

Krista Ahvenainen

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN NYKY- TILA JA TULEVAISUUDEN NÄKYMÄT ETELÄ-SAVON TYÖPAJATOIMIN- NASSA

Opinnäytetyö
Yhteisöpedagogi

2019



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä	Tutkinto	Aika
Krista Ahvenainen	Yhteisöpedagogi (AMK)	Marraskuu 2019
Opinnäytetyön nimi		
Digitaalisen nuorisotyön nykytila ja tulevaisuuden näkymät Etelä-Savon työpajatoiminnassa		47 sivua 14 liitesivua
Toimeksiantaja		
Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu: Nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenia & Digillä duuniin! -hanke		
Ohjaaja		
Katja Komonen		
Tiivistelmä		
<p>Suomalainen yhteiskunta on suurten rakenteellisten muutosten äärellä ja digitalisaatio on osaltaan yksi näiden muutosten mahdollistajista. Teknologia vaikuttaa ja on läsnä lähes jokaisen kansalaisen arjessa ja erityisesti nuorten arjessa digitaalisuudella on vahva sija. Näin ollen digitaalisen nuorisotyön merkitys nuorten ja nuorten aikuisten parissa tehtävässä työssä on olennainen.</p>		
<p>Tämä opinnäytetyö tuotti määrällistä tietoa digitaalisen nuorisotyön nykytilasta ja tulevaisuuden näkymistä Etelä-Savon työpajoilla. Tutkimuksen aineisto kerättiin standardoitua verkkokyselyä hyödyntäen kevään 2019 aikana, jossa digitaalista nuorisotyötä tarkasteltiin välineellisestä, sisällöllisestä sekä toiminnallisesta näkökulmasta. Tutkimuksen kohderyhmänä toimi Etelä-Savon työpajojen valmentautujien parissa työskentelevä henkilöstö ja tutkimuksen tilaajana Digillä duuniin! -hanke.</p>		
<p>Tuloksista käy ilmi, että digitaalisuutta hyödynnetään työpajojen toiminnassa melko aktiivisesti ja perinteisin menetelmin ja digitaaliseen nuorisotyöhön suhtaudutaan pääosin myönteisesti. Edellytykset digitaalisen nuorisotyön sisällyttämiseen osaksi työpajojen päivittäisiä toimintoja ovat hyvät ja maaperä tulevaisuuden näkemysten toteuttamiselle on vankka, joskin toimenpiteitä esimerkiksi henkilöstön digitaalisen median ja teknologian hallintataitojen kehittämisen suhteen vastaajien kokemusten mukaan tarvitaan.</p>		
<p>Tulevaisuudessa työpajatoiminta koetaan entistä moninaisemmiksi digitaalisen nuorisotyön osalta ja digitaalisen median ja teknologian kehittyessä uudet tavat toteuttaa omaa työnkuvaa koetaan mahdollisuudeksi. Tuloksista on havaittavissa, että valtaosa vastaajista pitää uudenlaisia digitaalisia ympäristöjä, kuten verkkotyöpajoja, yhtenä tulevaisuuden työmuotona. Henkilöstön taitojen kehittämisen lisäksi myös valmentautujien tavoitteellinen digitaalisen median ja teknologian osaamisen vahvistaminen koetaan tärkeänä toimenpiteenä.</p>		
Asiasanat		
digitaalinen nuorisotyö, työpajat		

Author	Degree	Time
Krista Ahvenainen	Bachelor of Humanities, Youth Work and Civic Activity	November 2019
Thesis title Present and future prospects for digital youth work in the South-Savo region's youth workshops 47 pages 14 pages of appendices		
Commissioned by South Eastern Finland University of Applied Sciences: Youth Research and Development Centre Juvenia & Digital Applications in youth employment services -project		
Supervisor Katja Komonen		
Abstract <p>The Finnish society is in the middle of big structural changes and the digitalization is one of the enablers of these changes. Technology has effect on everyone's lives and especially in daily life of the youth. Thus, digital youth work is an important part among the work done with youth.</p> <p>The objective of this thesis was to produce information about the present state and future outlook of digital youth work at the youth workshops of South-Savo. This thesis examines digital youth work as a tool, content and action. The research questions are the following: How is digital youth work seen at the youth workshops now? What possibilities will digital youth work have at the youth workshops in the future? The material of this thesis was collected in the spring of 2019 utilising a standardised internet survey.</p> <p>The results show that the utilization of digitalization in youth workshops is quite active and used with traditional methods. The attitude towards digital youth work is quite positive. The preconditions for incorporating digital youth work as part of the day-to-day activities of the workshops are good and the future looks promising although actions are needed, for example, the digital media and technology skills of personnel.</p> <p>In the future, youth workshop activities will be seen to become more diverse in digital youth work, and as digital media and technology evolve, respondents see that, for example, that could lead to new environments for facing youth. The majority of respondents consider new types of digital environments, such as online workshops, to be one way to do the work in the future. In addition to developing the skills of the staff, the goal-oriented strengthening of digital media and technology skill's among young people is also seen as an important measure in the future.</p>		
Keywords digital youth work, youth workshop		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS.....	7
2.1	Digitaalinen nuorisotyö.....	7
2.1.1	Verkkoperustaisesta nuorisotyöstä kohti digitaalista nuorisotyötä.....	7
2.1.2	Digitaalinen nuorisotyö välineenä, toimintana ja sisältönä.....	9
2.2	Nuorten työpajatoiminta.....	11
2.2.1	Nuorten työpajatoiminta Etelä-Savossa.....	13
2.2.2	Nuorten työpajatoiminta digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta.....	13
2.3	Digitaalinen nuorisotyö tutkimusten valossa.....	14
3	DIGILLÄ DUUNIIN! – DIGITAALISET SOVELLUKSET NUORTEN TYÖLLISYYSPALVELUISSA.....	18
3.1	Hankkeen taustaa.....	18
3.2	Verkkotyöpaja.....	19
4	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	21
4.1	Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen kohde.....	21
4.2	Menetelmävalinnat.....	21
4.3	Aineistonkeruuprosessin eteneminen.....	22
4.4	Tutkimusaineiston analyysi.....	24
5	TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	25
5.1	Digitaalisen nuorisotyön nykytila Etelä-Savon työpajoilla.....	25
5.2	Digitaalisen nuorisotyön tulevaisuuden näkymät Etelä-Savon työpajoilla.....	35
6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	39
6.1	Tulosten tiivistys.....	39
6.2	Digitaalinen nuorisotyö Etelä-Savon työpajoilla.....	41
6.3	Tutkimuksen luotettavuus.....	45
6.4	Jatkotutkimusehdotukset.....	46
	LÄHTEET.....	48

LIITTEET

1. Kysely

1 JOHDANTO

Työpajoilla on kautta aikain ollut tärkeä rooli syrjäytymisen ehkäisyssä, ja ajan myötä työpajojen toiminta on muovautunut alati muuttuvan yhteiskunnan tarpeisiin. Nuorten syrjäytyminen on ollut 2010-luvun vahvasti julkisessa keskustelussa esillä ollut ilmiö, joka ulottuu nykyään myös digitaaliseen maailmaan. Digitalisaation myötä tulleiden yhteiskunnallisten ja kulttuuristen kehityskulujen myötä digitaalisten taitojen kuilut myös nuorten keskuudessa ovat todellisuutta, jonka vuoksi on tärkeää, että jokaisella on yhdenvertainen mahdollisuus kokea digitaalinen media ja teknologia omista lähtökohdista tai elämäntilanteesta huolimatta. Jotta nuorten välisten digitaalisten taitojen kuilujen kaiventamisen missio onnistuu, on työntekijöiden osaaminen ja intressit digitaalisen toiminnan toteuttamisen suhteen avainasemassa.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on verkkokyselyä hyödyntäen selvittää digitaalisen nuorisotyön nykytila ja tulevaisuuden näkymät Etelä-Savon työpajoilla. Tutkimuksessa tarkastellaan Etelä-Savon työpajojen valmentautujien parissa työskentelevien ammattilaisten näkemyksiä siitä, miten digitalisaatio ja digitaalinen nuorisotyö näyttäytyvät työyhteisöjen ja työpajojen toiminnassa. Tutkimus pitää sisällään digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen nykytilan ja tulevaisuuden näkymät työpajatoiminnassa niin välineenä, sisältönä kuin toimintana. Lisäksi tutkimus tarkastelee vallitsevia asenteita ja näkemyksiä digitaalisesta nuorisotyöstä. Tutkimuksen tilaajana toimi Digillä duuniin! -hanke. Tutkimus on sidoksissa Digillä Duuniin! -hankkeen verkkotyöpajan pilotointiin, jonka myötä nuorilla on mahdollisuus osallistua työpajatoimintoihin verkkovälitteisesti. Tuloksia voidaan hyödyntää niin työpajojen toiminnassa, kuin hanketyön tukena nykytilan kartoittamisessa sekä tulevaisuuden toimintoja kehitettäessä.

Digitalisaatio nähdään nuorisotyössä kokonaisvaltaisena muutoksena, joka koskettaa lähes kaikkien nuorten arkea. Koska digitalisoituminen vaikuttaa suuresti monen arkeen ja sen hallintaan, merkitsee se nuorisotyön eri kentille, myös työpajoille, paljon uutta sekä ennen kohtaamattomia ammatillisia haasteita. On huomioitava, että digitalisoituminen ei tällä hetkellä ole päätepisteessään, vaan se kehittyy ja muuttaa yhteiskuntaa sekä tapoja työskennellä. Digi-

talisoituminen on luonut uusia koulutus- ja uramahdollisuuksia, jolloin sen roolin ymmärtäminen ja digitaalisen toiminnan toteuttaminen myös työpajoilla on tarpeellista. Tämä tutkimus pyrkii osaltaan teoreettisessa viitekehyksessä selvittämään digitaalisen nuorisotyön käsitettä ja osa-alueita työpajojen kontekstissa.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

2.1 Digitaalinen nuorisotyö

2.1.1 Verkkoperustaisesta nuorisotyöstä kohti digitaalista nuorisotyötä

Digitaalinen nuorisotyö kasvaa, mukautuu ja omaksuu erilaisia suuntauksia, jonka vuoksi kuvaukset digitaalisen nuorisotyön määritelmistä ja käytännöistä ovat alttiita muuttumiselle (Lauha ym. 2017, 218). Käsitteenä digitaalinen nuorisotyö koetaan laajana ja moniselitteisenä eri toimintojen kirjona, jonka paino on usein esimerkiksi internetin välityksellä tehtävässä neuvontatyössä, digitaalisessa pelitoiminnassa tai yhteiskunnallisessa mediakasvatuksessa ja medialukutaidon lisäämisessä. Nämä näkökulmat eivät kuitenkaan ole toinen toistaan poissulkevia, vaan erilaiset toiminnot toimivat erilaisina lähtökohtina ja ajattelumalleina kaikessa kohtaamistyössä. (Sabell 2018, 3.)

Digitaalinen nuorisotyö ymmärretään digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisenä nuorisotyössä ja se liittyy luonnollisena osana kaikkiin nuorisotyön toimintoihin. Olennaisin seikka digitaalisessa nuorisotyössä on, ettei verkkoa nähdä ainoastaan välineellisestä näkökulmasta tai tilana, jossa ihmiset kohtaavat joko nyt tai viiveellisesti, vaan se nähdään laajemmin myös sisältönä ja toimintana. (Verken strategia 2016-2019.) Lisäksi olennaista on tunnistaa ja tunnustaa digitaalisen osallistumisen esteitä sekä minimoida tai jopa kokonaan purkaa niitä, jotta jokaisella nuorella olisi tasavertainen mahdollisuus osallistua digitaalisen nuorisotyön toimintoihin. Tämän sisäistettäessä voidaan verkon ja teknologian käyttö nähdä kulttuurisena ilmiönä, jolla on keskeinen rooli nuorten arjessa. (Developing digital youth work 2017, 12.)

Digitaalista nuorisotyötä ei tule nähdä ainoastaan menetelmällisestä näkökulmasta tai vain työtapana, vaan se niveltyy luonnolliseksi osaksi nuorisotyön eri toimintoihin. Tästä johtuen nuorten parissa työskentelevien toimijoiden on

hyvä nähdä ja puntaroida digitaalisen nuorisotyön näkökulmia ja haasteita omassa työssään. (Developing digital youth work 2017, 38.) Kun tämän lisäksi ymmärtää nuorten digitaaliseen kulttuuriin liittyviä ilmiöitä, voidaan digitaalista nuorisotyötä kehittää ja integroida paremmin osaksi organisaatioiden toimintaa (Lauha ym. 2017, 223).

Nykyään digitaaliseksi nuorisotyöksi määriteltävää toimintaa on ennen sanottu käsittein verkkoperustainen nuorisotyö, verkkonuorisotyö, nettinuorisotyö, tietokonevälitteinen kohtaaminen, virtuaalinen nuorisotyö ja verkossa tehtävä nuorisotyö. Lisäksi on puhuttu esimerkiksi virtuaalisesta vuorovaikutuksesta sekä nuorten verkkopalveluista. Tällöin pääasiallisia työmenetelmiä ovat olleet erilaiset chat-palvelut, verkkovälitteinen tiedotus- ja neuvontatyö sekä nuorten osallisuus, vaikuttaminen ja kuuleminen verkossa. (Huttunen 2014, 15.) Itse digitaalisen nuorisotyön käsite nousi Suomessa ensimmäistä kertaa julkiseen keskusteluun vuonna 2012, kun eurooppalaisia nuorisoalan toimijoita kokoon-tui Verken kutsumana keskustelemaan digitalisaation vaikutuksista nuoriso-työhön. Jo tuolloin digitaalisen nuorisotyön käsitteen määrittelyssä korostui ajatus nuorten toimijuuden kokonaisvaltaisesta vahvistamisesta teknologisoituvassa ja digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Ajatus ja tarve nuorisotyön uudenlaisesta lähestymistavasta teknologiseen kehitykseen ja sen mukanaan tuomiin haasteisiin ja mahdollisuuksiin jäi kytemään. (Lauha & Tuominen 2016, 9.)

Digitaalisen nuorisotyön käsite ei vielä tuolloin vakiintunut nuorisotyön kentällä, sillä verkkoperustainen nuorisotyö ja verkkonuorisotyö olivat raivanneet itselleen vahvan jalansijan ammatillisessa käsitteistössä. Myös tavat hyödyntää mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä olivat jo vahvasti muotoutuneet ja vakiintuneet omanlaisikseen. (Lauha, Tuominen, Merikivi & Timonen 2017, 222.) Keväällä 2015 nousi uudelleen esiin ajatus digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä ja sitä tukevien suuntaviivojen laatimisesta. Muun muassa skotlantilaisten ja suomalaisten nuorisoalan toimijoiden kesken vaihdettiin näkemyksiä ja käytänteitä digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä nuorisotyössä. Keskeisenä kysymyksenä oli se, miten kasvatusta ja nuorisoalalla voidaan vastata digitalisaation mukanaan tuomaan teknologiseen kehitykseen sekä miten digitaalista mediaa ja uutta teknologiaa voitaisiin käyttää luontevana osana or-

ganisaation päivittäistä työtä. Samaan aikaan vuonna 2015 Verkessä oli käynnissä Screenagers -tutkimushanke, joka osaltaan vaikutti digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen syntyyn. (Lauha & Tuominen 2016, 9–10.) Tuomisen (2016) kirjoittaman Digitaalinen nuorisotyö kiinnostaa Euroopassa -artikkelin mukaan digitaalinen nuorisotyö alkoi herättämään kansainvälistä kiinnostusta toisaalta *digital youth work* -termin vakiintuessa nuorisoalan ammatilliseen saanastoon, mutta toisaalta myös digitalisaation vaikutukset nuoriin ja nuorisotyöhön alettiin tuolloin pitämään itsestäänselvyytenä.

Digitaalinen nuorisotyö ja sen kehittäminen nähdään tärkeänä teemana sekä valtakunnallisesti, että Euroopan tasolla. Euroopan unionin nuorisoalan työsuunnitelman (2016–2018) tavoitteena oli koota asiantuntijaryhmä, joka kartoittaa digitalisoitumisen riskit, mahdollisuudet ja vaikutukset nuoriin, nuorisotyöhön ja nuorisopolitiikkaan. Linjaus tarjoaa poliittisia suosituksia ja hyviä käytäntöjä digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen kaikkialla Euroopassa. (Developing digital youth work 2017, 6.) Valtakunnallisen nuorisotyön ja -politiikan ohjelmassa (2017) on nostettu esiin digitaalisen nuorisotyön kehittäminen, joka pyrkii eurooppalaisessa ja kansainvälisessä yhteistyössä lisäämään kokonaisvaltaista ymmärrystä digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä ja käyttämisestä nuorisotyön toiminnoissa. Ohjelma kattoi vuodet 2017–2019, ja sen puitteissa laadittiin digitaalista nuorisotyötä koskevat suuntaviivat.

2.1.2 Digitaalinen nuorisotyö välineenä, toimintana ja sisältönä

Digitaalisesta nuorisotyöstä puhuttaessa törmää usein digitalisaatioon ja sen vaikutuksiin yhteiskunnassa. Digitalisaation kehityskulun myötä esimerkiksi tavat, joilla ihmiset ovat tekemisissä keskenään, ovat muuttuneet ja laajentuneet merkittävästi. Lähes aina saatavilla oleva internet ja sosiaalisen median palvelut ovat häivyttäneet pois tilaan, aikaan, osallistumiseen ja tiedonsaantiin liittyvät rajoitteet. (Koiranen ym. 2016, 24.) Yleisellä tasolla digitalisaatio ja sen vaikutukset viittaavat teknologisen kehityksen myötä digitaaltekniiikan integroitumiseen osaksi arjen jokapäiväisiä toimintoja (Alasoini 2015, 26). Internetin ja sosiaalisen median palveluiden käyttö on jopa niin arkista, ettei sen käyttöön kiinnitä erikseen huomiota. Netistä on tullut luonnollinen osa kokemusmaailmaa, ja sen vuoksi verkossa tapahtuvaa toimintaa ei pidä ajatella erillisenä

osana elettyä fyysistä maailmaa. (Lauha ym. 2016, 218.) Onkin tärkeää ymmärtää, millä tavoin digitaalinen nuorisotyö sopii osaksi kasvokkaista kohtaamistyötä sekä näiden kahden työskentelytavan teoreettiset ja käytännön toiminnan samankaltaisuudet. Samankaltaisuuksien löytämisen helpottamiseksi voi hyödyntää seuraavaa toteamusta: ”*Internet on paikka, ei asia.*” Internet on paikkana osa tätä todellisuutta samalla tavalla kuin paikallinen työpaja, kirjasto tai kadut. Tämä toteamus auttaa hahmottamaan yhteyden nykyisin toimintatavoin tehtävän sekä digitaalisen nuorisotyön välillä. (Cohlmeyer 2017.)

Digitaalinen media ja teknologia nähdään perinteisten nuorisotyön muotoja ja tavoitteita tukevana elementtinä. (Developing digital youth work 2017, 12). Tämän vuoksi digitaalinen media ja teknologia toimii nuorisotyössä paitsi välineenä, myös työssä tapahtuvana toimintana ja sisältönä (Lauha 2017.) Digitaalisuus itsessään ei ole toiminnan päätarkoitus, vaan sitä hyödynnetään yhteisten päämäärien ja tavoitteiden saavuttamiseksi (Göös 2016, 125). Digitaalinen nuorisotyön pyrkimyksenä ei ole tehdä jaottelua kasvokkaisen ja verkossa tapahtuvan kohtaamisen ja toiminnan välillä, vaan sen keskeinen tavoite on vahvistaa nuorten toimintavalmiuksia nopeasti digitalisoituvan maailman ja yhteiskunnan monimuotoisissa ympäristöissä (Lauha & Tuominen 2016, 9). Teknologian ja kokeilukulttuurin mukaan ottaminen toimintoihin antaa valmiuksia ja opettaa digitaalisten taitojen lisäksi yhtä lailla sosiaalisia taitoja, ryhmässä työskentelemisen taitoja, kuin ohjaa luontaisesti opettelemaan tiedonhakua ja tiedon jakamista (Lundqvist 2016, 165).

Digitaalinen media ja teknologia nuorisotyön *välineenä* voidaan käsittää toimintaympäristönä ja kommunikaation välineenä. Digitaaliseen nuorisotyöhön kuuluu erilaiset digitaalisten toimintaympäristöjen, kuten yhteisöpalvelujen ja verkkopeliyhteisöjen hyödyntäminen osana toimintoja. Olennaisena osana välineelliseen näkökulmaan kuuluvat myös laitteet, joita tarvitaan joko kokonaan verkossa tapahtuvan toiminnan toteuttamiseen tai digitaalisen ja fyysisen toiminnan maailman yhdistämiseen. (Cohlmeyer 2017.) Muita toimintaympäristöjä voivat olla esimerkiksi verkkovälitteiset ohjauskeskustelut sekä markkinointi ja tiedottaminen (Lauha 2016).

Sisältö voidaan nähdä media- ja teknologiakasvatuksena, kuten esimerkiksi laitteiden käyttötaitoina, ohjelmointitaitoina tai arkisina keskusteluin mediaan

liittyvistä ilmiöistä (Lauha 2016). Usein tukeudutaan virheelliseen oletukseen siitä, että nuoret ovat digitaalisilta taidoiltaan automaattisesti korkealla tasolla. Tämä johtaa kasvavaan riskiin siitä, että osa nuorista putoaa digitalisoituvan yhteiskunnan kehityksestä kuiluun, josta on haastavaa kiivetä ylös omin voimin. Nuorten kanssa toimijoilla tulisi olla vahva rooli kuiluun tippumisen ehkäisemisessä tai vähintään riskien minimoinnissa. (Kiviniemi 2017.) Media- ja teknologiakasvatuksen tavoitteena on vahvistaa nuoren kykyä etsiä tietoa sekä vertailla ja arvioida mediasisältöjä. Kasvatus tähtää elinikäiseen oppimiseen, johon kuuluu olennaisesti rohkaista, motivoida ja aktivoida nuorta vertailemaan, toimimaan ja arvioimaan kriittisesti mediaa ja teknologiaa. Lisäksi kasvatuksen tavoitteena on arvioida omia media- ja teknologiatottumuksia ja kehittää niitä tarvittaessa. (Opetuksen tavoitteet media- ja teknologialukutaidon aihealueella 2015.)

Toiminnalla viitataan usein esimerkiksi erilaisiin digitaalisiin pelitoimintoihin, robotiikkaan ja maker-kulttuuriin. Digitaalisia pelitoimintoja kutsutaan usein termillä pelinuorisotyö, jonka yleisimpiä muotoja ovat avoimet peliryhmät. Ohjaajan rooli pelinuorisotyössä on mahdollistaa, tukea ja avata keskusteluja. (Sabbell 2018, 21.) Digitaalinen maker-kulttuuri, eli värkkääminen, rakentuu digitaalisen askartelun ja kädentaitojen ympärille. Se yhdistelee tietotekniikkaa ja teknologiaa luovasti erilaisiin fyysisiin esineisiin (Lundqvist 2016, 164–165). Maker-kulttuurissa painotetaan itse tekemistä ja kokeilemisen kautta oppimista. Siihen kuuluvat olennaisesti non-formaalit oppimisympäristöt, jonkinlainen yhteisö ja vertaisoppiminen. Tärkeää maker-kulttuurissa on leikkimielinen asenne ja uudella teknologialla rohkeasti leikkittely käytännön kautta. Suomalaisessa maker-kulttuurissa on tyypillistä kehittää omaa teknologista pystyvyyttä sekä jakaa avoimesti omaa tietotaitouttaan. (Jalonen & Stenros 2015.)

2.2 Nuorten työpajatoiminta

Nuorisolain (21.12.1285/2016) mukaan nuorten työpajatoiminnan keskeisimpänä tehtävänä on henkilökohtaisen valmennussuunnitelman avulla parantaa nuoren valmiuksia päästä koulutukseen, suorittaa koulutus loppuun tai päästä työmarkkinoille tai muuhun nuoren tarvitseman palvelun piiriin. Työpajatoiminnan tavoitteena on parantaa nuoren elämänhallinnallisia taitoja sekä tukea ja

kehittää nuoren kasvua, itsenäistymistä ja osallisuutta yhteiskuntaan. Valmentautuminen tapahtuu työtoiminnan kautta nuoren edellytysten ja tarpeiden pohjalta. Nuorten työpajatoiminnan toteuttajina ovat kunnat, useat kunnat yhdessä tai nuorten palveluja tuottava yhteisö. Nuorten työpajatoiminta on tarkoitettu pääsääntöisesti 17–29 vuotiaalle koulutuksen ja työelämän ulkopuolella oleville nuorille ja aikuisille.

Työpajatoiminnan keskiössä on tarjota yhteisöllistä ja työvaltaista valmennusta, jonka avulla tuetaan valmentautujan yksilöllistä kasvuprosessia, sosiaalisten taitojen vahvistumista, osallisuutta sekä yleisiä työ- ja työelämävalmiuksia. (Työpajapedagogiikka – valmennuksen pedagogisia lähtökohtia työpajalla s.a.) Valmentautuminen työpajalla tapahtuu tekemällä työtä tai työtoimintaa yksilön edellytyksien mukaan yhdessä nuoren kanssa tehdyn valmennussuunnitelman mukaisesti (Nuorisolaki 2016). Työpajoilla tapahtuva valmennus tukee nuorta kohti omasta elämästään vastuun ottavaa aktiivista toimijaa ja tähän tavoitteeseen pyritään niin yksilöllisellä työotteella, kuin asiakaslähtöisyydellä (Komonen 2007, 20).

Työpajoilla tapahtuva valmennus on luonteeltaan joustavaa, nuoren yksilölliset tarpeet huomioivaa sekä suunnitelmallista ja tavoitteellista, jotta toiminnan valmentautujalähtöisyys toteutuisi. Valmentamisen menetelminä käytetään työ- ja yksilövalmennusta. Työvalmennuksen perustehtävänä on kehittää nuoren työtaitoja, työelämävalmiuksia sekä erilaisissa yhteisöissä toimisen valmiuksia. (Ahonen-Walker & Pietikäinen 2014, 70.) Se on prosessi, jossa yhdessä valmentautujan kanssa työskennellen saavutetaan etukäteen määritellyjä tavoitteita. Se tarjoaa valmentautujalle ohjausta, tukea ja motivointia sekä yhteisöllisen suhteen, jonka tavoitteena on tarjota valmentautujalle onnistumisen kokemuksia sekä antaa tilaisuus ottaa vastuuta henkilökohtaisesta kehittämisestä. Työvalmennukseen kuuluu päivittäisen tuen antaminen erilaisten konkreettisten taitojen sekä yhteistoiminnan opettelussa. (Hassinen 2005, 15.) Työvalmennuksen lisäksi työpajatoiminta tarjoaa yksilövalmennusta, jota käytetään olennaisena osana työvalmennuksen tukena. Yksilövalmennuksen tarkoituksena on vahvistaa valmentautujan toimintakykyä, arjenhallinnan taitoja sekä tulevaisuuden suunnittelua. (Valtakunnallinen työpajayhdistys ry s.a.). Kokonaisvaltaisen elämän- ja arjenhallinnan tukemista tavoitellaan keskustelujen, käytännön harjoitteiden ja selvittelyn avulla (Hassinen 2005, 15).

2.2.1 Nuorten työpajatoiminta Etelä-Savossa

Nuorten työpajatoimintaa koko maassa vuonna 2017 ylläpiti yhteensä 213 työpajaa, joissa vuosittainen alle 29 vuotiaiden nuorten määrä oli 14 256. Etelä-Savossa toimi samana vuonna yhteensä kuusi nuorten työpajaa: Joroisten työpaja, Kangasniemen nuorten työpaja, Mäntyharjun työpajat, Mikkelin kaupungin nuorten työpaja, Pieksämäen nuorten työpaja sekä Savonlinnan kaupungin nuorisoverstas (Tiedote valtionavustuksista nuorten työpajatoimintaan 2018). Keskeisinä toimintamuotoina työpajoilla korostuvat työ- ja yksilövalmennus, yhteistyö oppilaitosten ja yritysten kanssa sekä hyvinvoinnin ja terveyden teemat, joista toteutetuimpina ehkäisevä päihdetyö sekä terveyst-, ravinto- ja liikuntakasvatus. Valmennusyksiköiden toiminta tukevat pitkälti perinteistä työpajatoimintaa: eniten valmennusyksikköjä toimi kiinteistöhuollon ja muun kunnossapidon, kuljetuksen, tekstiilikäsittöiden sekä puu- ja rakennustyön saralla. (Suomen nuorisotyön tilastot 2018.)

Etelä-Savon työpajoilla vuonna 2017 alle 29 vuotiaita valmentautujia oli 218 ja henkilökuntaa työpajoilla oli yhteensä 26. (Bamming & Hilpinen 2017, 9, 11). Etelä-Savon työpajojen toiminta tavoittaa tällä hetkellä eniten 21–24 vuotiaita nuoria ja seuraavaksi suurin asiakasryhmä työpajojen toiminnoissa ovat 29–39 vuotiaat aikuiset. Valmentautujista pääosa oli ohjautunut työpajoille nuorisotyön, TE-toimiston tai oppilaitosten kautta (Suomen nuorisotyön tilastot 2018).

2.2.2 Nuorten työpajatoiminta digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta

Työpajojen erilaisissa valmennusyksiköissä toteutetaan monentyyppistä, eri toimialoille sijoittuvia ja nuorten työtehtäviä. Vuonna 2017 yleisin toimiala oli puu- ja rakennusala, joita oli 64 prosenttia työpajoista. Myös eri kiinteistöhuoltoon, tekstiilikäsittöihin ja siivoukseen keskittyvät yksiköt olivat yleisiä. Huomionarvoista on, että viime vuosina media- ja mainontavalmennusyksiköt ovat yleistyneet: ne kattoivat 33 prosenttia kaikista työpajoista. Tietotekniikan valmennusyksikköjä oli 27 prosenttia työpajoista. (Bamming & Hilpinen 2017, 29.)

Digitaalisuus on pitkään ollut puheenaihe, johon ladataan suuria odotuksia monella eri sektorilla erityisesti palvelujen kehittämisessä. Asiakslähtöisessä kehittämistoiminnassa on kautta aikain pyritty seuraamaan niitä ympäristöjä ja ilmiöitä, joita asiakkaat itse tunnustavat. Vaikka painopiste nuorten parissa tehtävässä työssä on edelleen kasvokkaisessa kohtaamisessa, digitaaliseen toimintaan panostetaan yhä enemmän. (Aaltonen 2016.) Miettisen (2015, 10) mukaan nuorten työpajojen toimintaa tulisikin entistä vahvemmin räätälöidä nuorten tarpeita ja toiveita vastaaviksi. Yhteiskunta digitalisoituu ja digitaalisuus, media sekä teknologia ovat yhä keskeisempi osa nuorten arkea. Perinteisen puu-, metalli ja käsityöpajojen rinnalle kaivataan muun muassa auto-, IT-, media- ja musiikkityöpajoja. On havaittavissa, että työpajoille kaivataan kokeilukulttuuria: mahdollisuuksia tutustua eri toimialojen työtehtäviin sekä kokeilla joustavasti erilaisia työtehtäviä, jotta mielenkiinnonkohteiden ja oman koulutusalan löytäminen olisi helpompaa.

Digitaalisesta nuorisotyöstä tai sen roolista nuorten työpajatoiminnassa ei ole saatavissa tutkittua tietoa. Tämä kertoo sekä digitalisaation vaikutusten ja digitaalisen nuorisotyön tutkimattomuudesta nuorten työpajatoiminnassa, että digitaalisen median ja teknologian sekä digitaalisen nuorisotyön verrattain vähäisestä kosketuspinnasta työpajatoimintaan. Toisaalta media- ja tietotekniikan työpajojen määrän kasvu viimeisen neljän vuoden aikana kertoo digitalisaation mukanaan tuomien muutosten ja mahdollisuuksien noteeraamisesta: esimerkiksi vuonna 2014 median ja mainonnan valmennusyksiköitä oli 49, ja vuonna 2018 kyseisten valmennusyksikköjen määrä oli 68. Tietotekniikan valmennusyksiköt ovat myös osaltaan kokeneet kasvua: vuonna 2014 pajojen määrä oli 48, ja neljä vuotta myöhemmin vuonna 2018 niitä oli 55. (Bamming & Hilpinen 2018, 29; Bamming & Hilpinen 2019, 27.)

2.3 Digitaalinen nuorisotyö tutkimusten valossa

Erilaisia internetiä sekä digitaalista mediaa ja teknologiaa kuntien nuorisotyössä käsitteleviä tutkimuksia on toteutettu jonkin verran. Tässä alaluvussa pureudun aiempiin tutkimuksiin internetin hyödyntämisestä sekä digitaalisesta nuorisotyöstä yleisesti kunnallisen nuorisotyön näkökulmasta. Nostan esiin keskeisimpiä tuloksia siitä, miten internetiin ja digitaaliseen nuorisotyöhön suhtaudutaan, miten ja kuinka paljon internetiä hyödynnetään nuorten parissa

tehtävässä työssä sekä mihin nuorisotyön tulisi vastausten perusteella kiinnittää huomiota.

Suhtautuminen internetin hyödyntämiseen osana päivittäistä työtä on ollut pääosin hyvin myönteistä ja vuonna 2013 kunnallisessa nuorisotyössä internetiä hyödynnettiin osana päivittäistä työtä jo jollakin tasolla. Käytetyin palvelu oli Facebook, jota pidettiin merkittävänä väylänä toteuttaa nuorten parissa tehtävää työtä. Vaikka moni kyselyyn vastanneista kertoivat käyttävänsä internetiä osana työtään, eivät kaikki sitä kuitenkaan hyödyntäneet. Yleisimpiä syitä internetin käyttämättömyydelle olivat työajan riittämättömyys tai se, ettei internetin koettu tuovan lisäarvoa työhön. Internetiä hyödynnettiin eniten sellaisissa nuorisotyön työmuodoissa, joissa vastaajat ovat työssään muutenkin tekemisissä internetin kanssa. Päivittäin tai viikoittain eniten internetiä hyödynsivät nuorten osallisuuden, vaikuttamisen ja kuulemisen, nuorten tieto- ja neuvontatyön sekä avoimen nuorisotyön muoto. Harvemmin tai ei koskaan internetiä työssään hyödynsivät luonto- ja elämystoiminta, kansainvälinen ja monikulttuurinen työ sekä nuorten työpajatoiminta. (Hyrý 2013, 7.)

Kaiken kaikkiaan internetin hyödyntämiseen osana työtä suhtauduttiin pääosin myönteisesti. Se koettiin tärkeänä osana useissa toiminnoissa, kuten tiedottamisessa ja markkinoinnissa sekä yhteydenpitovälineenä nuoriin. Sen sijaan pelitoimintaa ei yleisesti pidetty kovin tärkeänä toimintamuotona, sillä vähiten internetiä hyödynnettiin digitaalisessa pelaamisessa. (Hyrý 2013, 19.) Vaikka internetin hyödyntäminen kunnallisessa nuorisotyössä näyttäytyi vuonna 2013 melko yksipuolisena, oli tuloksissa havaittavissa mobiiliteknologian mukanaan tuoma murros. Nuorten keskuudessa älypuhelin maailma oli jo arkipäiväistynyt, mutta nuorisotyö ei ollut vielä päässyt tähän kehitykseen mukaan: esimerkiksi alle viidesosalla oli työkäytössään älypuhelin. (Lauha & Tuominen 2017, 7.)

Vaikka Suomi on ollut tieto- ja viestintäteknologian yksi edelläkävijöistä, on se jäänyt useilla eri mittareilla teknologian ja digitaalisen median käytössä jälkeeseen. Käytännöt rajoittuivat pitkälti perinteiseksi verkkonorisotyöksi miellettaviksi, eikä digitaalisen median ja teknologian toiminnallisia mahdollisuuksia käytetty kovinkaan laajalla skaalalla hyödyksi. Kehityskulku on havaittavissa myös suomalaisessa nuorisotyössä, sillä työtä on tehty samalla työotteella ja

menetelmillä esimerkiksi samoja verkkopalveluja hyödyntäen jo lähes kymmenen vuotta, vaikka samaan aikaan fyysinen ja digitaalinen maailma sulautuvat entistä tiiviimmin ja nopeammin yhteen. Havaittiin, että digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen osana päivittäistä työtä on ilmiö, joka on yhä kiinteämpi osa nuorisotyön eri sektoreita. Mobiiliteknologian yleistyminen ei kuitenkaan ole ainoa syy muutokseen, vaan myös asenteiden kehittyminen ja työn organisoimisen parantuminen ovat edesauttaneet digitaalisen nuorisotyön liittämistä osaksi organisaatioiden toimintoja. (Digital Media in Finnish Youth Work 2015, 33, 34.)

Kerätyn aineiston perusteella laadittiin kansalliset suositukset digitaalisen median käytön edistämiseksi nuorisotyössä. (Digitaalinen media suomalaisessa nuorisotyössä 2015, 30–33.) Screenagers -tutkimushankkeessa selvitettiin digitaalisen nuorisotyön kehittämistarpeita Suomessa, Irlannissa, Pohjois-Irlannissa, Tanskassa ja Itävallassa. Tutkimushankkeen aikana saatiin määrällistä ja laadullista tietoa digitaalisen nuorisotyön nykytilasta ja tulevaisuuden näkymistä. Saatu aineisto koottiin Screenagers-raporttiin, jonka tarkoituksena oli kartoittaa internetin käyttöä suomalaisessa nuorisotyössä. Kyselyn otoksessa oli mukana 915 kriteerit täyttäneitä vastaajaa.

Digitaalisen median ja teknologian käyttö näkyi kunnallisessa nuorisotyössä etenkin käytettävissä olevien laitteiden kasvuna sekä erilaisten digitaalisen median palvelujen lisääntymisenä ja tehokkaampana hyödyntämisenä. Nuorten parissa työskentelevät ymmärtävät digitaalisen median ja teknologian usein sosiaalisen median hyödyntämisenä osana päivittäisiä toimintoja. Yli 90 prosenttia nuorten parissa työskentelevistä ammattilaisista käyttävät Facebookia osana päivittäistä työtä ja yli puolet heistä käyttävät lisäksi YouTubea, Instagramia sekä WhatsAppia aktiivisesti osana omaa työtään. Näitä sosiaalisen median palveluja käytettiin pääasiassa kommunikointiin ja informaation jakamiseen. Erityisesti reaaliaikainen vuorovaikutus nuoren ja työntekijän välillä koettiin helpottuneen sosiaalisen median palvelujen ansiosta. (Digital Media in Finnish Youth Work 2015, 34.) Tämä näkyy myös vuonna 2015 Verken toteuttamassa, järjestyksessään toisessa Internet osana kuntien nuorisotyötä -kyselyssä. Erilaisten kuva- ja videopalvelujen tarjonta ja suosio on kokenut räjä-

dysmäisen kasvun, ja lisäksi paikkatietopalvelut sekä lisättyä todellisuutta hyödyntävät palvelut ovat nousseet nuorten suosioon. (Lauha & Tuominen 2017, 7.)

Raporttia varten kerätyn aineiston pohjalta rakennettiin suosituksia digitaalisen median nuorisotyölliselle käytölle. Raportissa toimineet suositukset digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi ovat toimineet vuonna 2016 Kohti digitaalista nuorisotyötä -julkaisussa esiteltävien digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen pohjana. Luotuja suuntaviivoja on kahdeksan:

1. Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun
2. Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä
3. Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toimintaa
4. Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön
5. Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta
6. Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä
7. Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta
8. Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja.

Näiden suuntaviivojen on tarkoitus herätellä omaa organisaatiota pohtimaan digitaalisuuden kietoutumista käytäntöihin, tavoitteisiin ja kehittämiseen. Suuntaviivojen on tarkoitus toimia laukaisualustana organisaation kehittämistyölle sekä herättää niin sisäistä, kuin laajempaa yhteiskunnallista keskustelua siitä, vastataanko nuorisotyöllä nuorten tarpeisiin. (Lauha & Tuominen 2016, 10.)

Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017 -tutkimuksen tulokset osoittavat, että vaikka nuoret vaikuttavat taitavilta digiosajilta, todellisuus on toinen. Käyttötaidot ovat usein vahvoja, mutta nuorten digitaaliset taidot vaativat tukea ja syvempää ymmärrystä etenkin tiedonvälityksestä, teknologian mekanismeista sekä median vaikutuksista yhteiskuntaan ja juuri työntekijä on näiden taitojen harjaannuttamisessa avainasemassa. Työntekijän aktiivisella omalla toiminnalla voidaan herättää nuorten uteliaisuuden digitaalista ja teknologista kultuuria kohtaan. On myös tärkeää pitää huoli yhtäläisistä mahdollisuuksista digitaalisten taitojen kehittämiseen, jotta digitaalisen osaamisen kuilua ei pääse nuorten välille syntymään. (Tuominen 2017, 50.)

Kyselyn aineistosta käy ilmi myös se, että kunnallisessa nuorisotyössä on tunnistettu digitalisaatiokehityksen mukanaan tuomat muutokset ja mahdollisuudet. Käsitteenä digitaalinen nuorisotyö aiheuttaa kuitenkin vielä hajaamaa: esimiehistä 75 % ja työntekijöistä 52 % kokee, että työyhteisössä vallitsee yhteinen käsitys siitä, mitä digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa. Kyselyn laadullisen aineiston, eli toiminnallisiin työpajoihin osallistuneet työntekijät määrittivät digitaalisen nuorisotyön ennen kaikkea välineeksi ja toimintaympäristöksi. Nämä kaksi näkökulmaa nousivat esiin myös itse kyselyn vastauksissa, sillä digitaalisen nuorisotyön tärkeimmiksi tavoitteiksi nostettiin esiin nuorten kohtaaminen, kohtaamisen mahdollistaminen sekä tavoittaminen. Kyselyn tulokset osoittavat, että digitaalisuutta lähestytään jo olemassa olevien ja tuttujen toimintojen kautta, jossa digitaalinen media ja teknologia tarjoavat uuden välineen, sisältötuottamisen mahdollisuuden sekä toimintaympäristön tehtävälle työlle. (Lauha 2017, 53.)

3 DIGILLÄ DUUNIIN! – DIGITAALISET SOVELLUKSET NUORTEN TYÖLLISYYSPALVELUISSA

3.1 Hankkeen taustaa

Digillä duuniin! -hanke käynnistyi kesällä 2017 Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun nuorisoalan tutkimus- ja kehittämiskeskus Juvenian hallinnoimana sekä Otavan Opiston osatoteuttamana. Hankkeen tavoitteena on edistää nuorten, pääasiassa 15–29 vuotiaiden kouluttautumista ja työllisyyttä Etelä-Savon syrjäseuduilla digitaalisuutta, pelillisyyttä, yrittäjäyyskasvatusta sekä ryhmätoiminnan malleja hyödyntäen. Hanke tukee toiminnoillaan nuorten pääsyä työllisyyttä tukeviin palveluihin sekä pyrkii vahvistamaan nuorten polkua välityömarkkinoilta koulutukseen ja työelämään työelämävalmiuksia kehittämällä. Hankkeessa kehitetään nuorten sosiaalista osallisuutta, kuntoutusta sekä työllisyyttä tukevien palvelujen saatavuutta ja saavutettavuutta erityisesti syrjäseuduilla asuvien nuorten näkökulmasta. (Digillä duuniin! -hankesuunnitelma 2018.)

Vuoden 2016 nuorisobarometrin mukaan työ on voimakkaasti yhteydessä nuorten muuttovalmiuteen, mutta muutto ei aina perustu omaan toiveeseen. Kyselyyn vastanneista nuorista jopa 84 prosenttia olisi valmis muuttamaan työn tai koulutuksen perässä, mutta heistä useampi kuin joka kolmas asuisi

mieluummin nykyisessä kotikunnassaan. Barometrissa selvitettiin myös työttömien nuorten muuttohalukkuutta: vuodesta 2000 lähtien työttömät nuoret ovat olleet muita selvästi haluttomampia muuttamaan. Viimeisten vuosien aikana nousevan muuttohalukkuuden trendin lievä kasvu ei kuitenkaan näy työttömissä nuorissa. (Nuorisobarometri 2016, 62.) Sama trendi on havaittavissa myös Etelä-Savossa asuvien nuorten kohdalla. Vaikka nuorten työttömyys on korkeaa johtuen maaseutumaisten alueiden puutteellisista koulutus- ja työmahdollisuuksista, useat nuoret eivät ole valmiita tai halukkaita muuttamaan kotipaikkakunnalta kaupunkikeskuksiin tai kotimaakuntansa ulkopuolelle (Vainulla Etelä-Savossa 2015).

Yksi suurimmista syrjäytymistä aiheuttavista tekijöistä on mahdollisesti se, ettei asuinkunta ei tarjoa riittäviä tai yksilölle sopivia palveluja ratkaisemaan jo alkaneita ongelmia riittävän ajoissa. (Eriksson 2016, 43–45.) Syrjäseutujen nuoret tarvitsevat tukea sosiaalisten taitojen vahvistamisen lisäksi etenkin työelämä- ja yrittäjyystaitojen ja -valmiuksien kehittämiseen sekä koulutuksen tai työpaikan saamiseen kotipaikkakunnallaan tai elinympäristössään. Muun muassa näihin ongelmiin Digillä duuniin! -hanke pyrkii löytämään vastauksia ja ratkaisuja erilaisten kokeilujen, kuten ITU-ryhmätoimintamallin, vertaisohjaajakoulutuksen, työelämätaitoja- ja valmiuksia edistävän pöytäroolipeli Kohinan, työelämäosaamista edistävän oppimiskäytännön Learning Playlistin, ”Innostu yrittämään” -kiertueen, yrittäjyyteen valmentavan ohjelman sekä verkkotyöpajan avulla. (Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu 2018.)

3.2 Verkkotyöpaja

Itä-Suomen vuoden 2016 nuorisopuntarin mukaan syrjäseuduilla asuvien nuorten yksi keskeisimmistä haasteista on palveluiden saatavuus, mutta erityisesti saavutettavuus. Tutkimusaineistossa käy ilmi syrjäseuduilla asuvien nuorten vaara jäädä ilman perustuslaissa säädettyjä palveluja, koska matka niiden äärelle voi olla vaikea tai jopa mahdoton. Tämä johtuu usein siitä, että edes julkinen liikenne ei välttämättä voi tarjota nuoren tarpeiden kannalta riittäviä kulkuyhteyksiä isompiin kaupunkikeskuksiin. Esimerkiksi Pieksämäellä 13 % nuorista kokee liikennepalvelut riittämättömiksi ja 23,1 % melko riittämättömiksi. Syrjäytymisen uhka ei tämän tiedon valossa ole sidoksissa vain yksi-

lön toimintaan, vaan siihen, mitä yksilölle rakenteellisesti mahdollistetaan. Itä-suomalaisten nuorten keskuudessa erityistä parannusta kaivataan nuorten työvalmiuksia tukeviin palveluihin sekä työllisyyspalveluihin: 34 % nuorista kokee ne riittämättömiksi omiin tarpeisiinsa nähden. Työllistymistä pidetään tärkeänä, mutta sitä edistäviä palveluita ei koeta olevan tarpeeksi. (Eriksson 2016, 44, 47.)

Digillä duuniin! -hankkeen yksi toimenpiteistä oli toteuttaa pilotti verkossa toimivasta nuorten työpajasta. Verkkotyöpaja on etenkin syrjäseuduilla asuville nuorille kohdennettu nuorten työpajatoiminnan muoto, jossa nuoret voivat työskennellä työpajassa verkon välityksellä. Verkkotyöpajassa nuori saa ohjausta virtuaalisesti sekä suorittaa työpajatoimintaan liittyviä työtehtäviä kotoaan käsin: nuori siis osallistuu työpajan toimintaan verkon välityksellä. Verkkotyöpajatyöskentelyyn voi liittyä myös yritysten ja muiden organisaatioiden tilaamia, kestoltaan lyhytaikaisia työtehtäviä tai toimeksiantoja. Nuori raportoi toiminnastaan säännöllisesti työpajaohjaajalleen, mutta tämän lisäksi ohjaaja ja nuori tapaavat säännöllisin väliajoin myös kasvotusten. (Eerikäinen 2018, 32.)

Verkkotyöpajan ajatuksena on, että nuori saa mahdollisuuden asuinpaikastaan riippumatta osallistua nuorten työpajatoimintaan. Digillä duuniin! -hankkeen verkkotyöpajan pilotoinnin tarkoituksena on testata ja arvioida erilaisia menetelmiä ja toimintamalleja, joista toimivimmista kehitetään konkreettisia ja pitkäaikaisia palvelumalleja. Pilotissa työpajan työskentely yhdistetään erityisesti Mikkelin nuorten työpajojen digitaalinen media -pajaan sekä muihin Mikkelin muihin nuorten työpajoihin. Verkon välityksellä toimivaa työpajatoimintaa ei vielä kevääseen 2018 mennessä ollut toteutettu, mutta verkon välityksellä tapahtuvaa nuorten ohjausta ja tukea on ollut saatavilla laajasti. Verkkotyöpaja soveltuu myös sellaisille nuorille, joille perinteinen nuorten työpajatoiminta ei sovi. Nuoret toivat esiin monia asioita, joita voisi tehdä ohjatusti kotoa käsin. Kotisivujen tekeminen, ohjelmistojen ja mediataitojen opettelu ja tiedonhankinta sekä työelämävalmiuksia tai elämänhallintaa tukevat sisällöt kiinnostavat nuoria erityisesti. Myös erilaisten käytännön töiden, kuten valmistelevien töiden tekeminen onnistuisi nuorten mielestä hyvin kotoa käsin. Myös sosiaalisen kanssakäymisen näkökulmaa pidettiin tärkeänä osana verkkotyöpajatoimintaa. (Eerikäinen 2018, 61–62, 124, 126.)

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

4.1 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen kohde

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia Etelä-Savon nuorten työpajojen digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nykyisessä toiminnassa sekä selvittää näkymiä tulevaisuudelle. Tarkoituksena on tuottaa tietoa, joka kartoittaa digitaalisen nuorisotyön nykytilan Etelä-Savon työpajatoiminnassa ja sen pohjalta digitaalista nuorisotyötä voidaan jatkossa kehittää vastaamaan työpajojen tarpeita ja visioita.

Opinnäytetyöni kaksi tutkimuskysymystä ovat:

1. Miten digitaalinen nuorisotyö näkyy tällä hetkellä nuorten työpajoilla?
2. Millaisia mahdollisuuksia digitaalisella nuorisotyöllä nähdään olevan tulevaisuudessa työpajoilla?

Tutkimuksen kohteena on digitaalinen nuorisotyö ja kohderyhmää Etelä-Savon työpajojen valmentautujien parissa työskentelevä henkilöstö. Näin organisaatioiden toiminnan näkökulmia, kysymyksiä ja haasteita digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen osana toimintaa kiinnittyy työpajojen kehittämistyöhön.

4.2 Menetelmävalinnat

Kysely on kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimusmenetelmä. Määrällisessä tutkimuksessa tietoa tarkastellaan numeerisesti ja se antaa vastauksia kysymyksiin kuinka moni, kuinka usein ja kuinka paljon. Saatu tieto voidaan operationalisoida ja strukturoida silloin, kun kyseessä on henkilöitä koskevien asioiden tutkimista. Tämä tarkoittaa teoreettisten ja käsitteellisten asioiden muuttamista sellaiseen muotoon, että tutkittava pystyy ymmärtämään asian omalla arkiymmärryksellään. Strukturoinnin tarkoituksena on vakioida lomakkeeseen tulevat kysymykset ja vaihtoehdot niin, että kysymys on kaikille samalla tavoin ymmärrettävissä. (Vilka 2007, 13–17.)

Kysely on survey-tutkimuksen keskeisimpiä menetelmiä. Survey-tutkimukselle on ominaista, että aineisto kerätään standardoidusti, eli kysyttävä asia esitetään kaikille vastaajille tismalleen samalla tavalla. Tutkimuksen kohdehenkilöt muodostavat otoksen tai näytteen perusjoukosta. (Hirsjärvi ym. 2007, 188.) Yksi perinteisimmistä tavoista kerätä tutkimusaineistoa on suurelle joukolle lähetetty kyselylomake, jonka vahvuus on se, ettei tutkija pysty vaikuttamaan läsnäolollaan tai olemuksellaan saatuihin vastauksiin. Kysely mahdollistaa runsaankin määrän kysymyksiä ja saatuja vastauksia, ja kun kysymykset ovat vastaajille tismalleen samat, aineiston luotettavuus ja yleistettävyyys paranee. (Valli 2018.) On kuitenkin tärkeää kysyä tutkimuksen tarkoituksenmukaisia sekä ongelmanasettelun kannalta olennaisia kysymyksiä. Jokainen kysymys kyselyssä on perustelu tutkimuksen teoreettisessa viitekehyksessä. (Tuomi & Sarajärvi 2018.)

Tässä tutkimuksessa kysely suoritetaan standardoidusti, jolloin jaettava kyselylomake (liite 1) on sama kaikille vastaajille. Tutkimuksen aineisto on kerätty puolistrukturoidulla Webropol-kyselyllä, jonka tarkoituksena on kartoittaa näkökulmia ja nostaa esiin kaksi kokonaisuutta: Etelä-Savon työpajojen digitaalisen nuorisotyön nykytila sekä Etelä-Savon työpajojen digitaalisen nuorisotyön näkymät tulevaisuudelle. Kohderyhmä edustaa Etelä-Savon nuorten työpajojen henkilöstöä ja kyselylomake toimitetaan jokaiselle vastaajalle standardoidusti, jolloin kyselylomake on jokaiselle vastaajalle sama. Kyselyrungossa on vaikutteita Verken ”Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea” – Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017 sekä ”Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018” -tutkimuksista (Lauha & Tuominen 2017, 58–68 & Verke 2018, 40–49).

4.3 Aineistonkeruuprosessin eteneminen

Kysely toteutettiin helmi-maaliskuussa 2019. Vastausaikaa vastaajilla oli yhteensä neljä viikkoa, joista viimeinen viikko toteutettiin karhukierroksen muodossa. Toteutin ennen kyselyn jakoa kyselyn kysymyksiä ja rungon toimitusta koskevia kommenttienkeruita opinnäytetyön tilaajatahon, opinnäytetyön ohjaajan, opinnäytetyöprosessin pienryhmän sekä opinnäytetyöprosessin ulkopuolisten henkilöiden kanssa. Kommenttienkeruun tarkoituksena oli varmistaa, että kysely vastaisi tutkimuskysymyksiin, ottaisi mahdollisimman hyvin

huomioon tilaajan tarpeet sekä olisi kohdejoukolle mahdollisimman helposti lähestyttävä esimerkiksi käsitteistön ja kielen ymmärrettävyyden kannalta. Työstin kommenttien perusteella kyselyrungosta valmiin version, jonka lähetin vielä kertaalleen testihenkilöiden kommentoitavaksi. Testaamisen tuloksena saatu- jen viimeisten kommenttien ja kehitysehdotusten pohjalta työstin kyselystä valmiin version.

Kohdejoukon kartoittaminen osoittautui haastavaksi, sillä koottua dokumenttia Etelä-Savon työpajojen henkilöstöstä ei ollut saatavilla. Tämän vuoksi toimin pitkälti työpajojen internetsivujen sekä omien kontaktieni varassa. Tiedossani oli, että kyselyn koko perusjoukko on jo lähtökohtaisesti vähälukuinen, joten suuri vastausprosentti on tämän vuoksi ensiarvoisen tärkeää saavuttaa. Jotta tutkimukseni kohdejoukko tavoitettiin mahdollisimman laajasti, toteutin systemaattisen puhelukierroksen joko jokaiselle Etelä-Savon työpajojen työntekijälle henkilökohtaisesti tai heidän esimiehilleen ennen kuin lähetin saatesähköpostin kyselyn linkkeineen. Saatesähköpostin lähetin mahdollisuuksien mukaan jokaiselle kohdejoukon jäsenelle henkilökohtaisesti muutamaa työpajaa lukuun ottamatta, joissa saatesähköpostin eteenpäin jakamisesta vastasivat sovitusti työpajojen esimiehet. Koen suunnittelemani menettelyn olleen tarpeellinen, sillä tähtäsin mahdollisimman suureen vastausprosenttiin, jolloin melko pienestä aineistosta huolimatta tulokset voidaan yleistää koskemaan koko perusjoukkoa.

Koska kyselyn perusjoukko on lähtökohtaisesti pieni, on syytä tarkastella perusjoukon tavoittamisen tehokkuutta. Informatiivisen kyselyn, eli työpajoille jalkautumisen ja kyselyntäyttötilanteessa henkilökohtaisesti läsnä ollessani olisin varmistanut tehokkaimmin kohdejoukon jokaisen jäsenen tavoittamisen ja vastausprosentin suuruuden. Koen, että tällainen menettelytapa olisi ollut paikallaan erityisesti henkilöstöltään suurempien työpajojen kohdalla, mutta kyselyaineiston keruun aikataulun tiukkuuden ja aikataulujen yhteensovittamisen haasteiden vuoksi tämä ei toteutunut. Tämän vaihtoehdon toteutumattomuuden vuoksi koin tärkeäksi saavuttaa kohdejoukko ja motivoida heitä vastaamaan saatesähköpostin lisäksi puhelulla, jossa kerroin tutkimuksestani, tutkimuksen kyselystä sekä ohjeet kyselyyn vastaamiseen. Näin pyrin lisäämään kyselyyn vastaamisen motivaatiota sekä minimoimaan mahdolliset kyselyyn vastaamisen haasteet.

4.4 Tutkimusaineiston analyysi

Kyselyyn vastasi yhteensä 19 Etelä-Savon työpajojen työntekijää. Kyselyyn vastanneista 58 % (11) on naisia ja 42 % (8) miehiä. Vaihtoehtona oli valittavissa näiden vaihtoehtojen lisäksi "Muu" tai olla ilmoittamatta oma sukupuoli, mutta yksikään vastaajista ei valinnut näitä vaihtoehtoja. Vastaajien ikäkauma vaihtelee 26–63 vuoden välillä. Vastaajista 11 % (2) työskentelivät 2000–5000 asukkaan kunnissa, 21 % (4) 5001–10 000 asukkaan kunnissa ja 68 % (13) 10 001–60 000 asukkaan kunnissa. Kyselyyn vastaaminen tapahtui anonyymisti.

Tämä tutkimus on kvantitatiivinen, eli määrällinen tutkimus. Määrällisen tutkimuksen avulla on tarkoitus selvittää prosenttiosuuksiin ja lukumääriin liittyviä seikkoja, jolloin määrällinen tutkimus toimii usein työkaluna ilmiön olemassa olevan tilanteen kartoittamiseen sekä ilmiön kuvaamiseen numeerisen tiedon pohjalta. Tyypillisimpiä määrällisen tutkimuksen tutkimusmenetelmiä ovat esimerkiksi erilaiset lomakekyselyt, strukturoidut haastattelut sekä puhelinhaastattelut. (Heikkilä 2014.) Kyselytutkimuksella on tarkoitus selvittää vastaajien asenteita, tottumuksia, mielipiteitä ja kokemuksia tutkittavasta ilmiöstä. Aineiston keruun ja tulosten esittelyn jälkeen vastauksista tehdään johtopäätöksiä kohdejoukosta (Karjalainen 2010, 11).

Kyselytutkimuksissa analyysimenetelmät ovat riippuvaisia siitä, mihin tietoa tullaan hyödyntämään. Yleisimpiä ovat kuvailevat tilastolliset menetelmät, joita myös tässä tutkimuksessa on hyödynnetty. (Alastalo & Borg 2010.) Tämän tutkimuksen tulokset on esitelty tilastollisesti taulukoita hyödyntäen, joka tarkoittaa sitä, että kyselyaineiston havainnollisuutta ja visuaalisuutta on lisätty muuntamalla numeeriset tulokset taulukoiksi. Tämän jälkeen kyselyaineisto on pyritty sanallistamaan lukijalle helposti ymmärrettävään muotoon. Tulosten kirjaamisen jälkeen tutkimuksen aineisto on analysoitu tilastollisesti kuvailevaa tilastoanalyysia hyödyntäen, jonka tarkoituksena on tiivistää ja kuvailla jonkin määrällisen muuttujan jakauma (KvantiMOTV s.a.) Tutkimuksen teoreettinen viitekehys sekä tutkimuskysymykset ovat ohjanneet aineiston analyysiä.

5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

5.1 Digitaalisen nuorisotyön nykytila Etelä-Savon työpajoilla

Kyselyssä kartoitettiin digitaalisen nuorisotyön toteutumista työpajoilla tarkastelemalla digitaalisen nuorisotyön työmuotoja, hyödynnettyjä palveluita ja sovelluksia, saatavilla olevaa välineistöä sekä yhteistyötä muiden nuorisotyön toimijoiden kanssa digitaalisen nuorisotyön parissa. Lisäksi kysely kartoitti henkilöstön digitaalisen nuorisotyön osaamista ja vallitsevia asenteita.

Digitaalisen nuorisotyön työmuotoja hyödynnettiin kyselyn toteuttamisen ajankohtana jonkin verran. Kuvasta 1 on nähtävissä, että aktiivisimmin hyödynnetty työmuoto on valmentautujille tarjotut digitaalisen median ja teknologian hyödyntämismahdollisuudet (53 %). Seuraavaksi eniten hyödynnetyt toimintamuodot olivat keskustelut digitaalisuuden teemoista, jota hyödynsi neljäsosa (26 %) vastaajista sekä työntekijän itse tuottama verkkomateriaali, jota hyödynsi omassa työnkuvassaan niin ikään neljäsosa (26 %) vastaajista. Työmuodot, joita hyödynnettiin vähiten, olivat verkossa tapahtuvat valmennukset. Verkossa tapahtuvaa ryhmävalmennusta tai pelikasvatukseen tähtäävää toimintaa ei vastausten mukaan ollut hyödynnetty lainkaan.

Sukupuolella ei näyttäisi olevan suurta vaikutusta siihen, millaisia digitaalisen nuorisotyön työmuotoja työnkuviissa hyödynnetään. Suurimmat poikkeamat naisten ja miesten välillä olivat digitaalisuuden teemoista keskustelemisen sekä verkkomateriaalin tuottamisen kohdalla: naisista neljä ilmoitti keskustelleensa valmentautujien kanssa digitaalisuuden teemoista, kun vastaavasti miehistä yksi kertoi hyödyntäneensä kyseistä työmuotoa.

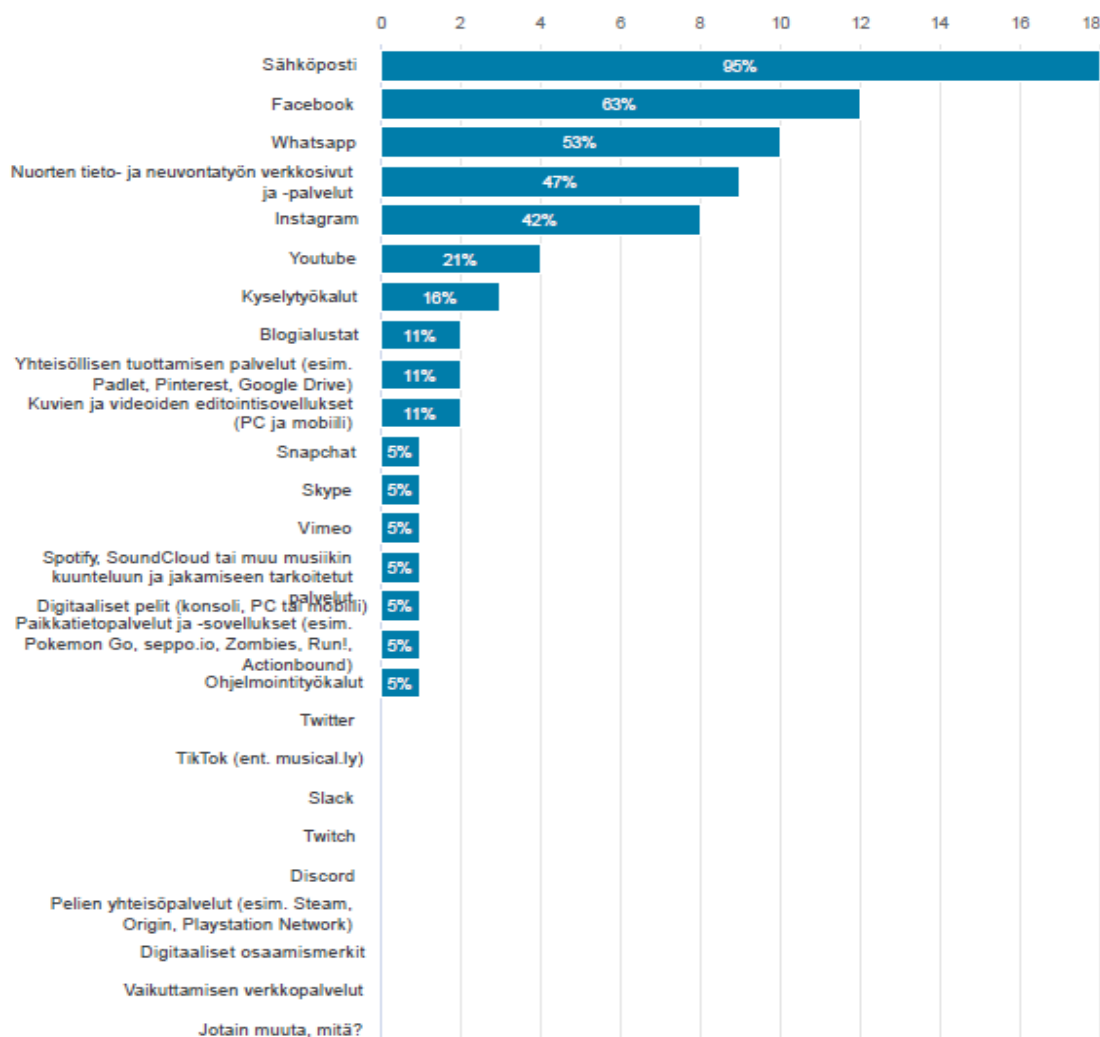
KUVA 1. Digitaalisen nuorisotyön työmuotojen tämän hetkinen hyödyntäminen työnkuvassa (n=19).



Kuvasta 2 käy ilmi, että työpajoilla käytetyimmiksi osoittautuivat perinteisiksi mielletyt digitaaliset palvelut ja sovellukset. Sähköpostia osana työnkuvaa hyödynsi vastaajista lähes jokainen (95 %), jonka jälkeen hyödynnetyimpiä palveluita ja sovelluksia olivat Facebook (63 %) ja WhatsApp (53 %). Työpajatoiminnassa heikommin hyödynnettyjä digitaalisia palveluja ovat esimerkiksi Twitter sekä erilaiset pelien yhteisöpalvelut, joita yksikään vastaajista ei ilmoittanut käyttävänsä lainkaan.

Tuloksista ilmi tulleista käytetyistä digitaalisten sovellusten ja palvelujen luonteesta on pääteltävissä, että digitaalisuutta hyödynnetään ennen kaikkea vuorovaikuttamiseen ja yhteydenpitoon sekä tukemaan työpajoilla tapahtuvaa ohjaus- ja neuvontatyötä. On mahdollista, että nuorten suosimat digitaaliset yhteisöpalvelut ovat työntekijöiden keskuudessa vähemmän tunnettuja väyliä vuorovaikuttaa verkossa, jolloin yhteisöpalvelujen käyttö työpajoilla ei tois-taiseksi näy.

KUVA 2. Työpajojen toiminnassa hyödynnetyt digitaaliset palvelut ja sovellukset (n=19)

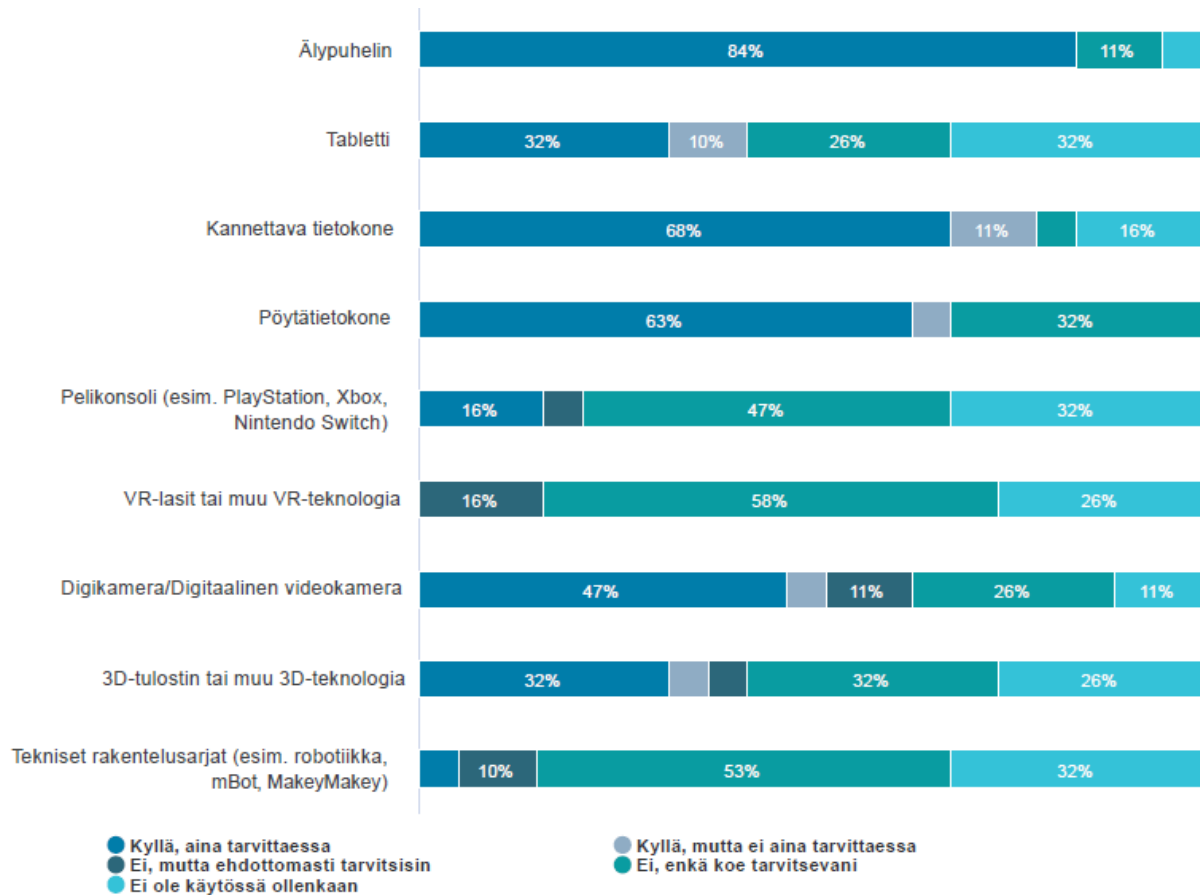


Tuloksista on havaittavissa, että työntekijöillä on pääsääntöisesti käytössään digitaalisen työotteen toteuttamisen kannalta tarvittava välineistö. Kuten kuva 3 osoittaa, aina tarvittaessa käytössä on perinteisiksi miellettyjä teknologisia välineitä, kuten älypuhelin (84 %), kannettava tietokone (68 %) ja pöytätietokone (63 %).

Vaikka digitaalisen nuorisotyön perustoimintojen toteuttamisen osalta tarvittavaa teknologiaa on saatavilla aina tarvittaessa, on tuloksista havaittavissa, että uuden teknologian käyttö ei näy käytännön työssä toistaiseksi niin vahvasti, eikä sen käytölle koeta tarvetta. Esimerkiksi lähes jokainen vastaaja (84 %) ei kokenut lainkaan tarvetta virtuaalitekniikalle tai sitä ei hyödynnetä työ-

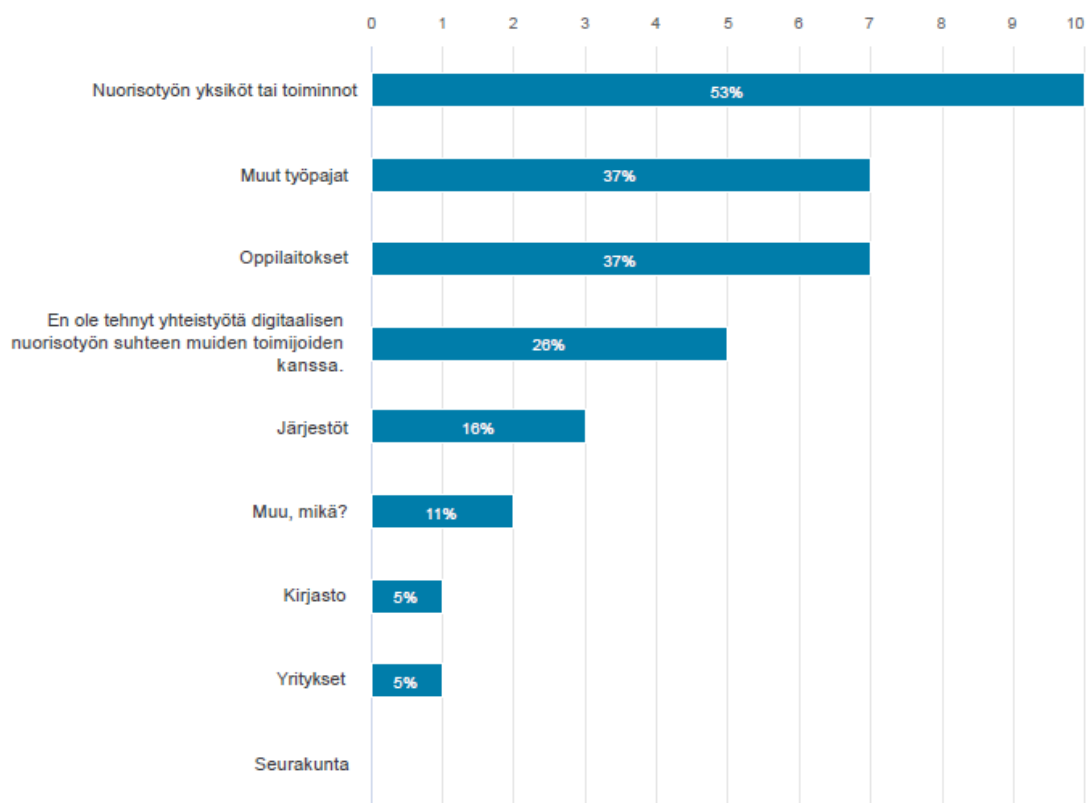
pajojen toiminnoissa lainkaan. Lisäksi erilaisille pelikonsolleille (79 %) tai teknille rakentelutarjoille (85 %) ei koettu nykyisen työnkuvan toteuttamisen kannalta tarvetta tai sitä ei hyödynnetä lainkaan.

KUVA 3. Työntekijän käytössä oleva välineistö (n=19).



Kuvasta 4 on nähtävissä, että yhteistyötä digitaalisen nuorisotyön osalta toteutettiin jonkin verran erityisesti nuorisotyön yksiköiden ja muiden työpajojen kanssa. Eniten yhteistyötä tehtiin nuorisotyön yksiköiden ja muiden toimintojen (53 %) kanssa. Toiseksi eniten yhteistyötä tehtiin muiden työpajojen (37 %) sekä oppilaitosten (37 %) kanssa. Harvemmin yhteistyötä digitaalisen nuorisotyön osalta tehtiin yritysten (5 %) sekä kirjaston (5 %) kanssa. Vastaajista neljäsosa (26 %) ilmoitti, ettei ole tehnyt yhteistyötä digitaalisen nuorisotyön osalta ollenkaan ja lisäksi yhteistyötä ilmoitettiin tehtävän hankkeiden kanssa (11 %). Tulosten perusteella digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen osalta tehdään melko aktiivisesti yhteistyötä, mutta yhteistyö ei välttämättä ole työntekijätasolla nähtävissä.

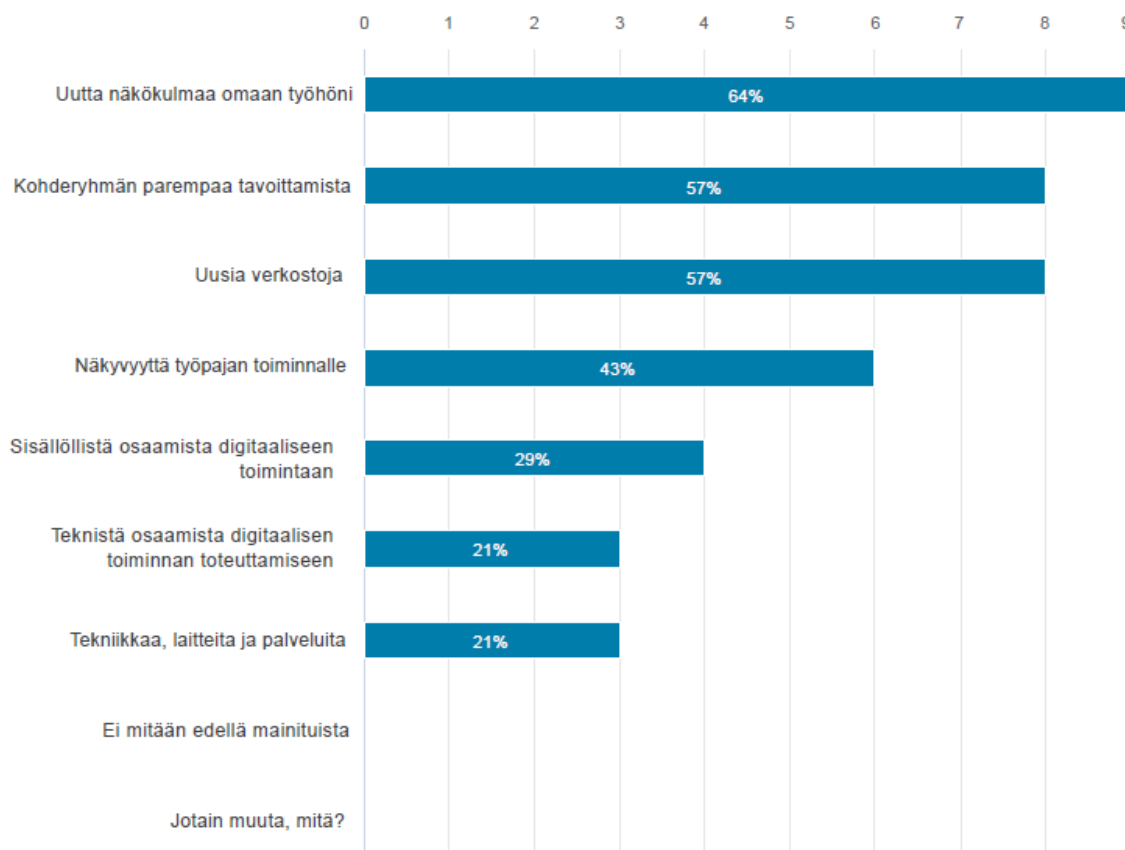
KUVA 4. Digitaalisen nuorisotyön osalta tehty yhteistyö eri toimijoiden kanssa (n=19).



Yhteistyötä koskevassa kysymyksessä (kuva 5) jokainen vastaaja ilmoitti tehdyn yhteistyön tuoneen omaan työhönsä ja työpajan toimintaan jotakin lisää. Vastaajista 64 % koki yhteistyön tuoneen ennen kaikkea uutta näkökulmaa omaan työhön. Yli puolet (57 %) vastaajista ilmoitti tavoittaneensa kohderyhmää paremmin yhteistyön ansiosta ja niin ikään 57 % koki yhteistyön luoneen uusia verkostoja. Vähimmin yhteistyön nähtiin tuoneen uutta tekniikkaa, laitteita ja palveluita (21 %), teknistä osaamista digitaalisen toiminnan toteuttamiseen (21 %) sekä digitaalisen toiminnan sisällöllistä osaamista (29 %), kuten kuvasta 5 käy ilmi.

Tulokset osoittavat, että tehty yhteistyö on ollut digitaalisen nuorisotyön tavoitteiden mukaista. Huomioitavaa on, että aiemmista tuloksista ilmi tullut teknisen sekä sisällöllisen osaamisen puute digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen suhteen ei kuitenkaan näy tehdyssä yhteistyössä. Tämä voi kertoa esimerkiksi alueellisen tarpeen ja tarjottujen yhteistyömuotojen kohtaamattomuudesta, mutta toisaalta myös esimerkiksi kiinnostuksen jakautumisesta enemmän asiakkaiden ja verkostojen tavoittamiseen teknologisen ja sisällöllisen osaamisen sijaan.

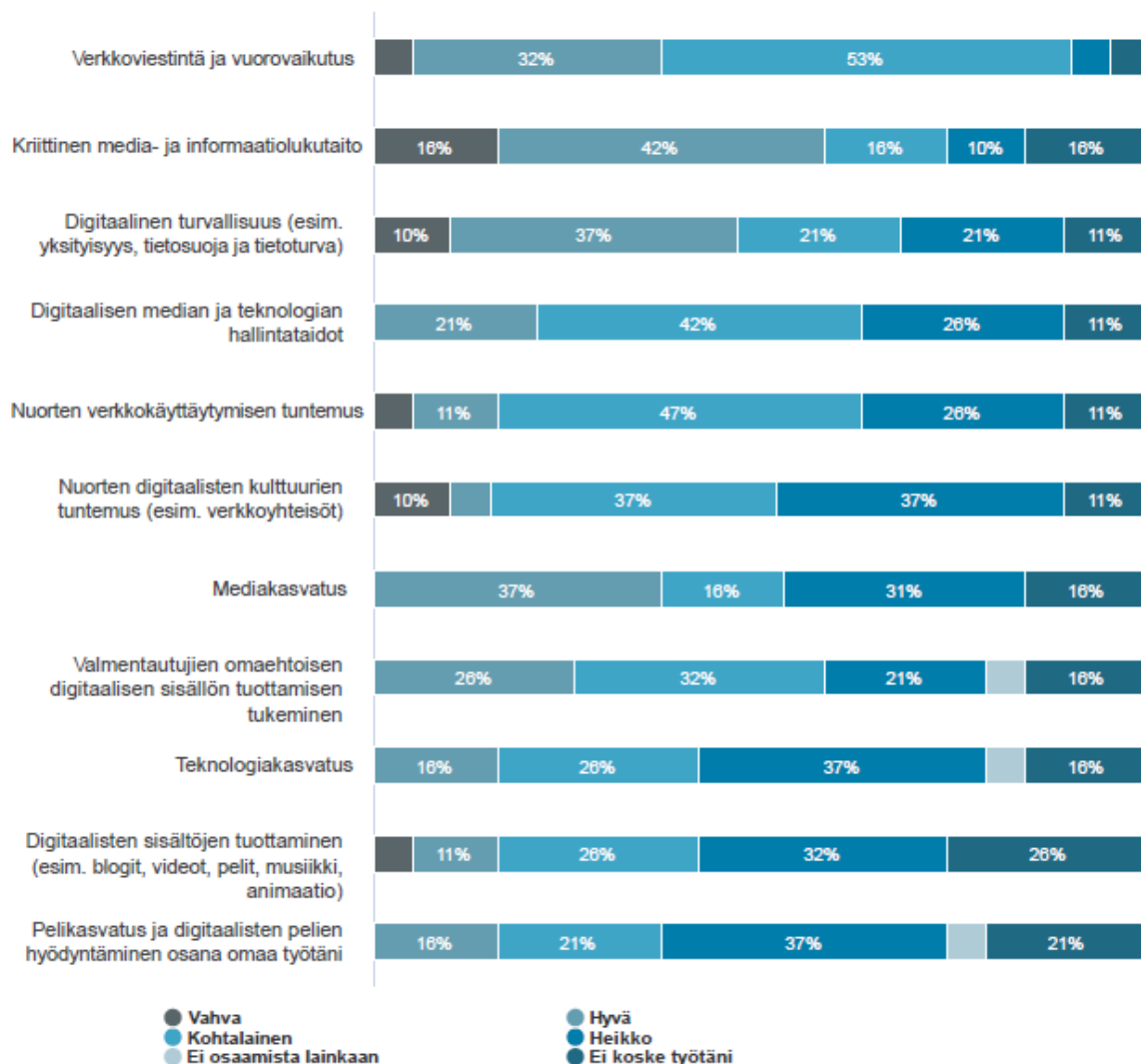
KUVA 5. Yhteistyökumppaneiden myötä saatu tuki digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle (n=14).



Erityisesti työntekijöiden kriittinen media- ja informaatiolukutaidon (58 %), digitaalisen turvallisuuden osaamisen (47 %) sekä mediakasvatusosaamisen (53 %) osaamistaso on vähintään hyvä. Vastaavasti esimerkiksi digitaalisen median ja teknologian hallintataidot (68 %), nuorten verkkokäyttäytymisen tuntemus (73 %), nuorten digitaalisten kulttuurien tuntemus (74 %) sekä teknologia-kasvatusosaaminen (63 %) osaamistaso koettiin enintään kohtalaisiksi.

Kuvasta 6 on nähtävissä, että jokaisen digitaalisen nuorisotyön osa-alue keräsi vastauksia sen osalta, ettei esiteltyjen osa-alueiden koeta koskevan omaa työnkuvaa lainkaan. Vastausten perusteella vaikuttaa siltä, että digitaalisen nuorisotyön osa-alueet tunnustetaan ja niitä on sisällytetty jossain määrin osaksi työnkuvaa, mutta niiden osaamisen vahvistamista tarvitaan, jotta digitaalisuus sisältyisi tulevaisuudessa luonnolliseksi osaksi työpajojen arkea.

KUVA 6. Digitaalisen nuorisotyön osaaminen (n=19).

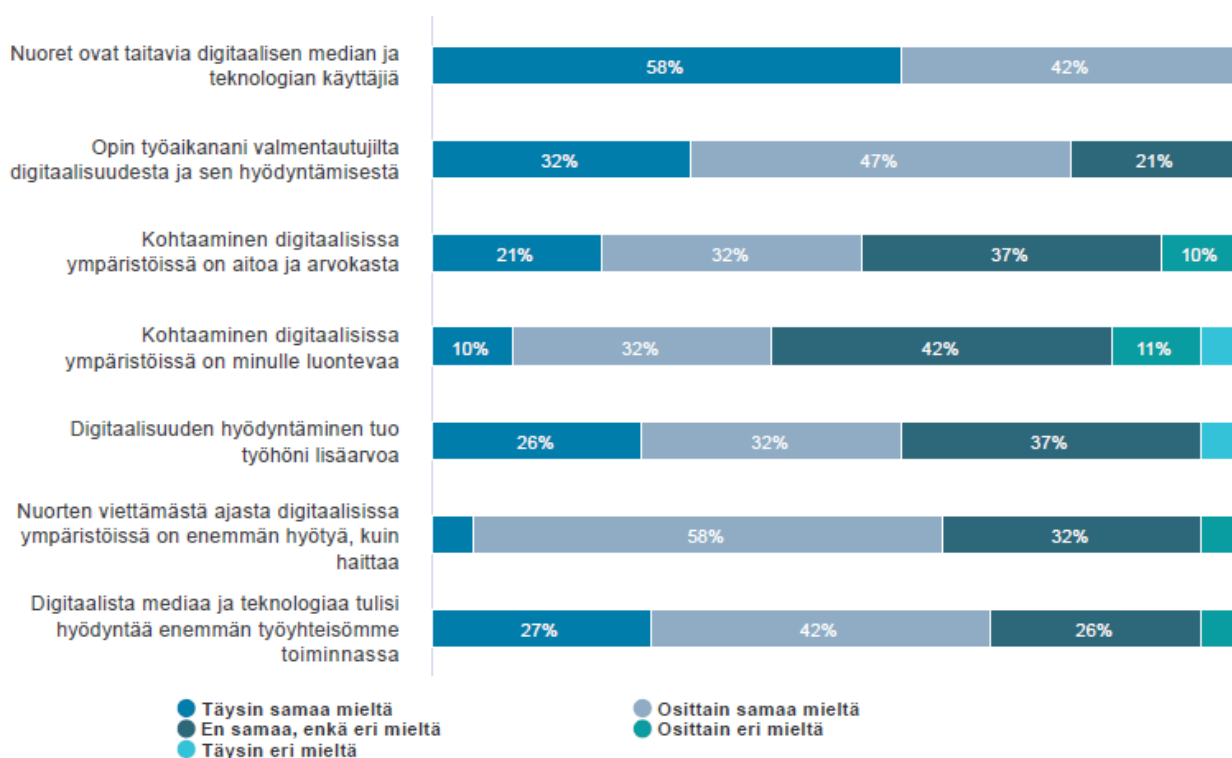


Kuvassa 7 on esitetty, että kaikki vastaajat (100 %) ovat vähintään osittain samaa mieltä sen väittämän kanssa, että nuoret ovat taitavia digitaalisen median ja teknologian käyttäjiä. Vastaajista yli puolet (53 %) oli täysin tai osittain samaa mieltä siitä, että digitaalisuuden hyödyntäminen tuo työhön lisäarvoa. Vastaajista valtaosa (69 %) kokee tarvetta hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa aktiivisemmin työyhteisön toiminnassa. Työntekijöiden avoimesta asenteesta digitaalista mediaa ja teknologiaa kohtaan kertoo erityisesti se, että 79 % vastaajista haluaa oppia työpajojen valmentautujilta digitaalisuudesta ja sen hyödyntämisestä.

Vastausten perusteella vaikuttaa siltä, että työntekijöiden asenteet digitalisatiota kohtaan ovat avoimia ja myönteisiä, jonka myötä edellytykset digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen ovat suotuisat. Kuten aiemmista tuloksista on käy-

nyt ilmi, verkkoviestinnän ja vuorovaikutuksen osaaminen koetaan pääsääntöisesti kohtalaiseksi. Tämä tulos voi selittää sen, että yli puolet vastaajista kokevat digitaalisissa ympäristöissä kohtaamisen itselleen jollakin tavalla haasteellisenä tai epäluontevana tapana kohdata valmentautuja.

KUVA 7. Työntekijöiden asenteet digitaalista mediaa ja teknologiaa kohtaan (n=19).

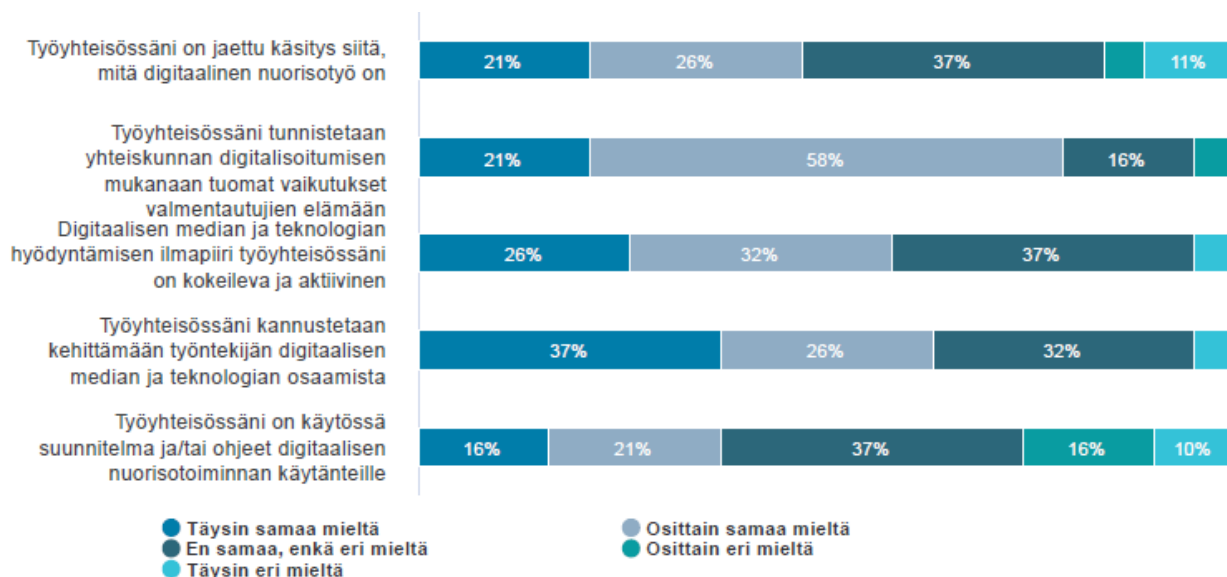


Näyttää siltä, että Etelä-Savon työpajojen työyhteisöissä vallitsee digitaalisuuden suhteen avoin ilmapiiri. Tuloksista on havaittavissa, että digitalisaation mukanaan tuomat vaikutukset työpajojen valmentautujien elämään tunnistetaan. Huomionarvoista kuitenkin on, että vaikka työyhteisöissä tunnistetaan digitalisaation vaikutukset työnkuvaan sekä kannustetaan kehittämään työntekijöiden digitaalisen median ja teknologian osaamista, puuttuu digitaalisesta toiminnasta suunnitelmallisuutta.

Kuten kuvasta 8 on nähtävissä, työntekijöistä valtaosa (79 %) kokee, että työyhteisöissä tunnistetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen vaikutukset työpajojen valmentautujien elämään ja 63 % kokee työyhteisön suhtautuvan myönteisesti ja kannustavasti digitaalisen median ja teknologian osaamisen kehittämiseen. Alle puolet vastaajista (37 %) kokee, että työyhteisössä on käytössä

suunnitelma digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle, mutta vastaajista neljäsosa (26 %) on vähintään osittain eri mieltä sen kanssa, että digitaalisen nuorisotyön käytänteille on työyhteisössä käytössä suunnitelma.

KUVA 8. Työyhteisön ilmapiiri digitaalisen nuorisotyön suhteen (n=19).

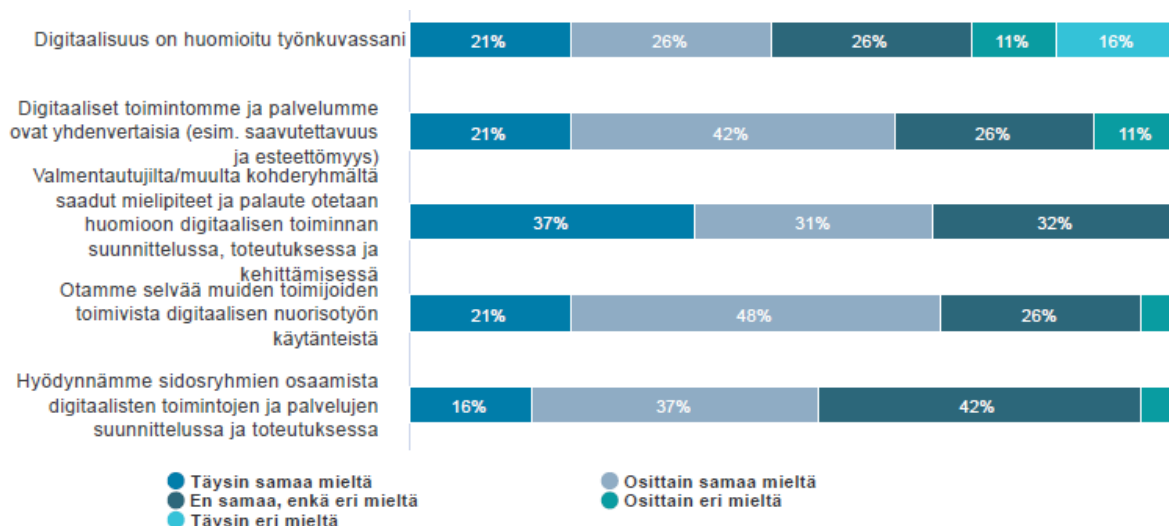


Digitaalisen toiminnan suunnittelussa, toteutuksessa ja kehittämisessä valmentautujien mielipiteiden ja kokemusten huomioiminen koetaan merkityksellisenä (kuva 9). Vastaajista reilusti yli puolet (68 %) oli vähintään osittain samaa mieltä sen kanssa, että valmentautujien mielipiteet digitaalisen toiminnan suunnittelu-, toteutus- ja arviointiprosesseissa huomioidaan. Sidosryhmien osaamista ja hyväksi koettuja käytänteitä digitaalisen nuorisotyön saralla hyödynsi 69 % vastaajista sekä 53 % vastaajista jakoi samansuuntaisen käsityksen siitä, että työyhteisössä hyödynnetään sidosryhmien osaamista digitaalisten toimintojen ja palvelujen suunnittelussa ja toteuttamisessa. Toisaalta vastaajista lähes puolet (42 %) ei osannut kertoa kantaansa väittämään, joka voi kertoa esimerkiksi siitä, ettei sidosryhmätyöskentelyä nähdä näkyvänä osana työyhteisön arkea.

Noston arvoista on, että yli neljäsosa (27 %) vastaajista ilmoitti olevansa enintään osittain samaa mieltä siitä, että digitaalisuus on huomioitu osana työnkuvaa. Tämä voi johtua esimerkiksi perinteisempiä työtehtäviä, kuten tekstiili-, puu- ja metalli- sekä kiinteistöhuollon tarjoavien valmennusyksiköiden työnkuvasta, jossa digitaalisuudella ei nähdä olevan suurta roolia. Toisaalta tämä

voi kertoa siitä, että digitaalisen toiminnan toteuttamiselle nähdään olevan sija työnkuvassa, mutta jostain syystä sitä ei tunnusteta tai tunnusteta työssä.

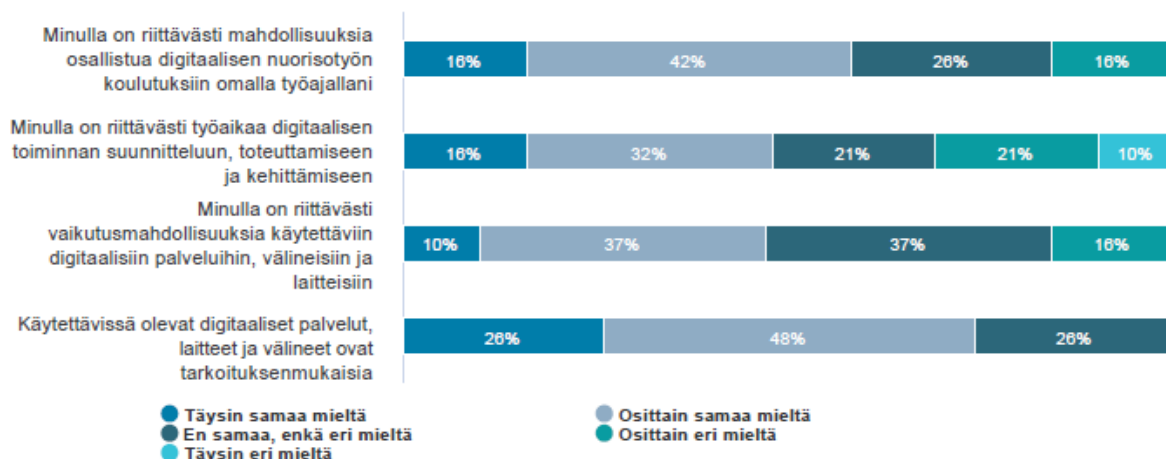
KUVA 9. Digitaalisen nuorisotyön strateginen suunnittelu (n=19).



Tuloksista (kuva 10) on nähtävissä, että digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen resurssit ja vaikutusmahdollisuudet ovat pääsääntöisesti vastaajien työnkuvan kannalta riittävät. Kuitenkin vain 10 % vastaajista koki omat vaikutusmahdollisuudet käytettäviin digitaalisiin palveluihin, välineisiin ja laitteisiin täysin riittäviksi, joka on digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen kannalta ongelmallista. Tuloksista on lisäksi havaittavissa, että eniten hajaamaa koetaan työajan riittävyyden osalta digitaalisen toiminnan suunnittelun, toteuttamisen ja kehittämisen suhteen. Vastaajista alle puolet (48 %) koki ajallisten resurssien olevan täysin tai osittain riittävät digitaalisen toiminnan suunnittelulle ja toteuttamiselle.

Noteeraamisen arvoista on, että vastaajista yli puolet (58 %) kokee omavansa riittävät mahdollisuudet osallistua digitaalisen nuorisotyön koulutukseen työajallaan. Tulos voi kertoa siitä, että työntekijöillä on melko hyvät mahdollisuudet kouluttautua, mutta koulutuksista opitut tiedot ja taidot eivät välttämättä siirry ajanpuutteen tai muiden resurssien, kuten digitaalisten palveluiden ja välineiden riittämättömyyden vuoksi siirry työpajojen käytännön työhön.

KUVA 10. Digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen resurssit ja vaikutusmahdollisuudet (n=19).



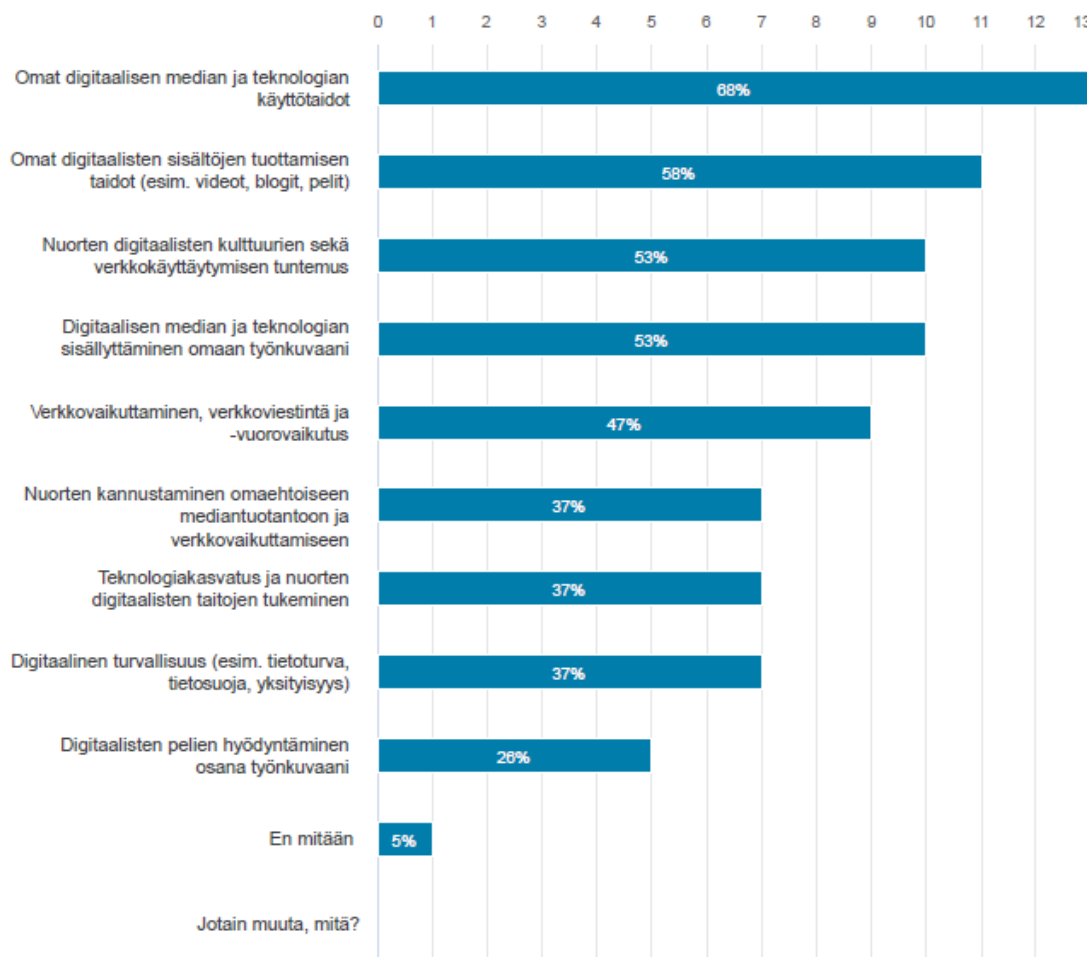
5.2 Digitaalisen nuorisotyön tulevaisuuden näkymät Etelä-Savon työpajoilla

Valtaosa vastaajista (68 %) koki erityisesti omien digitaalisen median ja teknologian käyttötaitojen vahvistamisen sekä digitaalisten sisältöjen tuottamisen taidot tärkeäksi digitaalisuuden myötä mahdollisesti muuttuvan työnkuvansa kannalta. Lisäksi tuloksista on havaittavissa, että digitaalisuuden mahdollisuuksia halutaan hyödyntää vahvemmin Etelä-Savon työpajojen toiminnassa: esimerkiksi yksilö- ryhmä- ja työvalmennuksen toteuttaminen myös verkossa koetaan tulevaisuuden työmuodoksi.

Tuloksista on havaittavissa, että vastaajilla on halu kehittää digitaalisen nuorisotyön taitoja, sillä vain yksi vastaajista ei kokenut tarvetta oman digitaalisen osaamisen vahvistamiselle. Vastaajista yli puolet (68 %) koki haluavansa vahvistaa oma digitaalisen median ja teknologian käyttötaitoja sekä vastaavasti yli puolet (58 %) koki tarvitsevansa vahvistusta omien digitaalisten sisältöjen, kuten blogien ja videoiden tuottamisen taitoihinsa. Kuten kuvasta 12 on nähtävissä, koetaan kyselyssä esitettyjen digitaalisen nuorisotyön osaamisalueiden kehittäminen tärkeänä, sillä esitetyt osaamisalueet keräsivät melko tasaisesti vastauksia vahvistamisen tarpeista. Tämä tulos puhuu sen puolesta, että vaikka aiemmista tuloksista on havaittavissa esimerkiksi digitaalisen nuorisotyön

työn käsitteellinen ja sisällöllinen yhteisen ymmärtämisen erilaisuutta vastaajien keskuudessa (kuva 10), nähdään oma digitaalinen osaaminen tärkeänä osana työnkuvaa.

KUVA 12. Työntekijöiden digitaalisen median ja teknologian hallintataitojen vahvistamisen tarpeet (n=19).



Kuvasta 12 on havaittavissa, vastaajien kiinnostus digiosaamisensa vahvistamiseen on melko tasaista jokaisella digitaalisen nuorisotyön osa-alueella. Tästä voi päätellä, että erilaiset digitaalisen nuorisotyön toimintamuodot sekä digitaalisen median ja teknologian kehittymisen myötä tulleet uudet tavat toimia myös työpajaympäristöissä kiinnostavat vastaajia ja niiden osaamisen vahvistaminen koetaan merkitykselliseksi.

Vastaajien digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen toiveet omassa työnkuvassa (kuva 13) ovat vahvasti vuorovaikutuksessa digiosaamisen vahvistamisen tarpeiden kanssa (kuva 14). Merkillepantavaa on, että yli puolet vastaajista on halukkaita viemään työpajojen erilaiset valmennusmuodot myös verkkoon

konkreettisesti työpajalla tehtävän työn lisäksi. Tuloksista on myös havaittavissa, että valmentautujien tavoitteellinen digitaalisen median ja teknologian osaamisen vahvistaminen nähdään tärkeänä tulevaisuuden työpajatoiminnan kannalta. Vastaajista 11 % nosti esiin, ettei koe tarvetta hyödyntää tai tuoda työnkuvaansa digitaalisen nuorisotyön toimintamalleja.

KUVA 13. Työntekijöiden tulevaisuuden näkemykset työpajojen digitaalisen toiminnan toteuttamisen suhteen (n=19).

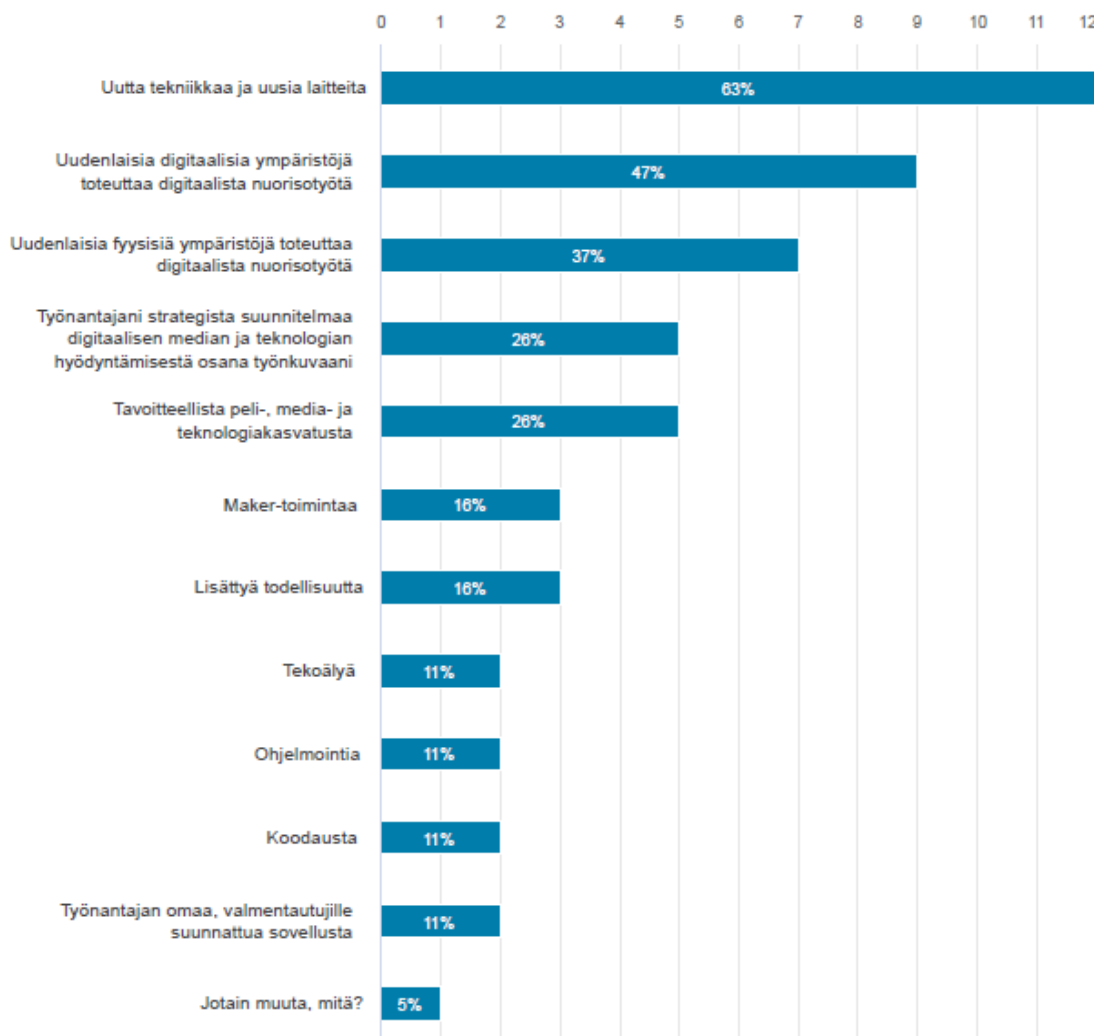


Tuloksista on nähtävissä, että erilaiset uudet teknologiset laitteet sekä digitaaliset ja fyysiset ympäristöt toimia digitaalisen nuorisotyön parissa nähdään mahdollisena osana Etelä-Savon työpajojen tulevaisuutta. Vastaajista 67 % koki tulevaisuuden tuovan työnkuvaan ja työpajatoimintaan uutta tekniikkaa ja uusia laitteita sekä lähes puolella (47 %) vastaajista oli näkemys siitä, että lähitulevaisuus tuo toimintaan mukaan uudenlaisia digitaalisia ympäristöjä toteuttaa digitaalista nuorisotyötä työpajatoiminnassa (kuva 14).

Vastaajista viidesosa (20 %) näki digitaalisen nuorisotyön osalta tehdyn strategisen suunnittelun sekä niin ikään viidesosa (20 %) tavoitteellisen peli-media- ja teknologiakasvatuksen lähivuosein mahdollisuutena. Epätodennäköisimpänä nähtiin tekoälyn (11 %), ohjelmoinnin (11 %) ja koodaamisen (11 %)

sekä työnantajan oman, valmentautujille suunnatun digitaalisen sovelluksen (11 %) hyödyntäminen.

KUVA 14. Mitä uudenlaisia toimintamuotoja työpajoilla toteutetaan digitaalisen nuorisotyön osalta kolmen vuoden kuluttua (n=19).



Kuten aiemmat tulokset osoittavat, digitaalisen nuorisotyön strateginen suunnittelu jakaa jonkin verran vastaajien näkemyksiä ja kokemuksia (kuva 10). Strategisen suunnittelun osalta ei mitä ilmeisimmin ole käytössä yhteneviä linjauksia. On mielenkiintoista, että viidesosa vastaajista (20 %) kokee strategisen suunnittelun digitaalisen nuorisotyön osalta tarpeelliseksi tulevaisuudessa, kuten kuvassa 14 on esitetty. Kyse voi olla digitaalisen nuorisotyön tarpeellisuuden hahmottamattomuudesta työpajojen toiminnoissa tai epävarmoista tulevaisuudenkuvista digitaalisen nuorisotyön osalta. Digitalisaation kulku on ennustamatonta, jonka vuoksi digitaalista nuorisotyötä voi olla haasteellista nähdä aiempaa kiinteämpänä osana työpajojen toimintoja. Tämä seikka voi osaltaan selittää myös sitä tulosta, että viidesosa (20 %) vastaajista

koki tavoitteellisen media-, peli- ja teknologiakasvatuksen lähitulevaisuudessa tarpeellisena.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

6.1 Tulosten tiivistys

Tässä opinnäytetyössä tutkittiin Etelä-Savon työpajojen digitaalisen nuorisotyön kevään 2019 toteuttamisen tilaa sekä kartoitettiin tulevaisuuden näkymiä digitaalisen nuorisotyön osalta Etelä-Savon työpajoilla. Tutkimuksen kohdeyhmää olivat Etelä-Savon kuuden työpajan tavoitettu, valmentautujien kanssa työskentelevä henkilöstö. Opinnäytetyön tarkoituksena oli tuoda esiin digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen käytänteitä sekä vallitsevia näkemyksiä ja asenteita. Lisäksi tarkoituksena oli tuottaa tietoa Etelä-Savon työpajojen digitaalisuuden näkymistä ja näkemyksistä. Opinnäytetyö oli ensimmäinen Etelä-Savon työpajojen digitaaliseen nuorisotyöhön kohdistunut tutkimus.

Tuloksista käy ilmi, että digitaalisuutta hyödynnetään työpajojen toiminnoissa melko aktiivisesti ja digitaaliseen nuorisotyöhön suhtaudutaan pääosin myönteisesti. Voidaan todeta, että edellytykset digitaalisen nuorisotyön sisällyttämiseen osaksi työpajojen päivittäisiä toimintoja ovat hyvät ja maaperä tulevaisuuden näkemysten toteuttamiselle on vahva. Tulosten perusteella digitaalisuuden sisällyttäminen osaksi työnkuvaa vaatii kuitenkin entistä merkittävämpää tukea erityisesti digitaalisen median ja teknologian hallintataitojen suhteen. Vastaajista yli puolet kokee tarvetta digitaalisen median ja teknologian käyttötaitojen vahvistamiselle sekä verkkoviestinnän ja -vuorovaikutuksen sekä nuorten verkkokäyttämisen tuntemisen lisäämiselle.

Etelä-Savon työpajoilla hyödynnetään perinteisiksi miellettyjä digitaalisia palveluita, sovelluksia sekä välineistöä. Digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen tarvittava välineistö on pääsääntöisesti kaikkien vastaajien käytössä tai saatavilla. Aktiivisimmin työpajojen toiminnassa hyödynnetään älypuhelinta ja tietokonetta, mutta tarvetta ja mielenkiintoa uuden teknologian, kuten virtuaalidellisuuden hyödyntämiseen on havaittavissa orastavaa kiinnostusta. Digitaalisen nuorisotyön osa-alueet tunnistetaan Etelä-Savon työpajoilla ja niitä sisällytetään joissain määrin osaksi työnkuvaa. Erityisesti kriittinen media- ja infor-

maatiolukutaito, digitaalisen turvallisuuden osaaminen ja mediakasvatusosaaminen koettiin vahvoiksi ja vastaavasti peli- ja teknologiakasvatuksen taidot koettiin heikoimmiksi osaamisalueiksi.

Etelä-Savon työpajoilla vallitsee digitaalisuuden suhteen avoin ilmapiiri. Vastaajat suhtautuvat digitaalisuuteen myönteisesti, digitalisaation rooli valmentautujien elämässä tunnustetaan ja digitaalisuuden nähdään tuoneen työhön lisäarvoa. Vaikka työyhteisöissä tunnustetaan digitalisaation vaikutukset työnkuvaan sekä kannustetaan työntekijöitä kehittämään omia digitaalisen median ja teknologian taitoja, puuttuu digitaalisten taitojen kehittämisen ja toimintojen toteuttamisen osalta suunnitelmallisuutta. Suunnittelun puutteen lisäksi ongelmaksi nähtiin ajallisten resurssien puute kouluttautumisen ja toimintojen suunnittelun, toteuttamisen ja arvioinnin suhteen.

Yli puolet vastaajista kokee tarpeelliseksi digitaalisuuden sisällyttämisen osaksi omaa työnkuvaa ja työyhteisön toimintaa entistä vahvemmin. Yhteistyötä digitaalisen nuorisotyön osalta tehdään melko aktiivisesti erityisesti nuorisotyön yksiköiden ja toimintojen sekä muiden työpajojen kanssa. Myös oppilaitosten kanssa on tehty yhteistyötä. Tehdyn yhteistyön on koettu antaneen toimintaan uusia näkökulmia ja kohderyhmän tavoittamista. Noin neljäsosa vastaajista ei ole tehnyt yhteistyötä digitaalisen nuorisotyön osalta minkään tahon kanssa.

Tulevaisuudessa digitaalisen nuorisotyön sisällyttämiselle osaksi Etelä-Savon työpajojen toimintoja nähtiin tarvetta. Tulevaisuuden työpajaympäristöt koetaan entistä moninaisemmiksi myös digitaalisen nuorisotyön osalta ja digitaalisen median ja teknologian kehittymisen myötä tulleet uudet tavat toimia puhuttelevat vastaajia. Digitaalisen median ja teknologian ymmärrys- ja hallintataidot koetaan entistä merkityksellisimmiksi tulevaisuudessa. Tuloksista nähtiin, että valtaosa vastaajista pitää uudenlaisia digitaalisia ympäristöjä, kuten verkotyöpajoja, tulevaisuuden työmuotona. Henkilöstön taitojen kehittämisen lisäksi myös valmentautujien tavoitteellinen digitaalisen median ja teknologian osaamisen vahvistaminen koettiin tärkeänä. Vaikka nykytila peli- ja teknologiakasvatuksen toteutumisen osalta on vähäistä, nähdään se lähitulevaisuuden mahdollisuutena.

6.2 Digitaalinen nuorisotyö Etelä-Savon työpajoilla

Tutkimuksen tulokset osoittavat, että digitaalisella nuorisotyöllä on jo jonkinlainen jalansija Etelä-Savon työpajojen toiminnassa, digitaalisuuden rooli valmentautujien elämässä tunnustetaan ja asenteet digitaalisuutta ja digitalisaa-tiota kohtaan ovat valtaosin myönteiset. Tulevaisuudessa digitaalisella nuori-sotyöllä nähdään olevan suurempi rooli työpajojen toiminnassa esimerkiksi uusien teknologisten välineiden ja sovellusten sekä työpajojen toimintojen mo-ninaistuvien toteuttamisympäristöjen myötä. Vaikka digitaalisen nuorisotyön toteutustavat ovat tällä hetkellä melko perinteisiä välineitä, sovelluksia ja me-netelmiä hyödyntäviä, on tuloksista nähtävissä kasvava kiinnostus entistä laaja-alaisemman digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle. Esimerkiksi media-, peli- ja teknologiakasvatusta ei nähdä tällä hetkellä työpajojen toiminnan ta-voitteita tukevinä toimintoina, mutta tulevaisuudessa näillä nähdään tässä vai-heessa olevan jo jonkinlainen sija valmentautujien parissa tehtävässä työssä.

Kun tuloksia vertaa Verken vuonna 2019 toteuttamaan ”Digitaalisuus kunnan nuorisotyössä 2019” -kyselytutkimukseen, on niissä paljon samansuuntaisuuksia, mutta myös joitakin eroja. Keskeisin huomio on, että Verken toteutta-massa kyselyssä jopa 91 % vastaajista oli vuorovaikuttanut nuoriin sosiaalisen median tai viestipalvelun kautta, kun taas Etelä-Savon työpajoilla vastaavaa asiaa tutkineen kysymyksen tulos osoittaa, että vain 21 % vastaajista on vuo-rovaikuttanut verkossa valmentautujien kanssa osoitetun viimeisen puolen vuoden aikana. Tämä tulos on mahdollisesti vuorovaikutuksessa sen tutki-mustuloksen kanssa, että valtaosa vastaajista kokee verkossa tapahtuvan vuorovaikutuksen taidot enintään kohtalaisiksi, kun taas kunnallisen nuoriso-työn kentällä yhteyden pitäminen nuoriin eri sosiaalisen median kanavien tai viestipalvelujen kautta on vakiintuneempi käytäntö ja tätä kautta vuorovaikutus verkossa voidaan kokea luontevammaksi. On myös mahdollista, että nuorten digitaalisten kulttuurien ja yhteisöjen tuntemuksen puute vaikuttaa jossain määrin sosiaalisessa mediassa ja viestipalveluissa vuorovaikuttamisen tar-peellisuuden hahmottamiseen.

Kuten Erikssonin ja Tuuva-Hongiston laatiman ”Nuorisotyön digitalisaatio 2030” -tutkimuksessa (2019, 3–4) todetaan, on nuorten parissa työskentelevien ammattilaisten keskuudessa vahva näkemys siitä, ettei digitaalisuus saa korvata kasvokkain tapahtuvaa vuorovaikutusta, vaikkakin verkossa tapahtuva kohtaaminen nähdään kohtaamistyössä täydentävänä asiana. Samaisessa tutkimuksessa todetaan lisäksi, että tulevaisuudessa nuorten parissa tehtävässä työssä yhteiskunnan muuttuminen tulee merkitsemään entistä moninaisempia ja monimutkaistuvampia ympäristöjä ohjaustyöhön, johon teknologian kehittyminen vaikuttaa suuresti. Muutokset ulottuvat mitä luultavimmin myös työpajoille, jonka vuoksi on tärkeää luoda väyliä kohdata valmentautujia myös virtuaalisissa tiloissa. Tämän opinnäytetyön tutkimuksen tuloksissa on nähtävissä sama huomio siitä, että tulevaisuudessa tilallisuuden merkitys voi vastusten perusteella olla työpajatoiminnassa muutoksessa.

Vastaajat kokevat, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää laajemmin työpajojen toiminnassa. Digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen osa-alueet tunnistetaan, mutta jokainen esitellyistä osa-alueista keräsi vastauksia sen puolesta, ettei niiden koeta kuuluvan työnkuvaan lainkaan. Tämä tulos osoittaa, että vaikka digitaalisuus nähdään pääosin voimavarana, koetaan sen rooli myös ristiriitaisena Etelä-Savon työpajojen toiminnassa.

Työpajojen ytimenä on tarjota tukea elämäntaitoihin sekä koulutus- ja urapolkuun, jolloin esimerkiksi perinteisimpiä työtehtäviä tarjoavien valmennusyksiköiden voi olla haasteellista yhdistää digitaalisuus osaksi työnkuvaa ja näin osaksi valmentautujien tukemista ja oppimista. On oletettavaa, että digitaalisuudesta kiinnostuneet työntekijät ja valmentautijat hakeutuvat luonnollisemmin digitaalisen toiminnan pariin, jolloin asiasta vähemmän kiinnostuneet resursoivat ja suuntaavat toimintansa muihin teemoihin. Tästä voi seurata digitaalisten taitojen kuilun syvenemistä niin valmentautujien, kuin työntekijöiden keskuudessa. Tämän vuoksi digitaalisen median ja teknologian hallintataitoihin niin välineellisestä, toiminnallisesta, kuin sisällöllisestä näkökulmasta tulisi kiinnittää entistä laajemmin huomiota. Vaikka tässä tutkimuksessa ei varsinaisesti pureuduttu digitalisaation ja digitaalisuuden uhkakuviin tai ristiriitaisuuksiin Etelä-Savon työpajojen toiminnassa, ovat näiden kahden seikan tiedostaminen ja rooli toiminnassa havaittavissa.

Jo reilu kymmenen vuotta sitten vuonna 2006 on todettu, että palvelut siirtyvät tietoverkkoihin lähes jokaisella toimialalla ja kehityksen nähtiin saavuttavan koko suomen väestö. Tuolloin koettiin yksimielisesti, että teknologian kehitys on muuttanut, ja tulee entistä kiihtyvämällä tahdilla muuttamaan työn sisältöjä myös nuorisotyön osalta, jonka vuoksi tietotaitoa digitaalisen median ja teknologian osalta tulisi olla entistä suuremmalla joukolla, jopa jokaisella. (Huotelin & Niemi 2006, 107.) On positiivista, että digitaalisuus ja digitaalinen nuorisotyö nähdään Etelä-Savon työpajoilla voimavarana nyt ja tulevaisuudessa. Tuloksista on nähtävissä selkeä tarve erilaisten digitaalisen nuorisotyön osa-alueiden kehittämiseksi. Nuorisotyön ydin, eli nuoren elämän tukeminen ja ymmärtäminen tulee olemaan aina läsnä, mutta digitalisoitumisen mittavat vaikutukset sekä yhteiskunnallisessa kontekstissa, että nuorten elämässä tulee ottaa laaja-alaisemmin huomioon. Työn ydintä ei siis sinällään tule muuttua, vaan työn ja valmentautujan elämäntaitojen sekä koulutus- ja urapolun tukeminen tapahtuu lähitulevaisuudessa yhä enenevässä määrin muuttuneissa toteuttamis- ja menetelmäympäristöissä.

Digitalisaatio on läsnä arkisen elämän lisäksi koulun, työn ja vapaa-ajan entistä monitahoisemmissa mahdollisuuksissa. Digitaaliset taidot ovat tänä päivänä eräänlainen ehto selvittää arjen toimista lisääntyneiden teknologisten ja sähköisten välineiden ja palveluiden myötä. Vaikka tässä tutkimuksessa ei pureuduttu syvemmin digitalisaation uhkakuviin, on niiden läsnäolon tiedostaminen tuloksista nähtävissä. Digitaalisuus on kaikkialla, joka voidaan nähdä voimavarana, mutta myös kuormittavana tekijänä. Voidaan kokea, että työn tekemisen tapoja on uudistettava aiempaa nopeatahtisemmin tai digitaalisuus nähdään mutkikkaana erilaisten välineiden ja palvelujen viidakkona. Digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen tila Etelä-Savon työpajoilla voi olla seurausta siitä, että digitaalisen nuorisotyön käsitteellisessä ja sisällöllisessä ymmärtämisessä työyhteisöjen sisällä on vielä eri tavoin jaettu käsityksiä, jolloin digitaalisuus voidaan nähdä irrallisena osana tehtyä työtä, vaikka digitaalinen nuorisotyö tulisi nähdä nimenomaan työn sisältönä.

Tulokset osoittavat, että Etelä-Savon työpajoilla tunnistetaan digitaalisuuden yhteiskunnallinen ja kulttuurinen vaikutus valmentautujien elämään, mutta hyödynnetyt digitaaliset palvelut ja sovellukset eivät esimerkiksi nuorten hyödyntämien yhteisöpalvelujen osalta vastaa nuorten digitaalisia elinympäristöjä.

Miettinen (2015, 5) toteaa, että nuorille suunnattujen palveluiden tulee yksilöllisesti vastata nuorten tarpeisiin ja tarpeen tullen jalkautua nuorten elinympäristöihin. Valtaosa nuorista kuluttaa aikaansa digitaalisissa ympäristöissä, jolloin nuorten muuttuvien elämäkäytäntöjen ymmärtäminen edellyttää mutkikkaiden kulttuuristen ja yhteiskunnallisten mekanismien tunnistamista arkeen ja valintoihin vaikuttavina tekijöinä. Digitalisoitumisen läpileikkaavat vaikutukset tulisikin ottaa entistä kattavammin huomioon nuorten elämää tukevassa työssä. (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019, 4.)

Toiminta nuorille suunnatuissa palveluissa on ennen kaikkea ihmistyötä, jonka keskiötä on nuoren tukeminen yhteisen vuorovaikutuksen keinoin. Nuorten parissa tehtävän työn ydintä ovat arvostava, nuorta ymmärtävä vuorovaikutus ja kasvotusten tapahtuvat kohtaamistilanteet. Vaikka digitaalisuuden rooli suomalaisessa yhteiskunnassa on läpileikkaava, digitaalisten sovellusten ja palvelujen ei odoteta täysin korvaavan kasvokkaista kohtaamistyötä, sillä varsinkin haavoittuvassa asemassa olevien nuorten kohtaaminen yksilölläisesti on työn olennaisin ydin. (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019, 12.) Tämän seikan huomioiminen myös työpajojen tarjoamien palvelujen kontekstissa on erityisen tärkeää digitaalisen nuorisotyön kehittämistyössä sekä niissä tulokulmissa, joilla digitalisaatiota ja digitaalisuutta tulisi viedä osaksi työpajojen arkea.

Digitalisoitumisen kehitys on muodostanut verkkoon erilaisia kohtaamisen ympäristöjä, joita hyödynnetään yhä enenevässä määrin myös nuorten parissa tehtävässä ohjaus- ja neuvontatyössä (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019, 35). Jo tehdyissä tutkimuksissa on havaittu, että Itä-Suomessa erityisesti maaseutumaisissa kunnissa koettu hyvinvointi on selkeästi huonompi kuin kaupungeissa: kielteisten arvioiden taustalla nähdään olevan muun muassa kokemukset terveys- ja sosiaalipalvelujen riittämättömyydestä omassa kotikunnassa.

Liian pitkät välimatkat tarvittuihin palveluihin ovat yhteydessä eriarvoistumisen ja huono-osaisuuden kehittymisessä. (Eriksson 2016, 44.) Komosen (2006, 11–13) mukaan työpajoilla on syrjäytymistä ehkäisevä ja nuorten alueelle kiinnittymistä sekä alueen elinvoimaa tukeva luonne. Tämän tutkimuksen tulokset osoittavat, että digitaalisten palveluiden tarjoamisella nähdään olevan entistä vahvempi rooli myös työpajoilla, joka voi osaltaan olla merkittävä tekijä Etelä-

Savolaisten nuorten saavuttamisessa työpajojen tarjoamien palvelujen piiriin sekä muuttotappiolliseen Etelä-Savon maakuntaan kiinnittymisessä. Esimerkiksi Digillä duuniin! -hankkeessa pilotoitu verkkotyöpaja voisi olla työpajojen tarjoamien palvelujen luonteeseen sopiva väylä toteuttaa työtä digitaalisissa ympäristöissä.

Koska tämä tutkimus pyrkii tarjoamaan näkökulmia Etelä-Savon työpajojen digitaalisen nuorisotyön kehittämistyölle, on lopuksi tarpeellista pohtia konkreettisia kehitystyön tapoja ja väyliä. Tulokset osoittavat, että neljäsosa (26 %) vastaajista ei ole tehnyt yhteistyötä muiden toimijoiden kanssa digitaalisen nuorisotyön osalta tai tehty yhteistyö ei ole ollut näkyvää jokaisen vastaajan työssä, mutta ne, jotka ovat tehneet yhteistyötä, ovat kokeneet sen tuoneen toimintaan muun muassa uusia näkökulmia, kohderyhmän tehokkaampaa tavoittamista, uusia verkostoja sekä yleistä näkyvyyttä työpajalle. Voidaan päätellä, että yhteistyö on koettu merkityksellisenä digitaalisen nuorisotyön juurruttamis- ja kehittämistyössä työpajoilla.

Digitalisaation alati kehittyvä luonne luo taatusti haasteita erilaisissa työyhteisöissä ja -tehtävissä – myös työpajoilla. Koska tutkimuksen tuloksista on nähtävissä myönteinen suhtautumien digitalisaatioon ja digitaalisuuteen, on tämä haaste voitettavissa. Laajemmat, entistä notkeammat ja erilaisiin palvelumalleihin mukautuvat yhteistyökumppanuudet myös nuorisotyössä ovat tarpeen. Digitalisaation kehittyvä luonne tarkoittaa myös sen adaptiivisuutta erilaisiin toimintoihin ja ympäristöihin, jonka vuoksi digitaalisen nuorisotyön roolia myös työpajatoiminnassa voidaan kehittää.

6.3 Tutkimuksen luotettavuus

Laadukas tutkimus muodostuu reliabeliuudesta, eli tulosten toistettavuudesta sekä validiudesta, eli tulosten pätevydestä. Nämä kaksi seikkaa ovat tulosten luotettavuuden perusta ja tarpeellista huomioida opinnäytetyöprosessin eri vaiheissa. (Hirsjärvi ym. 2009, 231.) Koska tämän opinnäytetyön aineisto on kerätty kyselytutkimusta hyödyntäen, on syytä tarkastella myös tutkimusmenetelmän validiteettia, eli pätevyttä mitata sitä, mitä tutkimuksen kannalta on

oleellista. Erityisesti standardoidussa kyselytutkimuksessa on tärkeää kiinnittää huomiota kyselyssä käytettyyn kieleen, jotta jokainen vastaaja ymmärtää kysymyksen tai väittämän samalla tavalla. (Karjalainen 2010, 23.)

Tämän tutkimuksen validiteettia ei voida tarkastella yksiselitteisesti, sillä kyselylomakkeessa esitettyjen kysymysten ja väittämien tulkitseminen perustuu lopulta vastaajan omiin kokemuksiin ja tulkintoihin. Tulkintoihin on voinut vaikuttaa vastaajien kokemuspinta tutkimuksen aiheeseen sekä vallitsevat lähtökohdat ja asenteet. Kyselyn kohderyhmää olivat Etelä-Savon työpajojen valmentautujien parissa työskentelevä henkilöstö, jolloin tutkimuksen aihe saattoi olla vastaajille vieras, jolloin esimerkiksi kiinnostus tai kosketuspinta digitaalisuutta ja digitaalista nuorisotyötä kohtaan saattoi poiketa vastaajien kesken. Toinen huomionarvoinen seikka validiteettia tarkasteltaessa on vastaajajoukon jakaumaan vaikuttavat tekijät. Tutkimuksen kohderyhmä tavoitettiin melko kattavasti, mutta on oletettavaa, että jokaista jo valmiiksi pienestä kohderyhmästä ei kyetty tutkimuksessa tavoittamaan. Vaikka validiteetti ei ole yksiselitteinen, tutkimus on reliaabeli tulosten johdonmukaisuuden myötä.

Tutkimuksen luotettavuus näyttäytyy eri tavoin määrällisen tutkimuksen eri vaiheissa. Esiymmärryksen osoittaminen, eli perehtyneisyys tutkimuksen kohdeilmiöön, on luotettavuuden osoittamisen kannalta olennaista. Aineistonhankinnan osalta luotettavuutta on mahdollista lisätä useiden aineistojen keruulla ja vertailemalla niitä toisiinsa. (Altio & Puusa 2011, 159.) Tässä opinnäytetyössä tätä tapaa lisätä tutkimuksen luotettavuutta ei ollut mahdollista toteuttaa, joten tutkimuksen aineisto on kerätty käyttäen puolistrukturoitua kyselytutkimusta. Esiymmärrys on osoitettu teoreettisessa viitekehyksessä, johon myös toteutettu kysely perustui. Eettisesti hyvä tutkimus velvoittaa, että tutkimuksessa toimitaan hyvän tieteellisen käytännön mukaisesti (Hirsjärvi ym. 2009, 23). Tämän opinnäytetyön tutkimuksen eri vaiheissa on noudatettu hyvän tieteellisen käytännön ohjeistuksia parhaan mahdollisen käsityskyvyn mukaan.

6.4 Jatkotutkimusehdotukset

Digitalisoitumisen rooli nuorten arjessa on läpileikkaava, jonka vuoksi digitalisaation ja digitaalisen nuorisotyön näkemyksiä, kokemuksia ja asenteita val-

mentautujien elämässä olisi aiheellista tutkia. Olisi luonnollista kerätä tietoa digitaalisesta toiminnasta Etelä-Savon työpajojen valmentautujilta työntekijäpohjaisen aineiston lisäksi, jolloin työpajojendigitaalisen nuorisotyön kehittämisen tukena olisi kokonaisvaltaisempaa tutkittua tietoa.

On mahdollista, että valmentautujilta kerätty tieto kehittäisi edelleen jo olemassa olevia palvelumalleja, synnyttäisi uusia tapoja toteuttaa digitaalista toimintaa työpajoilla tai jopa kehittäisi digitaalisen nuorisotyön toimintamalleja valtakunnallisesti. Digitaalisuutta ja digitaalista nuorisotyötä on tutkittu runsaasti nuorten parissa työskenteleviltä aikuisilta sekä heidän esimiehiltään, jonka vuoksi olisi mielenkiintoista saada tietoa nuorten kokemuksista digitaalisen nuorisotyön osalta.

Jatkotutkimus digitaalisen nuorisotyön nykytilasta ja tulevaisuuden näkymistä Etelä-Savon työpajoilla voisi edellä mainitun lisäksi olla tarpeellinen tutkimuksen aihe. Näin saataisiin kerättyä tietoa digitaalisen toiminnan kehittymisestä Etelä-Savon työpajoilla sekä mahdollisesti muuttuneista käsityksistä, näkemyksistä ja toiveista tulevaisuudelle. Digitalisoituminen on luonteeltaan ennustamatonta, jonka vuoksi jatkotutkimuksesta voisi nousta aivan uudenlaisia näkökulmia kehittämistyön tueksi. Työpajojen tarjoamien koulutukseen ja työelämään tähtäävien tukipalvelujen ja digitalisaation suhdetta olisi myös hyvä tarkastella lähemmin, sillä tiedettävästi tästä aiheesta ei ole aiempia tutkimuksia

LÄHTEET

Aaltonen, S. 2016. Näkökulma 26: Nuorten hyvinvoinnin tukemiseen tarvitaan monta kanavaa. PDF-tiedosto. Saatavissa: <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma26> [viitattu 9.11.2018].

Ahonen-Walker, M. & Pietikäinen, R. 2014. Nuorisotakuu – kermankuorintaa ja tyhjiä lupauksia? Teoksessa Gretschel, A., Paakkunainen, K., Souto A.-M. & Suurpää, L. (toim.) 2017. Nuorisotakuun arki ja politiikka. Helsingin kaupungin nuorisoasiankeskus. Julkaisuja 9/2014. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisu 79. 69–73. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/nuorisotakuun_arki_ja_politiikka.pdf#page=71 [viitattu 9.11.2018].

Alastalo, M. & Borg, S. 2010. Numerolukutaito: Tutkimuksen analyysivaihe. KvantimOTV. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.fsd.uta.fi/menetaelmaopetus/numerolukutaito/analyysi.html> Päivitetty 26.11.2010. [viitattu 6.11.2019].

Alasoini, T. 2015. Digitalisaatio muuttaa työtä – millaista työelämää uudistavaa innovaatiopolitiikkaa tarvitaan? Työpoliittinen aikakauskirja 2/2015. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/74854/tak22015.pdf?seq#page=26> [viitattu 20.9.2018].

Altio, I. & Puusa, A. 2011. Laadullisen tutkimuksen luotettavuus. Teoksessa Puusa, A., Juuti, P. (toim.) Menetelmäviidakon raivaajat. Perusteita laadullisen tutkimuslähestymistavan valintaan. JTO: Johtamistaidon opisto. 153–156.

Aluehallintovirasto. 2018. Tiedote: Nuorten työpajatoimintaan 1 500 000 euroa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.avi.fi/web/avi/-/nuorten-tyopajatoimintaan-1-500-000-euroa-ita-suomi-> [viitattu 27.10.2018].

Bamming, R. & Hilpinen, M. 2018. Työpajatoiminta 2017. Valtakunnallisen työpajakyselyn tulokset. Aluehallintovirastojen julkaisuja 50/2018. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://www.avi.fi/documents/10191/10616116/Tyopajatoiminta-2017-LSSAVI.pdf/> [viitattu 9.11.2018].

Bamming, R. & Hilpinen, M. 2019. Työpajatoiminta 2018. Valtakunnallisen työpajakyselyn tulokset. Aluehallintoviraston julkaisuja 72/2019. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.avi.fi/documents/10191/13272028/Ty%C3%B6pajatoiminta+2018+-+LSSAVI> [viitattu: 9.11.2018].

Cohlmeyer, D. 2017. Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus. Blogi. Saatavissa: <https://www.verke.org/blog/digitaalisen-nuorisotyon-tarkoituksen-maarittely-ymmartaminen-oikeutus/> [viitattu 11.11.2018].

Digillä duuniin! – Digitaaliset sovellukset nuorten työllisyyspalveluissa. 2017. Muutoshakemus. Päivitetty 20.6.2018.

- Eerikäinen, V. 2018. Näkökulmia verkossa toimivan työpajan kehittämiseen. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/158448/Eerikainen_Ville.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 13.11.2018].
- Eskola, J., Lätti, J. & Vastamäki, J. 2017. Teemahaastattelu: lyhyt selviytymisopas. Teoksessa Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 5. painos. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 12.11.2018].
- European Commission. Directorate A: General for Education, Youth, Sport and Culture Directorate B: Youth, Education and Erasmus+. 2017. Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1> [viitattu 11.11.2018].
- Eriksson, S. & Ronkainen, J. (toim.) Mitä nuoret ajattelevat palveluista? Itä-Suomen nuorisopuntarissa nuoret ja palvelujärjestelmät. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/122276/URNISBN9789515885869.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 13.10.2018].
- Eriksson, S. & Tuuva-Hongisto, S. 2019. Nuorisotyön digitalisaatio 2030. ”Meidän tulisi tarjota nuorille työkaluja maailmaan, joita me emme vielä itse tunne.” PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/261063/URNISBN9789523441927.pdf?sequence=2&isAllowed=y> [viitattu 22.10.2019].
- Göös, P. 2016. Yhteinen arki on sujuvaa. Teoksessa Lauha, H. & Tuominen, S. (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. 123–125. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/10/Kohti-digitaalista-nuorisotyota-1.pdf> [viitattu 11.11.2018].
- Hassinen, M. 2005. Työ- ja yksilövalmennuksen käytäntöjä. Näkökulmia 2000-luvun työpajojen palveluihin. 2. painos. Helsinki: Valtakunnallinen työpajayhdistys.
- Heikkilä, T. 2014. Kvantitatiivinen tutkimus. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://www.tilastollinentutkimus.fi/1.TUTKIMUSTUKI/KvantitatiivinenTutkimus.pdf> [viitattu 28.10.2019].
- Hernesniemi, S. 2017. Tilasto-osio: Digitaalinen media ja teknologia kuntien nuorisotyössä. Teoksessa Lauha, H. & Tuominen, S. (toim.) ”Tulevaisuudessa digi oppoa osaksi arkea” Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017. 11–41. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/09/Digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa.pdf> [viitattu 15.9.2018].
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Huotelin, H. & Niemi, K. 2006. Verkkopedagogiikka työ- ja yksilövalmennuksen ammatillisissa erikoistumisopinnoissa. Teoksessa Komonen, K. (toim.) Työpajatoimintaa kehittämässä. Työpajojen kehittäminen Etelä-Savossa -hankkeen kokemukset. Mikkelin ammattikorkeakoulu. A: Tutkimuksia ja raportteja 8. 104–134. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.xamk.fi/wp-content/uploads/2016/10/Tyopajatoimintaa_kehittamassa.pdf [viitattu 23.10.2019].

Huttunen, T. 2014. Mitä on verkkonuorisotyö? Teoksessa Lauha, H. & Tuuttila, L. (toim.) Verkko nuorisotyössä – nuorisotyö verkossa. Helsinki: Verke. 15–19. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Verkko_nuorisotyossa.pdf [viitattu 21.9.2018].

Hyry, S. 2013. Internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä 2013. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Internetin-ka%CC%88ytto%CC%88-kunnallisessa-nuorisoty%CC%88ssa%CC%88-loppuraportti.pdf> [viitattu 24.10.2018].

Jalonen, P. & Stenros, N. 2015. Maker-kulttuurissa vertaisuus ja avoimuus ovat oppimisen käyttövoimia. Blogi. Saatavissa: <https://www.sitra.fi/blogit/maker-kulttuurissa-vertaisuus-ja-avoimuus-ovat-oppimisen-kayttovoimia/> [viitattu 25.10.2018].

Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu. 2017. Digillä duuniin! – Digitaaliset sovellukset nuorten työllisyyspalveluissa -hanketiivistelmä. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.eura2014.fi/rrtiepa/projekti.php?projektkoodi=S20903> [viitattu 25.10.2018].

Karjalainen, L. 2010. Tilastotieteen perusteet. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Kilpailu- ja kuluttajavirasto. 2015. Opetuksen tavoitteet media- ja teknologialukutaidon aihealueella. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.kkv.fi/opettajalle/media--ja-teknologialukutaito/opetuksen-tavoitteet/> [viitattu 11.11.2018].

Kiviniemi, J. 2017. Nuori2017. Blogi. Saatavissa: <https://www.verke.org/blog/nuori2017/> [viitattu 11.11.2018].

Koiranen, I., Räsänen, P. & Södergård, C. 2016. Mitä digitalisaatio on tarkoittanut kansalaisten näkökulmasta? PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://www.labor.fi/ty/tylehti/ty/ty32016/ty32016pdf/ty32016KoiranenRasanenSodergard.pdf> [viitattu 20.9.2018].

Komonen, K. 2006. Työpajatoimintaa kehittämässä. Työpajojen kehittäminen Etelä-Savossa -hankkeen kokemukset. Mikkelin ammattikorkeakoulu. A: Tutkimuksia ja raportteja 8. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.xamk.fi/wp-content/uploads/2016/10/Tyopajatoimintaa_kehittamassa.pdf [viitattu 22.10.2019].

Komonen, K. 2007. Puhuttu paikka. Nuorten työpajatoiminnan rakentuminen työpajatoiminnassa. Mikkelin ammattikorkeakoulu. A: Tutkimuksia ja raportteja 21. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.xamk.fi/wp-content/uploads/2016/10/21779_puhuttu_paikka.pdf [viitattu 10.11.2017].

KvantiMOTV. Menetelmäopetuksen tietovaranto. 2010. Tilastollinen päätely. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/paattely/paattely.html> Päivitetty: 4.7.2004. [viitattu 6.11.2019].

Lauha, H. 2016. Kohti digitaalista nuorisotyötä. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.avi.fi/documents/10191/7420622/Digitaalisen+ty%C3%B6n+suuntaviivat/a226e181-be5d-430b-a3c7-f074460dc6ea> [viitattu 11.11.2018].

Lauha, H., Tuominen, S., Merikivi, J. & Timonen, P. 2017. Minne menet, digitaalinen nuorisotyö? Teoksessa Hoikkala, T. & Kuivakangas, J. (toim.) Kenen nuorisotyö? Yhteisöpedagogiikan kentät ja mahdollisuudet. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Julkaisuja 42. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 196. 218–228. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2017/12/hoikkala-kuivakangas-kenen-nuorisotyö.pdf> [viitattu 29.9.2018].

Lauha, H. 2017. Yhteenveto: Arjen käytännöistä kohti strategista kehittämistä. Teoksessa Lauha, H. & Tuominen, S. (toim.) 2017. Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea – digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017. 53–57. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/09/Digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa.pdf> [viitattu 9.10.2018].

Leinonen, M., Otonkorpi-Lehtoranta, K. & Heiskanen, T. 2017. Kyselyhaastattelu. Teoksessa Hyvärinen, M., Nikander, P. & Ruusuvuori, J. (toim.) Tutkimushaastattelijan käsikirja. E-kirja. Tampere: Vastapaino. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 12.11.2018].

Lundqvist, M. 2016. Digitaalisen värkkäilyn ja kokeilemisen puuhanurkka nuokkarille. Teoksessa Lauha, H. & Tuominen, S. (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. 163–167. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/10/Kohti-digitaalista-nuorisotyötä-1.pdf> [viitattu 22.10.2018].

Miettinen, S. 2015. Kehittämisen keihäänkärjet. Ehdotuksia vaikeimmin työllistyvien nuorten palvelujärjestelmän kehittämiseksi. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/97131/URN:NBN:9789515885159.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 10.11.2018].

Myllyniemi, S. (toim.) 2016. Katse tulevaisuudessa. Nuorisobarometri 2016. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2017/03/Nuorisobarometri_2016_WEB.pdf [viitattu 16.10.2018].

Nuorisolaki 21.12. 1285/2016.

%

Ruusuvuori, J. & Tiittula, L. 2017. Tutkimushaastattelu ja vuorovaikutus. Teoksessa Hyvärinen, M., Nikander, P. & Ruusuvuori, J. (toim.) Tutkimushaastattelijan käsikirja. E-kirja. Tampere: Vastapaino. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 12.11.2018].

Sabell, A. 2018. ”No, parhaas tapaukses täs ollaan pelastettu monen nuoren elämä.” Tapaustutkimus elektronisen urheilun ja digitaalisen pelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä. Turun yliopisto. Humanistinen tiedekunta. Pro Gradu -tutkielma. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.utu-pub.fi/bitstream/handle/10024/144962/gradu2018Sabell.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu: 22.10.2018].

Sinisalo-Juha, E. & Timonen, P. 2011. Verkkoperustaisen nuorisotyön määrittelyä ja teoriaa. Teoksessa Merikivi, J., Timonen, P. & Tuuttila, L. (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus. Julkaisuja 2/2011. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. 23–35.

Suomen nuorisotyön tilastot. Nuorten työpajatoiminta. 2018. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.nuorisotilastot.fi/> [viitattu 10.11.2018].

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. E-kirja. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 12.12.2018].

Valli, R. 2018. Aineistonkeruu kyselylomakkeella. Teoksessa Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 5. painos. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/> [viitattu 12.11.2018].

Valtakunnallinen työpajayhdistys. s.a. Työpajatoiminta Suomessa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.tpy.fi/tools/tyopajatoiminta-suomessa/> [viitattu 25.10.2018].

Verke. 2015. Digitaalinen media suomalaisessa nuorisotyössä. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/02/Screenagers-raportti-Suomi.pdf> [viitattu 1.10.2018].

Verke. 2015. Digital Media in Finnish Youth Work. National Report of the Screenagers International Research Project. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.youth.ie/sites/youth.ie/files/National%20report_Finland_2016.pdf [viitattu 22.10.2018].

Verke. 2018. Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2018/12/Jarjestoraportti-2018.pdf> [viitattu 20.1.2019].

Verke. 2019. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/05/Kuntaraportti-2019.pdf> [viitattu 24.10.2019].

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa. Määrällisen tutkimuksen perusteet. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mittaa.pdf> [viitattu 12.11.2018].

Kysely digitaalisen nuorisotyön nykytilasta ja tulevaisuuden näkymistä Etelä-Savon työpajatoiminnassa

Alkusanat:

Vaikka painopiste työpajatoiminnassa on edelleen kasvokkaisessa kohtaamisessa, digitaaliseen toimintaan panostetaan yhä enemmän. Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan tiivistetysti digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorten parissa tehtävässä työssä. Digitaalinen media ja teknologia taas puolestaan viittaa digitaalisesti siirrettävää ääntä, kuvaa ja tekstiä sekä siihen tarvittavaa tekniikkaa. Digitaalinen media voi olla vuorovaikutteista, jolloin käsitteeseen liittyy joukko tietotekniikan sovelluksia. Digitaalinen nuorisotyö ei tee jaottelua kasvokkaisen ja verkossa tapahtuvan toiminnan välillä, vaan sen tavoitteena on vahvistaa nuorten toimintavalmiuksia digitalisoituvan maailman monenmuotoisissa ympäristöissä. Lisätietoa digitaalisesta nuorisotyöstä löytyy esimerkiksi Verken julkaisemista materiaaleista:

Lauha, H. & Tuominen, S. (toim.) 2016. Kohti digitaalista nuorisotyötä
Linkki julkaisuun: <https://bit.ly/2exZJEw>

Infopaketti digitaalisesta nuorisotyöstä:
Linkki materiaaliin: <https://bit.ly/2SLxBsr>

Tämä on ensimmäinen Etelä-Savon työpajojen kokemuksia digitaalisesta nuorisotyöstä kartoittava kysely, joten vastauksesi tarjoavat arvokasta tietoa toiminnan kehittämiseen. Kyselyyn vastaaminen kestää noin 10-15 minuuttia ja kyselystä saatuja vastauksia käytetään opinnäytetyöni aineistona. Vastauksesi käsitellään nimettömästi ja luottamuksellisesti, eikä yksittäisiä vastaajia voida tunnistaa myöhemmin julkaistavan tutkimuksen tuloksista.

Kiitos osallistumisestasi kyselyyn sekä tärkeästä panoksesta tutkimukselle!

Ystävällisin terveisin,

Krista Ahvenainen
Yhteisöpedagogiopiskelija, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu
Sähköposti: krista.ahvenainen@edu.xamk.fi

Digitaalisen nuorisotyön työmuodot

1. Mitä seuraavista digitaalisen nuorisotyön työmuodoista olet hyödyntänyt viimeisen puolen vuoden (6kk) aikana? Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

*

Vuorovaikuttanut valmentautujien/kohderyhmän kanssa verkossa

Keskustellut valmentautujien kanssa digitaalisuuden teemoista

Toteuttanut yksilövalmennusta verkossa

Toteuttanut ryhmävalmennusta verkossa

Toteuttanut työvalmennusta verkossa

Tarjonnut valmentautujille mahdollisuuksia hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa

Tarjonnut valmentautujille julkaisukanavan esim. mielipiteille, kokemuksille tai tuotoksille

Tuottanut itse verkkoon materiaalia

Järjestänyt ohjattua digitaalisen pelaamisen toimintaa

En mitään edellä mainituista

Jotain muuta, mitä?

Hyödynnetyt palvelut ja sovellukset sekä saatavilla oleva välineistö

2. Mitä palveluja ja/tai sovelluksia olet hyödyntänyt viimeisen puolen vuoden (6kk) aikana toimiessasi asiakkaiden kanssa? Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

- Sähköposti
- Facebook
- Blogialustat
- Instagram
- Whatsapp
- Twitter
- Snapchat
- TikTok (ent. musical.ly)
- Skype
- Slack
- Vimeo
- Youtube
- Spotify, SoundCloud tai muu musiikin kuunteluun ja jakamiseen tarkoitettut palvelut
- Twitch
- Discord
- Digitaaliset pelit (konsoli, PC tai mobiili)
- Pelien yhteisöpalvelut (esim. Steam, Origin, Playstation Network)
- Paikkatietopalvelut ja -sovellukset (esim. Pokemon Go, seppo.io, Zombies, Run!, Actionbound)
- Digitaaliset osaamismerkkit
- Nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkosivut ja -palvelut
- Vaikuttamisen verkkopalvelut
- Yhteisöllisen tuottamisen palvelut (esim. Padlet, Pinterest, Google Drive)
- Ohjelmointityökalut

LIITE 1(4).

3. Mitä työnantajasi tarjoamaa välineistöä/laitteistoa sinulla on käytössäsi? *

	Kyllä, aina tarvittaessa	Kyllä, mutta ei aina tarvittaessa	Ei, mutta ehdottomasti tarvitsisin	Ei, enkä koe tarvitsevani	Ei ole käytössä ollenkaan
Älypuhelin *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tabletti *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kannettava tietokone *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pöytätietokone *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelikonsoli (esim. PlayStation, Xbox, Nintendo Switch) *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
VR-lasit tai muu VR-tekniologia *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digikamera/Digitaalinen videokamera *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3D-tulostin tai muu 3D-tekniologia *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tekniset rakentelusarjat (esim. robotiikka, mBot, MakeyMakey) *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Mikäli sinulla on edellä mainittujen lisäksi käytössä muuta työnantajasi tarjoamaa välineistöä/laitteita, kerro tähän:

Yhteistyö

5. Minkä toimijoiden kanssa olet tehnyt yhteistyötä digitaalisen nuorisotyön parissa viimeisen puolen vuoden (6kk) aikana? Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

- Nuorisotyön yksiköt tai toiminnot
- Muut työpajat
- Järjestöt
- Oppilaitokset
- Seurakunta
- Kirjasto
- Yritykset
- Muu, mikä?

En ole tehnyt yhteistyötä digitaalisen nuorisotyön suhteen muiden toimijoiden kanssa.

6. Mitä yhteistyökumppanit ovat tuoneet työpajatoimintaanne lisää? Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

- Sisällöllistä osaamista digitaaliseen toimintaan
- Teknistä osaamista digitaalisen toiminnan toteuttamiseen
- Tekniikkaa, laitteita ja palveluita
- Näkyvyyttä työpajan toiminnalle
- Kohderyhmän parempaa tavoittamista
- Uusia verkostoja
- Uutta näkökulmaa omaan työhöni
- Ei mitään edellä mainituista
- Jotain muuta, mitä?

Oma digitaalisen nuorisotyön osaaminen

Digitaalisen nuorisotyön asenteet ja toiminnot

8. Miten seuraavat väittämät kuvaavat suhtautumistasi digitaaliseen mediaan ja teknologiaan? *

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	En samaa, enkä eri mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Nuoret ovat taitavia digitaalisen median ja teknologian käyttäjiä *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Opin työaikani valmentautujilta digitaalisuudesta ja sen hyödyntämisestä *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on aitoa ja arvokasta *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on minulle luontevaa *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digitaalisuuden hyödyntäminen tuo työhöni lisäarvoa *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nuorten viettämästä ajasta digitaalisissa ympäristöissä on enemmän hyötyä, kuin haittaa *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän työyhteisömme toiminnassa *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Miten seuraavat väittämät kuvaavat työyhteisöäsi digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta? *

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	En samaa, enkä eri mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Työyhteisössäni on jaettu käsitys siitä, mitä digitaalinen nuorisotyö on *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Työyhteisössäni tunnustetaan yhteiskunnan digitalisoitumisen mukanaan tuomat vaikutukset valmentautujien elämään *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisen ilmapiiri työyhteisössäni on kokeileva ja aktiivinen *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Työyhteisössäni kannustetaan kehittämään työntekijän digitaalisen median ja teknologian osaamista *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Työyhteisössäni on käytössä suunnitelma ja/tai ohjeet digitaalisen nuorisotoiminnan käytänteille *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Ota kantaa seuraaviin strategista suunnittelua koskeviin väittämiin.*

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	En samaa, enkä eri mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Digitaalisuus on huomioitu työnkuvassani *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digitaaliset toimintomme ja palvelumme ovat yhdenvertaisia (esim. saavutettavuus ja esteettömyys) *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Valmentautujilta/muulta kohderyhmältä saadut mielipiteet ja palaute otetaan huomioon digitaalisen toiminnan suunnittelussa, toteutuksessa ja kehittämisessä *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otamme selvää muiden toimijoiden toimivista digitaalisen nuorisotyön käytänteistä *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hyödynämme sidosryhmien osaamista digitaalisten toimintojen ja palvelujen suunnittelussa ja toteutuksessa *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LIITE 1(10).

11. Ota kantaa seuraaviin resursseja koskeviin väittämiin. *

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	En samaa, enkä eri mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Minulla on riittävästi mahdollisuuksia osallistua digitaalisen nuorisotyön koulutuksiin omalla työajallani *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Minulla on riittävästi työaikaa digitaalisen toiminnan suunnitteluun, toteuttamiseen ja kehittämiseen *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Minulla on riittävästi vaikutusmahdollisuuksia käytettäviin digitaalisiin palveluihin, välineisiin ja laitteisiin *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Käytettävissä olevat digitaaliset palvelut, laitteet ja välineet ovat tarkoituksenmukaisia *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Digitaalisen nuorisotyön toiveet ja tulevaisuuden näkymät

12. Valitse kaikki ne osa-alueet, jonka osaamista haluaisit erityisesti vahvistaa.*

Nuorten digitaalisten kulttuurien sekä verkkokäyttämisen tuntemus

Digitaalisen median ja teknologian sisällyttäminen omaan työnkuvaani

Omat digitaalisen median ja teknologian käyttötaidot

Omat digitaalisten sisältöjen tuottamisen taidot (esim. videot, blogit, pelit)

Nuorten kannustaminen omaehtoiseen mediantuotantoon ja verkko vaikuttamiseen

Teknologiakasvatus ja nuorten digitaalisten taitojen tukeminen

Verkko vaikuttaminen, verkkoviestintä ja -vuorovaikutus

Digitaalisten pelien hyödyntäminen osana työnkuvaani

Digitaalinen turvallisuus (esim. tietoturva, tietosuojat, yksityisyys)

En mitään

Jotain muuta, mitä?

13. Millaisia digitaalisen nuorisotyön toimintamalleja haluaisit tuoda työnkuvaasi tai hyödyntää aiempaa aktiivisemmin? Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

Yksilö-, ryhmä- ja työvalmennuksen toteuttaminen myös verkon välityksellä (etäosallistuminen työpajan toimintaan)

Valmentautujien osallistumisen mahdollistaminen laajemmin sisällöntuotantoon (esim. vloggaaminen, bloggaaminen, markkinointi)

Tavoitteellista valmentautujien digitaalista ja teknologista osaamista sekä mediataitoja vahvistavaa toimintaa

Ohjattua digitaalista pelaamista

Pääsy sellaisiin digitaalisen median ja teknologian käyttämiseen ja tuottamiseen tarvittaviin välineisiin ja palveluihin, jotka tukevat valmentautujan henkilökohtaisia tavoitteita

Tuottaa itse verkkoon materiaalia (esim. mainokset, kuvat, videot, blogit)

Digitaaliset osaamismerkkit

En mitään

Jotain muuta, mitä?

14. Mitä digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä asioita näet käyttäväsi/hyödyntäväsi työssäsi kolmen vuoden kuluttua? Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.*

Työnantajani strategista suunnitelmaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä osana työnkuvaani

Tekoälyä

Uutta tekniikkaa ja uusia laitteita

Uudenlaisia fyysisiä ympäristöjä toteuttaa digitaalista nuorisotyötä

Uudenlaisia digitaalisia ympäristöjä toteuttaa digitaalista nuorisotyötä

Tavoitteellista peli-, media- ja teknologiakasvatusta

Maker-toimintaa

Ohjelmointia

Koodausta

Työnantajan omaa, valmentautujille suunnattua sovellusta

Lisättyä todellisuutta

Jotain muuta, mitä?

15. Jäikö sinulle vielä kerrottavaa digitaalisen nuorisotyön teemoista? Vapaa sana:

Vastaajan taustatiedot

16. Vastaajan sukupuoli: *

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua määritellä

17. Vastaajan ikä numeroina: *
