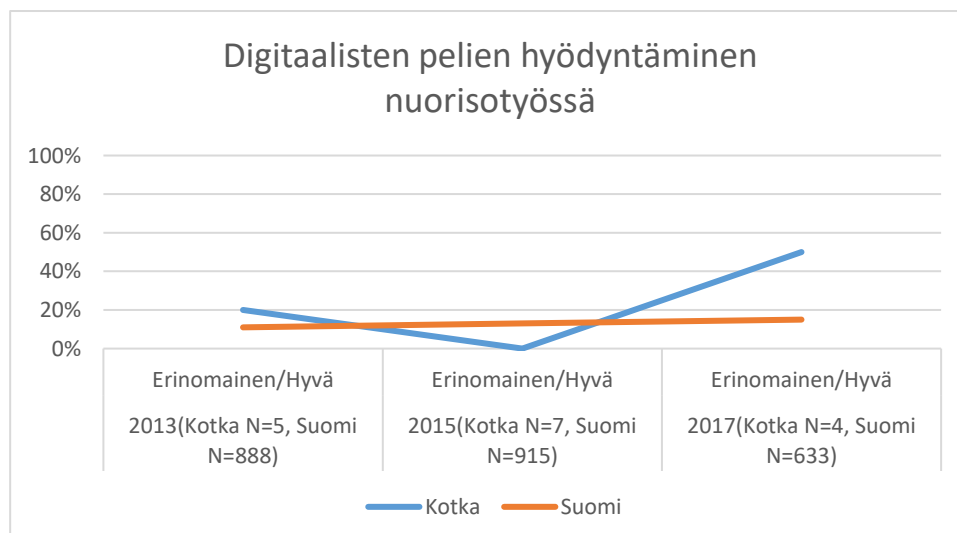
Kuva 13. Nuorten verkkokulttuurit ja verkkokäyttäytyminen

Seuraavaksi kysyttiin verkossa tapahtuvasta vuorovaikutuksesta ja kohtaamisesta. Kuvassa 13 näkyy vastaajien mielipide omasta osaamisesta tähän liittyen. Kotkalaisista vastaajista viidennes (20 %) arvioi omaa osaamistaan vuonna 2013 erinomaiseksi tai hyväksi, valtakunnallisesti yli puolet (69 %) piti osaamistaan hyväksi tai erinomaiseksi. Vuonna 2015 kotkalaisten osaaminen oli pysynyt samalla tasolla, vajaa viidennes (14 %) piti osaamistaan erinomaisena tai hyvänä. Kaikkien vastaajien keskuudessa taso oli myös pysynyt samana, 67 % piti osaamistaan hyvänä tai erinomaisena. Vuonna 2017 kotkalaisten arvioitu osaaminen oli joka toisen (50 %) vastaajan mielestä hyvä tai erinomainen. Valtakunnallisesti tilanne oli sama. 50 % vastaajista piti omaa osaamistaan hyvänä tai erinomaisena.



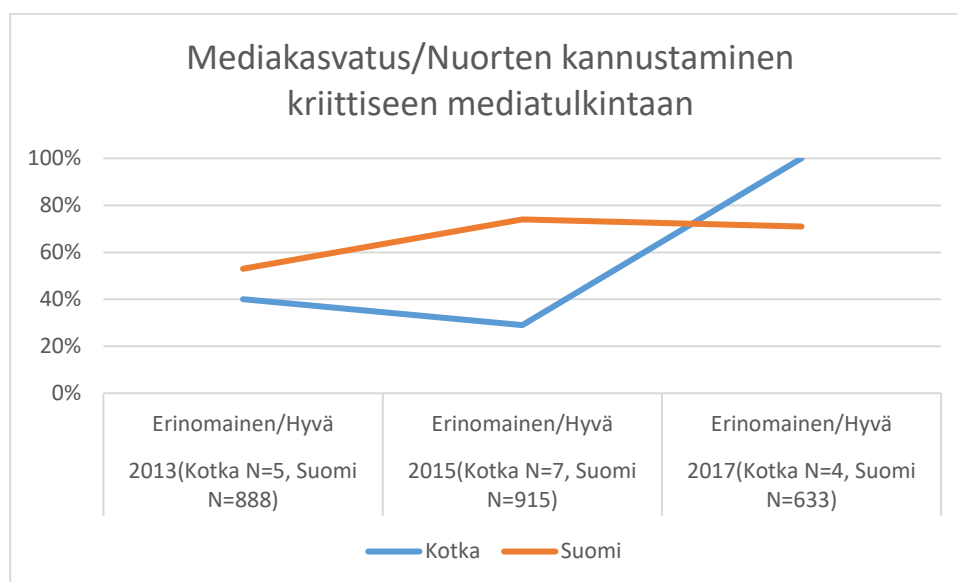
Kuva 14. Vuorovaikutus ja kohtaaminen internetissä/Verkkovälitteinen vuorovaikutus nuorten kanssa

Seuraavaksi kysyttiin digitaalisten pelien hyödyntämisen taitoja nuorisotyössä. Kuvassa 14 näkyy taitojen kehitys kolmen kyselyn välillä. Vuonna 2013 kotkalaisista vastaajista viidennes (20 %) arvioi oman osaamisensa hyväksi tai erinomaiseksi. Valtakunnallisesti noin joka yhdeksäs (11 %) piti osaamistaan hyvänä tai erinomaisena. Vuonna 2015 kukaan (0 %) kotkalaisista ei pitänyt omaa osaamistaan hyvänä tai erinomaisena. Kaikista vastaajista noin joka kahdeksas (13 %) piti omaa osaamistaan hyvänä tai erinomaisena. Viimeisin kysely vuonna 2017 näytti puolen (50 %) kotkalaisista arvioivan omaa osaamistaan digitaalisten pelien hyödyntämisessä nuorisotyössä hyväksi tai erinomaiseksi. Valtakunnallisesti nousu oli tasaisempaa, vain 15 % vastaajista pitivät omaa osaamistaan hyvänä tai erinomaisena.



Kuva 15. Digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä

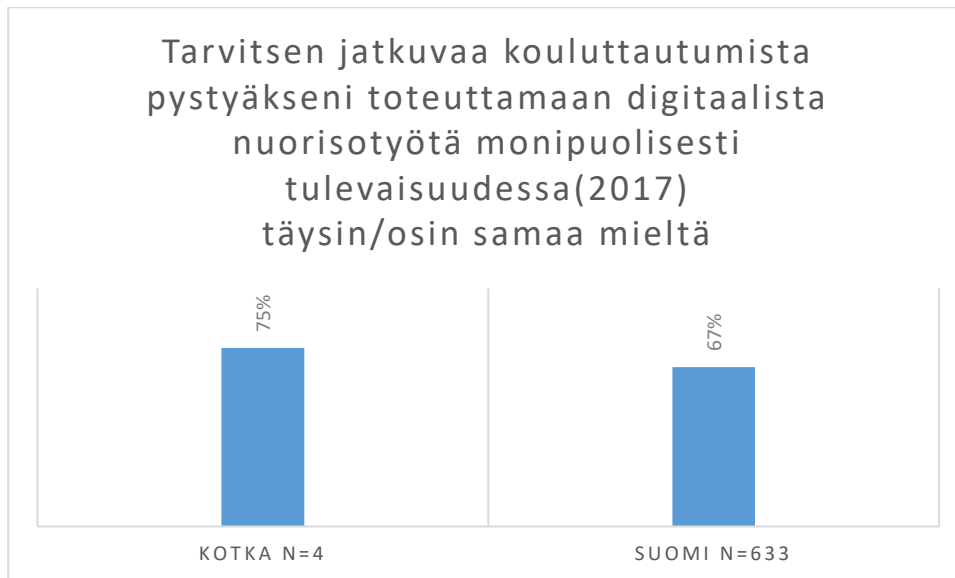
Kuvassa 15 näkyy vastaajien oma arviointi mediakasvatuksen ja nuorten kannustamisen kriittistä mediatulkintaa taidoista. Kotkalaisista alle puolet (40 %) pitivät mediakasvatuksen taitojaan vuonna 2013 hyvänä tai erinomaisena. Kaikista vastaajista noin puolet (53 %) pitivät taitojaan hyvinä tai erinomaisina. Seuraavassa kyselyssä vuonna 2015 Kotkan vastaajista vajaa kolmannes (29 %) piti taitojaan hyvinä tai erinomaisina, valtakunnallisesti noin kolme neljännestä (74 %) piti taitojaan hyvänä tai erinomaisena. Vuonna 2017 kotkalaisista kaikki (100 %) pitivät taitojaan hyvinä tai erinomaisina. Kaikkien vastaajien kesken oman arvion mukaan taidot olivat huonontuneet, noin seitsemän kymmenestä (71 %) piti taitojaan hyvänä tai erinomaisena.



Kuva 16. Mediakasvatus/Nuorten kannustaminen kriittiseen mediatulkintaan

6.4 Ammatillisen osaamisen kehittäminen

Vuoden 2017 kuntakyselyn mukaan jopa 67 % valtakunnalliseen kyselyyn vastanneista koki, että pystyäkseen toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä monipuolisesti myös tulevaisuudessa tulisivat he tarvitsemaan jatkuvaa koulutautumista (Kuntakysely 2017, 29). Kyselyn avoimissa vastauksissa toivottiin lyhyitä koulutuksia, joissa tutustuttaisiin erilaisiin palveluihin ja laitteisiin. Kuvassa 16 näkyy, että Kotkan työntekijöistä samaa mieltä väittämän kanssa oli 75 % vastaajista.

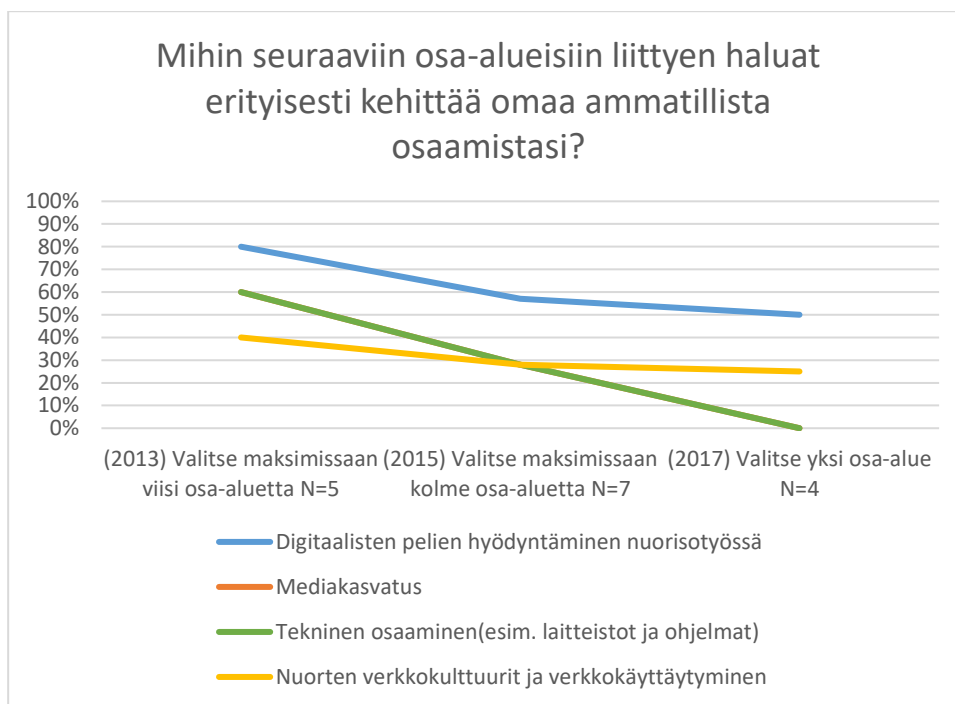


Kuva 17. Tarvitsen jatkuvaa kouluttautumista pystyäkseen toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä monipuolisesti tulevaisuudessa

Kuvassa 17 näkyy kotkalaisten toiveet siitä, mitä osa-aluetta he haluaisivat erityisesti kehittää jatkossa. Vaihtoehtoista yleisimmiksi nousivat digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä, mediakasvatus, tekninen osaaminen (esim. laitteistot ja ohjelmat) ja nuorten verkkokulttuurit ja verkkokäyttäytyminen. Vastauksien painoarvot vaihtelevat kyselystä toiseen, koska eri kyselyissä pyydettiin valitsemaan eri määrä osa-alueita. Vuonna 2013 pyydettiin valitsemaan viisi, vuonna 2015 kolme ja vuonna 2017 vain yksi osa-alue.

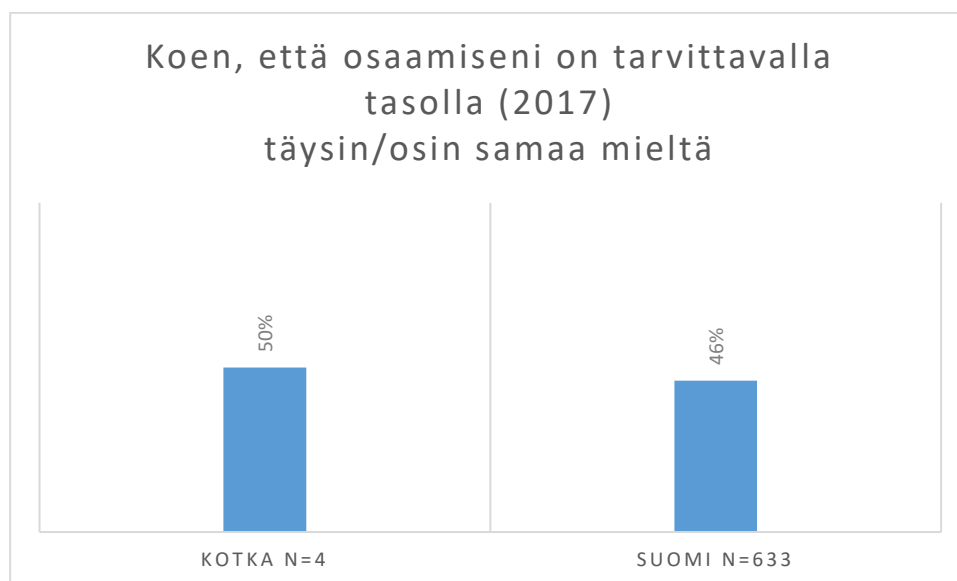
Mediakasvatuksen ja teknisen osaamisen käyrät ovat identtiset, joten kuvassa 17 teknisen osaamisen käyrä kuvaa myös mediakasvatuksen kehittämishalun edistymistä. Tärkeimpänä osaamisen kehittämisen osa-alueena kotkalaiset pitivät digitaalisen pelaamisen hyödyntämistä nuorisotyössä. Vuonna 2013 neljä viidestä (80 %) piti sitä yhtenä viidestä tärkeimmästä osa-alueesta, vuonna 2015 yli puolet (57 %) piti sitä yhtenä kolmesta tärkeimmästä osa-alueesta ja vuonna 2017 puolet (50 %) piti sitä tärkeimpänä osa-alueesta.

Vaikka osa-alueiden määrä laski kysely kyselyltä, niin pelaaminen pysyi tärkeänä kehityskohteena. Muut osa-alueet laskivat osuuttaan jokaisessa kyselyssä, kenties osittain valittavien osa-alueiden määrän laskiessa, ja samaan aikaan osa-alueiden tullessa tutummiksi. Tekninen osaaminen ja mediakasvatus molemmat laskivat 60 % osuudesta nolnaan prosenttiin neljän vuoden aikana. Nuorten verkkokulttuurien ja -käyttäytymisen osuus laski vajaasta puolesta (40 %) neljännekseen (25 %) neljän vuoden aikana.



Kuva 18. Mihin seuraaviin osa-alueisiin liittyen haluat erityisesti kehittää omaa ammatillista osaamistasi?

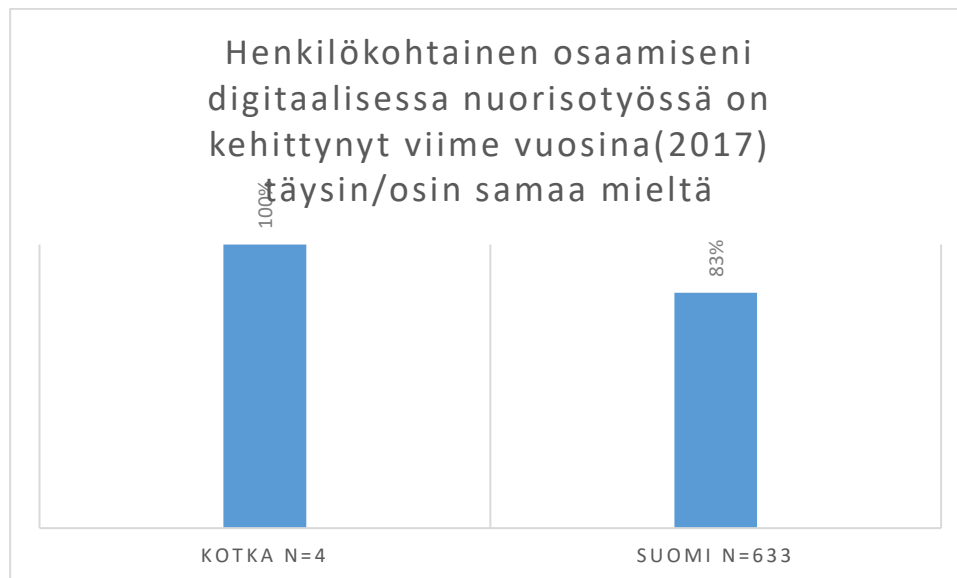
Vaikka kuvan 16 mukaisesti 75 % kotkalaisista kokee tarvitsevansa jatkuvaa koulutusta pystyäkseen tekemään laadukasta digitaalista nuorisotyötä tulevaisuudessa, vain puolet (50 %) kokee kuvan 18 mukaisesti digitaalisen osaamisensa olevan tarvittavalla tasolla. Valtakunnallisesti vajaa puolet (46 %) on samaa mieltä väittämän kanssa.



Kuva 19. Koen, että osaamiseni on tarvittavalla tasolla

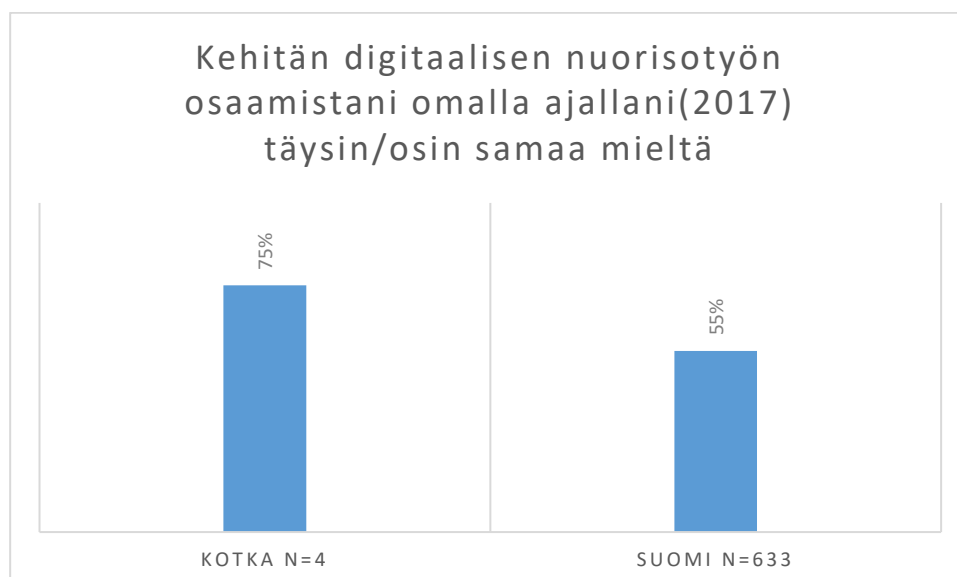
Kuvassa 19 näkyy vastaajien oma arvio siitä, ovatko heidän digitaalisen nuorisotyön taitonsa kehittyneet viime vuosina. Kotkalaisista kaikki (100 %) koki

oman osaamisensa kehittyneen viime vuosina. Valtakunnallisesti lähes kaikki (83 %) kokivat taitojensa kehittyneen.



Kuva 20. Henkilökohtainen osaamiseni digitaalisessa nuorisotyössä on kehittynyt viime vuosina

Kuvassa 20 näkyy vastaajien digitaalisen nuorisotyön osaamisen kehittämisen omalla ajalla. Kolme neljästä (75 %) kotkalaisesta on kehittänyt osaamistaan omalla ajalla työnantajan järjestämän koulutuksen lisäksi, valtakunnallisesti hieman yli puolet (55 %) on tehnyt samoin. Taitojen omalla ajalla kehittäminen, sekä aktiivisesti että nonformaalisti, selittää sen, että valtakunnallisesti noinkin suuri osa vastaajista kokee taitojensa kehittyneen, vaikka koulutuksiin osallistuneita on vastaajien joukossa kuvan 11 mukaan vain 45 %.



Kuva 21. Kehitän digitaalisen nuorisotyön osaamistani omalla ajallani

6.5 Kvantitatiivisen analyysin ongelmakohdat

Syvemmän määrällisen analyysin tekeminen kyselytulosten välillä on haastavaa. Aineisto, jota opinnäytetyössä on käytetty, toimitettiin täysin anonyyminä. Kotkalaisten ja valtakunnallisten ryhmien vastaukset olivat koko ryhmien vastauksia prosentuaalisesti ilmoitettuna. Näin ollen esimerkiksi koulutukseen osallistumista ei pystynyt yksilöimään yhteen vastaajaan, eikä yhden vastaajan vastausten kehittymistä voinut seurata.

Toinen seikka, joka vaikeuttaa analyysin tekemistä, on kyselyjen muuttuneet kysymykset. Koska teknologiset laitteet ja nuorten käyttämät sosiaalisen median sovellukset muuttuvat niin nopeasti, on kyselyjenkin täytynyt muuttua neljän vuoden aikana. Myös käsitys itse digitaalisesta nuorisotyöstä on muuttunut tänä aikana.

Kolmas haastava tekijä on Kotkan vastaajien joukon pieni koko. Vastaajien lukumäärän keskiarvo neljän vuoden aikana on viisi vastaajaa. Työntekijöiden vaihtuminen työyhteisössä ja se, että ei voi tietää, ovatko samat henkilöt vastanneet kyselyyn eri vuosina, tekee pienen joukon vastauksista epäluotettavia kvantitatiivista analyysiä ajatellen.

7 KVALITATIIVINEN ANALYYSI

Kvalitatiivisessa osiossa käydään läpi kotkalaisten kyselyihin vastaajien avoimia vastauksia.

7.1 Kokemuksia internetin käytöstä nuorisotyössä

Kyselyissä oli mahdollisuus vastata avoimesti siihen, millaisia kokemuksia työyhteisöllä on internetin käytöstä nuorisotyössä. Vuonna 2013 vastauksista näkee sen, että ehkä internet ja siellä tehtävä nuorisotyö koettiin olevan yhtä kuin Facebookin käyttö.

”Varsinkin FB:n käyttö tavoittaa nuoria ihan mukavasti ja nopeasti. Eihän se korvaa henkilökohtaista kontaktianuoren kanssa, mutta erittäin hyvä apuväline silti.” (Kotkalainen vastaaja, 2013)

Facebookin käyttö nähtiin kuitenkin hyvänä apuvälineenä, vaikkei se kohtaamisen muotona reaalia maailmaa korvaakaan vastaajan mielestä. Sama suhtautuminen verkkokohtaamisiin näkyi vuoden 2017 kyselyssä, jossa vain puolet Kotkan vastaajista piti verkkokohtaamisia yhtä aitona kuin kasvokkain kohtaamisia.

”TYöyhteisömme raahaa valovuosia nuorista jäljessä internetin käytössä, mistä syystä netin käyttö on vähäistä.” (Kotkalainen vastaaja, 2013)

Vuonna 2013 oli ehkä havaittavissa pientä turhautumista siitä, että työyhteisössä ei ollut kyselyn osoittamana laitteistoa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen, eikä juuri osaamistakaan. Kyselyn mukaan työyhteisössä ei ollut käytössä älypuhelimia, tabletteja, pelikonsoleita eikä digikameroita. Jos laitteistoa ei ole, niin digitaalista nuorisotyötä on hankala tehdä. Koulutuksiinkaan ei ollut tuossa vaiheessa osallistunut vasta kuin viidennes työntekijöistä.

”Onnistumisia on ollut pienryhmien asioiden hoitaminen WhatsAppilla. Keskustelua syntyy myös ryhmän aiheen ulkopuolelta.” (Kotkalainen vastaaja, 2015)

Vuonna 2015 käytössä oli Facebookin lisäksi jo muita nuorten suosimia sovelluksia, kuten Whatsapp. Kommentista näkyy juuri se, että digitaalisessa nuorisotyössä – kuten perinteisessäkin – yksinkertainen asia kuten pienryhmäkeskustelu voi poikia positiivisia asioita sivutuotteena.

”Perustin keväällä Ingress-kerhon, jossa pelaamme viikoittain. Kerho on ollut suorastaan jymymenestys, sillä se vetää puoleensa sellaisia nuoria, jotka jäisivät mielellään yksin kotiin.” (Kotkalainen vastaaja, 2015)

Ingress on GPS-paikannukseen perustuva mobiilipeli, jossa on vertailukohtia geokätköilyyn. Pelissä vallataan omalle joukkueelle kaupungeista löytyviä kohteita, kuten rakennuksia ja patsaita. Pelin kehittänyt yritys julkaisi muutamaa vuotta myöhemmin suursuosioon nousseen Pokemon Go -pelin. Ingress oli

yksi Verken koulutuksissa esiintuoduista liikkumiseen kannustavista paikannustietoja käyttävistä sovelluksista.

7.2 Internetin hyödyntämisen mahdollisuudet

”Saamme luotua turvallisia ryhmiä internettiin meidän omillekin nuorille.” (Kotkalainen vastaaja, 2013)

”Sosiaalisen median kautta voisi tavoittaa yhä useampia nuoria, myös sellaisia jotka eivät välttämättä käy nuorisotaloilla.” (Kotkalainen vastaaja, 2013)

Vuonna 2013 huomiota kiinnitettiin jo oleellisiin asioihin digitaalisessa nuorisotyössä, verkossa olemisen turvallisuuteen ja uusien nuorten tavoittamiseen. Turvallisen ja luotettavan aikuisen läsnäolo on perinteisessäkin nuorisotyössä tärkeää, mutta verkossa sen merkitys ehkä jopa korostuu. Verkossa on matalampi kynnyks kiusata ja haukkua, koska kohdetta - eikä hänen reaktiotaan - ei näe. Nuorisotiloilla taas käy vain pieni osa nuorista, sosiaalisen median kautta on mahdollista tavoittaa paljon suurempi osa nuorista, oli kyseessä sitten markkinointi tai verkkokeskustelut.

”Etenkin verkkopelien hyödyntäminen nuorisotyössä kiinnostaisi ja uskoisin että sillä on oma vahva paikkansa toiminnassa.” (Kotkalainen vastaaja, 2013)

Verkkopelien merkitys nähtiin jo vuonna 2013. Verkkopeleissä yhdistyy nuorisotilalla käymättömän nuoren tavoittaminen ja nuoren ja ohjaajan välinen yhdessä tekeminen. Hyvä, että vuonna 2015 pelikonsoleita oli jo kaikkien ohjaajien käytössä.

”Oppia uusia toimintatapoja ja ympäristöjä missä voi toimia nuorten kanssa.” (Kotkalainen vastaaja, 2015)

”Näen paljon paikkoja missä voisin hyödyntää. Esimerkiksi kouluissa oppituntien toiminnallistamisessa, kun vaan keksisin, miten käyttäisin.” (Kotkalainen vastaaja, 2015)

Vuonna 2015 verkko ja digitaalinen nuorisotyö nähtiin toimintaympäristönä, missä voi tehdä nuorten kanssa yhdessä jotain. Toimintatavat ja -keinot olivat vielä hieman haastavia. Tosin aiemmin mainitut Ingress-kerho ja Whatsapp-ryhmät ovat hyviä esimerkkejä siitä, että digitaalinen yhdessä tekeminen ei tarvitse olla mitään suurta ja ihmeellistä. Pienillä teoilla ollaan heti asian ytimessä.

7.3 Toiveet internetin hyödyntämisestä nuorisotyössä tulevaisuudessa

Työyhteisön taitojen ja työmenetelmien kehittämisessä olennaista on tietää, mihin suuntaan nuorisotyötä halutaan viedä työyhteisössä. Työntekijät havaitsivat työssään, mihin suuntaan nuorten verkkokäyttäytyminen ja sovellusten käyttö on menossa, ja haluavat varmaankin viedä omaa työtään samaan ympäristöön, missä nuoret viihtyvät. Niihin asioihin keskittyminen, mitä työntekijät pitävät tärkeinä, lisää varmasti motivaatiota uuden oppimiseen ja edistää uusien työtapojen vakiintumista.

”Haluaisin, että netin käytöstä tulee rutiinia, ettei vie ylimääräistä energiaa kuten nyt. Kaikille lisää tietotaitoa.” (Kotkalainen vastaaja, 2013)

Uuden oppiminen vie varmasti aina energiaa, oli kyseessä digitaaliset asiat tai mopojen rassaaminen. Tietotaidon lisääminen tekee työstä kevyempää, kun uudet ja ehkä pelottavatkin asiat muuttuvat arkisiksi. Digitaalisissa asioissa kynnys uuden oppimiseen on varmasti korkeampi kuin muussa oppimisessa etenkin, jos laitteet ja toimintaympäristöt eivät ole tulleet luontaisesti tutuksi esimerkiksi harrastusten myötä. Positiivista on kuitenkin se, että netin käytöstä halutaan rutiinia.

”Ne, jotka osaavat käyttää hyvin nettiä, voisivat hoitaa verkkonuorisotyöt” (Kotkalainen vastaaja, 2015)

Vastakkaisia mielipiteitäkin löytyy. Tehköön ne, jotka osaavat. Ajattelutapa on varmaankin sama, kuin mitä usein ajatellaan perinteisistä taidoista. Pitäköön se, joka osaa ommella, käsityökerhoa. Verken koulutuksissa ja seminaareissa

usein puhunut nuorisotutkimusseuran tutkija Tomi Kiilakoski on sanonut useissa puheenvuoroissaan, että digitaalisuuden läsnäolo nuorten elämässä on niin läpileikkaavaa, että kaikkien nuorten parissa työskentelevien pitäisi edes pystyä keskustelemaan näistä asioista nuorten kanssa. Nuoret elävät sosiaalista elämäänsä verkossa, työmarkkinat muuttuvat jo nyt digitalisaation mukana ja arjen asioiden hoitaminen siirtyy yhä enemmän verkkoon. Nuorisotyö voi auttaa nuorta näihin kaikkiin aspekteihin liittyvissä asioissa verkkokäytännöistä koulutusvaihtoehtojen miettimiseen. Digitaalinen nuorisotyö on muutakin kuin internet.

”Verkkopelitoiminnan lisäämistä ja kehittämistä enemmän” (Kotkalainen vastaaja, 2013)

”Pelitoiminnan kehittämiseen. Tavoitettaisiin myös niitä nuoria, joita ei tilalla oikein käy.” (Kotkalainen vastaaja, 2015)

”Haluaisin hyödyntää enemmän pelitoimintaa ja erityisesti lisättyyn todellisuuteen perustuvia pelejä, sekä GPS paikannukseen perustuvia pelejä” (Kotkalainen vastaaja, 2017)

Tämä aihepiiri näkyi kyselyissä koko neljän vuoden ajan, ja digitaalisen pelaimisen päätyminen vapaisiin vastauksiin vain alleviivaa Kotkan työntekijöiden tarvetta päästä paremmin sisään pelaamiseen. Se, että pelaaminen on ollut neljä vuotta kehittämistoiveena, herättää hieman kysymyksiä siitä, miksei pelitoimintaa ole kehitetty. Tai miksi kyselyyn vastaajat ovat kokeneet, että pelitoiminnan kehittämiseen ei ole panostettu. Vuoden 2015 kyselyssä mainittu Ingress on GPS-paikannukseen perustuva peli, kuten on myös Pokemon Go ja esimerkiksi liikuntaan kannustava Zombies, Run. Ingress on ollut kerhotoiminnassa Kotkassa jo käytössä ja muutkin pelit ovat mainittu Verken koulutuksissa ja mediassakin.

”Vr laseilla” (Kotkalainen vastaaja, 2017)

VR-lasit ovat monessa kunnassa toivottu tekninen laite digitaalisen nuorisotyön arsenaaliin. Muutama vuosi sitten VR-lasit olivat kalliita, noin tuhannen

euron hintaluokassa, ja tarvitsivat toimiakseen tehokkaan tietokoneen. Laitteiden yhteishinta nousi helposti melkein kolmeen tuhanteen euroon. Peli- ja sovellusvalikoima virtuaalilaseille oli myös hyvin suppea. Lähivuosina virtuaalito-dellisuuden tutustuminen on kuitenkin halventunut muun muassa Playstation 4:lle tulleiden virtuaalilasien myötä, jotka maksavat tällä hetkellä vain noin kolmesataa euroa. PS4-konsolien yleistyminen nuorisotiloilla madaltaa varmasti virtuaalilasien hankkimisen kynnyksiä.

8 JOHTOPÄÄTÖKSIÄ JA POHDINTAA

Tässä kappaleessa tarkastelen kyselyjen vastauksia tutkimuskysymysten valossa. Kappaleissa 6 ja 7 tarkastellut taitoja ja asenteita mittaavat kysymykset voidaan jakaa siten, että sieltä löytyy sekä ensimmäiseen että toiseen tutkimuskysymykseen vastaavia kehityskäyriä. Lopussa käyn läpi tutkimuksen validiteettia ja prosessia ja pohdin sopivia jatkotoimenpiteitä digitaalisen nuorisotyön osaamisen jatkokehittämiseksi.

8.1 Kotkan nuorisotyön yksikön digitaalisen nuorisotyön taidot

Kotkan vastaajien ymmärrys nuorten verkkokulttuureista ja -käyttäytymisestä oli kasvanut neljästäkymmenestä viiteenkymmeneen prosenttiin neljän vuoden aikana. Ymmärryksen paraneminen aikana, jolloin verkossa toimiminen muuttui monipuolisemmaksi ja -mutkaisemmaksi uusien sovellusten ja verkkoon liittyvien haasteiden myötä, on mielestäni positiivista kehitystä. Kehitys oli suunnilleen yhtä nopeaa kuin valtakunnallisesti. Avoimien vastausten perusteella uusia sovelluksia on otettu käyttöön sitä mukaa, kun on havaittu nuorten siirtyneen käyttämään niitä.

Verkkovälitteisen vuorovaikutuksen taidot olivat kehittyneet kahdestakymmenestä viiteenkymmeneen prosenttiin. Seurantajakson alussa nuoria kohdattiin avoimien vastausten perusteella pelkästään Facebookissa, mutta uusien sovellusten käyttöönoton ja kokemuksen karttumisen myötä vastaajien taidot olivat parantuneet selvästi. Valtakunnallisesti vuorovaikutustaidot olivat huonontuneet kahden viimeisen kyselyn välillä.

Digitaalisten pelien hyödyntämisen taidot olivat kehittyneet kahdestakymmenestä viiteenkymmeneen prosenttiin. Tässä kotkalaiset päihittivät valtakunnallisen tason selvällä erolla. Valtakunnallisesti taidot olivat nousseet hitaasti vain 15 %:iin.

Mediakasvatukseen ja nuorten kannustamiseen kriittiseen mediatulkintaan liittyvät taidot olivat parantuneet neljästäkymmenestä sataan prosenttiin. Tässäkin kotkalaiset kehittyivät valtakunnallista vastaajajoukkoa nopeammin. Valtakunnallisesti osaaminen jäi polkemaan paikalleen 71 %:n kohdalle.

Vuoden 2017 kyselyn perusteella kaikki kotkalaiset vastaajat arvioivat oman osaamisensa kehittyneen viimeisen vuoden aikana, mutta vain puolet pitivät osaamistaan riittävänä. Kolme neljästä koki, että he tarvitsevat jatkuvaa kouluttautumista pystyäkseen toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä monipuolisesti tulevaisuudessa. Tästä voi päätellä, että kotkalaiset ovat taitojen kehitymisestä ja koulutukseen osallistumisesta huolimatta havainneet, että digitaalisen nuorisotyön monimuotoisuus vaatii jatkuvaa kouluttautumista nuoriso-ohjaajalta.

Kokonaisuudessaan digitaalisen nuorisotyön taidot olivat kehittyneet vähintään samaa vauhtia valtakunnallisten vastaajien kanssa. Verkkovälitteisen vuorovaikutuksen, digitaalisen pelaamisen, mediakasvatuksen ja -kritiikin taidot parantuivat nopeammin kuin valtakunnallisesti, ja näitä asioita käsiteltiin paljon Verken koulutuksissa.

Näkisin, että koulutuksilla on ollut positiivinen vaikutus Kotkan nuorisotyön yksikön työntekijöiden digitaalisen nuorisotyön taitoihin. Kotkalaisista kaikki oli osallistunut digitaalisen nuorisotyön koulutukseen, siinä missä valtakunnallisesti vain 45 % oli saanut koulutusta työajallaan. Kotkalaisista kolme neljästä kehittää digitaalisen nuorisotyön osaamistaan omalla ajalla, kun valtakunnallisesti vain 55 % tekee samoin.

8.2 Kotkan nuorisotyön yksikön asenteet digitaalista nuorisotyötä kohtaan

Internetin, ja sen mahdollistamien digitaalisten ympäristöjen, nivoutuminen olennaiseksi osaksi nuorten elämää on yksi tärkeimmistä asenteita mittaavista asioista digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen. Kotkalaisten asenne nuorten verkossa olemiseen on ollut valtakunnallisiin vastaajiin verrattuna ymmärtäväisempi. Kysymyksen sanamuodon muuttuminen provosoivasta ”nuoret pitää saada pois internetistä” suopeampaan ”Nuoret viettävät liikaa aikaa digitaalisissa ympäristöissä” vuonna 2017 vaikutti varmasti vastauksien muutokseen. Kotkalaisten vastauksen seurasivat silti valtakunnallista kehitystä, vain noin kaksikymmentä prosenttia suopeampana.

Kunnallisen nuorisotyön toimiminen internetissä saa lähes varauksettoman hyväksynnän sekä kotkalaisissa että valtakunnallisissa vastaajissa. Vuonna 2017 kaikki kotkalaiset ja 96 % valtakunnallisista vastaajista pitivät verkkonuorisotyötä olennaisena osana kunnallista nuorisotyötä. Avoimien vastauksien perusteella tosin joku saattoi olla sitä mieltä, että juuri hänen ei sitä verkkonuorisotyötä tarvitse tehdä vaan jonkun, joka osaa.

Nuoren kohtaaminen internetissä koettiin lähes yhtä arvokkaaksi kuin kasvokkain kohtaaminen. Neljä viidestä kotkalaisesta oli tätä mieltä vuonna 2013, ja vuonna 2017 puolet kotkalaisista piti verkkokohtaamista yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista. Asenteet verkkokohtaamista kohtaan seurasivat aika pitkälle valtakunnallista tasoa, jopa vuonna 2017 kysymyksen sanamuodon muututtua.

Digitaalisten pelien hyvyys nuorisotyön välineenä sai myös paljon kannatusta. Ensimmäisessä kyselyssä neljä viidestä vastaajasta piti pelaamista hyvänä nuorisotyön välineenä, ja kannatus on pysynyt sadassa prosentissa jo vuodesta 2015. Valtakunnallisesti kehitys on ollut saman suuntaista, mutta hie-man hitaampaa. Vuonna 2017 yli kolme neljästä (76 %) valtakunnallisista vastaajista piti pelaamista hyvänä välineenä.

Kokonaisuudessaan asenteet digitaalista nuorisotyötä ja internetiä kohtaan ovat muuttuneet hieman positiivisemmiksi, mutta lähtötilanne oli jo ensimmäisen kyselyn aikana hyvä. Vaikuttaisi siltä, että valtakunnallisestikin kyselyyn vastanneiden asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan ovat pääsääntöisesti positiiviset. Silti jotkut ajattelevat vielä niin, että vaikka asenne digitaalista työtä kohtaan on positiivinen, riittää se, että joku muu toteuttaa sitä työssään.

8.3 Pohdintaa ja ehdotuksia jatkoa ajatellen

Vaikka kyselyiden vastaajien pieni määrä ja tulosten anonyymiys – ja sitä kautta eri kyselyjen vastausten yksittäiseen vastaajaan sitomisen mahdottomuus – tekivät tulosten syvemmän kvantitatiivisen analysoinnin mahdottomaksi, niin silti vastausten kehittyminen samassa linjassa valtakunnallisen tason kanssa osoittaa mielestäni sen, että tässä kyselyssä pieni vastaajajoukko kuvaa hyvin Kotkan nuorisopalveluiden tilannetta.

Kyselyjen kysymysten muutokset etenkin toisen ja kolmannen kyselyn välillä vaikeutti myös vertailun tekemistä, mutta mielestäni kolmesta kyselystä löytyi silti tarpeeksi yhteisiä tarttumapintoja järkevän vertailun tekemiseksi.

Valitsin opinnäytetyön aiheen ensimmäisen opiskeluvuoden aikana ja jouduin odottamaan viimeisen kuntakyselyn tuloksia melkein kolme vuotta. Jälkiviisaana olisi ehkä ollut järkevämpää toteuttaa oma kysely ja haastattelukierros Kotkan nuorisotyön yksikölle kolmannen kuntakyselyn aikana keväällä 2017. Etenkin haastatteluissa olisi saanut selkeämmin esille työntekijöiden asenteita ja esimerkkejä siitä, miten digitaalinen nuorisotyö ilmenee arkityössä.

Tulokset vastasivat pitkälti odotuksiani. Digitaalisen nuorisotyön taidot kehittyivät kyselyiden välillä osaksi varmaan yhteiskunnan yleisen digitalisaation vuoksi. Koulutuksiin osallistuneet kotkalaiset kuitenkin kehittyivät usein nopeammin kuin valtakunnalliset kyselyyn vastanneet. Työajan ulkopuolella tapahtuva osaamisen kehittäminen saattaa myös osaltaan johtua koulutuksissa käymisestä. Koulutukset ovat voineet lisätä innostusta digitaalista nuorisotyötä kohtaan. Seurantajakson aikana Kotkaan on hankittu hyvin laitteistoa älypuhelimista pelikonsoleihin, joten selkeästi koko työyhteisö on mukana digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä esimiehiä myöten.

Ainakin osalla vastaajista on se asenne, että digitaalista nuorisotyötä tehköön ne, jotka osaavat sitä jo valmiiksi. Tämä asenne on ehkä se, mihin kannattaisi kiinnittää jatkossa huomiota. Työyhteisölle (ja nuorille) olisi parasta, jos jokainen saataisiin mukaan digitaalisen nuorisotyön kehitykseen. Jatkossa digitaalisen nuorisotyön voisi ottaa huomioon myös rekrytoinnissa ja yhteistyökuvioidissa muiden toimijoiden kanssa.

Digitaalinen pelaaminen näkyi vahvasti toiveissa osaamisen kehittämisen osa-alueita listatessa. Kotkassa on pelialan opetusta ja alueella toimii pelitapahtumia järjestävä yhdistys, nämä voisivat olla luontevia yhteistyökumppaneita pelaamisen osaamisen luonnolliseen kehittämiseen. Myös kehitystoiveissa näkynyt virtuaalitodellisuuden hyödyntäminen on helppo yhdistää pelaamiseen. PS4-konsolin VR-lasit ovat helppo ja halpa keino tutustua kahteen digitaalisen nuorisotyön osa-alueeseen. Laseja kokeillessa digitaalisen pelaamisen lisäksi tutustuu samalla myös teknologia- ja pelikasvatukseen.

Kokonaisuudessaan näen Kotkan digitaalisen nuorisotyön osaamisen olevan kyselyiden vastausten perusteella hyvällä mallilla. Oman osaamisen arvioinnin suunta on ollut jatkuvasti positiivinen, laitteistoa on hankittu ja omaa osaamista halutaan kehittää myös vapaa-ajalla. Uusilla yhteistyökumppaneilla ja jatkokoulutuksilla Kotkan nuorisotyön yksikkö pystyy varmasti vastaamaan jatkossa yhä nopeammin digitalisoituvan yhteiskunnan mukanaan tuomiin haasteisiin.

Mahdollista jatkotutkimusta ja -koulutusta kohdentaisin vastausten perusteella juurikin pelaamisen hyödyntämiseen. Nuorilta olisi hyvä kysyä minkälaista pelitoimintaa he nuorisopalveluilta toivovat. Työntekijöiltä voisi kysyä, minkälaista koulutusta peleihin he tarvitsevat. Onko kyseessä teknisen osaamisen puute, pelien ja pelikulttuurin outous, vai tietämättömyys hyvistä käytännöistä nuorisotyössä peleihin liittyen? Kotkan esimiehiä haastatteleamalla voisi selvittää, onko pelaamisen haltuunotolle jotain esteitä, joita voisi purkaa. Voisivatko esimiehet tehdä jotain pelaamisen hyödyntämisen eteen? Tarvitaanko laitteistoa, lisäresursseja vai osaamista? Näitä asioita olisi hyvä mielestäni selvittää.

LÄHTEET

Developing digital youth work - Policy recommendations and training needs. 2018. Euroopan unionin julkaisu. Luxemburg: Publications office of the European Union.

Digitaalinen nuorisotyö kunnissa. 2017. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken selvitys. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/09/Digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa.pdf> [viitattu 5.11.2017].

Harjuhahto - Madetoja, K. 2016. Kohti koko kansan tietoyhteiskuntaa. Teoksessa Lehti, M. & Rossi, M. (toim.) Digitaalinen Suomi 2017. Helsinki: Aalto-yliopisto. 61 – 72.

Keuda. 2017. Nuoriso- ja vapaa-ajanohjauksen perustutkinto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.keuda.fi/hakijalle/nuorten-koulutus/opetus-suunnitelmat/nuoriso-ja-vapaa-ajanohjauksen-perustutkinto/?degree=44> [viitattu 5.11.2017].

Kiilakoski, T. 2016. Digitaalisen nuorisotyön pilarit. Teoksessa Lauha, H. & Tuominen, S. (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Verke, 25 – 28.

Kiilakoski, T. & Taiponen, J. 2011. Osallisuus ja osallistuminen verkkoperustaisessa nuorisotyössä. Teoksessa Merikivi, J., Timonen, P. & Tuuttila, L. (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 75 – 89.

Kuntakysely 2017. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke. WWW-dokumentti. Päivitetty 24.5.2017. Saatavissa: <https://www.verke.org/material/kuntakysely-2017/> [viitattu 31.7.2017].

Lauha, H. 2015. Internet kuntien ja järjestöjen nuorisotyössä. Teoksessa Lauha, H. & Tuuttila, L. (toim.) Verkko nuorisotyössä - nuorisotyö verkossa. Helsinki: Verke, 20 – 26.

Lauha, H. 2018. Suunnittelija. Telegram-pikaviestisovelluskeskustelu 2.3.2018. Verke.

Linturi, R. & Kuusi, O. 2018. Suomen sata uutta mahdollisuutta. Eduskunnan tulevaisuusvaliokunnan julkaisu 1/2018. Saatavissa: https://www.eduskunta.fi/FI/tietoeduskunnasta/julkaisut/Documents/tuvj_1+2018.pdf [viitattu 22.4.2018].

Lundqvist, M. 2016. Digitaalisen värkkäilyn ja kokeilemisen puuhanurkka nuokkarille. Teoksessa Lauha, H. & Tuominen, S. (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Verke, 163 – 167.

Mediataitokoulu. 2018. Ruutu-aika-juliste. Saatavissa: <http://www.mediataitokoulu.fi/ruutu-aika.png> [viitattu 6.7.2018].

Nieminen, J. 1995. Nuorisossa tulevaisuus - Suomalaisen nuorisotyön historia. Helsinki: Lasten Keskus Oy/Nuorisotutkimusseura.

Nuoret ovat kunnan tulevaisuus. 2008. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://alli.fi/binary/file/-/id/665/fid/829/> [viitattu 2.4.2018].

Nuorisolaki 21.12.2016/1285.

Ohjaamot.fi. Taustaa ja historiaa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://ohjaamot.fi/taustaa-ja-historiaa> [viitattu 5.11.2017].

OKM. 2017a. Valtakunnallinen nuorisotyön ja -politiikan ohjelma hyväksytty. WWW-dokumentti. Päivitetty 12.10.2017. Saatavissa: http://minedu.fi/artikkelii/-/asset_publisher/valtakunnallinen-nuorisotyon-ja-politiikan-ohjelma-hyvaksytty [viitattu 13.10.2017].

OKM. 2017b. Nuorisotyö. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://minedu.fi/nuorisotyö> [viitattu 31.7.2017].

Parise, E. 2011. TED Talk -video. Beware online "filter bubbles". Saatavissa: https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles [viitattu 17.4.2017].

Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. 2013. Teoksessa Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. EU: Painotalo Digit Oy, 84.

Ratkaisujen Suomi. 2015. Neuvottelutulos strategisesta hallitusohjelmasta. Valtiovarainministeriö. Saatavissa: http://vm.fi/documents/10623/1464506/Hallitusohjelma_27052015_12998.pdf/ae088a77-b0ab-4964-846d-1e7d14a9d064 [viitattu 31.7.2017].

Sarhimaa, J. 2018a. Helsingin sanomat. Verkkoartikkeli. Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen: Suomeen tarvitaan vanhempien kansanliike, jos emme halua menettää lapsiamme peliriippuvuudelle. Päivitetty 20.4.2018. Saatavissa: <https://www.hs.fi/elama/art-2000005647699.html> [viitattu 22.4.2018].

Sarhimaa, J. 2018b. Helsingin sanomien artikkeli. Pelikasvattajat tyrmäävät lastenpsykiatri Jari Sinkkosen näkemykset peliriippuvuudesta: "On aivan kohutuonta verrata pelaavaa lasta alkoholistiin". Päivitetty 20.4.2018. Saatavissa: <https://www.hs.fi/elama/art-2000005650072.html> [viitattu 22.4.2018].

Sinisalo-Juha, E. & Timonen, P. 2011. Verkkoperustaisen nuorisotyön määrittelyä ja teoriaa. Teoksessa Merikivi, J., Timonen, P. & Tuuttila, L. (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 23–35.

Tilastokeskus. 2017a. Internetin käyttö mobiililaitteilla. Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttötutkimus. Päivitetty 22.11.2017. Saatavissa: https://www.stat.fi/til/sutivi/2017/13/sutivi_2017_13_2017-11-22_kat_002_fi.html [viitattu 3.7.2018].

Tilastokeskus. 2017b. Matkapuhelimen käyttö. Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttötutkimus. Päivitetty 22.11.2017. Saatavissa: https://tilastokeskus.fi/til/sutivi/2017/13/sutivi_2017_13_2017-11-22_tau_011_fi.html [viitattu 18.7.2018].

Tilastokeskus. 2017c. Kotitalouksissa tablettitietokone. Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttötutkimus. Päivitetty 22.11.2017. Saatavissa: https://tilastokeskus.fi/til/sutivi/2017/13/sutivi_2017_13_2017-11-22_tau_004_fi.html [viitattu 20.7.2018].

Tufekci, Z. 2017. Twitter and teargas. The power and fragility of networked protest. New Haven: Yale University press.

Tuominen, S., Holm, M., Jaakola, V. & Kiilakoski, T. 2016. Nuorisotyöntekijän mediakasvattajuus on läsnäoloa. Teoksessa Pekkala, L., Salomaa, S. & Spisak, S. (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 176–196.

Tuuttila, L. 2014. Verkkonuorisotyö nuorisoalan koulutuksessa. Teoksessa Lauha, H. & Tuuttila, L. (toim.) Verkko nuorisotyössä - Nuorisotyö verkossa. Helsinki: Verke, 32 - 37.

Verke. 2017. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/verke/> [viitattu 31.7.2017].

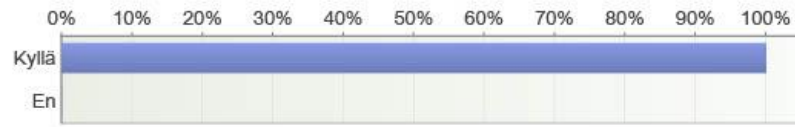
Virtanen, V. 2018. Facebook-kirjoitus. Saatavissa: <https://www.facebook.com/ville.virtanen/posts/10156054464930042> [viitattu 22.4.2018].

XAMK. 2017a. Yhteisöpedagogin opinto-opas. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://opinto-opas.xamk.fi/index.php/fi/28/fi/123477/YPMI17SP/year/2017> [viitattu 5.11.2017].

Kuntakysely (2013)

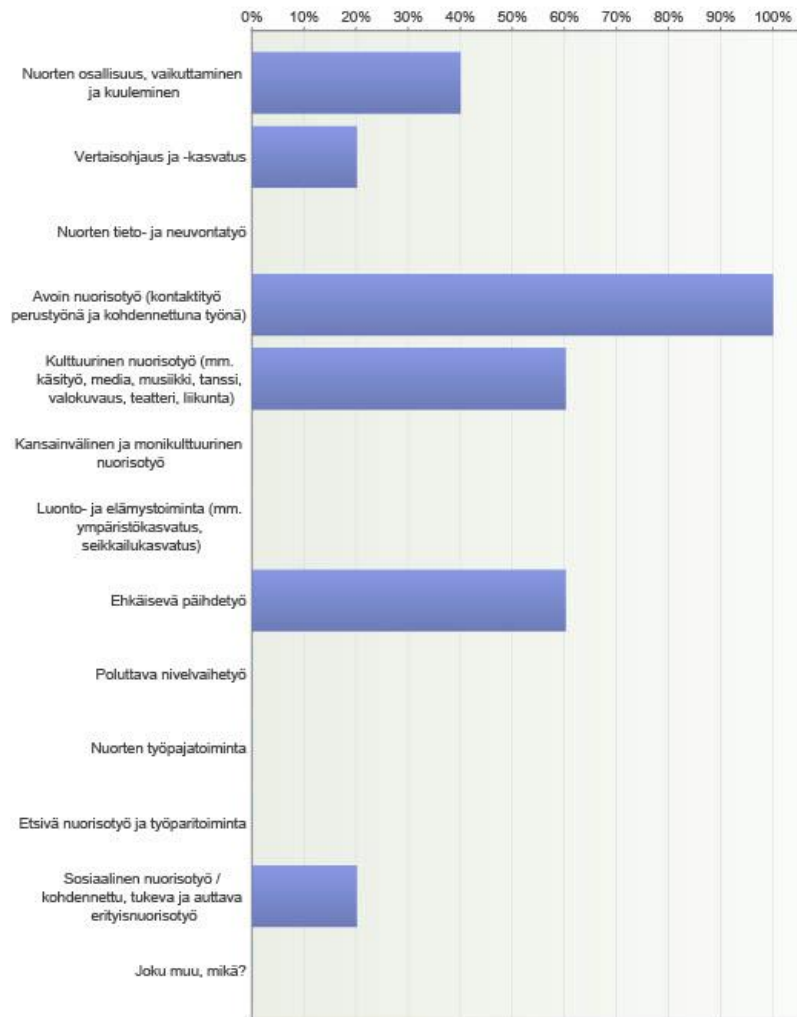
1. Teetkö työtä nuorten parissa?

Vastaajien määrä: 5



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

Vastaajien määrä: 5



3. Valitse seuraaviin väittämiin sinulle sopivin vaihtoehto.

(* Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

Vastaajien määrä: 5

	Täysin samaa mieltä	Osin samaa mieltä	Osin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa	Yhteensä
Nuoret pitää saada pois internetistä.	0%	40%	20%	40%	0%	5
Kunnallisen nuorisotyön tulee toimia internetissä.	80%	20%	0%	0%	0%	5
Internetiä tulee käyttää enemmän nuorisotyössä.	60%	40%	0%	0%	0%	5
Nuorten kohtaaminen internetissä on helppoa.	40%	20%	40%	0%	0%	5
Nuoren kohtaaminen internetissä on yhtä arvokasta kuin nuoren kohtaaminen kasvokkain.	40%	40%	20%	0%	0%	5
Digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline.	60%	20%	20%	0%	0%	5
Internetiä on vaikea hyödyntää nuorten ryhmätoiminnassa.	0%	40%	60%	0%	0%	5
Yhteensä	40%	31,43%	22,86%	5,71%	0%	35

4. Kuinka tärkeäksi koet internetin käytön seuraavissa nuorisotyön toiminnoissa?

(* Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

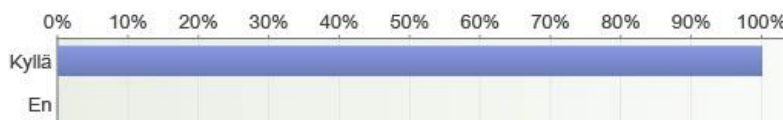
Vastaajien määrä: 5

	Erittäin tärkeä	Melko tärkeä	Vähän tärkeä	Ei lainkaan tärkeä	Yhteensä
Kohtaaminen ja neuvonta (esim. reaaliaikainen keskustelu nuorten kanssa)	60%	0%	40%	0%	5
Pelaaminen (esim. lanit, verkkopelit)	0%	80%	20%	0%	5
Ryhmätoiminta (esim. tapahtuman suunnittelu netissä)	80%	0%	20%	0%	5
Tiedottaminen ja markkinointi	100%	0%	0%	0%	5
Vaikuttamistoiminta (esim. aloitteet, palautteet)	80%	20%	0%	0%	5
Yhteydenpito nuoriin (esim. sähköpostilla, pikaviestimillä)	60%	40%	0%	0%	5
Yhteensä	63,33%	23,33%	13,33%	0%	30

5. Käytätkö internetiä nuorisotyössä?

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

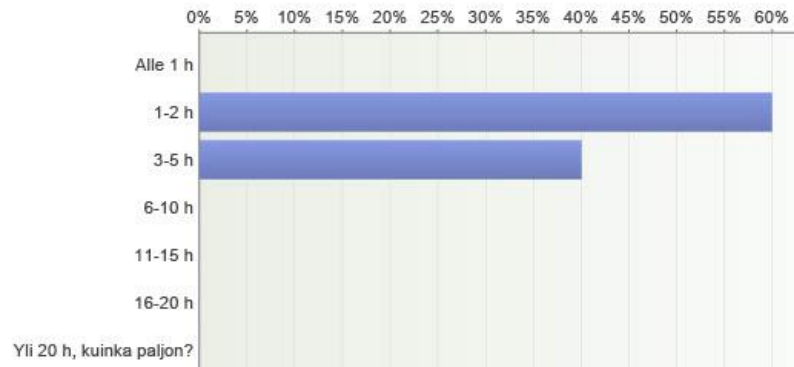
Vastaajien määrä: 5



6. Arvioi, kuinka monta tuntia viikossa käytät työaikaasi nuorisotyöhön internetissä?

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

Vastaajien määrä: 5



7. Missä nuorisotyön työmuodoissa käytät internetiä?

(*Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

Vastaajien määrä: 5

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	En koskaan	Yhteensä
Nuorten osallisuus, vaikuttaminen ja kuuleminen	20%	20%	20%	40%	0%	5
Vertaisohjaus ja -kasvatus	20%	20%	20%	40%	0%	5
Nuorten tieto- ja neuvontatyö	20%	0%	80%	0%	0%	5
Avoin nuorisotyö (kontaktityö perustyönä ja kohdennettuna työnä)	40%	40%	0%	20%	0%	5
Kulttuurinen nuorisotyö (mm. käsityö, media, musiikki, tanssi, valokuvaus, teatteri, liikunta)	0%	20%	40%	20%	20%	5
Kansainvälinen ja monikulttuurinen nuorisotyö	0%	0%	0%	80%	20%	5
Luonto- ja elämystoiminta (mm. ympäristökasvatus, seikkailukasvatus)	0%	0%	0%	60%	40%	5
Ehkäisevä päihdetyö	0%	0%	40%	60%	0%	5
Poluttava nivelvaihtotyö	0%	0%	0%	60%	40%	5
Nuorten työpajatoiminta	0%	0%	0%	40%	60%	5
Etsivä nuorisotyö ja työparitoiminta	0%	0%	0%	40%	60%	5
Sosiaalinen nuorisotyö / kohdennettu, tukeva ja auttava erityisnuorisotyö	0%	20%	0%	80%	0%	5
Joku muu, mikä? (Valitse ensin aikamääre)	0%	0%	0%	0%	0%	0
Yhteensä	8,33%	10%	16,67%	45%	20%	60

8. Kuinka usein ja mihin tarkoituksiin käytät internetiä nuorisotyössä?

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.) (*Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

Vastaajien määrä: 5

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	En koskaan	Yhteensä
Kohtaaminen ja neuvonta (esim. reaaliaikainen keskustelu nuorten kanssa)	0%	60%	20%	20%	0%	5
Pelaaminen (esim. lanit, verkkopelit)	0%	0%	0%	40%	60%	5
Ryhmätoiminta (esim. tapahtuman suunnittelu netissä)	0%	20%	0%	60%	20%	5
Tiedottaminen ja markkinointi	80%	20%	0%	0%	0%	5
Vaikuttamistoiminta (esim. aloitteet, palautteet)	0%	20%	20%	60%	0%	5
Yhteydenpito nuoriin (esim. sähköpostilla, pikaviestimillä)	0%	40%	40%	20%	0%	5
Joku muu, mikä? (Valitse ensin aikamääre)	0%	0%	0%	0%	0%	0
Yhteensä	13,33%	26,67%	13,33%	33,33%	13,33%	30

9. Mitä seuraavista palveluista hyödynnät nuorisotyössä ja kuinka usein?

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

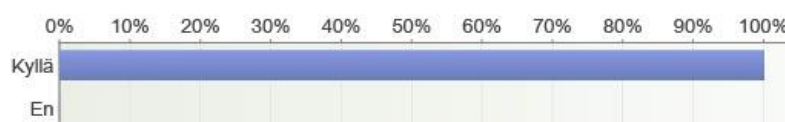
Vastaajien määrä: 5

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	En koskaan	Yhteensä
Blogipalveluita (esim. WordPress, Blogger)	0%	0%	0%	0%	100%	5
Keskustelufoorumeita (esim. Suomi24, Demi)	0%	0%	0%	0%	100%	5
Linkkien ja uutisten jakopalveluita (esim. Delicious)	0%	0%	0%	0%	100%	5
Mediapalveluita (esim. Flickr, YouTube)	0%	0%	60%	40%	0%	5
Mikroblogipalveluita (esim. Twitter)	0%	0%	0%	0%	100%	5
Suosittelupalveluita (esim. Yelp)	0%	0%	0%	0%	100%	5
Organisaation omia verkkosivuja (esim. nuorisotiedotus)	20%	40%	20%	20%	0%	5
Sähköpostia	40%	20%	20%	20%	0%	5
Paikkatietopalveluita (esim. Foursquare)	0%	0%	0%	20%	80%	5
Peliyhteisöjä (esim. Steam, PlayStation Network)	0%	0%	0%	20%	80%	5
Vaikuttamiskanavia (esim. Aloitekanava.fi)	0%	0%	0%	0%	100%	5
Päivittäminenpalveluita (esim. Google drive, Dropbox)	0%	0%	20%	0%	80%	5
Verkkopelejä (esim. Minecraft, World of Warcraft, EVE Online)	0%	0%	0%	20%	80%	5
Virtuaalimaailmoja (esim. Second Life, Habbo Hotel, Minecraft)	0%	0%	0%	20%	80%	5
VoIP-palveluita (esim. Skype)	0%	0%	0%	20%	80%	5
Wiki- ja muita yhteistyöpalveluita (esim. Wikipedia, MediaWiki)	0%	0%	20%	0%	80%	5
Yhteisöpalveluita (esim. Facebook, IRC-Galleria, GoSupermodel)	100%	0%	0%	0%	0%	5
Joku muu, mikä? (Valitse ensin aikamäärä)	0%	0%	0%	0%	0%	0
Yhteensä	9,41%	3,53%	8,24%	10,59%	68,24%	85

10. Käytätkö Facebookia nuorisotyössä?

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

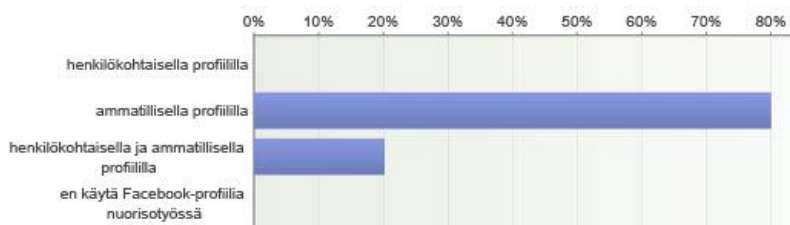
Vastaajien määrä: 5



11. Käytätkö Facebook-profiilia nuorisotyössä...?

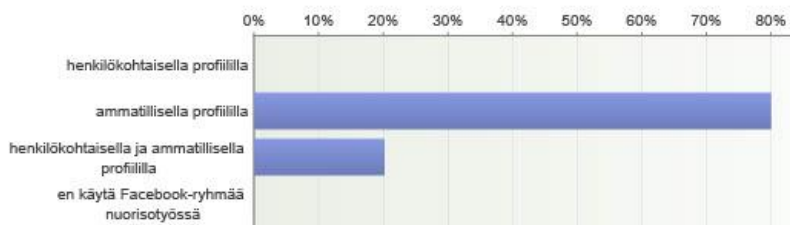
(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

Vastaajien määrä: 5



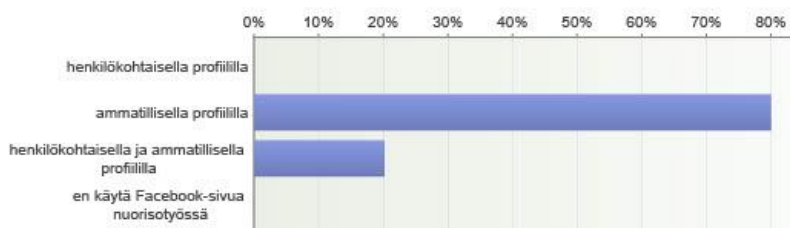
12. Käytätkö Facebook-ryhmää nuorisotyössä...?

Vastaajien määrä: 5



13. Käytätkö Facebook-sivua nuorisotyössä...?

Vastaajien määrä: 5



14. Kuvaile omin sanoin, millaisia kokemuksia sinulla ja/tai työyhteisölläsi on internetin käytöstä nuorisotyössä?

(Esim. missä ja miten olette käyttäneet internetiä sekä millaisia onnistumisia tai hankaluuksia olette kohdanneet internetin käytössä?)

Vastaajien määrä: 5

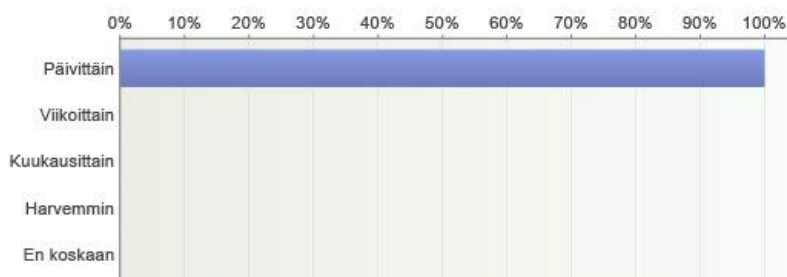
- Vanhat ei halua ja nuoret ei uskalla.
- TYöyhteisömme raahaa valovuosia nuorista jäljessä internetin käytössä, mistä syystä netin käyttö on vähäistä.
- Verkossa tapahtuva nuorisotyö on aina se, joka otetaan pois, jos tarvitsee esim. sijaistuksia talolla. Tähän työmuotoon ei anneta tarpeeksi työaikaa, jotta työstä saisi laadukasta kohtaavaa työtä. Meillä tämä työ on jäänyt onnettomaksi facebook räpellykseksi, josta ei luoda säännöllistä ja aktiivista työmuotoa, joka sitä kautta tavoittaisi nuoret oikeasti. Kuitenkin esimies tasolla ymmärretään tämän työn vaikutukset ja tunnustetaan ne. Käytännössä näin ei kuitenkaan ole.
- Facebook tiedottaminen toimii paljon paremmin, kuin esimerkiksi kunnan verkkosivuilla tehty tiedotus. Nuoret eivät vaivaudu käymään kunnan verkkosivuilla. Facebook on kätevämpi.

Kunnan verkkosivuista sen verran, että jos haluaisi tehdä nuorille oman näköiset sivut, pitäisi verkkosivut irroittaa omaksi kokonaisuudeksi.

- Varsinkin FB:n käyttö tavoittaa nuoria ihan mukavasti ja nopeasti. Eihän se korvaa henkilökohtaista kontaktia nuoren kanssa, mutta erittäin hyvä apuväline silti.

15. Kuinka usein käytät internetiä vapaa-ajallasi?

Vastaajien määrä: 5



16. Mihin tarkoituksiin käytät internetiä vapaa-ajallasi ja kuinka usein?

(*Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

Vastaajien määrä: 5

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	En koskaan	Yhteensä
Sosiaalinen kanssakäyminen (esim. sähköposti, sosiaalinen media, pikaviestimet)	80%	0%	0%	20%	0%	5
Viihdekäyttö (esim. musiikki, elokuvat, pelaaminen, internetin selailu)	80%	20%	0%	0%	0%	5
Tiedon hakeminen	80%	20%	0%	0%	0%	5
Asioiden hoitaminen (esim. pankkiasiat, verkkokauppa)	60%	40%	0%	0%	0%	5
Joku muu, mikä? (Valitse ensin aikamääre)	0%	0%	0%	0%	0%	0
Yhteensä	75%	20%	0%	5%	0%	20

17. Millainen työnantajan tarjoama välineistö sinulla on työaikana käytössäsi?

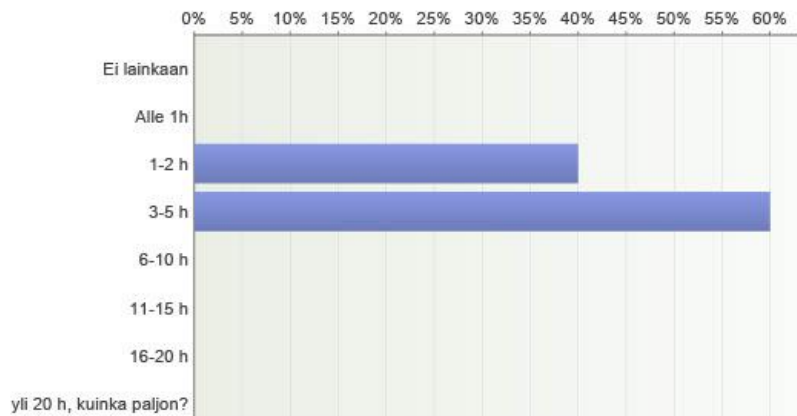
(*Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

Vastaajien määrä: 5

	Omassa käytössä	Jaetussa käytössä	Ei lainkaan käytössä	Yhteensä
Matkapuhelin	100%	0%	0%	5
Älypuhelin	0%	0%	100%	5
Tabletti (esim. iPad)	0%	0%	100%	5
Kannettava tietokone	40%	20%	40%	5
Pöytätietokone	20%	60%	20%	5
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	0%	0%	0%	0
Yhteensä	32%	16%	52%	25

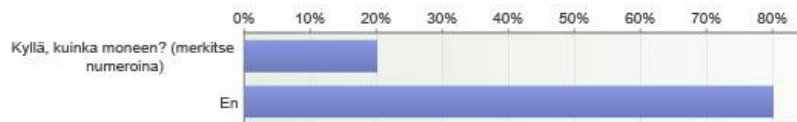
18. Kuinka paljon sinulla on työnantajan / esimiehen kanssa sovittua resursoitua työaika viikossa internetin käyttämiseen nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 5



19. Oletko osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallasi koulutukseen internetin käytöstä tai internetissä toimimisesta?

Vastaajien määrä: 5

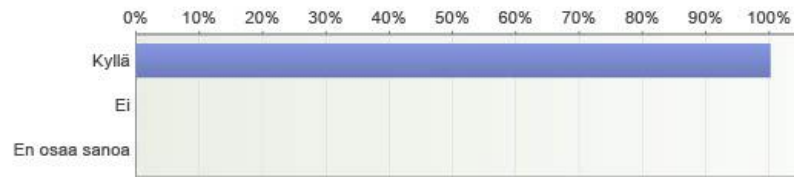


Avoimet vastaukset: Kyllä, kuinka moneen? (merkitse numeroina)

- 1

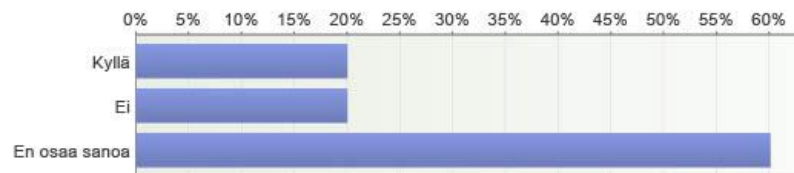
20. Onko organisaatiossasi laadittu työntekijöille kirjallinen sosiaalisen median ohjeistus?

Vastaajien määrä: 5



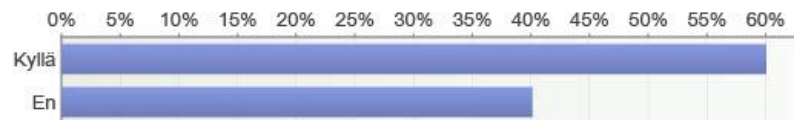
21. Onko organisaatiossasi laadittu sosiaalisen median strategia tai toimintasuunnitelma?

Vastaajien määrä: 5



22. Oletko saanut esimieholtäsi epävirallista ohjeistusta sosiaalisen median käytöstä?

Vastaajien määrä: 5



23. Onko organisaatiossasi asetettu seuraavia mittareita tai tunnuslukuja internetin käytölle nuorisotyössä?

(*Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

Vastaajien määrä: 5

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa	Yhteensä
Verkkopalveluiden kävijämäärät / tykkäykset	0%	60%	40%	5
Verkossa yksilöllisesti kohdattujen nuorten määrä	20%	40%	40%	5
Verkon pienryhmissä tavoitettujen nuorten määrä	20%	40%	40%	5
Nuorten tyytyväisyys verkkopalveluita kohtaan	0%	60%	40%	5
Nuorten kiinnostus verkkopalveluita kohtaan	0%	60%	40%	5
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	0%	100%	0%	1
Yhteensä	7,69%	53,85%	38,46%	26

24. Millaiseksi arvioit tietotaitosi seuraavista internetiin liittyvistä teemoista?

(* Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

Vastaajien määrä: 5

	Erinomainen	Hyvä	Tyydyttävä	Heikko	Yhteensä
Digitaaliset pelit ja verkkopelaaminen	20%	40%	0%	40%	5
Laitteistot	20%	40%	40%	0%	5
Mediasisältöjen tuottaminen (esim. animaatio, blogit, musiikki, videot, pelit)	0%	40%	20%	40%	5
Ohjelmat ja sovellukset	0%	40%	40%	20%	5
Ohjelmointi	0%	0%	0%	100%	5
Sosiaalinen media	20%	40%	40%	0%	5
Verkkokulttuurit	20%	20%	20%	40%	5
Verkkoturvallisuus (esim. tietoturva, yksityisyys)	0%	60%	20%	20%	5
Verkkovaikuttaminen ja -aktivismi	0%	40%	20%	40%	5
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	0%	0%	0%	0%	0
Yhteensä	8,89%	35,56%	22,22%	33,33%	45

25. Millaiseksi arvioit osaamisesi seuraavista osa-alueista liittyen internetin käyttöön nuorisotyössä?

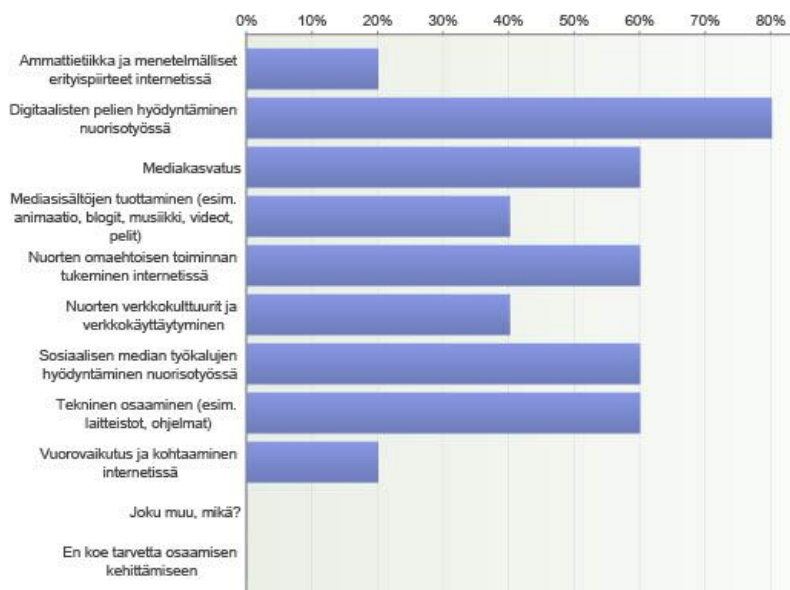
(* Tähdellä merkityt ovat pakollisia.)

Vastaajien määrä: 5

	Erinomainen	Hyvä	Tyydyttävä	Heikko	Yhteensä
Ammattitietikka ja menetelmälliset erityispiirteet internetissä	20%	40%	0%	40%	5
Digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä	0%	20%	20%	60%	5
Mediakasvatus	0%	40%	40%	20%	5
Nuorten omaehtoisen toiminnan tukeminen internetissä	0%	20%	40%	40%	5
Nuorten verkkokulttuurit ja verkkokäyttäytyminen	0%	40%	20%	40%	5
Sosiaalisen median työkalujen hyödyntäminen nuorisotyössä	20%	20%	40%	20%	5
Vuorovaikutus ja kohtaaminen internetissä	20%	0%	60%	20%	5
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	0%	0%	0%	0%	0
Yhteensä	8,57%	25,71%	31,43%	34,29%	35

26. Mihin seuraaviin osa-alueisiin liittyen haluat erityisesti kehittää omaa ammatillista osaamistasi? (Valitse max. 5)

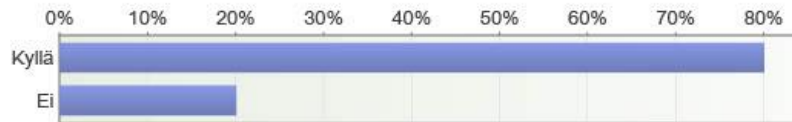
Vastaajien määrä: 5



27. Onko työssäsi tekijöitä, jotka vaikeuttavat internetin käyttämistä nuorisotyössä?

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

Vastaajien määrä: 5



28. Mitkä ovat mielestäsi merkittävimpiä tekijöitä työssäsi, jotka vaikeuttavat internetin käyttämistä nuorisotyössä? (Valitse max. 3)

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

Vastaajien määrä: 4



29. Kuvaa halutessasi tarkemmin niitä tekijöitä, jotka vaikeuttavat internetin käyttämistä työssäsi.

Vastaajien määrä: 1

- Ei ole tietoa eikä taitoa eikä aikaa niiden hankkimiseen.

30. Mitä mahdollisuuksia näet internetin hyödyntämisellä omassa työssäsi tällä hetkellä?

(Esim. millaista lisäarvoa tai millaisia käyttötarkoituksia koet, että internetin käytöllä voisi olla työssäsi?)

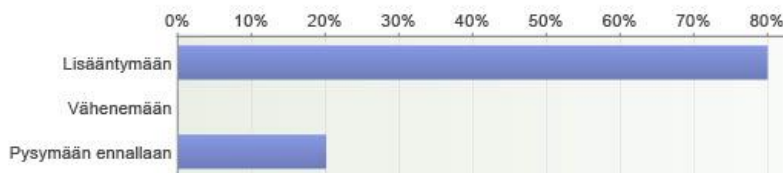
Vastaajien määrä: 5

- Saamme luotua turvallisia ryhmiä internettiin meidän omillekin nuorille.
- Toimivalla verkkostrategialla ja yhtenäisellä linjalla saattaisi olla mahdollista tavoittaa hyvin suuri määrä nuoria, jotka eivät ole muussa toiminnassamme mukana.
- Kun siihen saisi aikaa, näkisin että tulevaisuudessa monia asioita pystyy hyödyntämään verkossa.
- Sosiaalisen median kautta voisi tavoittaa yhä useampia nuoria, myös sellaisia jotka eivät välttämättä käy nuorisotaloilla.
- Etenkin verkkopelien hyödyntäminen nuorisotyössä kiinnostaisi ja uskoisin että sillä on oma vahva paikkansa toiminnassa.

31. Arvioi, tuleeko internetin käyttäminen omassa nuorisotyössäsi...

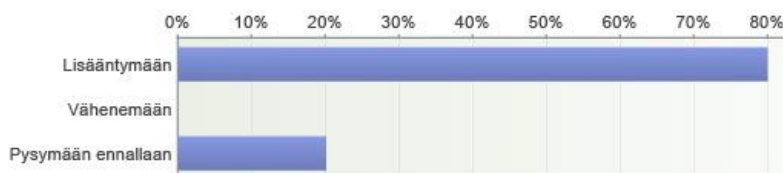
(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

Vastaajien määrä: 5



32. Arvioi, tuleeko internetin käyttäminen nuorisotyössä organisaatiossasi...

Vastaajien määrä: 5



33. Miten haluaisit itse hyödyntää tai oman organisaatiosi hyödyntävän internetiä nuorisotyössä tulevaisuudessa?

Vastaajien määrä: 5

- Pelit ja muut pitäisi ottaa mukaan.
- Haluaisin, että netin käytöstä tulee rutiinia, ettei vie ylimääräistä energiaa kuten nyt. Kaikille lisää tietotaitoa.
- Mennä rohkeasti muualle kuin facebookkiin!!
- Nuorille suunnattujen tapahtumien mainostus suoraan nettiin (youtube,facebook jne).

Olemme jo alkaneet pikkujoukkoja tekemään videomainoksia tapahtumista. Enemmän nuorille kiinnostavampaa mainontaa.

- Verkkopelitoiminnan lisäämistä ja kehittämistä enemmän.

34. Vapaa sana

(Tähän kohtaan voit halutessasi täydentää edellisiä vastauksiasi tai heittää ideoita, ehdotuksia, toivomuksia, utopistisiakin ajatuksia internetin käytöstä nuorisotyössä.)

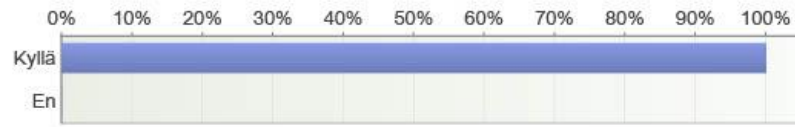
Vastaajien määrä: 1

- Virtuaalinuokkari/-peli :)

KUNTAKYSELY 2015

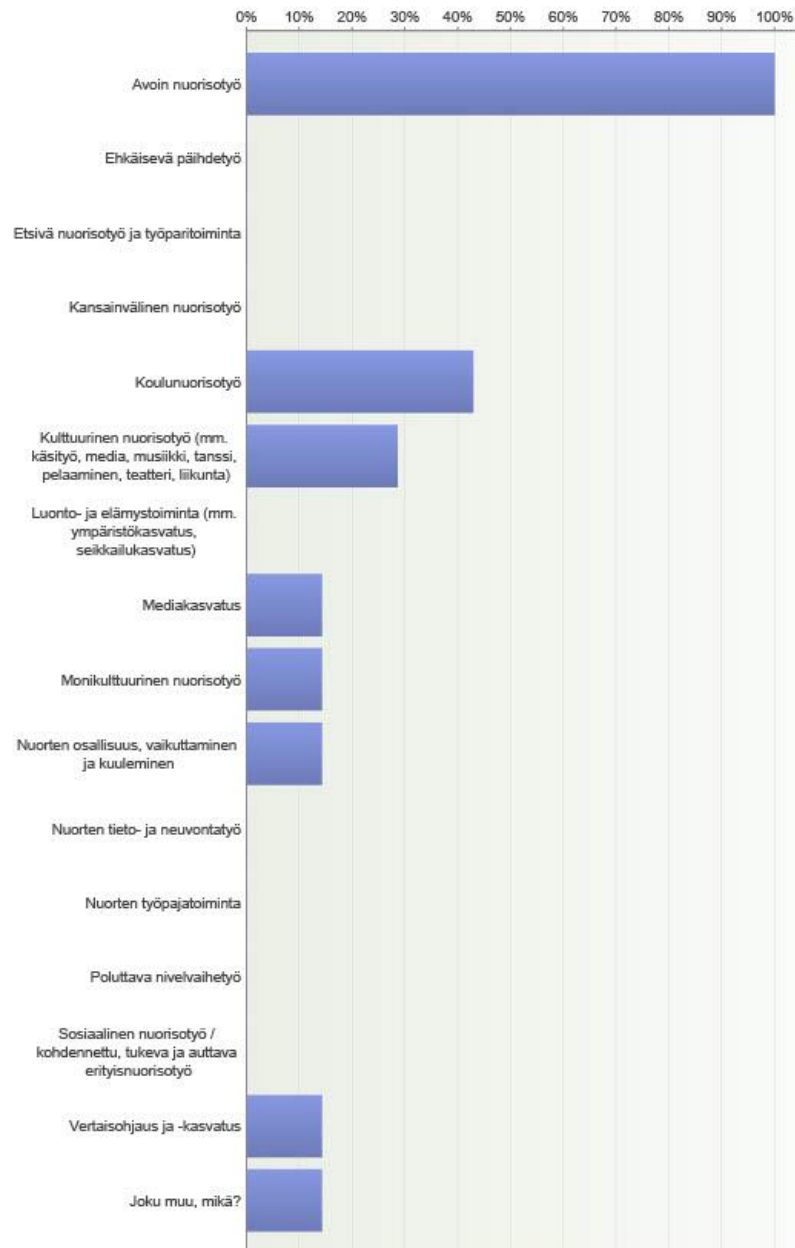
1. Teetkö työtä nuorten parissa?

Vastaajien määrä: 7



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

Vastaajien määrä: 7



Avoimet vastaukset: Joku muu, mikä?

- Kirjastonuorisotyö

3. Valitse seuraaviin väittämiin sinulle sopivin vaihtoehto.

Vastaajien määrä: 7

	Täysin samaa mieltä	Osin samaa mieltä	Osin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa	Yhteensä
Nuoret pitää saada pois internetistä.	0%	0%	42,86%	57,14%	0%	7
Nuoret ovat taitavia internetin käyttäjiä.	42,86%	42,86%	14,29%	0%	0%	7
Kunnallisen nuorisotyön tulee toimia internetissä.	57,14%	28,57%	0%	14,29%	0%	7
Internetiä tulee käyttää enemmän nuorisotyössä.	42,86%	42,86%	0%	14,29%	0%	7
Nuoren kohtaaminen internetissä on yhtä arvokasta kuin nuoren kohtaaminen kasvokkain.	42,86%	42,86%	14,29%	0%	0%	7
Digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline.	71,43%	28,57%	0%	0%	0%	7
Internetiä on vaikea hyödyntää nuorten ryhmätoiminnassa.	0%	14,29%	57,14%	28,57%	0%	7
Yhteensä	36,73%	28,57%	18,37%	16,33%	0%	49

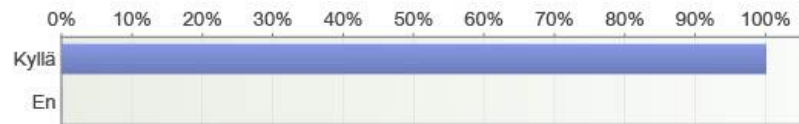
4. Kuinka tärkeäksi koet internetin käytön seuraavissa nuorisotyön toiminnoissa?

Vastaajien määrä: 7

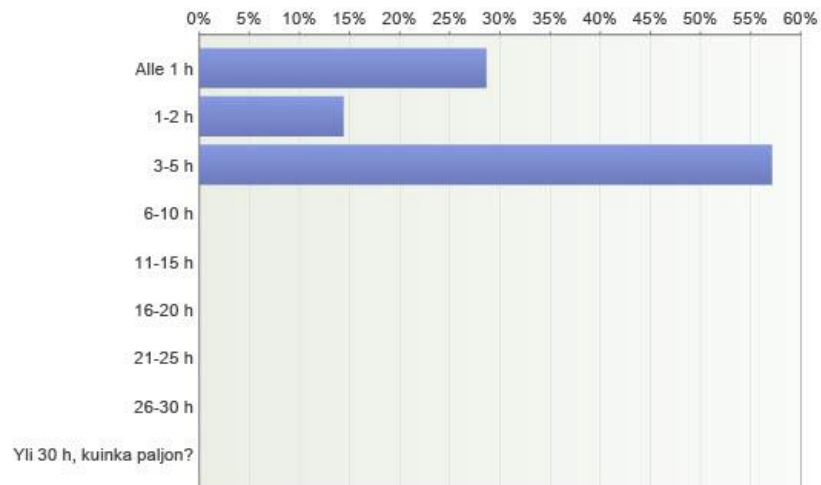
	Erittäin tärkeä	Melko tärkeä	Vähän tärkeä	Ei lainkaan tärkeä	Yhteensä
Mediakasvatus (esim. median käsittely, tuottaminen, mediataitojen tukeminen)	57,14%	42,86%	0%	0%	7
Neuvonta ja ohjaus (esim. kysymys- ja vastauspalsta, yksilö- ja ryhmäkohtaaminen chatissa)	57,14%	42,86%	0%	0%	7
Nuorten omaehtoisen toiminnan tukeminen (esim. tapahtumajärjestäminen)	71,43%	28,57%	0%	0%	7
Pelaaminen (esim. lanit, verkkopelit)	57,14%	42,86%	0%	0%	7
Ryhmätoiminta (esim. blogiryhmä, peliryhmä, pelinkehityskerho)	42,86%	57,14%	0%	0%	7
Tiedottaminen (esim. tapahtumien markkinointi, nuorten tavoittaminen)	71,43%	28,57%	0%	0%	7
Vaikuttamistoiminta (esim. demokratiakasvatus, aloitteet, palautteet)	42,86%	57,14%	0%	0%	7
Yhteydenpito nuoriin (esim. sähköpostilla, pikaviestimillä)	85,71%	14,29%	0%	0%	7
Yhteensä	60,71%	39,29%	0%	0%	56

5. Käytätkö internetiä nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 7

**6. Arvioi, kuinka monta tuntia viikossa käytät työaikaasi nuorisotyöhön internetissä?**

Vastaajien määrä: 7



7. Mitä seuraavista palveluista hyödynnät nuorisotyössä ja kuinka usein?

Vastaajien määrä: 7

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	En koskaan	Yhteensä
Blogipalveluita (esim. WordPress, Blogger, Tumblr)	0%	28,57%	0%	0%	71,43%	7
Keskustelufoorumia (esim. Suomi24, Demi)	0%	0%	14,29%	28,57%	57,14%	7
Linkkien ja uutisten jakopalveluita (esim. Delicious)	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Lisättyä todellisuutta hyödyntäviä palveluita (esim. Ingress; Zombies, Run!)	14,29%	0%	14,29%	14,29%	57,14%	7
Mikroblogipalveluita (esim. Twitter)	0%	28,57%	0%	14,29%	57,14%	7
Nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkoperustaista palvelua (esim. nuortenelema.fi)	0%	0%	14,29%	42,86%	42,86%	7
Suosittelupalveluita (esim. Yelp)	0%	0%	0%	28,57%	71,43%	7
Organisaation omia verkkosivuja	0%	71,43%	0%	14,29%	14,29%	7
Sähköpostia	42,86%	14,29%	14,29%	14,29%	14,29%	7
Paikkatietopalveluita (esim. Foursquare, ActionTrack)	0%	14,29%	0%	14,29%	71,43%	7
Vaikuttamiskanavia (esim. nuortenideat.fi)	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Pilvitallennuspalveluita (esim. Google drive, Dropbox)	0%	28,57%	0%	14,29%	57,14%	7
Verkkopelejä (esim. Minecraft, Counter-Strike, League of Legends)	0%	14,29%	28,57%	14,29%	42,86%	7
VoIP-palveluita (esim. Skype)	0%	0%	0%	28,57%	71,43%	7
Wiki- ja muita yhteistyöpalveluita (esim. Wikipedia, Basecamp)	0%	14,29%	14,29%	28,57%	42,86%	7
Yhteensä	3,81%	14,29%	6,67%	19,05%	56,19%	105

8. Mitä seuraavista yhteisöpalveluista ja sosiaalisen median sovelluksista hyödynnät nuorisotyössä ja kuinka usein?

Vastaajien määrä: 7

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	En koskaan	Yhteensä
Ask.fm	14,29%	28,57%	0%	0%	57,14%	7
Blogger	0%	14,29%	14,29%	14,29%	57,14%	7
Facebook	57,14%	28,57%	14,29%	0%	0%	7
Facebook Messenger	42,86%	14,29%	0%	14,29%	28,57%	7
Flickr	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Google+	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
GoSupermodel	0%	0%	0%	28,57%	71,43%	7
Habbo Hotel	14,29%	0%	0%	14,29%	71,43%	7
Instagram	28,57%	14,29%	0%	14,29%	42,86%	7
IRC-Galleria	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Kik Messenger	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Minecraft	0%	0%	14,29%	14,29%	71,43%	7
Pinterest	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
PlayStation Network	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Snapchat	0%	0%	14,29%	0%	85,71%	7
Steam	0%	0%	0%	0%	100%	7
Telegram Messenger	0%	0%	14,29%	0%	85,71%	7
Tumblr	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Twitch	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Vimeo	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Vine	0%	0%	0%	14,29%	85,71%	7
WhatsApp	42,86%	28,57%	0%	0%	28,57%	7
Yo	0%	0%	0%	0%	100%	7
YouTube	0%	28,57%	14,29%	14,29%	42,86%	7
Joku muu, mikä? (Valitse ensin aikamääre)	0%	33,33%	0%	0%	66,67%	3
Yhteensä	8,19%	7,02%	3,51%	10,53%	70,76%	171

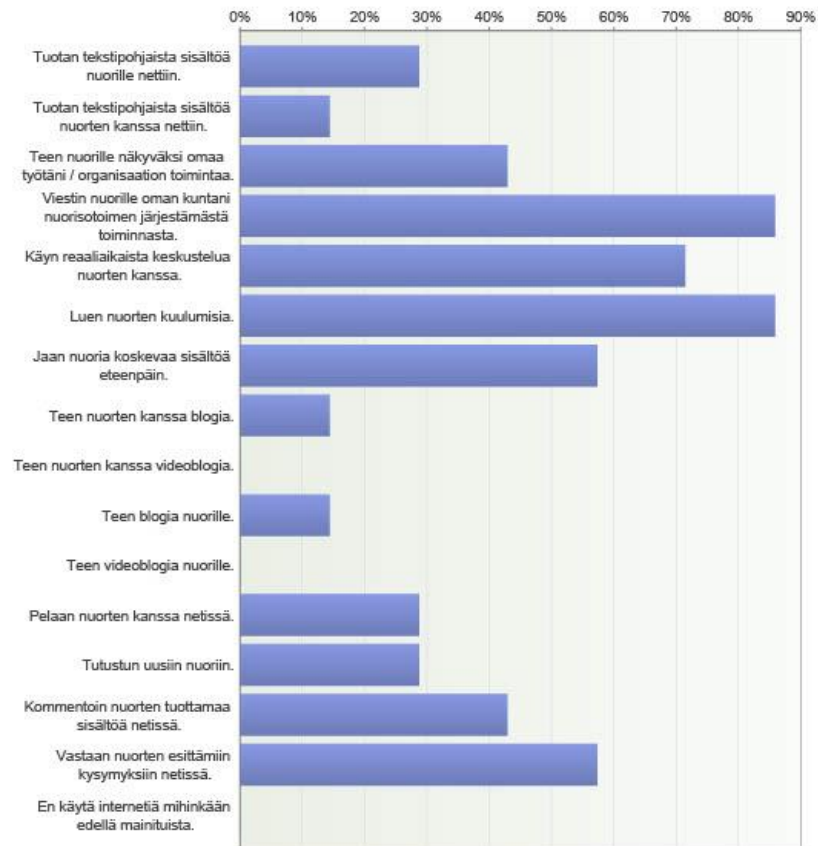
9. Kuinka usein ja mihin tarkoituksiin käytät internetiä nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 7

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	En koskaan	Yhteensä
Mediakasvatus (esim. median käsittely, tuottaminen, mediataitojen tukeminen)	0%	42,86%	14,29%	28,57%	14,29%	7
Neuvonta ja ohjaus (esim. kysymys- ja vastauspalsta, yksilö- ja ryhmäkohtaaminen chatissa)	14,29%	14,29%	42,86%	14,29%	14,29%	7
Nuorten omaehtoisen toiminnan tukeminen (esim. tapahtumajärjestäminen)	14,29%	14,29%	14,29%	57,14%	0%	7
Pelaaminen (esim. lanit, verkkopelit)	0%	0%	0%	28,57%	71,43%	7
Ryhmätoiminta (esim. blogiryhmä, peliryhmä, pelinkehityskerho)	0%	14,29%	0%	14,29%	71,43%	7
Tiedottaminen (esim. tapahtumien markkinointi, nuorten tavoittaminen)	28,57%	28,57%	28,57%	0%	14,29%	7
Vaikuttamistoiminta (esim. demokratiakasvatus, aloitteet, palautteet)	0%	0%	0%	57,14%	42,86%	7
Yhteydenpito nuoriin (esim. sähköpostilla, pikaviestimillä)	42,86%	28,57%	14,29%	14,29%	0%	7
Joku muu, mikä? (Valitse ensin aikamääre)	0%	0%	0%	0%	100%	1
Yhteensä	12,28%	17,54%	14,04%	26,32%	29,82%	57

10. Mihin seuraavista käytät internetiä nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 7



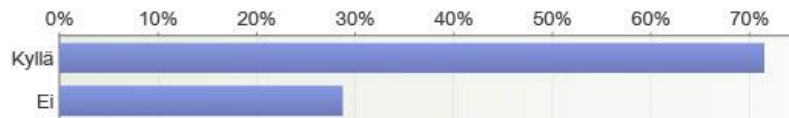
11. Kuvaile omin sanoin, millaisia kokemuksia sinulla ja/tai työyhteisölläsi on internetin käytöstä nuorisotyössä.

Vastaajien määrä: 7

- Omassa organisaatiossani netin käyttö on sillä tasolla että kenellä on mielenkiintoa asiaa kohtaan tuottaa yhdessä ja yksin sisältöä ja pelaa mutta muuten osaaminen on vielä pintaraapaisua.
 - Onnistumisia on ollut pienryhmien asioiden hoitaminen Whatchappilla. Keskustelua syntyy myös ryhmän aiheen ulkopuolelta. Hankaluuksia on laite: Nokiaan ei saa juuri mitään nuorten suosimia sovelluksia.
 - Minä itse olen alkanut kuluneen kevään aikana aktivoitua enemmän ja enemmän internetin käytössä nuorten kanssa työskennellessä. Hankalaa on se, kun työnantajan antama puhelin on Lumia, joka ei tuo sitä, tätä eikä tuota. Perustin keväällä Ingress- kerhon, jossa pelaamme viikoittain. Kerho on ollut suorastaan jymymenestys, sillä se vetää puoleensa sellaisia nuoria, jotka jäisivät mielellään yksin kotiin. Nuoret ovat löytäneet toisistaan ystäviä ja ovat kerhon jälkeen joskus tullut samalla viikolla yhdessä nuorisotilaan. Instagramia käytän koulunuorisotyössä jonkin verran. Olen todennut senkin hankalaksi työpuhelimilla, sillä netti ei tunnu olevan riittävä. Tämän(kin) olen ratkaissut niin, että käytän omaa puhelintani. Suomalaisen nuorten kanssa käytän blogia tehdessä vuodatus.nettiä, sillä se on varsin yksinkertainen. Koulumaailmassa blogia tehdessä tulee olla ripeä, aikaa on välitunnin verran mikä on pahimmillaan vain 8min pitkä, kun oppilaat ensin pääsevät hiukan myöhässä, etsivät oikeaan paikkaan ja tulevat paikalle. Näin ollen ei ole juurikaan aikaa säätää toimintoja blogissa. Olen aloittanut videoblogin tekemisen, ensimmäinen video on jo tehty. En ole vielä julkaissut mitään, kun en ole varma vielä mistä muusta syystä, kuin omaksi iloksi sitä teen.
 - Hyviä kokemuksia. Itse pitäisi oppia käyttämään sitä monipuolisemmin...
 - Olen vasta alkanut kehittää taitoani ja tietämystäni.. ask, instagram, facebook ja whatsapp on minulla nyt käytössä. Käytän niitä päivittäin/viikoittain. Enimmäkseen talojen aukiolot, ohjelmat ja tekemiset lähtee facebook/instagram mainontana. Whatsapp toimii tukioppilastoiminnassa, päivittäisessä viestinnässä jne. Myös yksilöviestittelyä. Pelimaailmaan yritän päästä ja olen nyt harjoitellut minegraff ym juttuja..
- Kokemus on hyvä, nuoret tahtovat vastauksen heti ja monet toiminnot ovat netissä, siellä siis pitäisi itsekkin olla. He myös kaipaavat tälle aikuisilta tukea, ei ehkä ole vielä yleisesti hyväksyttävää hengailta netissä.
- Taitoni ovat heikot internetin käytössä
 - kovin vähäistä on

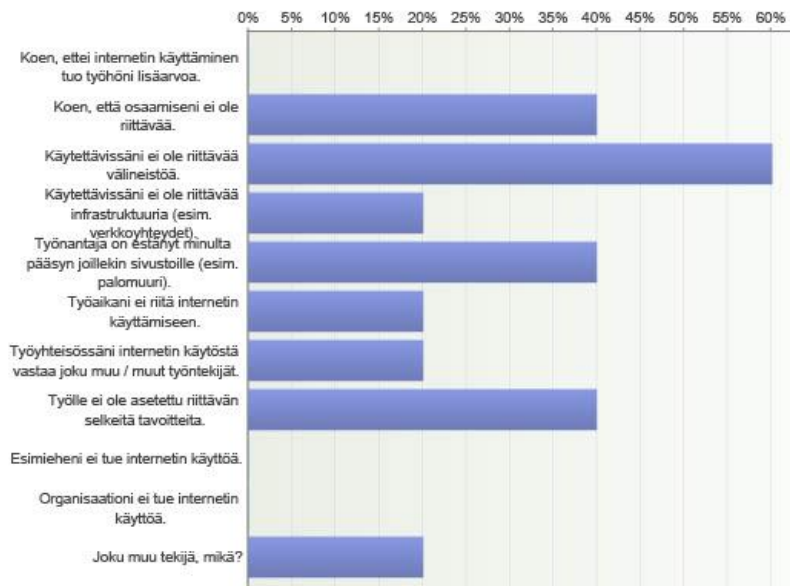
12. Onko työssäsi tekijöitä, jotka vaikeuttavat internetin käyttämistä nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 7



13. Mitkä ovat mielestäsi merkittävimpiä tekijöitä työssäsi, jotka vaikeuttavat internetin käyttämistä nuorisotyössä? (Valitse max. 3)

Vastaajien määrä: 5



Avoimet vastaukset: Joku muu tekijä, mikä?

- yleisesti ihmisten tiedottomuus ja liika varovaisuus

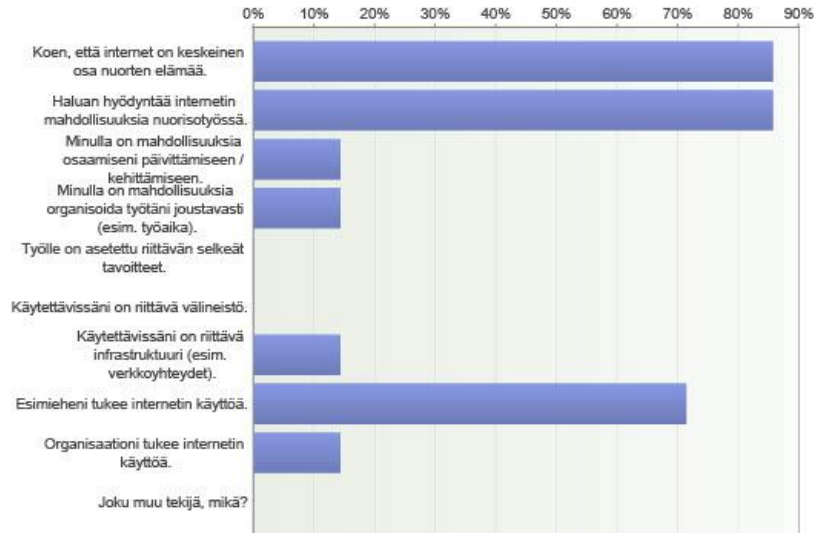
14. Kuvaa halutessasi tarkemmin niitä tekijöitä, jotka vaikeuttavat internetin käyttämistä työssäsi.

Vastaajien määrä: 1

- Liika varovaisuus, tämä koskee nimenomaa kouluympäristöä. Netti on todella uusi väline kouluissa ja mitä tahansa julkaistaankin, opettajat pelkää, että se ei ole oikein toimittu. Tuntuu myös siltä, että opettajat kokee netin tai mobiililaitteiden käyttämisen ylipäättänsä hankalaksi, mikä hankaloittaa omaa työtäni. Se ei ole ollut este, mutta on hidaste.

15. Mitkä ovat mielestäsi merkittävimpiä tekijöitä työssäsi, jotka edistävät internetin käyttämistä nuorisotyössä? (Valitse max. 3.)

Vastaajien määrä: 7



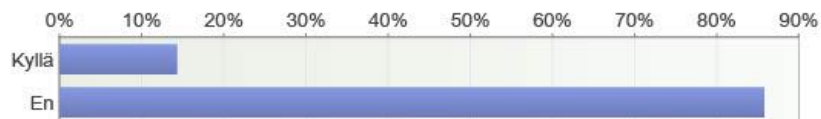
16. Kuva halutessasi tarkemmin niitä tekijöitä, jotka mielestäsi parhaiten edistävät internetin käyttämistä työssäsi.

Vastaajien määrä: 1

- koulutus ja tuki

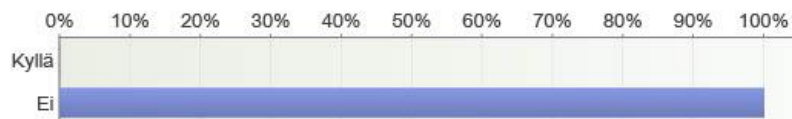
17. Toimitko tällä hetkellä esimiestehtävissä?

Vastaajien määrä: 7



18. Onko työyhteisössäsi laadittu nuorisotyöhön internetin käyttöä koskeva strategia tai toimintasuunnitelma?

Vastaajien määrä: 1

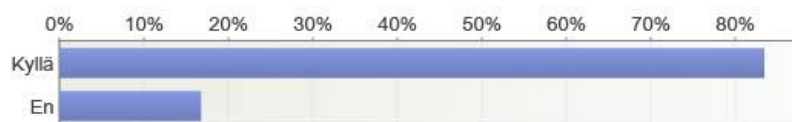


19. Kuvaa halutessasi tarkemmin, mitä osa-alueita strategia tai toimintasuunnitelma pitää sisällään ja miten se on laadittu.

Ei vastauksia.

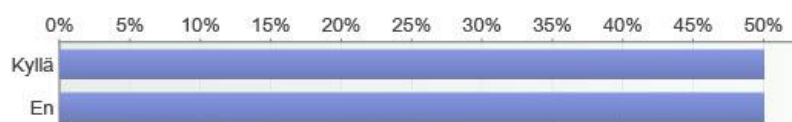
20. Oletko saanut kuluneen vuoden aikana esimieheltäsi / työnantajaltasi ohjeistusta internetin käytöstä nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 6



21. Oletko laatinut kuluneen vuoden aikana esimiehesi / työyhteisösi kanssa tavoitteita internetin käytölle nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 6



22. Onko organisaatiossasi seurattu seuraavilla keinoilla internetin käytölle asetettujen tavoitteiden toteutumista nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 7

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa	Yhteensä
Tilastoinnin avulla (esim. nuttitiastot.fi, Google Analytics)	0%	71,43%	28,57%	7
Organisaation asettamilla tunnusteluilla	0%	71,43%	28,57%	7
Itse- ja vertaisarviointien avulla (esim. auditoinnit)	57,14%	28,57%	14,29%	7
Työyhteisökeskusteluilla	57,14%	14,29%	28,57%	7
Organisaation ulkopuolisilla asiantuntija-arvioilla (esim. selvitykset)	28,57%	42,86%	28,57%	7
Nuorille suunnatuilla palaute- ja bystyväisyyskyselyillä	14,29%	71,43%	14,29%	7
Työntekijöille suunnatuilla palaute- ja bystyväisyyskyselyillä	0%	71,43%	28,57%	7
Nuorten kanssa tehtävien vuorovaikutteisten arviointien avulla	0%	71,43%	28,57%	7
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	0%	100%	0%	2
Yhteensä	18,97%	56,9%	24,14%	58

23. Kuva halutessasi tarkemmin, millaisia tavoitteita olette laatineet internetin käytölle nuorisotyössä ja miten tavoitteiden toteutumista seurataan tai arvioidaan.

Ei vastauksia.

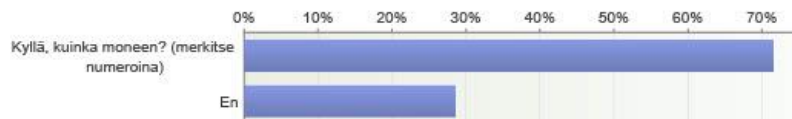
24. Millainen työnantajan tarjoama välineistö sinulla on työaikana käytössäsi?

Vastaajien määrä: 7

	Omassa käytössä	Jaetussa käytössä	Ei lainkaan käytössä	Yhteensä
Matkapuhelin	42,86%	0%	57,14%	7
Älypuhelin	85,71%	0%	14,29%	7
Tabletti (esim. iPad)	14,29%	57,14%	28,57%	7
Kannettava tietokone	14,29%	57,14%	28,57%	7
Pöytätietokone	14,29%	85,71%	0%	7
Pelikonsoli	0%	57,14%	42,86%	7
Digikamera / Digitaalinen videokamera	0%	85,71%	14,29%	7
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	0%	0%	0%	0
Yhteensä	24,49%	48,98%	26,53%	49

25. Oletko osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallasi koulutukseen liittyen nuorten verkkomaailmaan tai internetin käyttöön nuorisotyössä?

Vastaajien määrä: 7



Avoimet vastaukset: Kyllä, kuinka moneen? (merkitse numeroina)

- 1
- 2
- 1
- 1
- 1

26. Kuvaa halutessasi tarkemmin, millaisia mahdollisuuksia sinulla on työajalla oman osaamisen ylläpitämiseen liittyen nuorten verkkomaailmaan tai internetin käyttöön nuorisotyössä.

Ei vastauksia.

27. Millaiseksi arvioit tietotaitosi seuraavista internetiin liittyivistä teemoista?

Vastaajien määrä: 7

	Erinomainen	Hyvä	Tyydyttävä	Heikko	Yhteensä
Digitaaliset pelit ja verkkopelaaminen	0%	0%	42,86%	57,14%	7
Mediasisältöjen tuottaminen (esim. animaatio, blogit, musiikki, videot, pelit)	0%	0%	28,57%	71,43%	7
Mediakriittisyys	0%	28,57%	57,14%	14,29%	7
Ohjelmointi	0%	0%	0%	100%	7
Sosiaalinen media	0%	28,57%	71,43%	0%	7
Tekijänoikeudet	0%	14,29%	42,86%	42,86%	7
Tekninen tietotaito (esim. laitteistot, ohjelmat)	0%	14,29%	42,86%	42,86%	7
Verkkokulttuurit	0%	0%	42,86%	57,14%	7
Verkkoturvallisuus (esim. tietoturva, yksityisyys)	0%	14,29%	71,43%	14,29%	7
Verkkovaihtaminen ja -aktivismi	0%	0%	14,29%	85,71%	7
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	0%	0%	0%	0%	0
Yhteensä	0%	10%	41,43%	48,57%	70

28. Millaiseksi arvioit osaamisesi seuraavista osa-alueista liittyen internetin käyttöön nuorisotyössä?

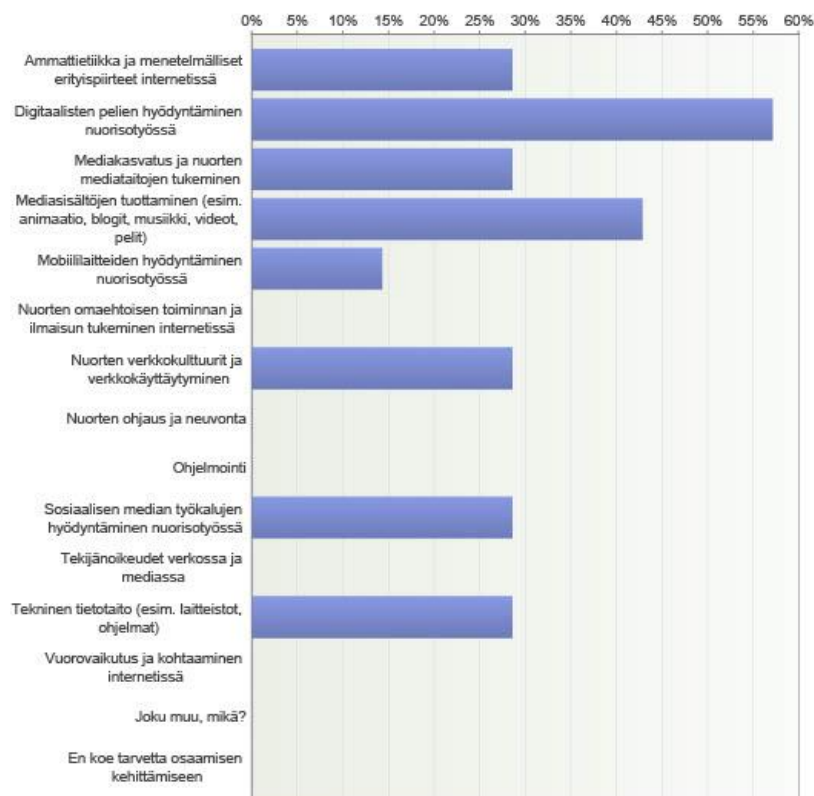
Vastaajien määrä: 7

	Erinomainen	Hyvä	Tyydyttävä	Heikko	Yhteensä
Ammattietiikka ja menetelmälliset erityispiirteet internetissä	0%	28,57%	57,14%	14,29%	7
Digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä	0%	0%	71,43%	28,57%	7
Mediakasvatus ja nuorten mediataitojen tukeminen	0%	28,57%	57,14%	14,29%	7
Mobiililaitteiden hyödyntäminen nuorisotyössä	0%	14,29%	57,14%	28,57%	7
Nuorten omaehtoisen toiminnan ja ilmaisun tukeminen internetissä	0%	14,29%	42,86%	42,86%	7
Nuorten verkkokulttuurit ja verkkokäyttäytyminen	0%	14,29%	28,57%	57,14%	7
Nuorten ohjaus ja neuvonta	0%	28,57%	28,57%	42,86%	7
Sosiaalisen median työkalujen hyödyntäminen nuorisotyössä	0%	0%	57,14%	42,86%	7
Vuorovaikutus ja kohtaaminen internetissä	0%	14,29%	57,14%	28,57%	7
Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)	0%	0%	0%	0%	0
Yhteensä	0%	15,87%	50,79%	33,33%	63

29. Mihin seuraaviin osa-alueisiin liittyy erityisesti kehittää omaa ammatillista osaamistasi?

(Valitse max. 3)

Vastaajien määrä: 7



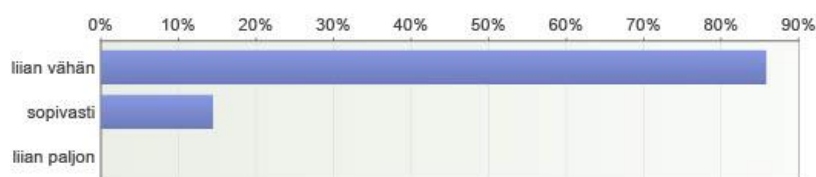
30. Mitä mahdollisuuksia näet internetin hyödyntämisellä omassa työssäsi tällä hetkellä?

Vastaajien määrä: 7

- Oppia uusia toimintatapoja ja ympäristöjä missä voi toimia nuorten kanssa.
- Pienryhmien kanssa kommunikointi on helpottunut ja lisääntynyt kerhoajan ulkopuolella. Tapahtuman tuotanto nuorten kanssa lisääntyy.
- Näen paljon paikkoja missä voisin hyödyntää. Esimerkiksi kouluissa oppituntien toiminnallistamisessa, kun vaan keksisin, miten käyttäisin.
- Koulutusta on saatavilla. Sopivia koulutuksia kun tulee, niin yleensä niihin voi osallistua työnantajan puolesta.
- Vaikuttaminen, se että opittaisiin yhdessä. Ei valistusta vaan tekemistä.
- Omalla kohdallani en juuri mitään
- mahdollisuus kohdata nuoria eri toimintaympäristöissä.

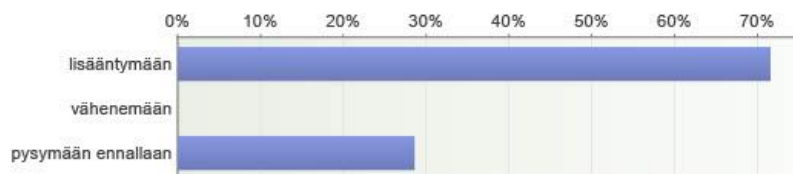
31. Koetko, että käytät tällä hetkellä internetiä omassa nuorisotyössäsi...

Vastaajien määrä: 7



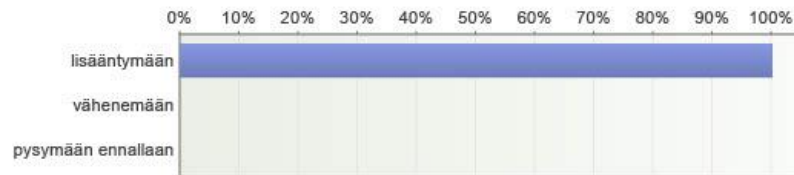
32. Arvioi, tuleeko internetin käyttäminen omassa nuorisotyössäsi...

Vastaajien määrä: 7



33. Arvioi, tuleeko internetin käyttäminen nuorisotyössä organisaatiossasi...

Vastaajien määrä: 7



34. Miten haluaisit itse hyödyntää tai oman organisaatiosi hyödyntävän internetiä nuorisotyössä tulevaisuudessa?

Vastaajien määrä: 7

- verkkopelaamiseen
- Pelitoiminnan kehittämiseen. Tavoitettaisiin myös niitä nuoria, joita ei tilalla oikein käy.
- Haluaisin, että ihan alusta lähtien asioita mietittäisiin. Esimerkiksi alkaen NETTISIVUISTA, joissa ei ole yhdenmukaista linjaa.
- Verkkopelitoimintaa lisää.
- Pelit, sosiaalinen media, digitaalinen työote ja sisällön tuottaminen nuorien kanssa.
- Ne, jotka osaavat käyttää hyvin nettiä, voisivat hoitaa verkkonuorisotyötä
- monipuolistamalla palveluja

KUNTAKYSELY 2017

Johdanto

Tässä kyselyssä kartoitetaan sitä, miten ja millaisin reunaehdoin digitaalista nuorisotyötä tehdään kunnallisessa nuorisotyössä Suomessa.

Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan yksinkertaistettuna sitä, että nuorisotyössä hyödynnetään digitaalista mediaa tai teknologiaa. Digitaalisuus voi näyttäytyä nuorisotyössä välineenä, sisältönä, kulttuurina tai toimintaympäristönä.

Asenne ja työyhteisön ilmapiiri

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

(Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia)

Vastaajien määrä: 4

	Täysin samaa mieltä	Osin samaa mieltä	Osin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa	Yhteensä	Keskiarvo
Haluan pysyä kartalla nuorten suosimista digitaalisista sisällöistä	3	1	0	0	0	4	1,25
Nuoret viettävät liikaa aikaa digitaalisissa ympäristöissä	0	2	1	1	0	4	2,75
Nuoret ovat taitavia digitaalisen median ja teknologian käyttäjiä	1	1	1	1	0	4	2,5
Kunnallisen nuorisotyön tulee toimia digitaalisissa ympäristöissä	2	2	0	0	0	4	1,5
Digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän kasvokkaisessa nuorisotyössä	2	2	0	0	0	4	1,5
Nuorten kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin nuorten kasvokkainen kohtaaminen	1	1	2	0	0	4	2,25
Digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline	1	3	0	0	0	4	1,75
Nuorisotyön tulisi tarjota nuorille muuta ajanvietettä ruudun tuijottamisen tilalle	0	3	1	0	0	4	2,25
Digitaalisen nuorisotyön hyötyä on vaikea hahmottaa	0	1	2	1	0	4	3
Suhtaudun epäilevästi siihen, että työkaverini käyttävät digitaalista mediaa työssään	0	0	1	3	0	4	3,75
Digitalisaatio muuttaa nuorisotyön tarkoitusta	0	1	2	1	0	4	3
Uusin sovelluksiin ja teknologioihin tutustuminen tuntuu nuorten reviirille astumiselta	0	2	0	2	0	4	3
Lannistun helposti, jos en opi käyttämään jotain laitetta tai sovellusta heti	1	0	0	3	0	4	3,25
Olen valmis käyttämään paljon aikaa uusiin laitteisiin tai sovelluksiin perehtymiseen	1	1	1	1	0	4	2,5
Yhteensä	12	20	11	13	0	56	2,45

2. Miten seuraavat väittämät kuvaavat työyhteisöäsi digitaalisen nuorisotyön suhteen?

(Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia)

Vastaajien määrä: 4

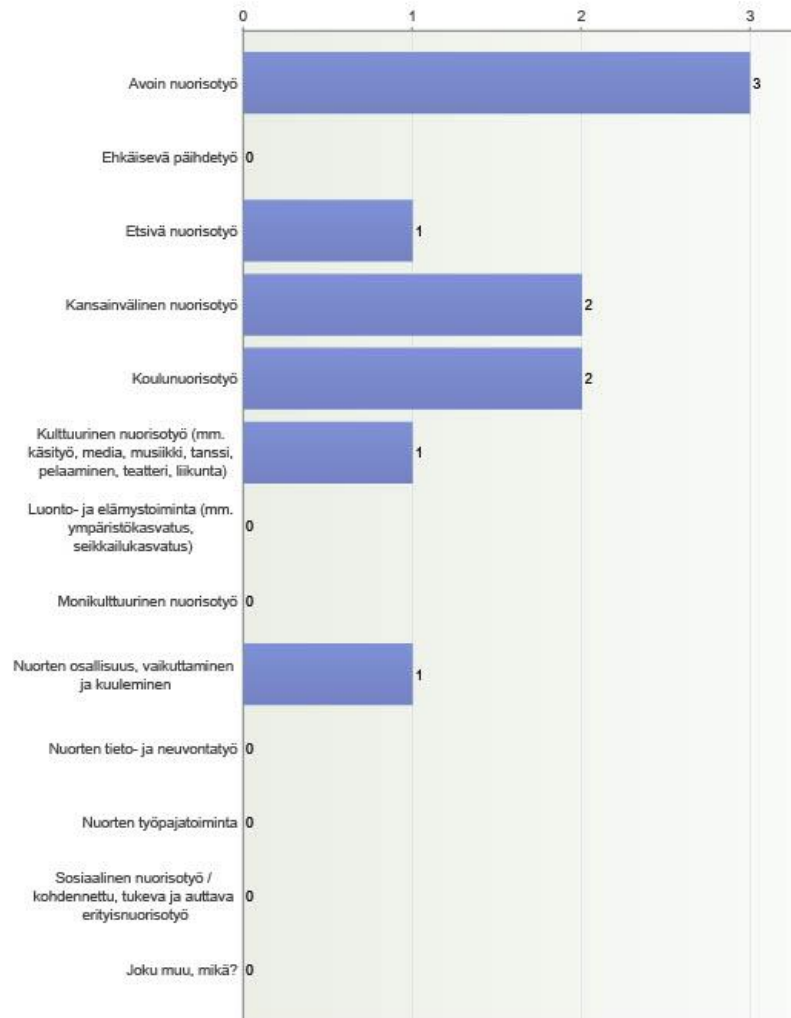
	Täysin samaa mieltä	Osin samaa mieltä	Osin eri mieltä	Täysin eri mieltä	Yhteensä	Keskiarvo
Työyhteisössämme on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö	0	2	2	0	4	2,5
Työyhteisössämme tunnustetaan digitaalisen nuorisotyön rooli nuorten kasvun tukemisessa	1	2	1	0	4	2
Työyhteisössämme on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen	1	3	0	0	4	1,75
Työyhteisössämme ollaan valmiita kokeilemaan uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja ja palveluita	1	3	0	0	4	1,75
Työyhteisössämme on selkeä vastuunjako digitaalisen nuorisotyön osalta	0	1	1	1	3	3
Työyhteisössämme on mahdollisuus osaamisen jakamiseen digitaalisen nuorisotyön suhteen	1	2	1	0	4	2
Työyhteisössämme käytetään yhteistä työaikaa digitaalisen osaamisen päivittämiseen	1	2	1	0	4	2
Työyhteisössämme hyväksytyt digitaalisen nuorisotyön käytännöt nojaavat sääntöihin ja ohjeistuksiin	1	2	0	0	3	1,67
Työyhteisössämme suhtaudutaan digitaaliseen nuorisotyöhön epäilevästi	0	1	3	0	4	2,75
Työyhteisössämme tunnustetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen mukanaan tuomat vaikutukset nuorten elämään	1	3	0	0	4	1,75
Yhteensä	7	21	9	1	38	2,12

Työmuodot ja digitaalinen nuorisotyö

3. Millaisia nuorisotyön työmuotoja käytät useimmiten työssäsi?

(Valitse max. 3)

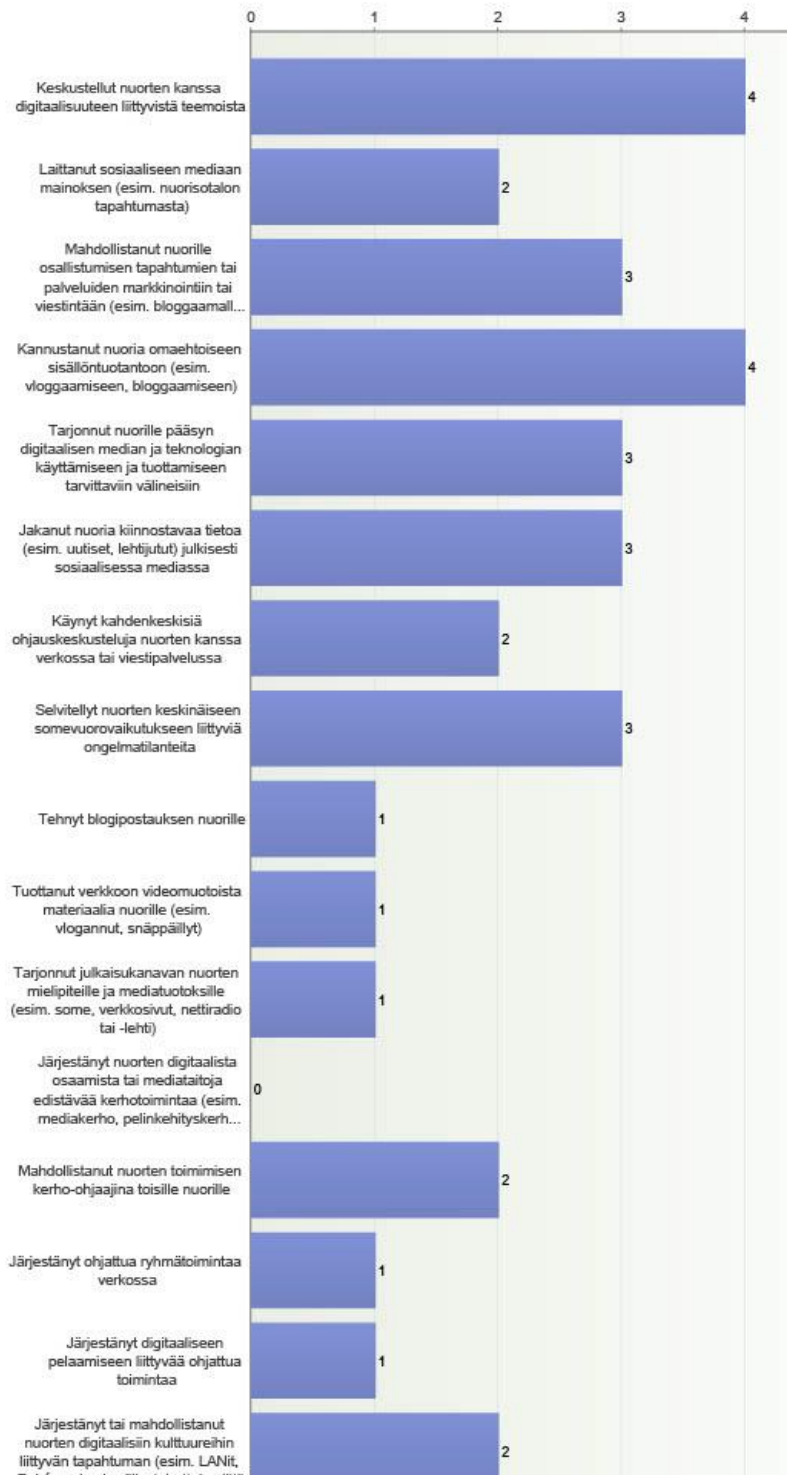
Vastaajien määrä: 4



4. Mitä seuraavista digitaalisen nuorisotyön toimintamuodoista olet hyödyntänyt viimeisen 3kk aikana?

(Valitse kaikki sopivat)

Vastaajien määrä: 4



5. Oletko järjestänyt ohjattua pelitoimintaa viimeisen 3kk aikana? Kuvaile, kuinka olet hyödyntänyt pelejä.

Ei vastauksia.

Palvelut ja sovellukset

6. Mitä seuraavista palveluista ja sovelluksista hyödynnät nuorisotyössä ja kuinka usein?

(Nuorisotyöllä tarkoitetaan tässä kyselyssä nuorten kanssa tehtävää tai nuorille suunnattua työtä ja toimintaa.)

Vastaajien määrä: 4

	Päivittäi n	Viikoitta in	Kuukau sittain	Harvem min	En koskaa n	Yhteensä	Keskiarvo
Facebookia	2	1	0	0	1	4	2,25
Instagramia	1	0	2	0	1	4	3
Snapchatia	1	0	0	0	3	4	4
Organisaation omia verkkosivuja	0	1	0	3	0	4	3,5
Blogeja (esim. WordPress, Blogger, Tumblr)	0	0	0	1	3	4	4,75
Viestipalveluja (esim. WhatsApp, Messenger, Skype)	3	0	0	0	1	4	2
Keskustelufoorumeita (esim. Suomi24, Demi, Ask.fm, Jodel, Ylilauta.org)	0	0	0	2	2	4	4,5
Lisättyä todellisuutta hyödyntäviä palveluja (esim. Pokémon Go, Zombies, Run!)	0	0	0	2	2	4	4,5
Nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkoperustaista palvelua (esim. nuortenelama.fi)	0	0	0	3	1	4	4,25
Paikkatietopalveluja (esim. ActionTrack)	0	0	0	3	1	4	4,25
Yhteisöllisen tuottamisen palveluita (esim. Google Drive, Padlet, Pinterest, Wiki)	0	0	0	3	1	4	4,25
Kyselytyökaluja (esim. Kahoot, Quizizz, PollEv)	0	0	0	3	1	4	4,25
Sähköpostia	2	0	0	2	0	4	2,5
Kuvien ja videoiden editointisovelluksia	1	0	0	2	1	4	3,5
Vaikuttamispalveluja (esim. nuortenideat.fi)	0	0	0	1	3	4	4,75
Video- ja streamauspalveluja (esim. YouTube, Vimeo, Bambuser, Twitch)	0	1	1	1	1	4	3,5
Pelien yhteisö- ja hallintapalveluja (esim. PlayStation Network, Steam, Origin)	0	1	0	1	2	4	4
Pelejä (esim. Minecraft, Counter-Strike, FIFA)	0	1	0	1	2	4	4
Muuta, mitä?	0	0	0	0	0	0	
Yhteensä	10	5	3	28	26	72	3,76

7. Mikä on viimeisin sovellus, verkkopalvelu tai peli, jonka olet ottanut nuorisotyölliseen käyttöön? Kuvaile, kuinka olet hyödyntänyt kyseistä palvelua.

Vastaajien määrä: 4

- fifa
- kahoot, mielipide kysely, vaikuttaminen
- whatsapp
- Work pilots, työnhakuun.

Käytettävissä oleva välineistö

8. Millainen työnantajan tarjoama välineistö sinulla on työaikana käytössäsi?

Vastaajien määrä: 4

	Omassa käytössä	Jaetussa käytössä	Ei lainkaan käytössä	Yhteensä	Keskiarvo
Älypuhelin	4	0	0	4	1
Tabletti (esim. iPad)	2	1	1	4	1,75
Kannettava tietokone	1	3	0	4	1,75
Pöytätietokone	2	2	0	4	1,5
Pelikonsoli	1	1	2	4	2,25
Digikamera / Digitaalinen videokamera	1	2	1	4	2
VR-lasit	0	0	4	4	3
Tekniset rakentelusarjat (esim. LittleBits, MakeyMakey, Lego Mindstorms)	0	1	3	4	2,75
Joku muu, mikä?	0	0	0	0	
Yhteensä	11	10	11	32	2

9. Mitä välineitä käytät nuorisotyölliseen pelitoimintaan ja miten usein?

Vastaajien määrä: 4

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	En koskaan	Yhteensä	Keskiarvo
Kännykkä tai tabletti	1	0	0	1	2	4	3,75
PC	0	1	0	1	2	4	4
Pelikonsoli	0	2	1	0	1	4	3
VR-lasit	0	0	0	0	4	4	5
Yhteensä	1	3	1	2	9	16	3,94

Omat vaikuttamismahdollisuudet

10. Miten seuraavat väittämät kuvaavat mahdollisuuksiasi vaikuttaa työhösi digitaalisuuden suhteen?

Vastaajien määrä: 4

	Täysin samaa mieltä	Osin samaa mieltä	Osin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa	Yhteensä	Keskiarvo
Minulla on mahdollisuus ehdottaa ja kokeilla uusia digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamutuja	3	1	0	0	0	4	1,25
Minulla on mahdollisuus vaikuttaa välineisiin, joita digitaalisessa nuorisotyössä käytetään ja/tai hankitaan	2	1	1	0	0	4	1,75
Minulla on mahdollisuus vaikuttaa palveluihin, joita digitaalisessa nuorisotyössä käytetään (sovellukset, verkkopalvelut, pelit)	1	3	0	0	0	4	1,75
Minulla on mahdollisuus vaikuttaa digitaalisessa nuorisotyössä tarvittavaan infrastruktuuriin (esim. verkkoyhteydet, palomuuuri)	1	1	1	1	0	4	2,5
Saan käyttää työaikaani digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen	2	1	0	0	1	4	2,25
Minulla on mahdollisuus vaikuttaa organisaationi digitaalisen nuorisotyön suunnitelmiin ja strategioihin	2	2	0	0	0	4	1,5
Yhteensä	11	9	2	1	1	24	1,83

Oma osaaminen

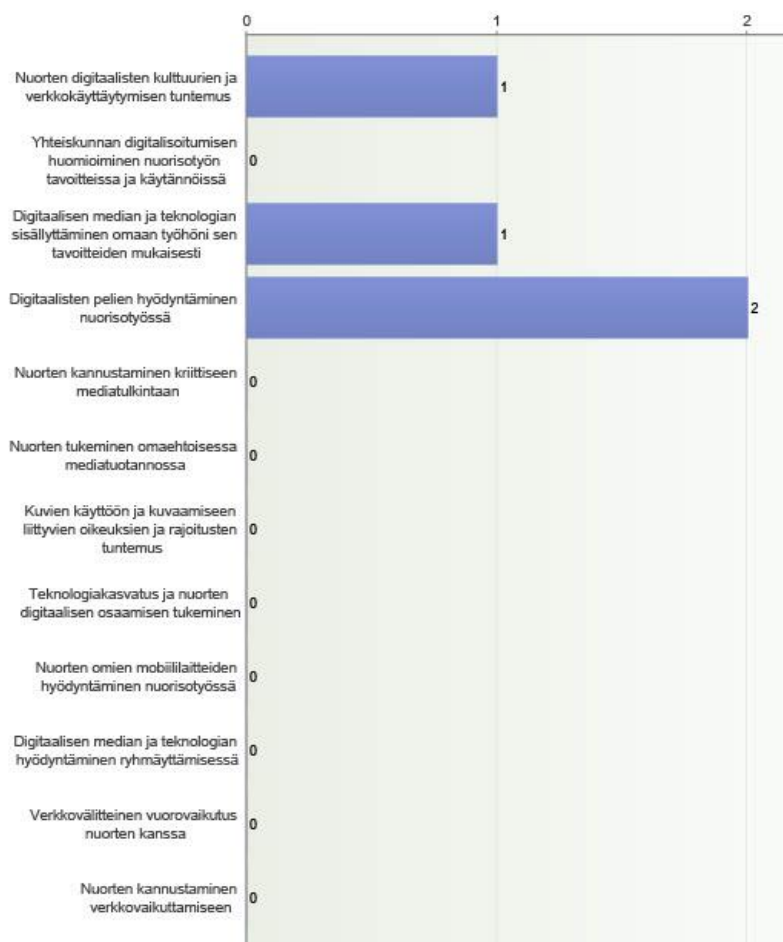
11. Millaiseksi arvioit oman osaamisesi seuraavilla osa-alueilla?

Vastaajien määrä: 4

	Erinomainen	Hyvä	Tyydyttävä	Heikko	Ei koske työtäni	Yhteensä	Keskiarvo
Nuorten digitaalisten kulttuurien ja verkkokäyttämisen tuntemus	0	2	1	1	0	4	2,75
Yhteiskunnan digitalisoinnin huomiointi nuorisotyön tavoitteissa ja käytännössä	0	3	0	1	0	4	2,5
Digitaalisen median ja teknologian sisällyttäminen omaan työhöni sen tavoitteiden mukaisesti	0	2	1	1	0	4	2,75
Digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyössä	0	2	2	0	0	4	2,5
Nuorten kannustaminen kriittiseen mediakulttuuriin	0	4	0	0	0	4	2
Kuvien käyttöön ja kuvaamiseen liittyvien oikeuksien ja rajoitusten tuntemus	0	4	0	0	0	4	2
Nuorten tukeminen omaehtoisessa mediatuotannossa	0	3	1	0	0	4	2,25
Teknologiakasvatus ja nuorten digitaalisen osaamisen tukeminen	0	2	2	0	0	4	2,5
Nuorten omien mobiililaitteiden hyödyntäminen nuorisotyössä	0	2	2	0	0	4	2,5
Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen ryhmätyöskentelössä	0	2	0	2	0	4	3
Verkkovälitteinen vuorovaikutus nuorten kanssa	0	2	1	1	0	4	2,75
Nuorten kannustaminen verkkoikäkkäytämiseen	0	3	0	1	0	4	2,5
Yhteensä	0	31	10	7	0	48	2,5

12. Valitse yksi osa-alue, jonka osaamista haluaisit erityisesti kehittää.

Vastaajien määrä: 4



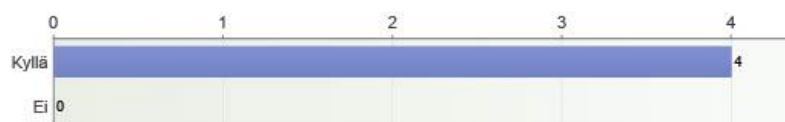
13. Miten seuraavat väittämät kuvaavat oman osaamisesi kehittämistä digitaalisen nuorisotyön suhteen?

Vastaajien määrä: 4

	Täysin samaa mieltä	Osin samaa mieltä	Osin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa	Yhteensä	Keskiarvo
Koen, että osaamiseni on tarvittavalla tasolla	0	2	2	0	0	4	2,5
Koen, että tarvitsisin enemmän tukea osaamiseni kehittämiseen esimieheltäni	0	1	2	1	0	4	3
Olen tutustunut muiden toimijoiden digitaalisen nuorisotyön muotoihin	1	1	1	1	0	4	2,5
Työnantajani mahdollistaa osaamisen päivittämisen työajalla	0	4	0	0	0	4	2
Työnantajani kannustaa uuden kokeilemiseen digitaalisen nuorisotyön saralla	1	3	0	0	0	4	1,75
Henkilökohtainen osaamiseni digitaalisessa nuorisotyössä on kehittynyt viime vuosina	1	3	0	0	0	4	1,75
Tarvitsen jatkuvaa kouluttautumista pystyäkseni toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä monipuolisesti tulevaisuudessa	0	3	1	0	0	4	2,25
Olen hankkinut osaamiseni pääosin nuorten käyttämiin verkkopalveluihin ja -yhteisöihin tutustumalla	0	3	1	0	0	4	2,25
Kehitän digitaalisen nuorisotyön osaamistani omalla ajallani	0	3	1	0	0	4	2,25
Koen saaneeni pohjakouluksestani tarvittavat tiedot digitaalisen nuorisotyön tekemiseen	1	0	1	2	0	4	3
Yhteensä	4	23	9	4	0	40	2,33

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

Vastaajien määrä: 4



15. Kuvaile halutessasi tarkemmin, mitä digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvää haluaisit erityisesti oppia lisää.

Ei vastauksia.

Suunnitelmallisuus

16. Miten seuraavat väittämät kuvaavat digitaalisen nuorisotyön suunnittelua työssäsi?

Vastaajien määrä: 4

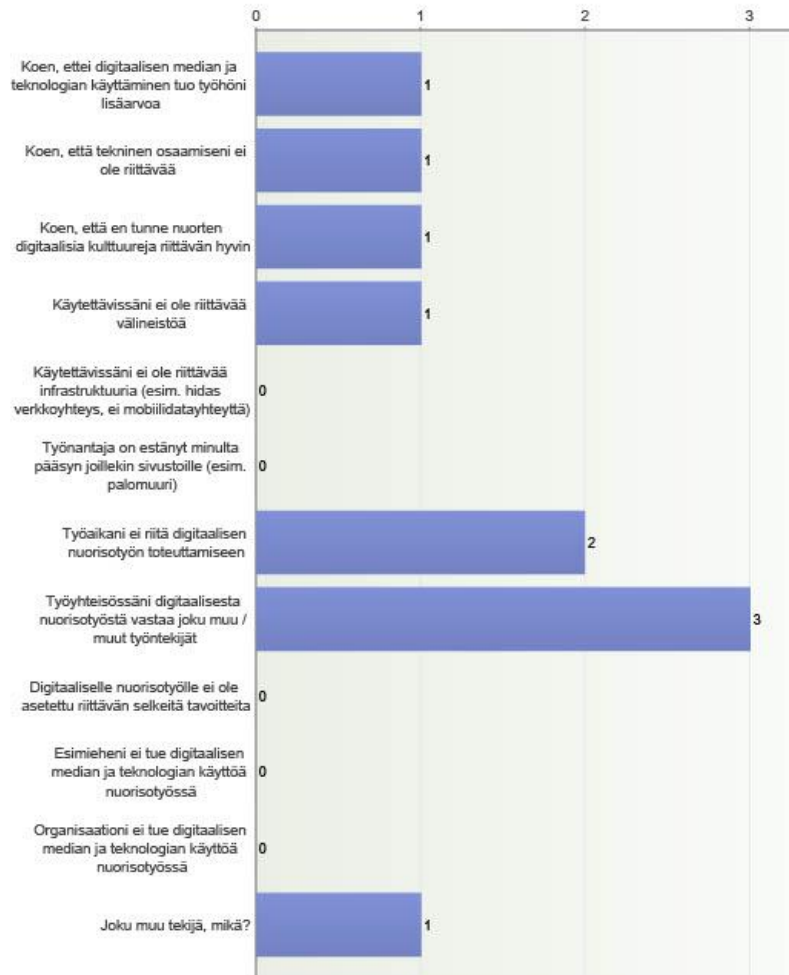
	Täysin samaa mieltä	Osin samaa mieltä	Osin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa	Yhteensä	Keskiarvo
Tiedän, mitä minulta odotetaan digitaalisen nuorisotyön osalta (esim. organisaation tavoitteet, strategia, ohjeistukset)	0	2	1	0	1	4	3
Toteutan työssäni valmiiksi annettuja digitaalisen nuorisotyön suunnitelmia	0	1	2	0	1	4	3,25
Olen asettanut itselleni omia tavoitteita digitaalisen nuorisotyön osalta	0	2	2	0	0	4	2,5
Käytän digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä sen enempää suunnittelematta	0	2	2	0	0	4	2,5
Tarjoan nuorille mahdollisuuden osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun ja käytännön järjestelyihin	1	1	2	0	0	4	2,25
Yhteensä	1	8	9	0	2	20	2,7

Digitaalista nuorisotyötä hankaloittavat tekijät

17. Mitkä ovat mielestäsi merkittävimpiä tekijöitä työssäsi, jotka vaikeuttavat digitaalisen nuorisotyön toteuttamista?

(Valitse kaikki sopivat)

Vastaajien määrä: 4



Avoimet vastaukset: Joku muu tekijä, mikä?

- Hieman oma motivaatio/työtehtävien priorisointi/oma persoona/Omat vahvuudet ja luontaiset työtavat enemmän muualla

Tavoite ja tulevaisuus

18. Miten haluaisit hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä tulevaisuudessa?

Vastaajien määrä: 4

- Vr laseilla
- tiedotus ja markkinointii sekä vuorovaikutukseen
- Haluaisin hyödyntää enemmän pelitoimintaa ja erityisesti lisättyyn todellisuuteen perustuvia pelejä, sekä GPS paikannukseen perustuvia pelejä.
- Perinteiset puhelin keskustelut vähenee, esim. Mese monelle luontevampi tapa kommunikoida.

Tavoite

19. Määrittele lyhyesti omin sanoin, mikä on digitaalisen nuorisotyön tärkein tavoite.

Vastaajien määrä: 4

- Kannustaa työntekijöitä kokeilemaan
- vuorovaikutus nuoren kanssa myös virtuaalisesti
- Tavoittaa nuoria yhdessä erittäin tärkeässä ympäristössä.
- Nuoren tavoittaminen.