

Opinnäytetyö

Digitaalisen nuorisotyön osallistava kehittäminen

Taru Virolainen

Yhteisöpedagogi ylempi amk
(90 op)

Arvioitavaksi jättämisaika
(3/2020)

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma, yhteisöpedagogi YAMK

Tekijä: Taru Virolainen
Opinnäytetyön nimi: Digitaalisen nuorisotyön osallistava kehittäminen
Sivumäärä: 84 ja 22 liitesivua
Työn ohjaaja: Hanna Laitinen
Työn tilaaja: Valkeakosken kaupunki/Nuorisotoimi

Tämä opinnäytetyö on kuvaus digitaalisen nuorisotyön osallistavasta kehittämisestä. Työn tavoitteena oli kehittää yhteistoiminnallisesti nuorisotoimen digitaalista osaamista tulevaisuutta ennakoiden. Digitalisaatio on kokonaisvaltainen muutos, joka vaikuttaa vahvasti työn sisältöihin ja toimintatapoihin myös nuorisosalalla. Digitaalisuuden arkipäiväistyessä työskentely digitaalisissa ympäristöissä ja digitaalisilla välineillä vaatii työhön uudenlaista varmuutta ja ymmärrystä nuorten kulttuuriin liittyvistä muutoksista. Kehittämistyön tueksi tarvitaan tietoa nuorten digitaalisesta osaamisesta sekä nuorisotyöhön kohdistuvista odotuksista. Tarve kehittämistyölle nousi työyhteisön sisältä.

Opinnäytetyön teoreettinen viitekehys kytkeytyy keskeisesti käsitteisiin digitaalisuus, digitaalinen nuorisotyö sekä osallisuus. Vahvasti työelämään sidoksissa olevan työn aineisto on hankittu käyttämällä monipuolisesti sekä laadullisen, määrällisen että toiminnallisen tutkimuksen menetelmiä; haastatteluja, kyselyjä ja havainnointia. Nuoret osallistuivat kehittämistyön eri vaiheisiin työyhteisön rinnalla. Opinnäytetyöprosessissa kerätyt aineistot ovat toimineet limittäin ja toisiaan täydentäen sekä olleet jo prosessin aikana työyhteisön käytettävissä.

Kehittämistyön tuloksena syntyi pohja digitaalisen nuorisotyön kehittämiselle. Digitalisaation merkitys nuorisotyölle kiteytyy kolmeen sanaan: ajankohtaisuus, aktiivisuus ja avoimuus. Nuorisotyötä tekeviltä vaaditaan sekä aktiivista tietojen ja taitojen päivittämistä että digitaalista ymmärrystä eli digitajua, jotta he voivat tukea nuorten digiosaamista ja heidän digitaalista hyvinvointiaan. Digitaju syntyy hyödyntämällä digitaalisuutta osallistumisen ja osallisuuden prosesseissa. Digitaaliseen hyvinvointiin kuuluu ajatus tasapainoisesta media-arjesta sekä opeteltavista digihyvinvointitaidoista.

Digikyselyn perusteella nuorten digitaalinen osaaminen on monipuolista. Tulevaisuudessa tärkeää on poikien digitaitojen ja erityisesti mediakriittisyyden vahvistaminen. Kyselyn keskeisenä tuloksena nousi tarve tehostaa nuorisotoimen palveluista tiedottamista. Nuoret ovat kiinnostuneita monenlaisista nuorisotoimen järjestämistä toiminnoista, mutta laaja kiinnostus ei vielä näy palveluiden käyttäjämäärissä.

Asiasanat: digitaalinen nuorisotyö, digitalisaatio, digitaaliset taidot, nuorisotyö, osallisuus

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
NGO & Youth Work, Master Of Humanities

Author: Taru Virolainen
Title: Development of Participatory Digital Youth Work
Number of Pages: 84 and 22 attachment pages
Supervisor: Hanna Laitinen
Subscriber: City of Valkeakoski/Youth Services

This thesis is a description of the development of participatory digital youth work. The aim of this thesis was to cooperatively and predictively develop the digital know-how of the Youth Services. Digitalisation is a comprehensive change which strongly influences working contents and procedures also in the field of youth work. Working in digital environments with digital tools requires a new kind of confidence and understanding of the changes in youth culture as digitalisation becomes commonplace. To support this development, information is required about the youth's digital competence and about the expectations for youth work. The need for the development arose from within the workplace.

The key concepts within the theoretical framework of this thesis are digitalisation, digital youth work and participation. The material for this strongly work-related thesis was acquired by the diverse use of qualitative, quantitative and practice-based research methods; interviews, surveys and observation. Youths participated in the development work in its different stages alongside the work community. The different materials gathered in the thesis process have been used overlapping and complementing each other and have been available for the work community during the process.

The result of this development was a basis for the development of digital youth work. The meaning of digitalisation for youth work is summarized in three words: topicality, activity and openness. Both active development of skills and knowledge and digital understanding, or digisense, are required from youth workers so that they can support the digital competence and the digital well-being of youths. Digisense comes from the use of digitalisation in the processes of participation. Digital well-being comprises the notions of learnable digital welfare skills and a balance of media in everyday life.

Based on the digital survey the digital competence of the youth is diverse. In the future it will be important to reinforce the digital skills and especially media literacy of boys. A central conclusion of the survey was that there is a need for better informing about the services provided by the Youth Services. The youths are interested in many kinds of these services, but this interest is not reflected in the number of their users.

Keywords: digital youth work, digitalisation, digital skills, youth work, participation

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 7 |
| 2 | OSALLISUUS DIGITAALISISSA YMPÄRISTÖISSÄ | 10 |
| 2.1 | Osallisuus | 10 |
| 2.2 | Digitaalinen nuorisotyö | 11 |
| 2.2.1 | Digitaalinen työote osana nuorisotyötä | 12 |
| 2.2.2 | Nuorisotyön digitaaliset suuntaviivat | 13 |
| 2.3 | Digitalisaatio ja digitaalinen osaaminen | 15 |
| 2.3.1 | Digitalisaatio haastaa nuorisotyön | 15 |
| 2.3.2 | Digitaalinen osaaminen ja digitaidot | 17 |
| 3 | TUTKIMUSASETELMA, TUTKIMUSKYSYMYKSET JA TUTKIMUSMENETELMÄT | 21 |
| 3.1 | Tutkimusasetelma | 21 |
| 3.2 | Keskeiset tutkimuskysymykset | 24 |
| 3.3 | Tutkimusmenetelmät | 25 |
| 4 | NUORET KEHITTÄMÄSSÄ DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ | 28 |
| 4.1 | Digikyselyn laadinta ja testaus | 28 |
| 4.2 | Digikyselyn vastaajat | 29 |
| 4.3 | Digilaitteiden käyttö | 30 |
| 4.4 | Halu kokeilla uusia digilaitteita | 32 |
| 4.5 | Digitaalisten laitteiden hallinta | 34 |
| 4.6 | Halu oppia uusia digitaitoja | 37 |
| 4.7 | Ongelmatilanteet internetissä | 39 |
| 4.7.1 | Internetin haasteet | 39 |
| 4.7.2 | Epäasialliset kommentit | 41 |
| 4.7.3 | Seksuaalinen häirintä | 42 |
| 4.7.4 | Hakkerointi, verkon toimimattomuus ja puutteelliset taidot | 45 |
| 4.7.5 | Nuorten ratkaisut ongelmatilanteisiin | 45 |
| 4.8 | Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta | 47 |
| 4.9 | Digikyselyn yhteenvetoa ja arviointia | 50 |
| 5 | NUORISOTOIMEN SUUNNITELMA DIGINUORISOTYÖLLE | 54 |
| 5.1 | Etukäteiskysely | 54 |
| 5.2 | Työyhteisön osallistava kehittäminen | 57 |
| 5.2.1 | Oppiva organisaatio | 57 |
| 5.2.2 | Innostuva työyhteisö | 59 |
| 5.2.3 | Kokeilun iloa | 61 |
| 5.3 | Nuorisovaltuuston näkemyksiä kehittämistyöstä | 70 |
| 5.4 | Nuorisotoimen digiosaaminen nuorten arvioimana | 71 |
| 6 | POHDINTA | 73 |

LIITTEET

| | |
|--|-----|
| LIITE 1: Opinnäytetyön alustava aikataulu | 85 |
| LIITE 2: Digikysely valkeakoskelaisille nuorille | 86 |
| LIITE 3: Oppilaiden viikoittain vapaa-ajallaan (koulun ulkopuolella) käyttämät digitaaliset laitteet sukupuolen mukaan (%) | 91 |
| LIITE 4: Mitä oppilaat osaavat tehdä digitaalisilla laitteilla luokka-asteittain (lkm) | 92 |
| LIITE 5: Mitä oppilaat haluavat oppia tekemään digitaalisilla laitteilla luokka-asteittain (lkm) | 93 |
| LIITE 6: Ongelmatilanteet internetissä luokka-asteittain | 94 |
| LIITE 7: Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta, 7 lk. (lkm) | 95 |
| LIITE 8: Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta, 8 lk. ja 9 lk. (lkm) | 96 |
| LIITE 9: Yksilötehtävä ensimmäisessä kehittämishetkessä | 97 |
| LIITE 10: Ryhmätyö ensimmäisessä kehittämishetkessä | 98 |
| LIITE 11: Piirtorobotti | 99 |
| LIITE 12: Sähköpostiviesti ja liitetiedosto työyhteisölle 15.4.2019 | 102 |
| LIITE 13: Kierrosmenetelmä | 105 |
| LIITE 14: Palautekysely. Dinukesu 23.5.2019. | 106 |

KUVIOT

| | |
|--|----|
| KUVIO 1: Suomalaisen nuorisotyön määrittäjiä ja tehtäviä | 12 |
| KUVIO 2: Digital youth work | 14 |
| KUVIO 3: Alustava tutkimusasetelma digitaalisen nuorisotyön strategian laatimiseksi Valkeakosken kaupungin nuorisotoimelle | 21 |
| KUVIO 4: Osallistava kehittäminen opinnäytetyössä | 22 |
| KUVIO 5: Kehittämistyön etenemisen aikataulu | 23 |
| KUVIO 6: Kehittämistyön etenemisen prosessi työyhteisössä | 27 |
| KUVIO 7: Nuorten halu kokeilla digilaitteita, joista ei aiempaa käyttökokemusta sukupuolen mukaan (%) | 33 |
| KUVIO 8: Mitä oppilaat haluavat oppia tekemään digitaalisilla laitteilla sukupuolen mukaan (%) | 38 |
| KUVIO 9: Ongelmatilanteet internetissä (lkm) | 40 |
| KUVIO 10: Ongelmatilanteet internetissä sukupuolen mukaan (lkm) | 42 |
| KUVIOT 11–13: Seksuaalinen häirintä internetissä eri luokka-asteilla (lkm) | 44 |
| KUVIO 14: Ratkaisut internetin ongelmatilanteisiin (% , n=111) | 46 |
| KUVIO 15: Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta sukupuolen mukaan (lkm) | 49 |
| KUVIO 16: Ensimmäisen kehittämiskerran ryhmätöiden tuloksia | 61 |
| KUVIO 17: Sanapilvi usein tapaamisissa toistuneista sanoista, tavoitteista ja kohderyhmistä | 62 |
| KUVIO 18: Kierrosmenetelmän tuloksia | 63 |
| KUVIO 19: Pohja digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmalle | 65 |

| | |
|---|----|
| KUVIO 20: Nelikenttäanalyysi (SWOT) nuorisotoimen digitaalisesta osaamisesta ja kehittämistarpeista | 70 |
|---|----|

TAULUKOT

| | |
|---|----|
| TAULUKKO 1: Opinnäytetyön kysymykset ja aineistot | 24 |
| TAULUKKO 2: Kyselyn vastaajat | 29 |
| TAULUKKO 3: Oppilaiden viikoittain vapaa-ajallaan (koulun ulkopuolella) käyttämät digitaaliset laitteet luokka-asteittain (lkm) | 30 |
| TAULUKKO 4: Mitä oppilaat osaavat tehdä digitaalisilla laitteilla sukupuolen mukaan (lkm) | 35 |
| TAULUKKO 5: Epäasialliset kommentit internetissä sukupuolen mukaan (lkm, n=218) | 41 |
| TAULUKKO 6: Seksuaalinen häirintä internetissä, χ^2 -testi (n=218) | 43 |
| TAULUKKO 7: Yhteenveto digikyselystä | 53 |

1 JOHDANTO

Koko ajan muuttuva ja kehittyvä digitaalisuus asettaa haasteita nuorisotyölle ja sen parissa työskenteleville. Miten voin nuorisotyöntekijänä tukea nuorten kasvua digiajassa ja kuinka samalla selviydyn digitaalisen ajan informaatiotulvasta ja teknologisesta murroksesta?

Käsittelen opinnäytetyössäni digitaalisen nuorisotyön kehittämistä osallisuuden näkökulmasta. Opinnäytetyöni tarkoituksena on kehittää yhteistoiminnallisesti digitaalista osaamista työyhteisössäni sekä toimia pohjana tulevaisuutta ennakoivan ja selkeän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman laadinnalle. Opinnäytetyöni pääkysymys onkin, kuinka Valkeakoskella voidaan osallistavia menetelmiä hyödyntäen kehittää digitaalista nuorisotyötä suunnitelmallisesti. Kehittämistyöni ”Digitaalisen nuorisotyön osallistava kehittäminen” on tilaustyö työpaikalleni, Valkeakosken kaupungin nuorisotoimelle. Valkeakosken kaupunki on noin 21 300 asukkaan kaupunki Etelä-Pirkanmaalla (Valkeakosken kaupunki 2018b).

Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen on aiheena erittäin ajankohtainen. Digitaalisuutta tutkitaan tällä hetkellä paljon. Digitalisaatiosta julkaistaan nyt myös paljon tutkimuksia ja materiaaleja, joiden tarkoituksena on lisätä yhteiskunnallista ymmärrystä ja tietoutta digitalisaation vaikutuksista. Teknologia ja tekniikka on kiinnostanut minua lähes aina jollakin tavalla, ja ennen nykyistä alavalintaani minusta piti tulla insinööri. Totesin tuolloin kuitenkin aika pian, että työskentelen mieluummin enemmän ihmisten kuin koneiden parissa. Aikaisemmasta opiskelustani en kuitenkaan koe olleen haittaa nuorisotyössä, vaan olen päinvastoin huomannut, että nuorisotyön ammattilaiset pääsevät tekemään paljon tietoteknisiä töitä. Olen löytänyt itseni esimerkiksi harjoittelemasta helpohkoa koodinpätkää sekä toimimasta henkilökohtaisena IT-tukena.

Tarve kehittämistyölleni on noussut työyhteisön sisältä. Työyhteisössäni on huomattu, että tarvitsemme toimintaamme lisää suunnitelmallisuutta ja toimintamme selkeyttämistä, jotta voimme toimia nykyistä paremmin myös digitaalisissa ympäristöissä nuorten parissa, nuorten tarpeet tiedostaen ja kasvatuksellisen näkökulman säilyttäen. Nuorisotyön sisällä olevien toimintojen kehittäminen vaatii olennaisesti, että myös nuorille annetaan mahdollisuus osallistua kehittämisprosessiin. Verke korostaa nuorten ja muiden sidosryhmien mukaan ottamista nuorisotyön digitaalisten palveluiden ja toimintojen kehittämiseen, mikäli nuorisotyö haluaa pysyä mukana ja olla merkityksellinen nuorille myös tulevaisuudessa. Nuorten luottamus digitalisoituvan yhteiskunnan palveluita kohtaan rakentuu nuorten aidolle osallisuudelle. Nuorisotyön on itse näytettävä mallia aktiivisesta osallistumisesta, jotta nuoret saataisiin passiivisista teknologian kuluttajista osallistumaan aktiivisesti digiteknologian kehittämisestä käytävään keskusteluun. (Verke 2019e, 103.)

Opinnäytetyössäni selvitän nuorten digitaalista osaamista, digitaalisten laitteiden käyttöä sekä nuorten halua oppia käyttämään uusia digitaalisia välineitä. Nuoret kertovat myös internetissä kohtaamistaan haasteista ja näiden ongelmallisten tilanteiden ratkaisumalleista. Toivon kehittämistyöni osoittavan, kuinka paljon ja millaista opittavaa meillä on vielä digitaalisuudesta ja kuinka voisimme entistä paremmin huomioida nuoret kehittämisprosesseissa.

Kehittyäksemme jatkuvasti muuttuvassa yhteiskunnassa tarvitsemme muutoksen pohjalle tietoa, uusia näkökulmia, ajatuksia ja suunnitelmia. Dufva (2020, 52–53) mainitsee megatrendeihin ja muihin kehityskulkuihin vaikuttavat metatrendit, kuten siirtymisen postnormaaliin aikaan. Postnormaalissa ajassa korostuu monimutkaisuuden hyväksyminen ja kokonaisuuksien ymmärrys. Postnormaali aika, tunteiden korostuminen ja eriytyminen (yhdessä erikseen) luovat tarvetta moniäänisyydelle, dialogille ja osallisuuden mahdollistamiselle. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tarjota väylä yhdelle lähestymistavalle teknologisoituvan nuorisotyöhön sekä avata digitaalisuutta ja erityisesti sen vaikutuksia valkeakoskelaisiin nuoriin, tuoden samalla kentälle lisätietoa Valkeakosken

nuorisotoimen omasta digitaalisen nuorisotyön kehittämisprosessista ja prosessin vaiheista. Olen sitä mieltä, että muutosta toiminnassa ei tapahdu, ellemmme itse aktiivisesti työstä sitä eteenpäin.

Opinnäytetyöprosessini alkoi syksyllä 2018. Kehittämistyössä olen käyttänyt osallistavan tutkimuksen menetelmiä sekä kvantitatiivista ja kvalitatiivista tutkimusotetta (luku 3). Organisaation näkökulmasta opinnäytetyöni tavoitteena on, että kehittämistyön jälkeen työyhteisöni on aikaisempaa varmempi työskennellessään digitaalisissa ympäristöissä ja digitaalisilla välineillä tiedostaen nuorten kulttuuriin liittyvät muutokset (mm. digitaalisuuden arkipäiväistyminen) ja huomioiden nämä työssään. Yhteisesti työstetty suunnitelma mahdollistaa sitoutumisen yhteisesti mietittyihin tavoitteisiin ja toimintamalleihin sekä antaa jokaiselle tilaa toteuttaa digitaalisuutta omissa työtehtävissään. Olen halunnut ottaa mukaan kehittämisprosessiini kaikki sellaiset tahot, jotka tulevat ensisijaisesti hyötymään varsinaisen kehittämissuunnitelman toimeenpanosta. Kehittämisenäkökulmasta nuorten osallistuminen ja osallistaminen digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen ei ole vain tarpeellista, vaan myös olennainen osa kehittämisprosessia. Digitaalisen suunnittelun keskiössä olevat nuoret pitää saada osallisiksi toimintaan, koska nuorisotoimelle suunnitelma on työkalu, mutta nuorille se on lähtökohtaisesti suunnitelmallisen toiminnan lopputulos, palvelu.

Opinnäytetyöni keskeisiä käsitteitä ovat digitaalisuus, digitaalinen nuorisotyö sekä osallisuus. Tässä opinnäytetyössä digitaalinen nuorisotyö nähdään teknologian ja digitaalisen median hyödyntämisenä nuorisotyössä. Digitaalisuus voi olla väline, toimintaympäristö tai toiminnan sisältö (ks. European Commission 2018; Digital Youth Work 2019). Osallisuus rakentuu vuorovaikutussuhteissa. Osallisuuteen ja osallistumisen kokemukseen liittyy ajatus vaikuttamisesta ja toimimisesta yhteiskunnassa. (Ks. Isola, Kaartinen, Leemann, Lääperi, Schneider, Valtari & Keto-Tokoi 2017; Nivala & Rynänen 2019.)

2 OSALLISUUS DIGITAALISISSA YMPÄRISTÖISSÄ

2.1 Osallisuus

Yhteisöpedagogien työskentelymetodeita leimaa ajatus osallisuudesta. Yksi osallisuus-käsitteen erityispiirre onkin se, että sille ei ole helppoa löytää muista kielistä selkeää vastinetta. Esimerkiksi englanninkielen termi *participation* voidaan kääntää sekä osallisuudeksi että osallistumiseksi, jotka termeinä usein halutaan erottaa toisistaan. Osallisuuden käsitteen käytön yleistyminen on Suomessa ollut vahvasti yhteydessä julkishallinnon pyrkimyksiin luoda uusia toimintatapoja eri ihmisryhmien osallisuuden edistämiseksi. Julkishallinnolliset pyrkimykset osallisuuden edistämiseksi määrittävät usein osallistamiseksi. (Nivala & Ryyänen 2013, 9–14.)

Osallisuuden määrittely yksiselitteisesti on hankalaa, ja määrittelystä hankalan tekee se, että meillä on osallisuuteen ja osallisuuden toteutumiseen monenlaisia kriteereitä ja painotuksia yhteiskunnallisesti. Osallisuus kietoutuu yhteiskunnan rakenteisiin osana hyvinvoinnin mittareita ja kuulluksi tulemistä. Osallisuus voidaan nähdä esimerkiksi demokraattisena vaikuttamisena, kuulumisena ja yhteisöllisyytenä. Osallisuus pelkästään osallistumisena on kuitenkin avoin kritiikille. (Isola ym. 2017, 3.) Osallisuus rakentuu yhteiskuntaan kuulumisen ja yhteiskunnallisen osallistumisen aikaansaaman kokemuksen kokonaisuudesta. Osallisuus edellyttää mahdollisuuksia elämän merkityksellisyyttä lisääviin vuorovaikutussuhteisiin sekä mielekkäaseen, merkityksellisyyden kokemusta vahvistavaan osallistumiseen ja vaikuttamiseen omassa elämässä ja yhteisissä asioissa. (Nivala & Ryyänen 2019, 170–171.) Keskeistä osallisuudessa ovat yksilön vaikuttamismahdollisuudet ja mahdollisuus tulla kuulluksi. Tämä ajatusmalli näkyy esimerkiksi nuorten osallisuuden laatukriteereistä, joissa keskeistä on nuorten oma kokemus osallisuudesta (Nuoret ja osallisuus 2019). Osallisuudessa on monia tasoja. Sintonen (2012) erottelee osallistumisen ja osallisuuden kahdeksi erilliseksi asiaksi, joista osallistuminen on passiivista ja osallisuus aktiivista toimintaa, jossa osallinen kokee voivansa vaikuttaa asioihin ja sitoutuu toimintaan. (Järvi 2019, 18.)

Tässä opinnäytetyössä tarkastelen osallisuutta (ks. luku 3, kuvio 4) mukaillen Nivalan & Ryytäsen (2019) jäsenystä kolmesta osallistujaroolista. Nämä roolit ovat vastaanottaja, kantaaottaja ja toimija. Nivalan & Ryytäsen (2019, 202) mukaan nämä roolit auttavat tunnistamaan eri tilanteissa toivottavan ja mielekkään vaikuttamisen tavan ja asteen. Osallistuja voi olla vastaanottajan roolissa, jolloin hän on muiden suunnittelemien ja toteuttamien toimintojen tai toimenpiteiden kohde ilman pyrkimystä tai mahdollisuutta vaikuttaa itse toimintaan. Kantaaottajan roolissa osallistumiseen sisältyy mahdollisuus ilmaista oma näkemys, toive tai arvio toiminnasta tai asiasta, johon toiminta kohdistuu.

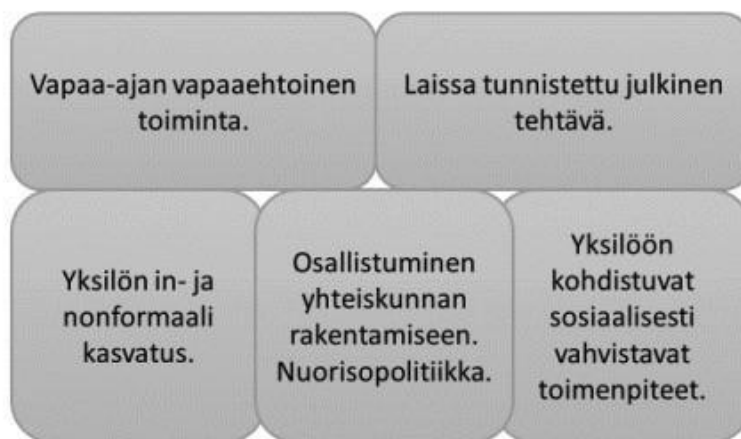
Kokemuksellisesti vahvinta ja vaikuttamisen mahdollisuuksiltaan laajinta on osallistuminen toimijana; siinä osallistuja on mukana toiminnan toteuttamisessa sen kaikissa vaiheissa tavoitteiden pohdinnasta ja asettamisesta suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin saakka. Osallistuminen toimijana edellyttää sitoutumista toimintaan ja vastuun kantamista. Sosiaalipedagogisesta näkökulmasta osallistuminen toimijana on rooli, jota kohti toiminnassa pyritään. (Mt.)

2.2 Digitaalinen nuorisotyö

Digitaalisuus ja siihen liittyvä digitaalinen työote on kokonaisvaltainen, myös nuorisoaletta leikkaava muutos, joka vaikuttaa vahvasti työn sisältöihin ja toimintatapoihin. Nuorisotyön perustehtävänä säilyy kuitenkin nuorten kasvun ja hyvinvoinnin tukeminen: tuen, ohjauksen ja laadukkaiden palveluiden tarjoaminen nuorille. Nuori ei kuitenkaan ole toiminnan kohteena vaan aktiivisena osallistujana matkalla kohti digitaalista hyvinvointia.

2.2.1 Digitaalinen työote osana nuorisotyötä

Nuorisolaki (L 1285/2016, 1: 3 §) määrittelee nuorisotyön olevan nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukemista yhteiskunnassa. Nuorisopolitiikka tarkoittaa lain mukaan nuorten kasvu- ja elinolojen sekä sukupolvien välisen vuorovaikutuksen parantamista. Nivala & Ryyänen (2019, 243–244) ymmärtävät nuorisotyön hyvin laueasti nonformaalina tavoitteellisenä kasvatustyönä, jota monenlaiset tehot tekevät erilaisissa ympäristöissä nuorten parissa. Laitisen (2018, 37) mukaan nuorisotyön määrittäminen vapaa-ajan vapaaehtoiseksi toiminnaksi on olennainen lähtökohta, joka määrittelee myös toiminnan luonnetta ja toimintatapoja. Nuorisotyön määrittäviä tehtäviä on esitetty kuviossa 1.



KUVIO 1: Suomalaisen nuorisotyön määrittäjiä ja tehtäviä (Laitinen 2018, 37)

Digitaalinen nuorisotyö käsitteenä on verrattain tuore, sillä aiemmin on puhuttu esimerkiksi verkkonuorisotyöstä, nuorille suunnatusta verkkotyöstä, verkkoperustaisesta nuorisotyöstä, nuorten verkkopalveluista sekä virtuaalisista vuorovaikutuspalveluista. Verkkonuorisotyön käsite tuli käyttöön vuonna 2005. Verkkonuorisotyössä nuorisotyölliset tavoitteet painottuivat usein ennaltaehkäisevään työhön, ja siihen liitettiin ajatus menetelmistä, joissa korostuivat chat-pohjaiset nuorisotyön muodot. Verkkoperustaisella nuorisotyöllä viitattiin verkkoa hyödyntävään nuorisotyöhön, jossa käsiteltiin verkkomaailmaan liittyviä ilmiöitä esimerkiksi mediakasvatuksen näkökulmasta. (Huttunen 2014; Verke 2019a.)

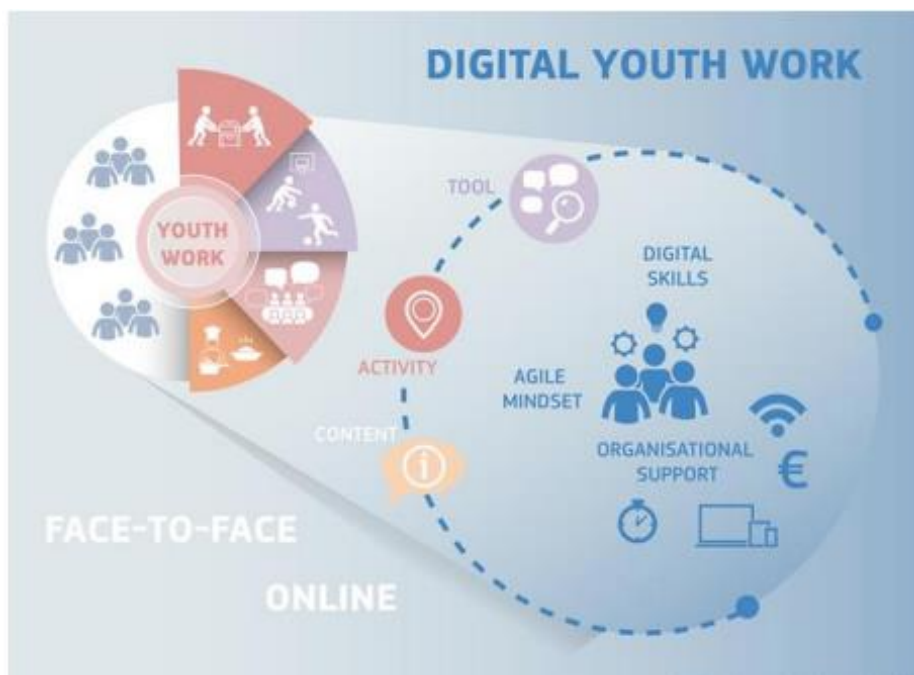
Digitaalisesta nuorisotyöstä ja tähän liittyvästä digitaalisesta työotteesta ryhdyttiin puhumaan vuoden 2013 tienoilla kuvaamaan digitalisaation monimuotoisuutta nuorisotyössä. Kansainvälisesti on vuonna 2019 vakiintumassa termi *digital youth work*. (Verke 2019a.)

Pelkästään Euroopan komission julkaiseman raportin perusteella voi huomata, kuinka laaja ja monipuolinen käsite digitaalinen nuorisotyö on. Euroopan komission asiantuntijaryhmän julkaisema raportti vuosille 2016–2018 (European Commission 2018) digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä määrittelee digitaalisen nuorisotyön olevan digitaalisen median ja teknologian proaktiivista käyttöä tai merkitysten huomioimista nuorisotyössä. Raportin mukaan digitaalinen nuorisotyö ei ole eroteltavissa erilliseksi metodiksi, vaan se voidaan nähdä tapana toimia sisällyttäen se erilaisiin nuorisotyön muotoihin. Digitaalisella nuorisotyöllä nähdään samanlaiset tavoitteet kuin perinteisessä nuorisotyössä, ja tätä työtä tuetaan digitaalisin välinein. Komission mukaan digitaalinen nuorisotyö voi tapahtua sekä kasvokkain tehtävässä työssä että verkkoympäristöissä tai sitten näiden ympäristöjen yhdistelmässä. Digitaalinen media ja teknologia voi siis olla itsessään työväline, toiminto tai nuorisotyön sisältö. Ymmärtääksemme ja toteuttaaksemme laadukasta digitaalista nuorisotyötä meidän tulisi huomioida perinteisen nuorisotyön ohella digitaaliset mahdollisuudet ja myös ymmärtää digitaalisuuden vaikutukset nuorisotyön tekemiseen. Digitaalisessa nuorisotyössä on kuitenkin kyse ennen kaikkea nuorten osallisuuden vahvistamisesta digitaalisilla tavoilla nuorisotyön perinteitä ja ihanteita kunnioittaen.

2.2.2 Nuorisotyön digitaaliset suuntaviivat

Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvät olennaisesti digitaaliset ympäristöt, kuten yhteisöpalvelut, verkkopalvelut ja erilliset verkkoyhteisöt sekä digitaaliset laitteet ja välineet. (Cohlmeyer 2016, 30; European Commission 2018.) Digitalisaatio nuorisotyössä ei kuitenkaan ole ensisijaisesti välineellinen vaan kulttuurinen muutos

(Verke 2019e, 23). Euroopan komission (2018) mukaan digitaalisen nuorisotyön käytännön toteutuksessa tulisi noudattaa kuviossa 2 esitettäviä periaatteita, joiden mukaan digitaalista nuorisotyötä toteutetaan erilaisissa nuorisotyöllisissä muodoissa monenlaisissa toimintaympäristöissä (esimerkiksi kerhoissa, avoimessa tilatoiminnassa, verkkoympäristöissä) hyödyntäen digitaalisuutta välineenä, toimintona tai toiminnan sisältönä. Toteuttaaksemme digitaalista nuorisotyötä meillä tulisi olla riittävästi tietoa, yhteistä ymmärrystä ja organisaation tuki toiminnallemme. Toiminnan jatkuvuuden kannalta meidän tulisi kiinnittää huomioita myös käytössä oleviin resursseihin. Resursseihin tässä voidaan katsoa lukeutuvan esimerkiksi työntekijöiden määrä, aika, raha (taloudelliset resurssit) sekä infrastruktuuriin liittyvät tarpeet ja välineistö, jotka ovat digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen tarvittavia edellytyksiä (vrt. Lauha & Tuominen 2016, 12–15).



KUVIO 2: Digital youth work (European Commission 2018)

Verke (2016) on määritellyt nuorisotyön digitaaliset suuntaviivat. Suuntaviivojen mukaista toimintaa on, että digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä eri sidosryhmien kanssa jakaen digitaaliseen nuorisotyöhön liittyviä kokemuksia ja käytäntöjä. Yhteistyö takaa sen, että digitaalisen nuorisotyön saavutettavuus, riittävyys ja toimintojen yhteensopivuus sekä uusien ja innovatiivisten toimintamuotojen

kehitys turvataan. Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta niin, että digitaalista mediaa ja teknologiaa pystytään tarvittaessa hyödyntämään kaikessa nuorten parissa tehtävässä työssä ja toiminnassa. Digitaalinen nuorisotyö mahdollistaa nuorille uudenlaisia osallisuuden kokemuksia sekä vaikuttamisen tapoja, jolloin nuorilla on muun muassa iästä, sukupuolesta ja taustasta riippumatta yhtäläiset mahdollisuudet osallistua ja vaikuttaa heitä koskeviin asioihin. Strategisessa suunnittelussa otetaan huomioon organisaation omat strategiaohjelmat sekä muut toimintoihin keskeisesti vaikuttavat alueelliset, valtakunnalliset ja kansainväliset ohjelmat (vrt. kuvio 3). (Lauha & Tuominen 2016, 12–15.)

2.3 Digitalisaatio ja digitaalinen osaaminen

2.3.1 Digitalisaatio haastaa nuorisotyön

Sitran (2018, 13) mukaan digitalisaatio on megatrendeistä tämänhetkistä murrosta voimakkaimmin määrittelevä teknologian kehitysmuoto. ”Teknologia sulautuu kaikkeen” ja vaatii ymmärrystä sekä uusien teknologiataitojen haltuunottoa sekä yksilön että valtioiden tasolla (Dufva 2020, 38). Nuorisotyön näkökulmasta on tärkeää huomioida ennakoivasti teknologinen kehitys ja digitalisaatio sekä digitalisaation myönteiset ja kielteiset vaikutukset, jotka suoranaisesti vaikuttavat myös nuorisotyöllisiin palveluihin ja käytänteisiin (Verke 2019c).

Digitalisaatio herättää monissa ihmisissä vahvoja tunteita. Digitalisaatio voidaan nähdä mörkönä, joka turmelee ihmiskunnan ja lopulta syrjäyttää tavalliset ihmiset työmarkkinoilta tekoälyllä syötettyjen robottien tehokkuudella ja tarkkuudella. Faktaa on se, että digitalisaatio tulee muuttamaan työmarkkinoita. Tehdastyöskentelyssä on hyödynnetty teollisuusrobotteja, ja tekoälyä voidaan käyttää myös palvelusektorilla (Paasonen 2019, 97). Nuoremmat sukupolvet eivät välttämättä edes koe digitalisaatiota kovin kummallisena asiana, sillä digitaalisuus on ollut läsnä heidän koko elämänsä ajan, eivätkä he välttämättä ymmärrä aikaa ilman digitaalisuutta.

Teknologia on arkipäiväistynyt digitalisaation myötä (Hiila, Tukiainen & Hakola 2019, 22–23). Digitaalisen teknologian käyttö palveluissa ja ihmisten vuorovaikutuksessa on nykypäivää, ja onkin kiinnostavaa, kuinka tulevaisuudessa tullaan hyödyntämään esimerkiksi virtuaalitodellisuutta ja lisättyä todellisuutta, ääni- ja eleohjausta sekä esineiden tai kaiken internetiä (Dufva 2020, 38).

Julkisessa keskustelussa digitalisaatiosta ja sen vaikutuksista puhutaan usein liiketoiminnan ja kuluttamisen näkökulmasta. Digitalisaatio on kuitenkin muutosvoima, jonka vaatimukseen oma toiminta täytyy mukauttaa. (Lindgren, Mokka, Neuvonen & Toponen 2019, 16–20.) Teknologian kehittyessä ei muutospaineessa kuitenkaan saisi unohtaa toiminnan tarkoitusta, eli nuoria sekä nuorten kasvun ja hyvinvoinnin tukemista. Nuorisotyön tehtävä olisikin ymmärtää, miten digitalisaatio vaikuttaa yhteiskuntaamme ja kuinka sen vaikutukset heijastuvat nuoriimme ja suoraan käytännön työhön. Digitaalisuutta hyödyntämällä voidaan edistää nuorisotyön laatua ja kehittämistä pitämättä sitä toiminnan itseisarvona. (Lauha 2019b, 15–18.)

Nuorisotyön näkökulmasta digitalisaatio muokkaa tapaa toimia ja tehdä työtä. Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan ja Kuntaliiton selvityksessä “Kunnallinen nuorisotyö Suomessa 2019” kävi ilmi, että yhä enemmän kunnissa tehtävästä nuorisotyöstä siirtyy toisille areenoille, kuten esimerkiksi digitaalisiin ympäristöihin. Digitalisoituva yhteiskunta nähdään ongelmista huolimatta mahdollistamassa nuorten itsensä toteuttamista ja oman itsen löytämistä. (Kalliomaa & Ahonen-Walker 2019, 36–37.)

Lauha & Nölvak (2019, 9) puhuvat yhteiskuntaamme vaikuttavasta teollisesta vallankumouksesta (Teollisuus 4.0), joka tulee muokkaamaan koko yhteiskuntamme rakennetta. Teollisessa vallankumouksessa on kyse fyysisten, digitaalisten ja biologisten rajojen hämärtymisestä sekä teknologisesta kehityksestä (robotiikka, tekoäly, bioteknologia). Valkeakosken kaupungin kaupunkistrategiassa digitalisaatio on mainittu yhtenä muutosvoimista. Strategian mukaan palveluja uudistetaan

ottamalla käyttöön uutta teknologiaa ja uusia toimintatapoja. (Valkeakosken kaupunki 2018a.)

2.3.2 Digitaalinen osaaminen ja digitaidot

Digitaalinen osaaminen sekä ihmisen henkilökohtaiset digitaidot voidaan nähdä yksilön ja yhteiskunnan kansalaistaitoina. Digitaidot nähdään useimmiten erilaisten teknisten laitteiden käyttötaitoina, mutta niihin kuuluu myös olennaisena osana yksilön medialukutaito. (Alijoki 2019, 51.) Osaamista kuvataan usein kovien ja pehmeiden taitojen perusteella: kovat taidot nähdään opeteltavina kykyinä (esim. koodaus), joita on mahdollista määritellä ja mitata; kun taas pehmeämmät taidot liittyvät yleisemmin aineettomasti havaittaviin ominaisuuksiin, kuten yhteistyötaitoihin, viestintään ja tiimityöhön (Lauha & Nölvak 2019, 32–33). Pehmeisiin taitoihin voidaan yhdistää myös *21st Century skills*, eli ajatus taidoista ja osaamisesta, jotka ovat hyödyllisiä varsinkin tulevaisuuden työelämässä (Applied Educational Systems 2020).

Ajatusta digitaalisuudesta kansalaistaitona käsittelee esimerkiksi Euroopan komission julkaisu DigComp 2.0 (The Digital Competence Framework 2.0), jossa käydään läpi digitaalisen osaamisen täydentämiseen liittyviä osa-alueita. Jaottelen julkaisun perusteella osaamisen viiteen eri ulottuvuuteen: 1) Informaatioon ja medialukutaitoon (*Information and data literacy*), 2) Kommunikaatioon ja yhteistyöhön (*Communication and collaboration*), 3) Digitaaliseen sisällöntuotantoon (*Digital content creation*), 4) Turvallisuuteen (*Safety*) ja 5) Ongelmanratkaisuun (*Problem solving*). (European Commission 2019.) Räisänen (2019, 22) käsittelee opinnäytetyössään ”Digitaidot nuorten toimijuuden tukena” digitaitovalmennuksen kehittämistä paljolti DigComp-aihealueiden kautta. Kompetenssialueisiin viittaa myös Verke (2019e).

Digitaalisesta osaamisesta on tullut kansalaisuutta määrittävä tekijä digitalisoituvassa yhteiskunnassa (Tanhua-Piironen, Kaarakainen, Kaarakainen, Viteli, Syvänen & Kivinen 2019, 2). Digitaidot voidaan nähdä myös keskeisenä osallisuuden ja itseilmaisun välineenä (Takala & Takala 2019, 24). Jotta päästään lopputulokseen, jossa jokainen kansalainen pystyy hyödyntämään digitaalisia laitteita, täytyy toiminnalle luoda kestävä pohja jo koulujärjestelmässä (Tanhua-Piironen ym. 2019, 2). Digitaalitojen on nähty myös olevan yhteydessä kansalaisten syrjäytymiseen yhteiskunnassamme: ilman digitaitoja nyky-yhteiskunnassa on vaikea pärjätä, esimerkiksi palveluiden muuttuessa yhä enemmän sähköiseen muotoon (Alijoki 2019, 52–53). Digitaidoista on tullut välttämättömyys, joita ilman digitaalisesta yhteiskunnasta syrjäytyessään ihminen on kyvytön osallistumaan ja toimimaan verkkoympäristöissä muiden ihmisten parissa. Digitaalisesta yhteiskunnasta syrjäytyneen henkilön syrjäytymisen taustalla voi olla puutteellinen digitaalinen osaaminen, mutta tähän liittyy myös digitaalisten laitteiden, teknologian, saatavuus ja saavutettavuus. (Takala & Takala 2019, 24.) Yhdenvertaisuuden ja käytettävyyden näkökulmasta saatavuuden ja saavutettavuuden edellytykset digitaalisissa ympäristöissä sisältävät ajatuksen myös kaikille nuorille tarjottavasta mahdollisuudesta osallistua ja vaikuttaa (Lauha & Nölvak 2019, 88–89).

Toiminen (2019, 35) määrittelee tulevaisuuden tärkeimmäksi taidoksi kyvyn oppia. Tämän taidon lisäksi Toiminen näkee nuoren löytävän paikkansa maailmassa itsetuntemuksen kautta ja kyvyllä hahmottaa muuttuvaa todellisuutta. Oppimisen tueksi tarvitaan rinnalla kulkevia aikuisia ja konkreettisia välineitä oppimiseen. Tervahauta & Heinonen (2019) korostavat kirjoituksessaan ”Digitaidot on taattava jokaiselle lapselle”, että jokaisen lapsen ja nuoren on saatava opetusta digilaitteista sekä sosiaalisen median käytöstä myös oppilaitoksissa, sillä muuten maailmassa toimimisen valmiudet ovat kiinni kotitaustasta ja siihen liittyvistä resursseista.

Opinnäytetyössäni tutkin nuorten omia käsityksiä digitaalisista taidoistaan ja sitä, mitä he haluaisivat oppia tekemään digitaalisilla laitteilla. Nuorille suunnatun kyselyn perusteella halusin tietää, minkälaista osaamista nuorilla on ja kuinka nuorten osaaminen voidaan liittää esimerkiksi DigComp 2.0 kompetenssialueisiin. Kyselyä ja sen tuloksia käsittelem tarkemmin luvussa 4.

2.4 Kohti digihyvintia

Niin yksityisten ihmisten kuin yhteiskuntienkin tasolla yhä useammin hyvin- ja pahoinvointi on kytköksissä mediaan ja tulee näkyväksi median kautta (OKM 2019a, 5). Digihyvintia eli digitaalinen hyvinvointi on sidoksissa kulttuurisiin arvoihin ja normeihin sekä yhteisön yhteisesti sovittuihin tapoihin ja sääntöihin. Hyvintia ylläpitävät haittojen ja häiriöiden ennakointi ja vastuullisuus sekä valintojen tekeminen omien arvojen ja mielipiteiden mukaisesti. Vastuullisen ja tasapainoisen median käytön lisäksi hyvintian peruspilareita nuorille ja kasvaville lapsille ovat kohtaamiset kasvokkain sekä riittävä uni ja liikunta. (MLL 2019.)

Voidaan siis puhua digitaalisen ajan hyvintian, digihyvintian tai digitaalisesta hyvintian eli *digital well-being*. Digitaalinen hyvinvointi tarkoittaa ihmisen subjektiivista hyvintia, jota pystyy ylläpitämään erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä. Digihyvintian yksilön peruspiirteitä ovat esimerkiksi kyky hallita digitaalisuuden haittavaikutuksia (mm. vihapuhe, nettikiusaaminen ja someriippuvuus) sekä kyky hyödyntää digitaalisen median käyttömahdollisuuksia omien henkilökohtaisten tai ammatillisten päämäärien saavuttamiseksi. (Rinne 2020.)

Mediakasvatuksen hyvintianäkökulmaan liittyy näin ihmisen oma tietoisuus esimerkiksi medioiden käytöstä, keskustelu ruutuajasta sekä mediaan liittyvä ongelma- ja huolipuhe. Hyvintiateemoja mediakasvatuksessa ovat myös mediavälitteinen vuorovaikutus sekä yhteisöllisyys. Nuorten mediankäyttöä leimaa nopea muutos, sillä erilaiset ilmiöt voivat syntyä ja levitä nopeasti, mutta trendit voivat olla myös hajanaisia nuorten erilaisten mediankäyttötapojen vuoksi. Median käytössä voidaan tunnistaa yksilöllistymiseen ja identiteetteihin liittyviä kehityskulkuja. (OKM 2019a, 25–26.)

Mediaan liittyvä osaaminen on muuttunut mediakentän laajentuessa. Mediakasvatukseen liittyy mm. tekstinlukutaito, kriittinen lukutaito, digitaalinen

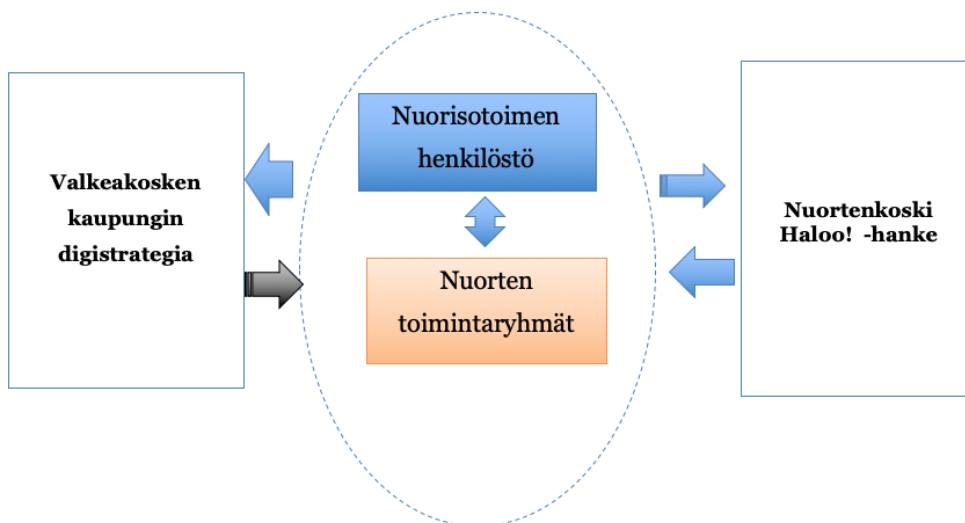
lukutaito, datalukutaito, visuaalinen lukutaito ja monilukutaito. Medialukutaitoihin kuuluu myös erilaisia tunnetaitoja, sosiaalisia taitoja, empatiataitoja ja etiikkaan liittyvää osaamista. Muita tärkeitä taitoja ovat itsestä ja muista huolehtimisen taidot, joilla on selkeä vaikutus fyysiseen, psyykkiseen ja sosiaaliseen hyvinvointiin. (Mt., 25.)

Sillanpään (2020) mukaan digihyvinvoinnilla tarkoitetaan tasapainoista digitaalista media-arkea, jonka edistämiseksi tarvitaan ymmärrystä ihmisen kokonaisvaltaisesta hyvinvoinnista eli psyykkisestä, sosiaalisesta sekä fyysisestä hyvinvoinnista digitaalisessa maailmassa. Digihyvinvointiin voidaan liittää ajatus digihyvinvointitaidoista, jotka koostuvat monesta osa-alueesta alkaen riittävästä teknisistä taidoista vuorovaikutukseen ja sosiaalisiin taitoihin, levon ja unen kautta tunteiden tunnistamiseen ja ajanhallintataitoihin. Näitä taitoja on mahdollista opetella ja harjoitella, sillä esimerkiksi turvataidot, ongelmanratkaisutaidot, kriittinen medialukutaito ja maineen hallintataidot ovat kaikki ”treenattavia” taitoja (Järvi 2020).

3 TUTKIMUSASETELMA, TUTKIMUSKYSYMYKSET JA TUTKIMUSMENETELMÄT

3.1 Tutkimusasetelma

Nuorisolaki, eurooppalaiset periaatteet sekä erilaiset kansainväliset asiakirjat määrittelevät omat tavoitteensa nuorten parissa tehtävälle työlle, mutta toiminnan toteuttajat, eli esimerkiksi kunnat ja muut organisaatiot, asettavat palveluille omat tavoitteensa (Pietilä 2016, 163, 165). Digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen opinnäytetyössäni osallistuivat nuorisotoimen lisäksi Valkeakosken yläkoulujen oppilaskunnat ja nuorisovaltuusto. Opinnäytetyöprosessi tukee hanketta ”Nuortenkoski Haloo!”, joka on nuorisotoimen digitaalisen nuorisotyön kehittämishanke. Lisäksi opinnäytetyössä on valkeakoskelaisille yläkouluikäisille suunnattu kysely (luku 4). Alustava tutkimusasetelma on kuviossa 3.

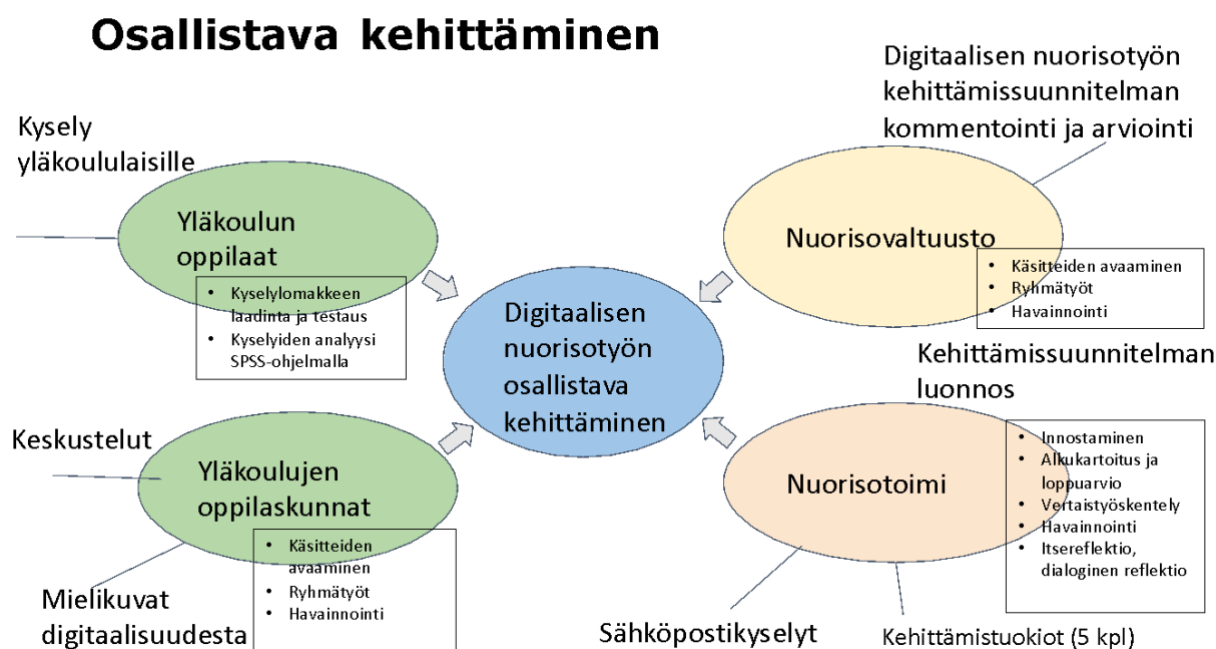


KUVIO 3: Alustava tutkimusasetelma digitaalisen nuorisotyön suunnitelman laatimiseksi Valkeakosken kaupungin nuorisotoimelle

Valkeakosken kaupungin nuorisotoimi on saanut valtionavustusta Nuortenkoski Haloo! -hankkeen toimintaan vuosille 2017–2020. Nuortenkoski Haloo! -hankkeen tarkoituksena on osallistaa nuoria ja tukea heidän omaehtoista mediatuotantoaan, edistää nuorten valmiuksia kriittiseen median tarkasteluun sekä kehittää Valkeakosken kaupungin nuorisotoimen digitaalista nuorisotyötä. Hankkeen kautta

nuorisotoimella on mahdollisuus tarjota entistä laadukkaampaa tieto- ja neuvontapalvelua Valkeakoskella. Hankkeen yhtenä väylänä on Nuortenkoski.fi-verkkosivusto. Hankkeen toteuttamiseen palkattiin erillinen mediaohjaaja, joka on edistänyt omalla toiminnallaan nuorisotoimen digitaalisia valmiuksia esimerkiksi järjestämällä mediapajatoimintaa, päivittämällä digivälineistöä ja opastamalla välineistön käyttöön. Kävin keskustelua digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä myös hankkeen sidosryhmien, muun muassa Valkeakosken kaupungin kirjaston, kanssa.

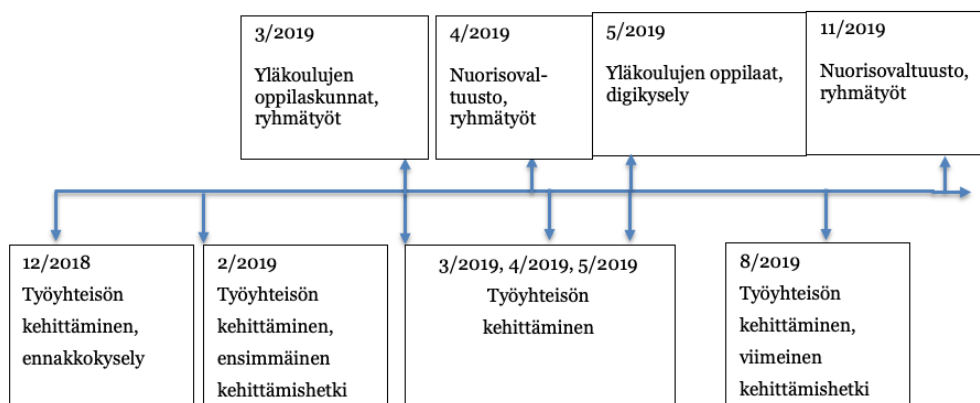
Opinnäytetyöprosessiin osallistuneet nuoret olivat ikäjakaumaltaan 13–19-vuotiaita, valtaosa 13–16-vuotiaita. Tein ikärajan sen perusteella, että työskentelen itse pääsääntöisesti peruskouluikäisten nuorten kanssa, jotka myös muodostavat pääosan nuorisotoimen asiakaskunnasta. Nuorisotoimen henkilöstön näkemyksiä digitaalisuudesta, digitaalisesta nuorisotyöstä sekä kehittämistoimintaan liittyvistä haasteista kartoitin digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen liittyneissä kehittämishetkissä (luku 5). Kehittämistyöhöni osallistuneet tahot ovat kuviossa 4.



KUVIO 4: Osallistava kehittäminen opinnäytetyössä

Työyhteisölle järjestämissäni kehittämishetkissä käsittelimme muiden osallistavien menetelmien (kyselyt, keskustelut) kautta saamiani aineistoja ja hyödynsimme näitä oman toimintamme kehittämisessä. Näin kaikki keräämäni aineistot ovat päässeet suoraan hyödylliseen käyttöön palvelen tavoitteitani useiden ihmisten ja ryhmien osallistumisesta ja osallistamisesta. Työn kriittinen arviointi eli reflektio on olennainen osa toimintaa. Omaa toimintaa refleктоitaessa arvioidaan, kuinka erilaisissa tilanteissa toimitaan ja minkälaiset perusteet toiminnalle on olemassa. (Kylmäkoski 2018, 293, 298.)

Kehittämistyöni lähti liikkeelle kehittämishetkiin liittyvästä ennakkokyselystä joulukuussa 2018. Ensimmäisen kehittämishetken työyhteisölle järjestin helmikuussa 2019. Kehittämishetket jatkuivat koko kehittämistyöni ajan aina elokuuhun 2019 asti. Yläkoulujen oppilaskunnat ja nuorisovaltuusto osallistuivat kehittämistyöhön maaliskuussa 2019. Yläkoulujen oppilaille lähetin kyselyn toukokuussa 2019. Kehittämistyön etenemisen aikataulu on kuviossa 5 ja koko opinnäytetyön alustava aikataulu liitteessä 1.



KUVIO 5: Kehittämistyön etenemisen aikataulu

3.2 Keskeiset tutkimuskysymykset

Kehittämistyöni pääkysymys on, miten voidaan kehittää suunnitelmallisesti digitaalista nuorisotyötä. Opinnäytetyössäni pyrin vastaamaan kysymyksiin, mitä on digitalisaatio, ja mikä on sen merkitys nuorisotyölle sekä miksi digitaalista nuorisotyötä täytyy tehdä ja kehittää. Koska opinnäytetyössäni näkökulmana on osallisuus, tarvitaan tietoa siitä, millaista on digitaalinen nuorisotyö osallisuuden näkökulmasta. Työni alakysymyksiä ovat, kuinka nuorisotoimi voi jatkossa paremmin tavoittaa nuoria palveluillaan ja miten kehittää työyhteisön digitaalista osaamista. Mainittujen osa-alueiden ymmärtäminen ja huomioiminen on olennainen osa suunnitelmallista kehittämistä. Keskeiset tutkimuskysymykset ja aineiston keruu on esitetty taulukossa 1.

TAULUKKO 1: Opinnäytetyön kysymykset ja aineistot

| Pääkysymys: Miten kehittää suunnitelmallisesti digitaalista nuorisotyötä? | |
|--|---|
| Alakysymys | Aineiston keruu |
| 1) Miksi digitaalista nuorisotyötä täytyy tehdä ja kehittää? | Kehittämishetket (nuorisotoimen henkilökunta) Kysely (yläkoulujen oppilaat) Ryhmätyöt ja havainnointi (nuorisovaltuusto, yläkoulujen oppilaskunnat) |
| 2) Millaista on digitaalinen nuorisotyö osallisuuden näkökulmasta? | Tietopohja (kirjat, tutkimukset, internet-sivut) Osallistavat menetelmät työyhteisön kehittämisessä, dialoginen reflektio |
| 3) Mitä on digitalisaatio ja mikä on sen merkitys nuorisotyölle? | Tietopohja (kirjat, tutkimukset, internet-sivut) Kehittämishetkien keskustelut työyhteisössä |
| 4) Kuinka nuorisotoimi voi jatkossa paremmin tavoittaa nuoria palveluillaan? | Kehittämishetket (nuorisotoimen henkilökunta) Kysely (yläkoulujen oppilaat) Ryhmätyöt ja havainnointi (nuorisovaltuusto, yläkoulujen oppilaskunnat) |
| 5) Miten kehittää työyhteisön digitaalista osaamista? | Tietopohja (kirjat, tutkimukset, internet-sivut) Yläkoulujen oppilaskunnat Kehittämishetket (nuorisotoimen henkilökunta) |

3.3 Tutkimusmenetelmät

Opinnäytetyöni on vahvasti sidoksissa työelämään, ja olen valinnut tutkimusmenetelmät tämän mukaisesti. Olen käyttänyt sekä laadullisen, määrällisen että toiminnallisen tutkimuksen menetelmiä; haastatteluja, kyselyjä ja havainnointia (ks. kuvio 4) ja yhdistellyt useita eri menetelmiä (menetelmätriangulaatio), esimerkiksi havainnointia, muilla tavoin keräämääni aineistoon. Laadullinen ja määrällinen tutkimus täydentävät toisiaan. Ne ovat itsessään lähestymistapoja, joita on vaikea tarkkarajaisesti erottaa toisistaan. Useiden menetelmien käyttäminen tutkimuksessa lisää tutkimuksen validiutta. Tarkoituksenani on ollut etsiä uusia näkökulmia ja pyrkiä selvittämään toimintaan liittyviä ilmiöitä ja mahdollisesti selittää taustalla olevia tekijöitä. Laadullisen tutkimuksen peruseräisiin kuuluu halu ymmärtää tutkittavaa tilannetta hyödyntäen kokonaisvaltaista tiedon hankintaa. Toimintatutkimus pyrkii tutkittavien asioiden muuttamiseen ja kehittämiseen aikaisempaa paremmiksi. (Ks. Aaltola & Syrjälä 1999, 18; Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2018, 164, 136–139, 233; Kylmäkoski 2018, 303.) Menetelmiä sekä aineiston hankintaa ja analysointia kuvaan tarkemmin luvuissa 4 ja 5, joissa käsittelen digikyselyä ja digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman rakentamista.

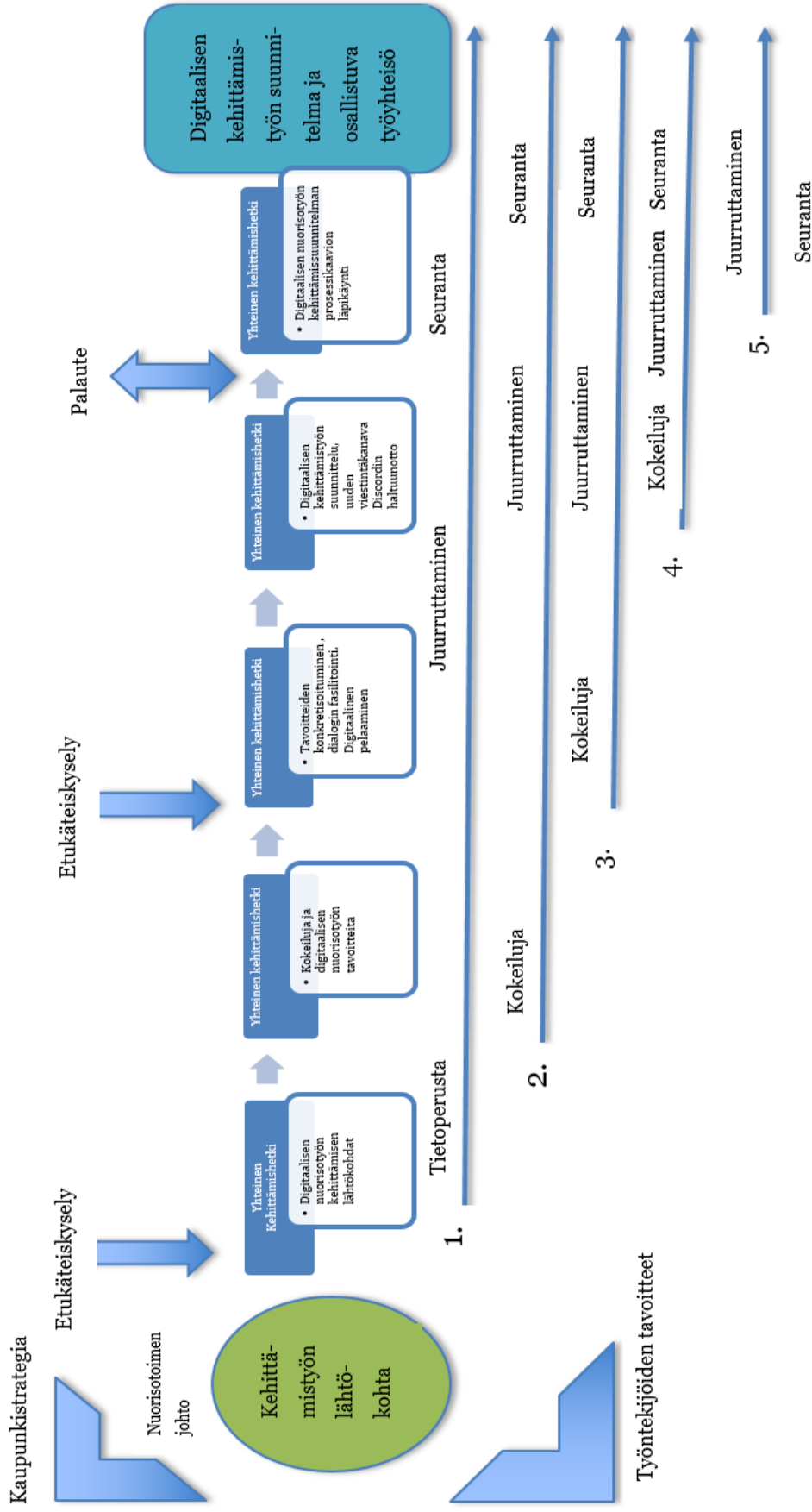
Digikyselyn tuloksia tarkastelen jakaumien ja muuttujien ristiintaulukoinnin avulla (SPSS-ohjelma) sekä peilaan havaintojani aiempiin tutkimuksiin aiheesta. Ristiintaulukoinnin yhteydessä tein vastauksille Pearsonin khiin neliön testin (*Chi-square tests*), jonka avulla tutkin, onko analysoitavan aineiston sisällä riippuvuuksia ja ovatko erot tilastollisesti merkitseviä. χ^2 -testissä tehdään ensin oletus, eli nollahypoteesi, muuttujien välisestä riippumattomuudesta. Ristiintaulukoinnilla lasketaan luokille odotetut frekvenssit, jotka olisivat luokkien todennäköiset frekvenssit siinä tilanteessa, että tarkasteltavat muuttujat olisivat riippumattomia. Havaittuja ja odotettuja frekvenssejä vertaamalla saadaan testisuure, jonka perusteella voidaan arvioida, kuinka todennäköistä olisi saada tällä tavoin jakautuneet tulokset, mikäli nollahypoteesi on voimassa eli muuttujat olisivat keskenään riippumattomat. Mikäli todennäköisyys on tarpeeksi pieni, voidaan tulkita, että muuttujien välillä on olemassa riippuvuutta. Tyypillisesti todennäköisyyden raja-arvoksi valitaan $p < 0,05$.

(Ks. esim. Tampereen yliopisto 2004; Tampereen yliopisto 2019.) Määrällisellä tutkimuksella pyrin selvittämään nuorten digitaalisia taitoja sellaisen tiedon perusteella, jota voidaan perustella numeraalisesti. Selvitin ristiintaulukoinnilla taustamuuttujien vaikutusta siihen, miten kysymyksiin on vastattu.

Opinnäytetyöhöni liittyvään kyselyyn ja kehittämishetkiin osallistuminen oli vapaaehtoista; nuoret ja nuorisotoimen työntekijät päättivät itse, osallistuivatko tutkimukseen vai eivät. Organisaation kehittämishetket sain järjestää työajalla. Opinnäytetyöni teksti on laadittu tutkimuseettisten ohjeiden mukaan siten, että siitä ei tunnista yksittäisiä asiakkaita tai työntekijöitä (ks. esim. TENK 2019, 13).

Työyhteisön digitaalisen nuorisotyön valmiuksia kehitin vertaistyöskentelynä työyhteisön jäsenten kanssa yhteisissä kehittämishetkissä (ks. kuvio 6; luku 5) toiminnallisia ja osallisuutta lisääviä menetelmiä käyttäen (ks. Hirsjärvi ym. 2018, 160–164). Menetelminä olivat ideariihet, vertaisoppiminen ja havainnointi. Havainnoinnin tukena käytin osallistujien luvalla keskusteluiden nauhoittamista. Nauhoitetut keskustelut litteroin. Ajatusmalli nuorten ja aikuisten osallisuudesta tutkimukseen jäljittelee osallistuvan tutkimuksen mallia (*inclusion in research*), jossa halutaan välttää sitä, ettei tutkimuksen kohteena oleva ryhmä jäisi tutkimustiedon lisäksi vaille myös mahdollisuutta osallistua tiedon tuottamiseen (Northway 2019).

Suunnittelun tarkoituksenmukaista etenemistä ja hyödyllisyyttä arvioin yhteistoiminnallisesti organisaation muiden työntekijöiden kanssa kehittämisajankohtina osallistujien itsereflektion kautta sekä palautekyselyiden avulla. Tiedon testaaminen, kriittinen tarkastelu ja arviointi ovat edellytyksiä tieteen edistymiselle ja kuuluvat tieteelliseen tutkimukseen (Kuula 2011, 215).



KUVIO 6. Kehittämistyön etenemisen prosessi työyhteisössä

4 NUORET KEHITTÄMÄSSÄ DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ

4.1 Digikyselyn laadinta ja testaus

Valkeakosken yläkoulujen digikyselyyn kysymyksiä laatiessani pohdin, miten nuorisotyö voisi paremmin tukea nuorten digitaalisia taitoja ja millaisia digitaitoja nuoret itse pitävät tärkeinä. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken suunnittelija Heikki Lauha kommentoi suunnittelemani kysymyksiä. Testasin kysymyspatteristoa lisäksi muutamilla vapaaehtoisilla nuorilla ennen varsinaisen kyselyn lähettämistä kouluille. Myös Valkeakosken yläkoulujen kanssa työskentelevä TVT-koordinaattori, jonka aloitteesta päädyin kyselyn tekemään, kommentoi alustavia kysymyksiä.

Lopullinen kysely koostui kymmenestä kysymyksestä, joista kaksi oli taustakysymyksiä kyselyn lopussa. Kysymysten tarkoituksena oli saada tietoa nuorten digitaalisesta osaamisesta, toiveista digitaalisuuteen liittyen sekä antaa informaatiota nuorisotoimen tarjoamista palveluista. Kysymykset 1–2 kartoittivat, millaisia digitaalisia laitteita nuoret käyttävät tai millaisia laitteita he haluaisivat päästä kokeilemaan. Kysymykset 3–4 liittyivät nuorten omaan kokemukseen siitä, millaisia digitaitoja he mielestään hallitsevat ja mitä he haluaisivat oppia tekemään digilaitteilla. Kysymykset 5–6 liittyivät nuorten verkossa kohtaamiin ongelmatilanteisiin ja niistä selviytymiseen. Kysymykset 7 ja 8 kartoittivat nuorisotoimen tarjoamiin toimintoihin liittyviä toiveita sekä toiveita digilaitteiden käytöstä vapaa-ajalla tai koulussa. (Liite 2.)

Käytettävyyden ja vastattavuuden kannalta kysely toteutettiin niin, että vastaajille annettiin valmiita vastausvaihtoehtoja, ja näiden jälkeen oli mahdollisuus vastata ja täydentää vastauksiaan seuraavassa kohdassa olevan avoimen kysymyksen kautta (avoimet kysymykset 6 ja 8). Kysely oli osin kasvatuksellinen, eli kyselyllä oli tarkoitus myös laajentaa nuorten näkemyksiä.

4.2 Digikyselyn vastaajat

Digikyselyn kohderyhmänä olivat valkeakoskelaiset 7.–9.-luokkalaiset nuoret. Toteutin kyselyn verkkokyselynä Webropol-ohjelmalla. Koululla yhteyshenkilönä lupasi toimia Valkeakosken TVT-koordinaattori. Kyselyn perusteella saatujen tietojen on tarkoitus olla käytettävissä sekä nuorisotoimissa että perusopetuksen digitaalisten toimintojen kehittämisessä. Lähiesimiehelle tiedotin kyselyn tuloksista heti niiden valmistuttua. Tarkoitukseni on toimittaa opinnäytetyöstä valmis kappale kaupungin hyödynnettäväksi. Digikysely on opinnäytetyön liitteenä (liite 2).

Lähetin kyselyn 9.5.2019 sähköpostilinkkinä saateteksteineen kahdelle valkeakoskelaiselle yläkoululle. Muistuttaessani kyselystä selvisi 23.5.2019, ettei toinen kouluista ollut välittänyt kyselyä eteenpäin oppilaille muiden kiireiden vuoksi. Vastausaikaa päätettiin jatkaa 31.5.2019 asti, että vastaajia saataisiin myös toisesta koulusta. Vastausajan pidentäminen ei kuitenkaan tuonut uusia vastaajia. Perusjoukko kokonaistutkimuksessa muuttui näin alkuperäisestä suunnitelmasta: perusjoukkona kyselyssä ovat oppilaat, joille kysely toimitettiin. Kyselyn saaneista oppilaista (n=328) kyselyyn vastasi 218 oppilasta. Kyselyn vastausprosentti ($n/N \cdot 100$) on 66,5 %.

TAULUKKO 2: Kyselyn vastaajat

| Sukupuoli/ vuosiluokka | Tytöt | | Pojat | | Muut | | Yhteensä |
|---------------------------|-------|-----------|-------|-----------|------|-----------|----------|
| | n | Prosentti | n | Prosentti | n | Prosentti | |
| 7 | 34 | 30 % | 27 | 30 % | 3 | 21 % | 64 |
| 8 | 47 | 41 % | 42 | 47 % | 3 | 21 % | 92 |
| 9 | 33 | 29 % | 21 | 23 % | 8 | 58 % | 62 |
| Yhteensä | 114 | | 90 | | 14 | | 218 |

Vastaajien taustatietoja (sukupuoli, luokka-aste) tiedustelin kyselyn lopussa. Sukupuoleen liittyvässä kysymyksessä (kysymys 9) tarjosin kolme vaihtoehtoa: 1) Tyttö 2) Poika 3) Muu. Vastanneista tyttöjä oli 114 ja poikia 90. Muunsukupuolisiksi itsensä kirjasi 14. Muunsukupuolisten verrattain suuri lukumäärä kyselyssä yllätti. Määrä on kuitenkin tilastollisesti pieni, mikä pitää ottaa huomioon kyselyn tuloksia tarkasteltaessa ja niitä yleistettäessä. Kyselyyn vastanneista oli seitsemäsluokkalaisia 64, kahdeksaslukkalaisia 92 ja yhdeksäsluokkalaisia nuoria 62. (Taulukko 2.)

4.3 Digilaitteiden käyttö

Kyselyn alussa kartoitin nuorten digilaitteiden käyttöä kysymyksellä ”Mitä seuraavista digitaalisista laitteista käytät viikoittain vapaa-ajallasi (koulun ulkopuolella)?” Vaihtoehtoista sai valita yhden tai useamman. Digilaitteita sai olla oppilaan oma tai hän käytti sitä esim. kaverin luona tai kirjastossa. (Taulukko 3.)

TAULUKKO 3: Oppilaiden viikoittain vapaa-ajallaan (koulun ulkopuolella) käyttämät digitaaliset laitteet luokka-asteittain (lkm)

| | 7. luokka | 8. luokka | 9. luokka | Yhteensä |
|---|------------|------------|------------|------------|
| Älypuhelin | 63 | 91 | 56 | 210 |
| Tietokone (kannettava tai pöytätietokone) | 31 | 65 | 37 | 133 |
| Tabletti | 17 | 22 | 16 | 55 |
| Pelikonsoli | 30 | 35 | 18 | 83 |
| Digikamera tai digitaalinen videokamera | 5 | 3 | 3 | 11 |
| 360°-kamera | 2 | 1 | 3 | 6 |
| VR-lasit | 6 | 4 | 3 | 13 |
| Muu, mikä? | 5 | 5 | 2 | 12 |
| Yhteensä | 159 | 226 | 138 | 523 |

Yläkouluikäiset nuoret käyttivät kyselyn perusteella selkeästi eniten vapaa-ajallaan älypuhelinlaiteita. Älypuhelin oli vastausvaihtoehtoista selvästi suosituin digitaalinen laite kaikilla sukupuolilla ja eri luokka-asteilla. Seuraavaksi eniten vapaa-ajalla käytetty

digitaalinen laite oli tietokone (kannettava tai pöytätietokone). Eniten älypuhelinia käyttivät kahdeksaluokkalaiset (99 %) ja seitsemäsluokkalaiset (98 %); yllättäen vähiten yhdeksännellä luokalla olevat nuoret (90 %). (Taulukko 3.)

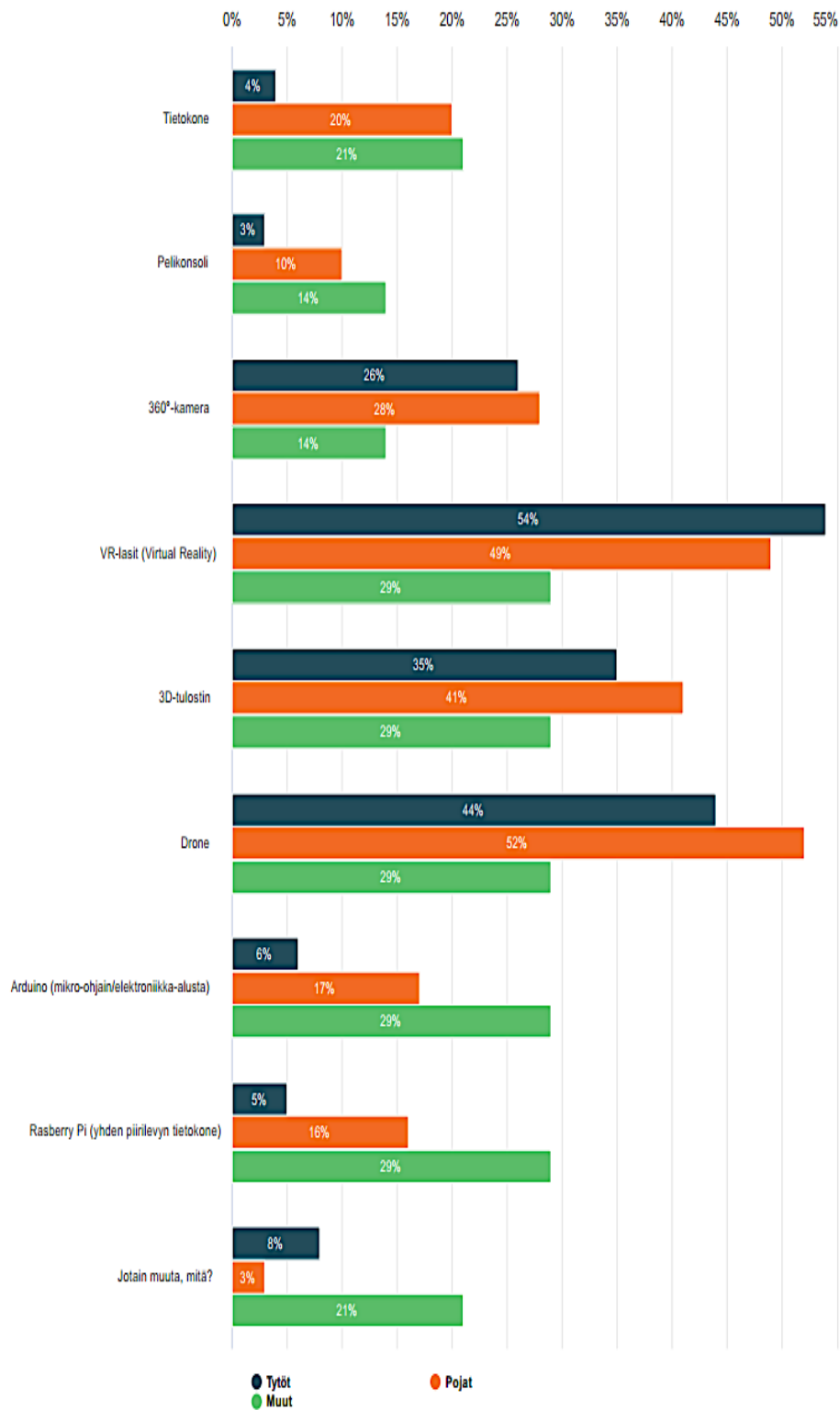
Luokkien väliset erot näkyvät pelikonsolin ja tietokoneen käytössä. Eniten tietokonetta vapaa-ajallaan käyttivät kahdeksas- ja yhdeksäsluokkalaiset. Kahdeksaluokkalaisista nuorista 71 prosenttia ilmoitti käyttävänsä viikoittain tietokonetta (kannettavaa tai pöytätietokonetta) vapaa-ajallaan, samoin 60 prosenttia yhdeksäsluokkalaisista vastaajista, mutta vain alle puolet (48 %) vastanneista seitsemäsluokkalaisista. Pelikonsolia vapaa-ajallaan viikoittain käyttivät eniten seitsemäs- ja kahdeksaluokkalaiset nuoret; viikoittainen pelaaminen väheni ylemmille luokille siirryttäessä. Yhdeksäsluokkalaisista vastaajista reilu neljännes (29 %), kahdeksaluokkalaisista reilu kolmannes (38 %) ja seitsemäsluokkalaisista miltei puolet (47 %) vastasi käyttävänsä pelikonsolia viikoittain. Näyttäisi, että tutkimuksen yhdeksäsluokkalaiset käyttävät muita luokkia vähemmän pelikonsoleita vapaa-ajallaan, mutta luokan vastaajat ovat myös voineet olla vähemmän pelaavia nuoria ylipäätään. (Taulukko 3.) Pojat ovat tyttöjä innokkaampia käyttämään pelikonsolia. Yli puolet pojista (56 %) käytti pelikonsolia viikoittain, tytöistä vain alle neljännes (24 %) ja muunsukupuolisista hieman alle puolet (43 %). (Liite 3.)

Vain muutama vastanneista käytti vapaa-ajallaan digikameraa tai digitaalista videokameraa, 360o-kameraa tai VR-laseja. Tämä voi kiinnostuksen puutteen lisäksi kertoa siitä, että nuorilla ei ole välttämättä ollut mahdollisuutta käyttää kyseisiä laitteita. (Taulukko 3; Liite 3.) Valmiiksi annettujen vastausvaihtoehtojen lisäksi nuoret vastasivat avoimeen kenttään käyttävänsä viikoittain seuraavia: “piirtopöytä”, “drone”, “tv”, “Raspberry pi” ja “ei mitään laitetta”.

4.4 Halu kokeilla uusia digilaitteita

Nuoret saivat kyselyssä esittää toiveita digitaalisista laitteista, jota/joita he haluaisivat päästä käyttämään, mutta josta/joista heillä ei vielä ollut kokemusta. VR-lasit ja Drone-vaihtoehdot olivat kysymyksen suosituimmat valinnat. Kiinnostus niitä kohtaan oli suurta kaikilla sukupuolilla. Yli puolet tytöistä (54 %) toivoi mahdollisuutta kokeilla VR-laseja; yli puolet pojista (52 %) oli kiinnostunut kokeilemaan Dronea. Muunsukupuolisista vajaa kolmannes (29 %) oli kiinnostunut kokeilemaan sekä VR-laseja, Dronea että 3D-tulostusta. 3D-tulostus herätti kiinnostusta myös pojissa (41 %) ja tytöissä (35 %). (Kuvio 7.) Mainittakoon vielä, että pojista 18 (20 %), tytöistä 5 (4 %) ja muunsukupuolisista 3 (21 %) halusi päästä uutena laitteena kokeilemaan tietokonetta (vrt. liite 3).

Vähiten kiinnostusta nuorissa herättivät tietokoneohjelmointiin käytettävä Raspberry Pi ja Arduino (mikro-ohjain/elektroniikka-alusta), joita pojat kuitenkin halusivat kokeilla selkeästi tyttöjä enemmän. Raspberry Pi sai tytöiltä 6 mainintaa (5 %), pojilta 14 mainintaa (16 %) ja muunsukupuolisilta 4 mainintaa (29 %). Arduinoa halusi tytöistä kokeilla seitsemän (6 %), pojista 15 (17 %) ja muunsukupuolisista neljä (29 %). Eniten uusina laitteina halutaan siis kokeilla ehkä niminä myös muissa yhteyksissä tutuksi tulleita asioita: VR-lasit, Drone ja 3D-tulostin. On myös mahdollista, että vastaajat eivät tienneet, millaisista laitteista ja mahdollisuuksista on kyse. (Kuvio 7.) Avoimessa vastauskentässä kokeiltaviksi haluttiin ”Piirtopöytä” ja “Nintendo ds”. Seitsemän nuorta ilmoitti, etteivät he ole halukkaita kokeilemaan mitään vaihtoehtoina olleista laitteista.



KUVIO 7: Nuorten halu kokeilla digilaitteita, joista ei aiempaa käyttökokemusta sukupuolen mukaan (%)

4.5 Digitaalisten laitteiden hallinta

Kartoitin digitaalisten laitteiden hallintaa kysymällä oppilailta, mitä kyselyssä annetuista toiminnoista he osaavat tehdä digitaalisilla laitteilla. Vastausvaihtoehdot kokosin yläkoulujen oppilaskuntien kanssa tekemieni ryhmätöiden tuotosten perusteella. Ryhmätöet käsittelivät nuorten digitaalisten laitteiden hallintaa ja tähän liittyvää osaamista. Oppilaskunnat toivat keskusteluiden ja ryhmätöiden perusteella (luku 5.4) esille paljon erilaista osaamista, ja tätä tietoa halusin käyttää myös digikyselyssäni. ”Mitä osaat tehdä digitaalisilla laitteilla” -kysymykseen annetuista väittämistä oli mahdollisuus valita kaikki ne, jotka kuvasivat vastaajaa. Yhteensä valittuja vastauksia tuli 3261 (n=218). Kysymyksen tarkoituksena oli saada tietoa siitä, minkälaista osaamista nuorilla omasta mielestään on. (Taulukko 4.)

Kaikilla sukupuolilla vahvinta osaamisaluetta olivat valokuvien ja videoiden ottaminen digitaalisilla laitteilla sekä Instagramin, Snapchatin, Facebookin ja muiden somepalveluiden käyttäminen. Miltei kaikki vastaajat arvioivat osaavansa ottaa valokuvia ja videoita digitaalisilla laitteilla. Pojista yli 80 prosenttia vastasi osaavansa somepalveluiden käytön (n=78), internetin hakupalveluiden, kuten Googlen käyttämisen (n=80) ja suoratoistopalveluiden, esim. Netflix, Yle Areena ja Ruutu, käytön (n=74) sekä tunnistavansa Internet-ilmiöitä (n=77). Yli 80 prosenttia tytöistä vastasi osaavansa käyttäytyä internetin käytössääntöjen, Netiketin mukaisesti (n=92), huolehtivansa tekijänoikeuksista ja tiedostavansa vastuunsa julkaistessaan verkossa tekstiä, kuvia tai videoita (n=94). Yli 80 prosenttia tytöistä arvioi myös tunnistavansa, jos joku ärsyttää tai provosoi keskustelua verkossa (n=98) sekä hallitsevansa tekstinkäsittelyohjelmat (n=95) ja esitystekniset ohjelmat (n=98). (Taulukko 4.)

Pojista 69 prosenttia arvioi osaavansa huolehtia tekijänoikeuksista (n=62), ja 73 prosenttia heistä (n=66) arvioi osaavansa toimia Netiketin käytössääntöjen mukaisesti. Muunsukupuolisista tekijänoikeudet otti huomioon ja Netikettiä noudatti miltei 60 prosenttia (57 %) vastaajista. Trollaamisen verkossa tunnisti pojista 77 prosenttia (n=69) ja muunsukupuolisista 64 prosenttia (n=9). Muunsukupuolisista

vastaajista puolet (n=7) arvioi osaavansa suhtautua kriittisesti verkossa kohtaamiinsa julkaisuihin, tytöistä (n=86) ja pojista (n=68) yli 70 prosenttia. Vuorovaikutustaitojakin kartoittavan vastausvaihtoehdon, osaako nuori pitää internetin kautta yhteyttä muihin esimerkiksi keskustelemalla ja viestittelemällä, valitsi 73 prosenttia pojista (n=65) ja 71 prosenttia muunsukupuolisista (n=10), kun 83 prosenttia tytöistä (n=95) katsoi hallitsevansa yhteydenpidon verkon välityksellä. (Taulukko 4.)

TAULUKKO 4: Mitä oppilaat osaavat tehdä digitaalisilla laitteilla sukupuolen mukaan (lkm)

| | Tytöt | Pojat | Muut | Yhteensä |
|--|-------------|-------------|------------|-------------|
| Osaan ottaa valokuvia ja videoita digitaalisilla laitteilla. | 111 | 87 | 12 | 210 |
| Osaan käyttää kuvanmuokkausohjelmia. | 94 | 70 | 11 | 175 |
| Osaan muokata ottamiani videoita. | 78 | 61 | 10 | 149 |
| Osaan pelata verkossa noudattaen pelaamieni pelien ikärajoja ja pelien sisältöihin liittyviä sisältömerkintöjä. | 92 | 64 | 7 | 163 |
| Osaan käyttää erilaisia somepalveluita (esim. Instagram, Snapchat, Facebook). | 110 | 78 | 12 | 200 |
| Osaan käyttää internetin hakupalveluita ja hakea niiden avulla tietoa (esim. Google). | 109 | 80 | 10 | 199 |
| Osaan tehdä verkkosivut. | 20 | 29 | 5 | 54 |
| Osaan tehdä blogin ja blogijulkaisuja (esim. WordPress, Blogger, Tumblr). | 42 | 31 | 6 | 79 |
| Osaan tehdä musiikkia digitaalisilla laitteilla. | 46 | 40 | 7 | 93 |
| Osaan piirtää digiohjelmilla. | 69 | 51 | 8 | 128 |
| Tunnistan Internet-ilmiöitä, esim. meemit. | 105 | 77 | 10 | 192 |
| Osaan katsoa suoratoistopalveluista ohjelmia (esim. Netflix, Yle Areena, Ruutu). | 107 | 74 | 9 | 190 |
| Osaan koodata. | 26 | 39 | 7 | 72 |
| | | | | |
| | Tytöt | Pojat | Muut | Yhteensä |
| Osaan käyttää tekstinkäsittelyohjelmia (esim. Word/Drive) | 95 | 67 | 9 | 171 |
| Osaan käyttää esitysteknisiä ohjelmia (esim. PowerPoint/Slides). | 98 | 64 | 8 | 170 |
| Osaan pitää internetin kautta yhteyttä muihin esimerkiksi keskustelemalla ja viestittelemällä. | 95 | 65 | 10 | 170 |
| Tiedän, miten verkossa tehdään ostoksia. | 94 | 68 | 9 | 171 |
| Osaan käyttäytyä asiallisesti verkossa noudattaen internetin käytössääntöjä (Netiketti). | 92 | 66 | 8 | 166 |
| Tunnistan, jos joku provosoi tai trollaa verkossa (esim. joku ihminen ärsyttää ja provosoi keskusteluita). | 98 | 69 | 9 | 176 |
| Tiedostan vastuuni ja huolehdin tekijänoikeuksista, kun julkaisen verkossa erilaisia sisältöjä (tekstit, kuvat, videot). | 94 | 62 | 8 | 164 |
| Osaan suhtautua kriittisesti verkossa kohtaamiini julkaisuihin. | 86 | 68 | 7 | 161 |
| Muu vaihtoehto, mikä? | 1 | 5 | 2 | 8 |
| Yhteensä | 1762 | 1315 | 184 | 3261 |

Vastauksista nähdään, että kyselyssä listatut osaamisalueet ovat nuorilla keskimäärin vallon hyvin hallussa. Huomionarvoista on, että muita osa-alueita vähemmän osaamista arvioidaan olevan koodauksesta, musiikin tekemisestä ja verkkosivujen tekemisestä. Yli 30 prosenttia pojista (32 %) ja muunsukupuolisista (36 %), mutta vain 18 prosenttia tytöistä vastasi osaavansa tehdä verkkosivuja, samoin 43 prosenttia pojista (n=39) ja puolet muunsukupuolisista (n=7) arvioi osaavansa koodata, mutta vain 23 prosenttia tytöistä (n=26). Tämä näyttäytyy myös näiden osa-alueiden korostumisessa siinä, mitä digitaitoja nuoret halusivat oppia (kuvio 8). (Taulukko 4.)

Vastanneet tytöt arvioivat osaavansa käyttää digitaalisia laitteita poikia ja muunsukupuolisia paremmin, ja heidän osaamisensa oli muita laaja-alaisempaa ulottuen tasaisemmin eri aihealueille. Tytöillä oli sekä teknistä osaamista, vuorovaikutustaitoja että medialukutaitoa. Poikien vahvinta osaamista olivat internetkulttuuriin liittyvät asiat (esim. meemit) ja erilaisten internetpalveluiden käyttö. Miltei kaikki muunsukupuoliset arvioivat osaavansa käyttää kuvanmuokkausohjelmia. Digitaaliseen pelaamiseen liittyvät sisältömerkinnät sekä ikäraajat arvioi osaavansa vain 71 prosenttia pojista (n=64), muunsukupuolisista puolet vastaajista (n=7). Tämän perusteella lähes kolmannes pojista ei tunnistanut pelaamiseen liittyviä rajoitteita, ikärajoja ja pelien sisältömerkintöjä, vaikka yli puolet heistä ilmoitti kyselyssä pelaavansa viikoittain vapaa-ajallaan (liite 3). (Taulukko 4.) Eri luokka-asteiden välillä ei ole havaittavia eroja osaamisessa, vaikka yhdeksäsluokkalaiset arvioivat osaamistansa varovaisemmin kuin muut (liite 4). Avoimeen kysymykseen, eli muuhun osaamiseen, oli tullut vain kolme vastausta. Yksi vastauksista oli ”Osaan pysyä kaukana digilaitteista”.

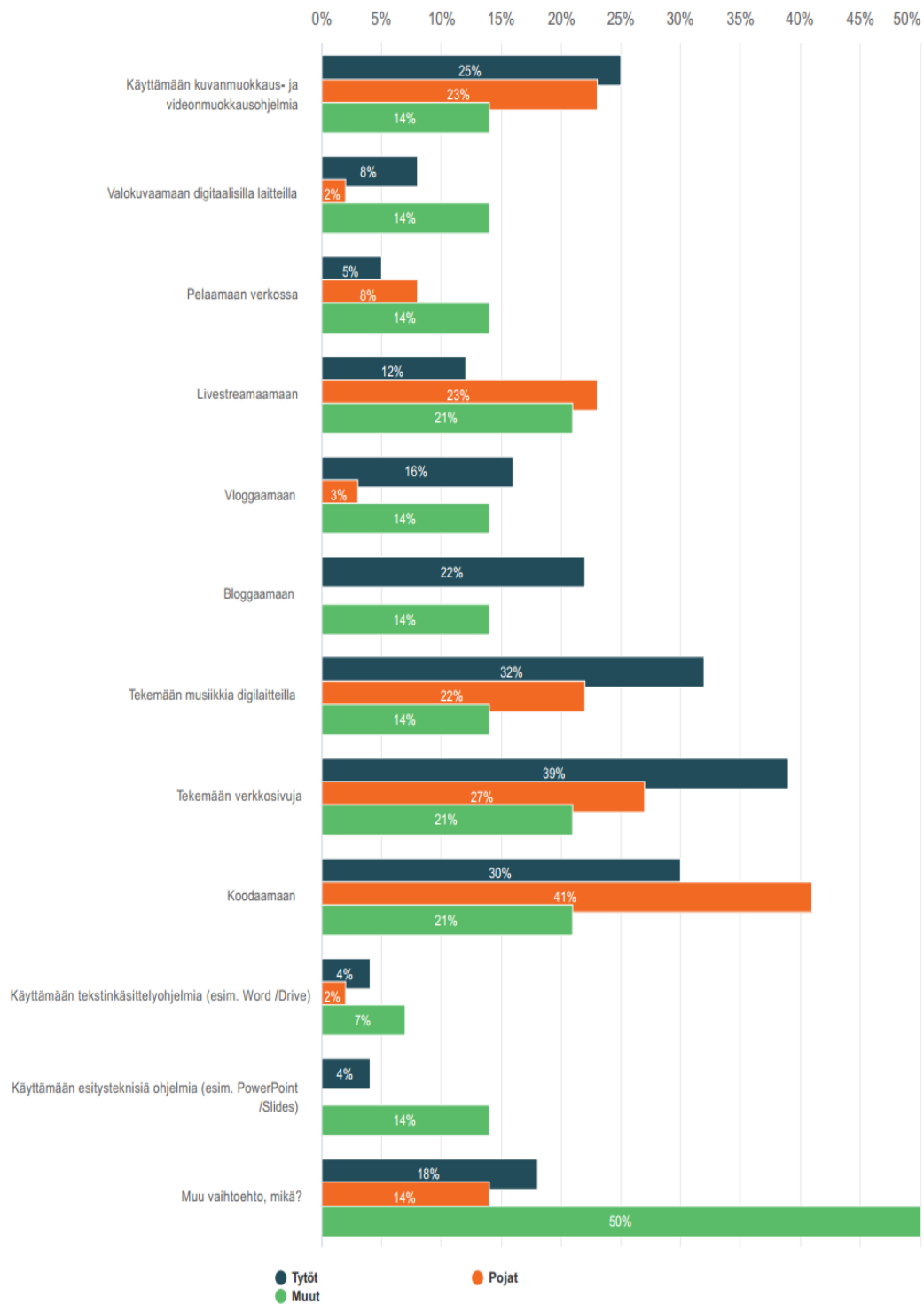
Verken mukaan digitaalisen nuorisotyön tavoitteena on, että nuorten roolia aktiivisina toimijoina korostetaan. Nuorten tulisi osata käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa kriittisesti ja luovasti, ja heidän suhteensa teknologisoituvaan tulevaisuuteen tulisi olla avoin ja luottavainen. Nuorten pitäisi hallita vuorovaikutuksen ja sosiaalisten suhteiden ylläpito digitalisoituvassa yhteiskunnassa sekä tiedostaa digitalisaatioon liittyvät riskit. Digitalisoituvassa yhteiskunnassa nuorten digitaalisen identiteetin ylläpito ja tämän hallinta tukee kokemusta turvallisuudesta. Toisaalta nuorten

osaaminen liittyy myös siihen, että nuoret osaavat hyödyntää digitaalisia keinoja ja välineitä yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa, löytäen myös uusia tapoja verkostoitumiseen, yhteistyöhön sekä yhteiskunnallisiin toimintoihin osallistumiseen. (Verke 2019e, 28, 124.) Alijoen (2019, 52) mukaan syrjäytymisvaarassa olevien nuorten digitaidot ovat muihin nuoriin verrattuna heikompia.

4.6 Halu oppia uusia taitoja

Kysyin nuorilta myös, minkälaisia digitaalisuuteen liittyviä taitoja he haluaisivat oppia eli ”Mitä haluaisit oppia tekemään digitaalisilla laitteilla?”. Kysymykseen oli annettu etukäteen valmiita vastausvaihtoehtoja, joista sai valita sopivimmat. Kysymykseen annettuja vastauksia on mahdollista peilata esimerkiksi siihen, minkälaista toimintaa olisi hyödyllistä tai kiinnostavaa tarjota nuorten vapaa-ajalla. (Kuvio 8.)

Halu oppia käyttämään uusia digitaalisia laitteita jakoi nuorten mielipiteitä. Eniten kiinnostusta herätti koodaaminen, verkkosivujen tekeminen ja musiikin tekeminen; toiminnot, joissa oma osaaminen oli kyselyssä arvioitu heikoksi (vrt. taulukko 4; liite 4). Pojista 41 prosenttia (n=37) ja tytöistä 30 prosenttia (n=34), eli lähes joka kolmas vastaaja, halusi oppia koodaamaan (kuvio 8). Näin siitäkin huolimatta, että vastaajia kyselyn perusteella kiinnostivat vähiten (kuvio 7) tietokoneohjelmointi (Raspberry Pi) tai Arduinon kokeileminen (mikro-ohjain/elektroniikka-alusta). Tytöt olivat poikia kiinnostuneempia tekemään verkkosivuja ja tekemään musiikkia digilaitteilla. Tytöistä melkein 40 prosenttia (n=44) ja pojista miltei 30 prosenttia (n=24) oli kiinnostunut verkkosivujen tekemisestä. Tytöistä 32 prosenttia (n=36) halusi oppia tekemään musiikkia digilaitteilla, pojista 22 prosenttia (n=20). Puolet muunsukupuolisista arvioi, ettei halunnut oppia käyttämään mitään kyselyssä mainittuja laitteita tai mitään uusia laitteita. (Kuvio 8.)



KUVIO 8: Mitä oppilaat haluavat oppia tekemään digitaalisilla laitteilla sukupuolen mukaan (%)

Vähiten oppimishaluja herättivät tekstinkäsittelyohjelmat (Word/Drive) ja esitystekniset ohjelmat (esim. PowerPoint/Slides). Vastanneista tytöistä vain 5 (4 %)

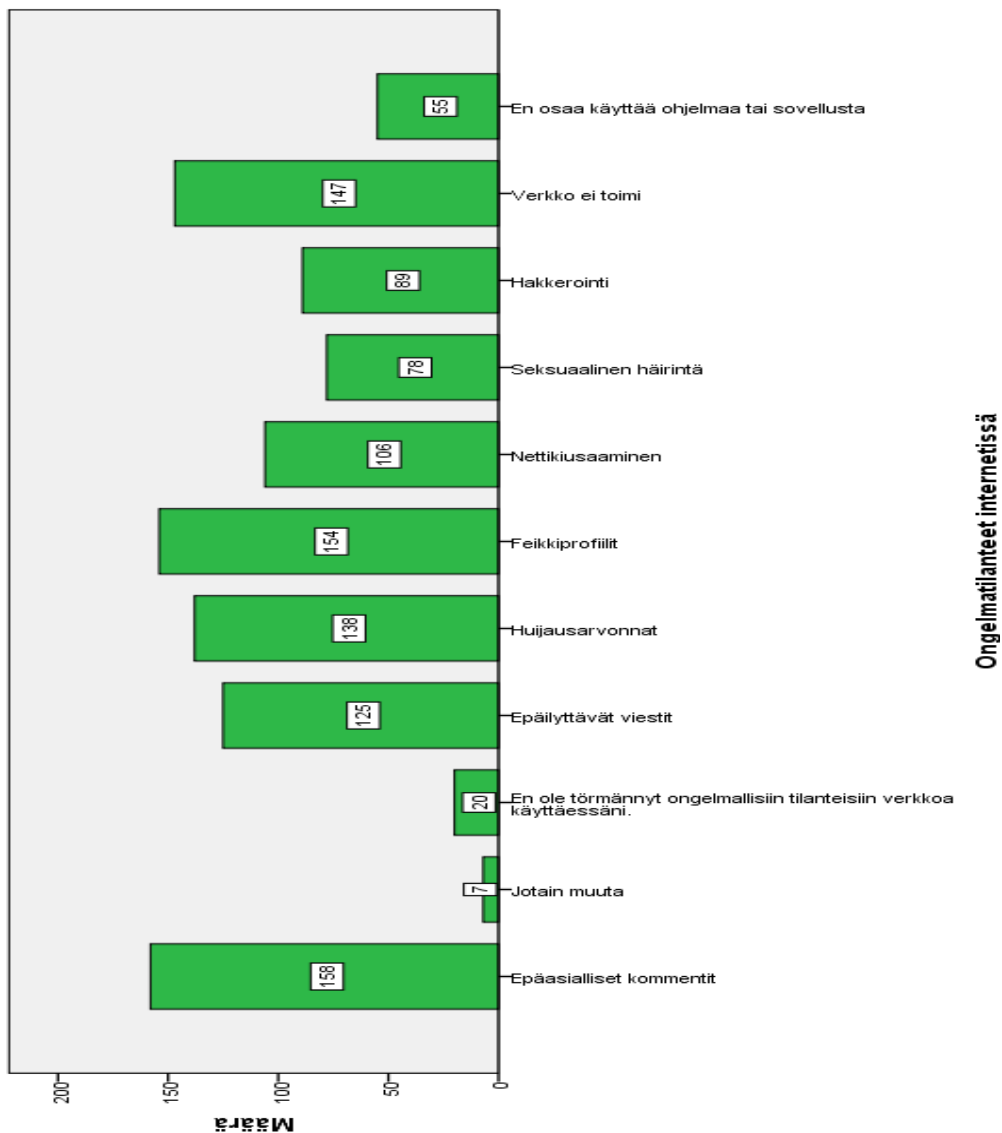
halusi oppia käyttämään esitysteknisiä ohjelmia ja tekstinkäsittelyohjelmia. Pojista kukaan ei halunnut oppia esitysteknisten ohjelmien käyttöä, tekstinkäsittelyohjelmien käyttöäkin vain 2 (2 %). (Kuvio 8.) Avoimeen tekstikenttään ”Muu vaihtoehto” nuoret olivat kirjanneet seuraavia vastauksia: ”Piirtämään piirtopöydällä”, ”Osaan ne jo jotka haluankin”, ”Kehittyä paljon kaikessa”, ”Osaan kaiken”, ”En tiedä”, ”En mitään”. Vastausten perusteella mietin, mikä vastausvaihtoehto olisi voinut synnyttää kaikissa jonkinlaisia oppimishaluja?

Vapaa-ajalle keskittyvät toiminnot tai yleiseen harrastuneisuuteen liittyvät vastausvaihtoehdot keräsivät nuorilta kiinnostusta ja oppimishaluja. Tekstinkäsittely tai esitystekniset ohjelmat eivät kiinnostaneet nuoria juurikaan. Koodauksen ja verkkosivujen tekemisen kaltaista toimintaa on mahdollista järjestää nuorisotoimen palveluna, mikä voisi lisätä nuorten kiinnostusta nuorisotoimea kohtaan. Luokka-asteittain eroteltuna kiinnostuksen kohteissa ei näy merkittäviä eroavaisuuksia (liite 5).

4.7 Ongelmatilanteet internetissä

4.7.1 Internetin haasteet

Digitalisaatio on tuonut mukanaan uusia haasteita. Tällaisia haasteita ovat esimerkiksi tietosuojaan liittyvät ongelmat, kuten nettikiusaaminen, häirintä, vihapuhe sekä verkossa tapahtuva manipulaatio. (Lorenz & Kikkas 2019, 41–42.) Yläkoulujen oppilaskuntien tapaamisissa huhtikuussa 2019 nuoret vastasivat minulle kysymyksiin ”Millaisiin ongelmiin olet törmännyt verkossa? Miten olet ratkaissut ongelmatilanteet?”. Nuorten vastauksista kokosin digikyselyn vastausvaihtoehdot aiheesta. Tiedustelin nuorilta, olivatko he joskus internetiä käyttäessään törmänneet ongelmallisiin tilanteisiin, minkälaisia ongelmatilanteita he olivat kohdanneet ja kuinka niitä käsitelleet. Vastausvaihtoehdoista sai valita yhden tai useamman. Valittuja vastauksia tuli 1077. (Kuvio 9.)



KUVIO 9. Ongelmatilanteet internetissä (lkm)

Digikyselyn vastaajista vain 20 ei ollut kohdannut minkäänlaisia ongelmatilanteita internetissä, eli jopa yli 90 prosenttia (91 %) vastanneista oli arvionsa mukaan kohdannut internetissä ongelmatilanteita. Vastaajista yli 70 prosenttia (71 %) oli kohdannut internetissä feikkiprofiileja ja huijausarvontoja yli 60 prosenttia (63 %) vastanneista. Epäilyttäviin viesteihin oli törmännyt vastanneista yli puolet (57 %) ja nettikiusaamiseen miltei puolet (49 %). (Kuvio 9.)

4.7.2 Epäasialliset kommentit

Epäasiallisia kommentteja internetissä oli vastaajista kohdannut yli 70 prosenttia (72 %). Heistä oli tyttöjä 94 (82 %), poikia 55 (61 %) sekä muunsukupuolisia 9 (64 %). Näyttääkin siltä, että vastaajan sukupuoli vaikuttaa siihen, onko hän kokenut häirintää vai ei. (Kuviot 9 ja 10.) Luokka-asteittain epäasiallisten kommenttien kohtaamisessa ei ollut suuria eroja (liite 6).

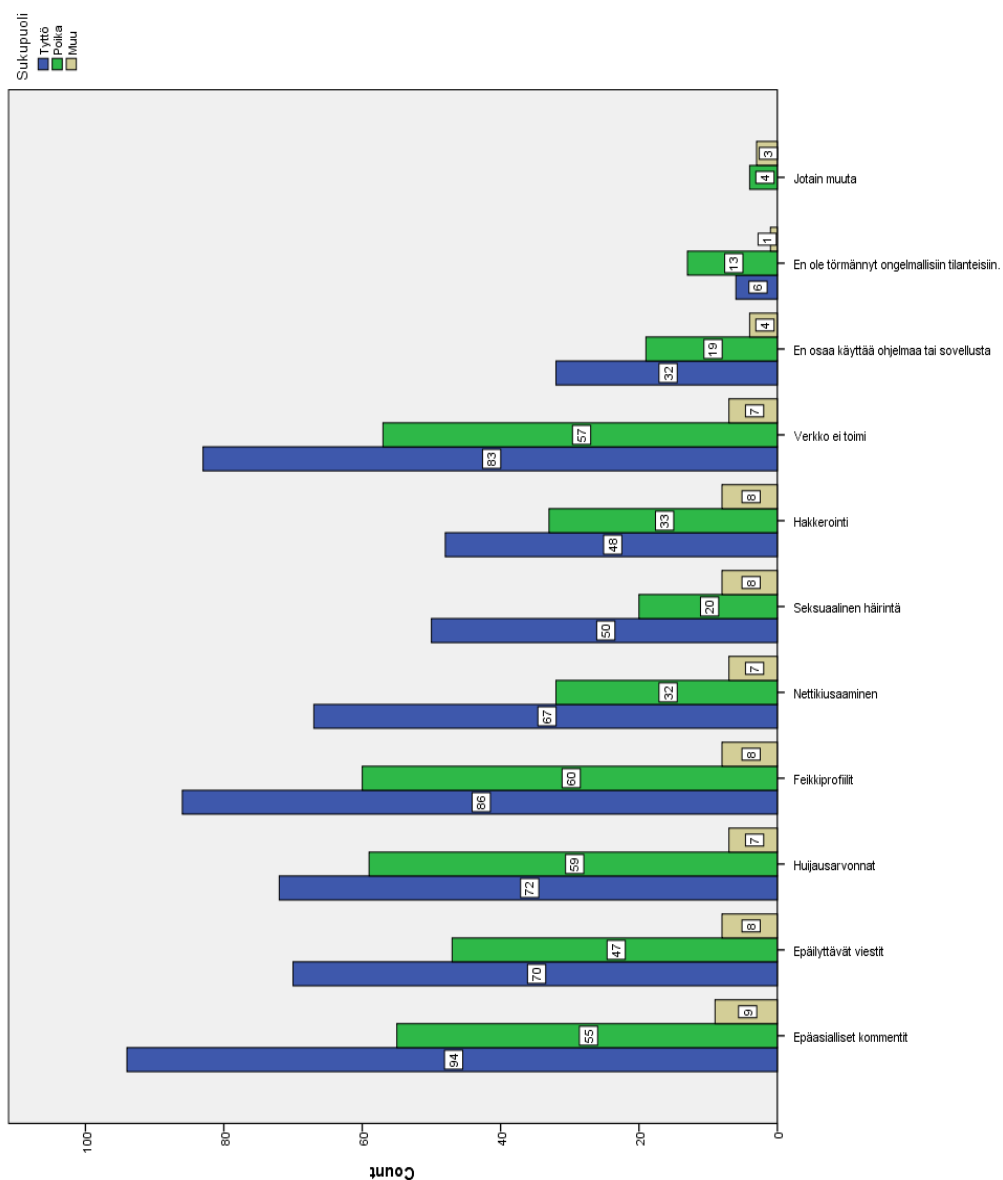
TAULUKKO 5: Epäasialliset kommentit internetissä sukupuolen mukaan (lkm, n=218)

| | | Sukupuoli | | | Total |
|--|-------|-----------|-------|-----|-------|
| | | Tyttö | Poika | Muu | |
| Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? | Ei | 20 | 35 | 5 | 60 |
| Voit valita vaihtoehdoista yhden tai useamman. | Kyllä | 94 | 55 | 9 | 158 |
| Epäasialliset kommentit | | | | | |
| Total | | 114 | 90 | 14 | 218 |

Pearsonin χ^2 -riippumattomuustestin tulokseksi sain testisuureen 11,99 p-arvolla 0,002. P-arvon ollessa selkeästi pienempi kuin 0,05 voidaan perustellusti hylätä hypoteesi muuttujien välisestä riippumattomuudesta ja todeta, että vastaajan sukupuolella on vaikutusta siihen, miten hän on vastannut kysymykseen epäasiallisista kommentteista. Vaikka osa eroavaisuuksia voi selittyä sillä, että vastaajien käsitykset kommenttien epäasiallisuudesta vaihtelevat ja he ovat voineet suhtautua kommenttien epäasiallisuuteen eri tavoin, se ei poista vastaajien omaa kokemusta.

4.7.3 Seksuaalinen häirintä

Seksuaalista häirintää oli kyselyn vastaajista kokenut runsas kolmannes (36 %). Pojista joka viides (22 %) vastasi törmänneensä seksuaaliseen häirintään, tytöistä vajaa puolet (44 %) ja muunsukupuolisista joka toinen (57 %). Vastanneiden joukosta pojat ovat törmänneet seksuaaliseen häirintään selkeästi vähiten. (Kuviot 9 ja 10.)



KUVIO 10: Ongelmatilanteet internetissä sukupuolen mukaan (lkm)

Pearsonin χ^2 -riippumattomuustestin (taulukko 6) tuloksista voidaan päätellä muuttujien välillä olevan merkittävää riippuvuutta, koska testin p-arvo on selkeästi pienempi kuin 0,05. Voidaan siis ajatella, että sukupuolella on merkitystä siihen, missä määrin vastanneet ovat törmänneet seksuaaliseen häirintään verkossa.

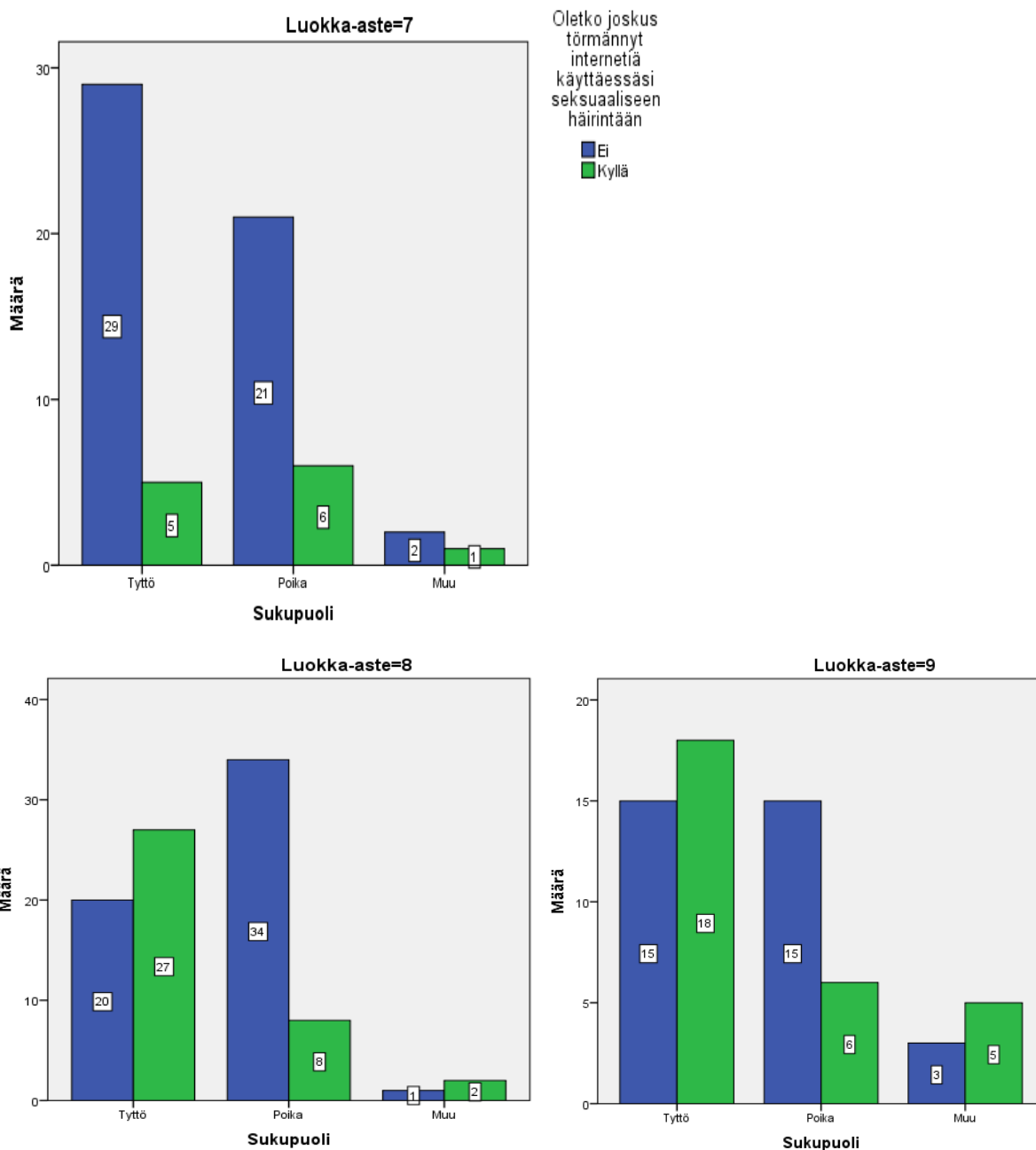
TAULUKKO 6. Seksuaalinen häirintä internetissä, χ^2 -testi (n=218)

| Chi-Square Tests | | | |
|------------------------------|---------------------|----|-----------------------------------|
| | Value | df | Asymptotic Significance (2-sided) |
| Pearson Chi-Square | 13,219 ^a | 2 | ,001 |
| Likelihood Ratio | 13,551 | 2 | ,001 |
| Linear-by-Linear Association | 2,041 | 1 | ,153 |
| N of Valid Cases | 218 | | |

Kokemukset internetissä tapahtuvasta seksuaalisesta häirinnästä lisääntyvät siirryttäessä seitsemänneltä luokalta ylöspäin. Seitsemäsluokkalaisista seksuaalista häirintää internetissä oli kokenut viisi tyttöä ja kuusi poikaa, muunsukupuolisista yksi. Kahdeksaluokkalaista tytöistä jo 27 (57 %) ja yhdeksäsluokkalaisista tytöistä 18 (55 %) eli yli puolet on vastannut törmänneensä seksuaaliseen häirintään. Mietittäväksi jää, vaikuttaako tähän esimerkiksi murrosiän eteneminen ja kasvavissa määrin seksuaalisille teemoille altistuminen. (Kuviot 11–13.)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos tuottaa joka toinen vuosi seurantatietoa siitä, kuinka eri ikäiset lapset ja nuoret voivat yhteiskunnassamme. 17.9.2019 julkaistussa Kouluterveyskyselyssä painotettiin lasten ja nuorten kokemaan väkivaltaan liittyviä kysymyksiä. Kyselyn perusteella Valkeakoskella perusopetuksessa olevista 8.–9.-luokkalaisista seksuaalista häirintää puhelimesta tai verkossa oli tytöistä kokenut 24 prosenttia ja pojista 7,5 prosenttia. Tyttöjen osalta oli selkeää kasvua vuoteen 2017 verrattuna, sillä tuolloin tytöistä vain 13,8 prosenttia ilmoitti kohdanneensa seksuaalista häirintää, kun taas poikien prosenttiosuudet olivat pysyneet lähes ennallaan (7 %). (THL 2019.) Määrien kasvaminen saattaa kertoa myös siitä, että

ihmiset tiedostavat yhteiskunnassa tapahtuneiden keskusteluavausten myötä tällä hetkellä paremmin, mitä seksuaalinen häirintä on.



KUVIOT 11–13: Seksuaalinen häirintä internetissä eri luokka-asteilla (lkm)

Nettiahdistelun määrää selvitettiin ensimmäistä kertaa Tilastokeskuksen ”Väestön tieto- ja viestintätekniiikan käyttö 2019” -tutkimuksessa, jonka mukaan joka kolmas 16–34-vuotiaista suomalaisnaisista on joutunut epäasiallisen, joko hyökkävän tai seksuaalisen käytöksen kohteeksi (SVT 2019). Joka kymmenes samanikäisistä

suomalaismiehistä on kokenut ahdistelua netissä. Tulokset ovat samansuuntaisia kuin Kouluterveyskyselyssä. (Lehtinen 2019.)

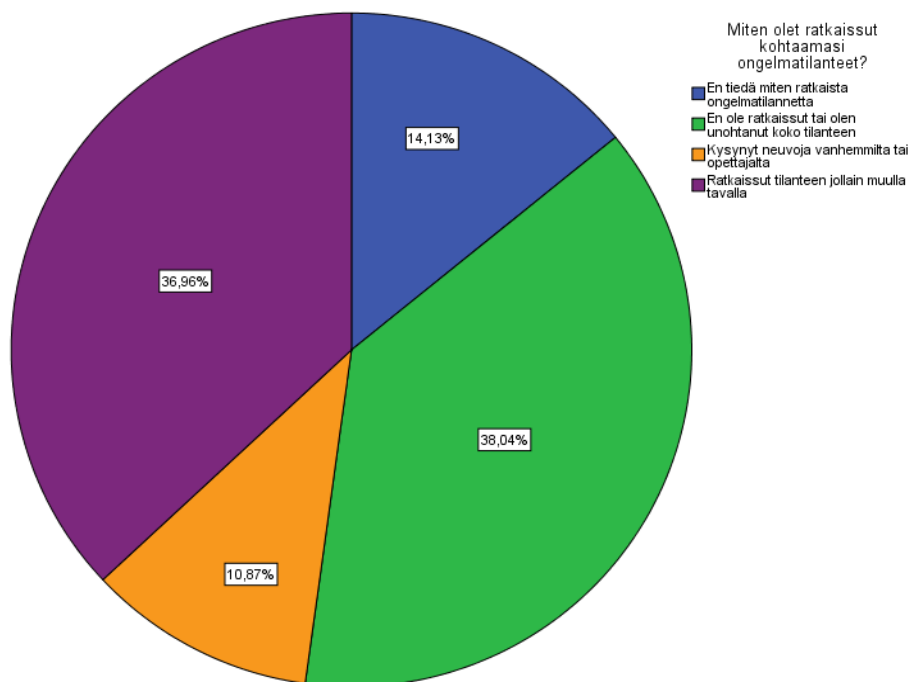
4.7.4 Hakkerointi, verkon toimimattomuus ja puutteelliset taidot

Kyselyyni vastanneista oli hakkerointiin verkossa törmännyt 41 prosenttia (n=89) (kuvio 9). Hakkeroinnin kohtaaminen verkossa lisääntyi siirryttäessä seitsemänneltä luokalta ylöspäin. Seitsemännellä luokalla hakkerointiin oli törmännyt vastaajista miltei 30 prosenttia (28 %), kahdeksannella (46 %) ja yhdeksännellä luokalla miltei puolet (47 %). (Liite 6.) Verkon hakkeroinnin toteaminen on usein vaikeaa, joten vastaajan oman tilanteen tulkinnan lisäksi myös hänen tekninen osaamisensa on saattanut vaikuttaa kohdattujen ongelmien määrään ja luonteeseen.

Neljännes (25 %) digikyselyn vastaajista ei ollut osannut käyttää haluamaansa ohjelmaa tai sovellusta. Tuloksia ongelmista ohjelmien ja sovellusten käytöstä voi pitää arkikokemukseen nojaten verrattain pieninä, koska yli 70 prosenttia koki näin osanneensa käyttää haluamiaan sovelluksia. Yli 70 prosenttia vastanneista tytöistä (73 %) ja yli 60 prosenttia pojista (63 %) sekä puolet vastanneista muunsukupuolisista oli kokenut ongelmia, kun verkko ei ollut toiminut. (Kuviot 9 ja 10.)

4.7.5 Nuorten ratkaisut ongelmatilanteisiin

Nuorten ratkaisut ongelmatilanteisiin vaihtelivat. Avoimeen kenttään vastasi yhteensä 111 oppilasta. Jaottelin avoimeen kysymykseen tulleet vastaukset neljän eri otsikon alle: “En tiedä miten ratkaista ongelmatilannetta”, “En ole ratkaissut tai olen unohtanut koko tilanteen”, “Kysynyt neuvoja vanhemmilta tai opettajalta”, “Ratkaissut tilanteen jollain muulla tavalla”. (Kuvio 14.)



KUVIO 14: Ratkaisut internetin ongelmatilanteisiin (% , n=111)

Yli puolet avoimeen kysymykseen vastanneista (52 %) ei tiedä, miten ratkaista ongelmatilanteet tai jättää ne ratkaisematta. Nuoret jättävätkin mieluummin ratkaisematta ongelman kuin kysyvät apua opettajalta tai vanhemmilta. Vanhempien ja opettajien apuun luottaa vain 11 prosenttia vastaajista (n=12). 37 prosenttia (n=41) ratkaisee tilanteen jollain muulla tavalla, esimerkiksi “Lukemalla netistä” tai käyttämällä “Googlea”. Muita ratkaisumalleja kyselyssä ovat mm. “Heitin puhelimen seinään”, “Sulkemalla laitteen”, “Odottamalla”, “Plärännyt vaan puhelinta ja homma solved”, “Estin sen tyypin joka häiritsee”, “En ole antanut käyttäjille oikeutta laittaa minulle viestiä ym.”, “Stressaamalla päiväkausia ja lopulta puhumalla”, “Olen noihin törmännyt facebookissa joten siellä kommentteissa on ollut jo tarpeeksi aikuisia pätemässä, koin että minun ei tarvitse puuttua juttuun”, “Trollaamalla takas”, “haukkumalla”. “Joskus olen ollut tekemättä mitään asioille ja ignorannut tilanteen (- -) Olen pyrkinyt tekemään asialle jotain silläkin uhalla, että itse joudun kohteeksi”. (Kuvio 14.)

Kyselyssä ratkaisumallit ongelmatilanteisiin vaihtelivat paljon tilanteen mukaan aina ongelman sivuuttamisesta oman yksityisyyden suojaamiseen ja aktiiviseen toimintaan.

Ongelmatilanteita ratkottiin myös vastavuoroisella trolloamisella tai haukkumisella. Tämä ei-toivottu ratkaisumalli on käytössä myös aikuisten kesken esimerkiksi foorumeilla ja uutiskommenteissa.

4.8 Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta

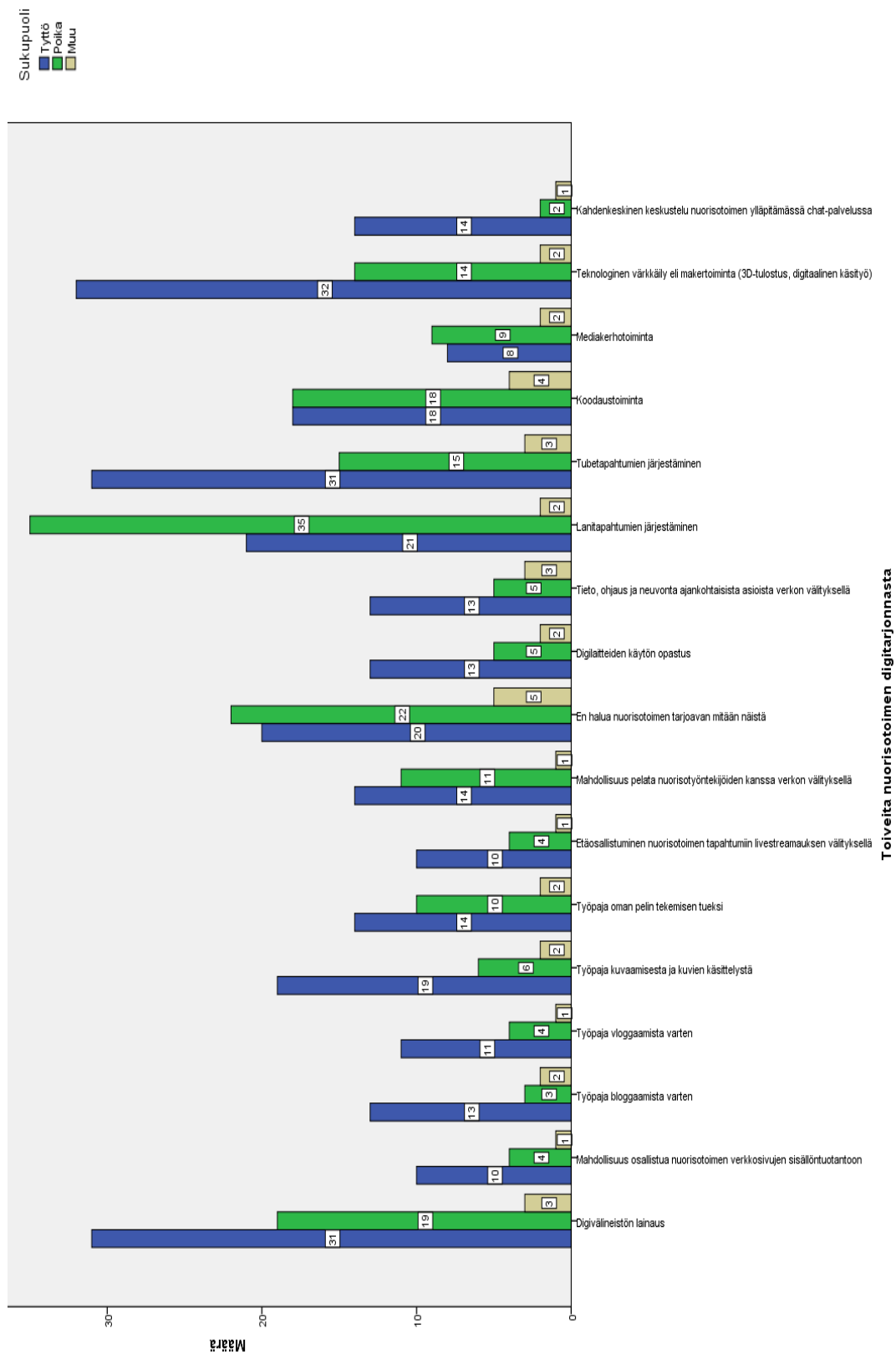
Kysyessäni toiveita siitä, mitä nuoret toivoivat erityisesti nuorisotoimen tarjoavan, halusin tietoa siitä, millaista toimintaa nuoret pitävät tärkeänä tai kiinnostavana. Näin tämän myös mahdollisuutena kartoittaa nykyisten palveluidemme vetovoimaa sekä tehdä näkyväksi, mitä eri vaihtoehtoja meillä on tarjota. Mikäli nuoret kyselyssä valitsevat monia vaihtoehtoja, voidaan työyhteisössä sisäisesti keskustella siitä, miten vastaamme nuorten tarpeisiin nykyistä paremmin.

Kyselyn laadintavaiheessa keskusteluissa Verken suunnittelijan, Heikki Lauhan, kanssa nousi esille kysymys, ovatko nuorisotyön ja nuorten tavoitteet digitaitoihin liittyen aina automaattisesti samoja. Digitaidot voivat olla sisältötaitoja tai välinetaitoja. Nuorten välillä voi olla merkittäviä osaamiseroja, ja nuorten taidoissa suurin ero on juuri sisältötaidoissa (ks. Verke 2019e). Meillä on nuoria, jotka osaavat käyttää laitteita, mutta eivät välttämättä ymmärrä, mitä on kriittinen medialukutaito, eikä heillä ole valmiuksia poimia tarpeellisia tietoja verkossa kohtaamistaan asioista. Mikäli nuorten välinetaidoissa ei ole eroa, niin tulisiko nuorisotyön keskittyä sisältötaitojen vahvistamiseen? Entä millaisia sisältötaitoja nuoret haluavat vahvistaa? Yksi yhteiskuntamme uusista haasteista on nuorten digitaalisen lukutaidon kehittäminen.

Kyselyssä nuorisotoimen digitarjontaan liittyvät toiveet jakautuivat kyselyssä kaikkien vastausvaihtoehtojen kesken, mutta eniten nuoret toivovat nuorisotoimelta lani- ja tubetapahtumien järjestämistä, digivälineistön lainausta sekä teknologista värkkäilyä. Miltei 30 prosenttia tytöistä (n=31) on kiinnostunut digivälineistön lainauksesta ja

tubetapahtumien järjestämisestä sekä makertoiminnasta (n=32). Pojista miltei 40 prosenttia (n=35) on kiinnostunut lanitapahtumista, seuraavaksi eniten kiinnostusta pojissa herättää digivälineistön lainaus (n=19). Muunsukupuolisista viisi ei halua nuorisotoimen tarjoavan mitään annetuista vaihtoehdoista, neljä heistä toivoo nuorisotoimen järjestävän koodaustoimintaa. (Kuvio 15.)

Seitsemäsluokkalaiset nuoret toivovat lukumääräisesti eniten digivälineistön lainausta (n=19) sekä makertoimintaa (n=19). Makertoimintaa oli kysymyksessä tarkennettu kertomalla sen liittyvän esimerkiksi 3D-tulostukseen ja digitaaliseen käsityöhön. Digivälineistön lainaamisen lisäksi seitsemäsluokkalaisia (n=18) kiinnostaa tubetapahtumien järjestäminen (ja todennäköisesti niihin osallistuminen). Vähiten seitsemännellä luokalla toivotaan mediakerhotoimintaa ja nuorisotoimen chat-palvelussa järjestettävää kahdenkeskistä keskustelua. (Liite 7.) Mediakerhotoimintaan liittyvät ajatukset on jo aiemmin huomioitu nuorisotoimessa nuorten kiinnostuksena pop up -tyyppiseen toimintaan, johon ei tarvitse sitoutua joka viikko. Kyseessä on satunnainen, esimerkiksi nuorisotilailtojen sisällä oleva toiminta, joka nuorisotoimessa mahdollistetaan, mutta joka ei välttämättä ole pakollista ja johon voi tarttua oman ”fiiliksen” mukaan.



KUVIO 15. Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta sukupuolen mukaan (lkm)

Kahdeksannella luokalla toivotaan eniten lanitapahtumien järjestämistä (n=25). Huomionarvoista on, että 22 nuorta eli 24 prosenttia valitsi kahdeksannella luokalla vaihtoehdon ”En halua nuorisotoimen tarjoavan mitään näistä” eli palvelutarjontavaihtoehdot eivät ole kiinnostaneet nuoria lainkaan. Positiivista on, että miltei yhtä moni (n=17) on kiinnostunut digivälineistön lainaamisesta, tubetapahtumien järjestämisestä (n=16) ja teknologisesta värkkäilystä (n=19). (Liite 8.)

Yhdeksäsluokkalaisia kiinnostaa hieman muita luokka-asteita enemmän kuvaamiseen ja kuvien käsittelyyn liittyvä työpajatoiminta, josta oli luokalta kiinnostunut miltei 20 prosenttia (n=12). Lisäksi yhdeksännellä luokalla toivotaan, samoin kuin kahdeksannella luokalla, paljon lanitapahtumien järjestämistä (n=18) ja kuten seitsemännellä luokalla, tubetapahtumia (n=15). Lähes yhtä paljon kiinnostusta lukumääräisesti herättää myös digivälineistön lainausmahdollisuus. Koodaustoiminta (n=13) piti pintansa kiinnostavana toimintana myös yhdeksäsluokkalaisten näkökulmasta. (Liite 8.)

4.9 Digikyselyn yhteenvetoa ja arviointia

Digikyselyllä sain arvokasta tietoa nuorten digitaalisesta osaamisesta ja heidän halustaan oppia uutta (taulukko 7). Kyselyn perusteella nuorilla on monipuolista digiosaamista. Teknistä osaamista ilmentää mm. digikuvauksen ja videoinnin hallinta. Nuoret kokevat myös osaavansa tunnistaa Internet-ilmiöitä ja käyttää hakukoneita. Mielenkiintoista olisi kuitenkin tietää, minkälaisella osaamistasolla ja kuinka tarkoituksenmukaista esimerkiksi hakukoneiden käyttö on tiedonhankinnassa.

Positiivista kyselyn perusteella on, että nuorilla, niin tytöillä kuin pojilla, on kiinnostusta oman osaamisensa lisäämiseen. Tästä ovat esimerkkeinä halu oppia verkkosivujen tekeminen ja halu koodaamiseen. Kiinnostus koodaukseen korostuu

myös kaikilla luokka-asteilla toiveissa nuorisotoimen digitarjonnasta. Tämä kiinnostus olisi hyvä tunnistaa nuorisotoimen palveluntarjonnassa ja tarjota nuorille mahdollisuuksia tämänkaltaisiin matalan kynnyksen toimintoihin. Nuorisotoimi on vuoden 2019 aikana tarjonnut esimerkiksi pelin kehittämiseen pienimuotoisen kurssin ulkopuolisen kouluttajan vetämänä. Valtakunnallinen nuorisotyön ja nuorisopolitiikan ohjelma vuosille 2020–2023 suosittelee, että nuorille tarjottavassa harrastustoiminnassa hyödynnettäisiin digitaalista mediaa ja teknologiaa välineenä, sisältönä ja toimintaympäristönä (OKM 2019b, 9–10).

Palvelumuotoilun näkökulmasta nuoret esittävät kyselyssä toiveita tubetapahtumien ja pelitapahtumien järjestämisestä. Myös digivälineistön lainaus herättää kiinnostusta. Digivälineistön lainaus nuorille on maksuton tapa tukea nuorten omaehtoista sisällöntuotantoa nuorten omalla vapaa-ajalla. Toimintamallia on nuorisotoimessa käytetty jo useamman vuoden ajan. Digivälineistöä lainataan kuitenkin toistaiseksi verrattain vähän, joten on mielenkiintoista nähdä, että kiinnostusta toiminnalle kuitenkin olisi paljon. Voidaankin ajatella, että tässä on selkeä markkinointi- ja kohtaanto-ongelma. On kuitenkin hienoa, että nuorisotoimi on pystynyt ennakoimaan nuorten tarpeita.

Digikyselyn perusteella nuorisotyön kehittämisen erityisenä painopisteenä ovat internetin ongelmatilanteiden hallintaan liittyvät kysymykset. Nuoret tarvitsevat lisää tietoa siitä, miten käyttäytyä ongelmatilanteissa ja tahoista, joihin voi ottaa yhteyttä. Ongelmatilanteiksi kyselyssä oli määritelty asioita, jotka nuoret itse toivat esille keskusteluissa yläkoulujen oppilaskuntien kanssa. Ongelmakohdat vaihtelivat teknisistä ongelmista turvallisuuteen, tietosuojaan ja kokemuksiin erilaisista häirintätilanteista.

Mediakulttuuri sisältää monia ongelmallisia, haasteellisia ja vahingollisia ulottuvuuksia ja ilmiöitä, joihin mediakasvatuksella voidaan puuttua ja jotka on tärkeää huomioida. Näitä ovat esimerkiksi kyselyssäkin esille tulleet seksuaalinen häirintä, disinformaation levittäminen ja verkkoturvallisuuteen liittyvät teemat. (OKM

2019a, 29.) Digitalisaatio haastaa meitä ja lisää tarvetta medialukutaidolle ja palveluille, jotka eivät kannusta esimerkiksi väärän tiedon levittämiseen (Dufva 2019, 27). Tarvitaan lisää tieto-osallisuutta. Ihmisillä on oikeus tiedon saamiseen ja tuottamiseen, ja heillä on oltava mahdollisuus saada tietoa asioista, jotka koskevat heitä ja joista he ovat oikeutettuja tietämään. Tieto-osallisuus on kunnan tiedottamista ja kuntalaisten kuulemista, kyselyitä sekä palvelusitoumuksia. (Ks. esim. Närhi, Juvonen & Matilainen 2014, 140.) Medialukutaidon edistäminen liittyy hallitusohjelmassa (Valtioneuvosto 2019) lasten ja nuorten osallisuuden ja toimijuuden tukemiseen yhteiskunnassa sekä väärän tiedon leviämisen ehkäisyyn. Tämän lisäksi lapsia tulee auttaa suojautumaan ja käsittelemään verkossa kohtaamiaan ongelmia. (OKM 2019a, 9.)

Nuorten ongelmatilanteiden ratkaisumalleissa yksikään kyselyn vastaaja ei viittaa nuorisotoimeen avuntarjoajana. Tämä voi kertoa siitä, että nuorisotoimea ei laajasti nähdä mahdollisena väylänä saada apua tämänkaltaisiin ongelmiin tai apua ei osata muuten pyytää. Ongelmat halutaan mieluiten ratkaista kaveripiirissä tai jättää ne ratkaisematta. Nuorisotyö haluaa kuitenkin olla mukana nuorten arjessa, sen kipukohdissa ja nuorten liittymisessä vapaaehtoiseen toimintaan. Nuorisotyö ei ole pelkästään hauskanpitoa eikä pelkästään kohtaamisia, vaan siihen liittyy tavoitteita, kasvua ja päämääriä. (Kiilakoski 2015, 23.)

Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksena on vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja, jotka ovat välttämättömiä taitoja yhteiskunnassa toimimiselle. Nuorisotyössä toimivien ammattilaisten tehtävä on kannustaa ja edistää nuorten mediakulttuuriin sekä digitaaliseen teknologiaan liittyvää kriittistä ymmärrystä, itsensä ilmaisua, tekemistä ja vaikuttamista. Digitaalista teknologiaa ja mediaa hyödynnetään digitaalisessa nuorisotyössä nuorisotyön tavoitteiden mukaisesti: tehtävää työtä ja toimintaa kehitetään arvioinnin kautta saatujen tulosten avulla. (Lauha & Tuominen 2016, 12–15.)

TAULUKKO 7. Yhteenveto digikyselystä

| Vastaajia 218, vastausprosentti 66,5 | | | | | | | | | | | |
|---|-----------------------------------|-----------------------------|--|--|---|-------------------------|--------------------|---|-------------------------------|-------------------------|-------------------------------|
| Viikoittain vapaa-ajalla käytetyt digitaaliset laitteet <table border="1" data-bbox="277 499 584 701"> <tr><td>Älypuhelin</td></tr> <tr><td>Tietokone</td></tr> <tr><td>Pelikonsoli</td></tr> </table> | Älypuhelin | Tietokone | Pelikonsoli | Halu kokeilla uusia digilaitteita <table border="1" data-bbox="702 461 967 663"> <tr><td>VR-lasit</td></tr> <tr><td>Drone</td></tr> <tr><td>3D-tulostin</td></tr> </table> | VR-lasit | Drone | 3D-tulostin | Toiveet nuorisotoimen digitarjonnalle <table border="1" data-bbox="1058 607 1364 831"> <tr><td>Lanitapahtumien järjestäminen</td></tr> <tr><td>Digivälineistön lainaus</td></tr> <tr><td>Tubetapahtumien järjestäminen</td></tr> </table> | Lanitapahtumien järjestäminen | Digivälineistön lainaus | Tubetapahtumien järjestäminen |
| Älypuhelin | | | | | | | | | | | |
| Tietokone | | | | | | | | | | | |
| Pelikonsoli | | | | | | | | | | | |
| VR-lasit | | | | | | | | | | | |
| Drone | | | | | | | | | | | |
| 3D-tulostin | | | | | | | | | | | |
| Lanitapahtumien järjestäminen | | | | | | | | | | | |
| Digivälineistön lainaus | | | | | | | | | | | |
| Tubetapahtumien järjestäminen | | | | | | | | | | | |
| Digitaalisten laitteiden hallinta <table border="1" data-bbox="277 853 584 1149"> <tr><td>Valokuvien ja videoiden ottaminen</td></tr> <tr><td>Somepalveluiden käyttäminen</td></tr> <tr><td>Internetin hakupalvelujen käyttö</td></tr> </table> | Valokuvien ja videoiden ottaminen | Somepalveluiden käyttäminen | Internetin hakupalvelujen käyttö | Halu oppia uusia digitaitoja <table border="1" data-bbox="679 853 986 1070"> <tr><td>Koodaaminen</td></tr> <tr><td>Verkkosivujen tekeminen</td></tr> <tr><td>Musiikin tekeminen</td></tr> </table> | Koodaaminen | Verkkosivujen tekeminen | Musiikin tekeminen | | | | |
| Valokuvien ja videoiden ottaminen | | | | | | | | | | | |
| Somepalveluiden käyttäminen | | | | | | | | | | | |
| Internetin hakupalvelujen käyttö | | | | | | | | | | | |
| Koodaaminen | | | | | | | | | | | |
| Verkkosivujen tekeminen | | | | | | | | | | | |
| Musiikin tekeminen | | | | | | | | | | | |
| Ongelmatilanteet internetissä <table border="1" data-bbox="341 1196 1272 1413"> <tr><td>Vastaajista 91 % oli kokenut ongelmatilanteita internetissä.</td></tr> <tr><td>Sukupuoli vaikuttaa epäasiallisten kommenttien ja sukupuolisen häirinnän kohtaamiseen internetissä</td></tr> <tr><td>Vastaajat jättivät mieluummin ongelmatilanteet internetissä ratkaisematta kuin pyysivät apua.</td></tr> </table> | | | Vastaajista 91 % oli kokenut ongelmatilanteita internetissä. | Sukupuoli vaikuttaa epäasiallisten kommenttien ja sukupuolisen häirinnän kohtaamiseen internetissä | Vastaajat jättivät mieluummin ongelmatilanteet internetissä ratkaisematta kuin pyysivät apua. | | | | | | |
| Vastaajista 91 % oli kokenut ongelmatilanteita internetissä. | | | | | | | | | | | |
| Sukupuoli vaikuttaa epäasiallisten kommenttien ja sukupuolisen häirinnän kohtaamiseen internetissä | | | | | | | | | | | |
| Vastaajat jättivät mieluummin ongelmatilanteet internetissä ratkaisematta kuin pyysivät apua. | | | | | | | | | | | |

5 NUORISOTOIMEN SUUNNITELMA DIGINUORISOTYÖLLE

5.1 Etukäteiskysely

Digitaalisen nuorisotyön kehittämiskeskus Verke tarjoaa monipuolisia materiaaleja digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen. Verke (2016) on myös julkaissut pohjan organisaatioissa tehtäville digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmille. Verken mallissa toimintaa käydään yksityiskohtaisesti läpi kahdeksan erillisen teemakokonaisuuden kautta. Lauhan ja Tuomisen (2016) mukaan teemakokonaisuudet ovat

- 1) Toimintakulttuuri
- 2) Strateginen suunnittelu
- 3) Tavoitteellisuus ja arviointi
- 4) Resurssit
- 5) Osaaminen
- 6) Yhteistyö
- 7) Nuorten osallisuus ja yhdenvertaisuus
- 8) Nuorten mediaosaaminen ja digitaaliset taidot.

Olen käyttänyt digitaalisen kehittämistyön suunnittelun pohjana Verken mallin osa-alueita ja lähtenyt työstämään niiden sekä Lauhan (2016a) esittämien ajatusten kautta Valkeakosken nuorisotoimelle omaa digitaalista kehittämissuunnitelmaa.

Kerroin työyhteisön suunnittelupäivässä joulukuussa 2018 digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä osana opinnäytetyötäni. Keräsin tuolloin sähköpostitse etukäteiskyselynä työyhteisön jäseniltä vastauksia kahteen kysymykseen, joiden tarkoituksena oli kartoittaa työyhteisön jäsenten digitaalisuuteen ja digitaaliseen suunnitelmaan liittyviä tavoitteita, toiveita ja odotuksia sekä selvittää, miten digitaalisuus näkyy kunkin työtehtävissä. Kaikki työyhteisön jäsenet eivät välttämättä päivittäin tee töitä suoraan nuorten kanssa, ja digitaalisen nuorisotyön tekeminen voi heistä tuntua vieraalta. Kun työyhteisö koostuu asioita hieman erilaisista näkökulmista katsovista ihmisistä, myös heidän tarpeensa digitaalista nuorisotyötä kohtaan poikkeavat toisistaan.

Sähköpostikyselyssä avasin työntekijöiden toiveita ja tavoitteita seuraavien kysymysten kautta:

1. Mitä haluaisit kehittää työssäsi digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta?
2. Miten voisit suunnitelmallisesti käyttää digitaalisuutta hyväksesi työtä tehdessäsi?

Ensimmäisen kysymyksen (“Mitä haluaisit kehittää työssäsi digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta?”) vastaukset jaottelin seuraaviin ryhmiin:

- 1) Osaamisen päivittäminen
- 2) Erilaiset toimintaympäristöt verkossa (esimerkiksi Twitch, Discord, Jodel, Instagram)
- 3) Digimyrönteisyys ja kommunikointi
- 4) Resursointi
- 5) Nuorten osallisuus
- 6) Digitaaliset välineet.

Vastaajat halusivat kehittää nuorisotoimen omia verkkosivuja (Nuortenkoski.fi) ja sivustoilla olevia sivuosuuksia, erityisesti niiden neuvontapalveluita ja paikallisuutta. Digitaalisina välineinä mainittiin välineitä kuvausvälineistöstä videoeditointiin. Vastauksissa nousivat esiin myös nuorisotilaan sijoitettujen pelilaitteiden rauhattomuus sekä DJ-laitteiden monipuoliseen käyttöön liittyvä problematiikka. Pohdintaa herätti aidon vuorovaikutuksen kaventuminen ihmisten välillä, jos diginuorisotyön painopiste on erilaisissa välineissä. Muutamat vastaajat kokivat myös kysymyksen asettelun hankalaksi oman työroolinsa vuoksi tai koska ajatustyölle ei ole ollut riittävästi aikaa.

Digimyrönteisyyden alle liitin kysymyksistä nousevan ajatuksen siitä, kuinka työyhteisöä on mahdollista motivoida ja näyttää, että digitaalisuus tukee esimerkiksi nuorisotyöntekijöiden työtä.

”Nähdäkseni iso osa digitaalista nuorisotyötä ja sen mahdollistamista liittyy nuorten osallisuuteen ja osallistamiseen. Tällä hetkellä osallisuusportaissa oleillaan lähinnä tuetun osallistumisen ja valikoidun osallistumisen välimaastossa mutta digityö vaatii vielä enemmän.” (Vastaus etukäteiskyselyssä)

Nivala & Ryyänen toteavat, että vaikka erilaiset osallisuuden porrasmallit havainnollistavat osallistumisen edistämisen ja vaikuttamisen mahdollisuuksia, niiden riskinä kuitenkin on, että tavoiteltavana pidetään aina ylimmän tason osallistumista. Lisäksi porrasmallit hämärtävät osallisuuden ja osallistumisen käsitteiden eroja. Vallanjaon lisäksi osallisuuden tukemisessa olennaisia ovat yhteistyössä toteutettavat vaikuttavan osallistumisen prosessit ja osallistumiseen saatava tuki. (Nivala & Ryyänen 2013, 23; Nivala & Ryyänen 2019, 201–202.)

Muutammat vastaajat toivat esille, että digitaalisuutta käytetään jatkuvasti omaa työtä tehtäessä eikä välttämättä ole työpäiviä, jolloin ei digiympäristöjä tulisi käytettyä. Digitaalisuus nähdään keinona tavoittaa nuoria (luoda kontakti), olla läsnä sekä osallistua julkisiin keskusteluihin. Kysymyksiä herätti kuitenkin se, kuinka toimintaa voidaan tehdä entistä tavoitteellisemmin ja suunnitelmallisesti.

”Tässä on konkreettista suunnitelmallisuutta; aion ennakkoluulottomasti kokeilla itselleni uusia asioita, esimerkiksi olen suunnitellut tekeväni Kahoot-kyselyn (- -) ja sillä tavalla osallistaa nuoria (- -).”
(Vastaus etukäteiskyselyssä)

Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke (2019b) teetti kyselyn kunnan nuorisotyöntekijöille ja esimiehille maaliskuussa 2019. Sain Valkeakosken osuuden erillisen pyynnön kautta Verkeltä, eikä sitä ole julkaistu muualla. ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” -kyselyn kuntakohtaisten vastausten perusteella työntekijät tarvitsevat jatkuvaa koulutusta ja tietämyksen lisäämistä, jotta digitaalisen nuorisotyön hyödyt nähdään myös omassa työssä. Kehittämissuunnitelman tekeminen digitaaliselle nuorisotyölle nähdään tarpeellisena. Verken kyselyn tulokset osoittivat, että nuorisotyö on entistä teknologisoituneempaa ja toiminnaltaan moniulotteisempaa nuorisotyön toimiessa yhä aktiivisemmin ja joustavammin fyysisen ja digitaalisen ympäristön rajapinnoissa. Valkeakosken nuorisotoimen henkilöstön (n=8) suhtautuminen digitalisaatioon oli kyselyn perusteella myönteistä (asteikolla 1–7, vastausten mediaani oli 6) muiden vastanneiden kuntien tapaan. Verken kyselyssä noussut myönteisyys korostui myös ennakkokyselyssäni. (Verke 2019b; Verke 2019d.)

Valkeakosken nuorisotoimen työntekijöillä oli myös halua pysyä digitalisaation ja teknologisen kehityksen mukana. Työntekijät kokivat, että työyhteisössä kannustetaan digitaalisen osaamisen kehittämiseen (asteikolla 1–5, mediaani oli 4,5). Digitaalisen nuorisotyön hyödyn hahmottaminen oli kuitenkin vastaajille hankalaa ja aiheutti hajontaa vastauksissa (asteikolla 1–5, mediaani oli 3,1). Digitaalisen nuorisotyön ohjeistus -kysymyksessä oli hajontaa, eikä yksikään vastaaja kokenut, että digitaalisen nuorisotyön tekemiselle olisi käytössä ohjeistusta (asteikolla 1–5, mediaani oli 2,5). (Verke 2019b; Verke 2019d.)

5.2 Työyhteisön osallistava kehittäminen

5.2.1 Oppiva organisaatio

Etukäteiskyselyn ja siinä ilmaistujen tarpeiden perusteella järjestin Valkeakosken nuorisotoimessa kevään 2019 aikana ja elokuussa 2019 yhteensä viisi kehittämishetkeä, joiden aiheena oli digitaalinen nuorisotyö. Kehittämishetket kulkivat työyhteisössä leikkimielisesti nimellä ”DINUKESU”, eli digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma. Ne olivat kestoltaan 1,5–2 tunnin mittaisia. Kehittämishetkiin osallistui koko työyhteisö esimiehestä toimistovirkailijaan. Nuorisotoimen henkilökuntaan kuului tutkimushetkellä neljä nuorisonohjaajaa, kolme etsivää nuorisotyöntekijää, nuorisoneuvoja (erityisnuorisotyöntekijä), projektityöntekijä, palvelusihteeri ja nuorisotoimenjohtaja. Kehittämishetkien ajankohdat sovittiin hyvissä ajoin, noin kaksi kuukautta ennen ensimmäistä tapaamista. Etukäteissuunnittelusta huolimatta aikataulujen päällekkäisyyksiltä ei välttytty eivätkä kaikki päässeet osallistumaan joka kokoontumiseen.

Yhteisissä kehittämishetkissä oli tavoitteena käydä läpi ja kehittää edelleen digitaalista nuorisotyötä ja käytössä olevia toimintamalleja sekä nuorisotyön tavoitteita Valkeakoskella. Valmiin kehittämissuunnitelman on tarkoitus tehdä toiminnasta aikaisempaa hallitumpaa ja tavoitteellisempaa, mikä näkyisi myöhemmin

sujuvampana työskentelynä arjessa. Osallistujat olivat aktiivisia sisällöntuottajia, jotka tulevat myöhemmin myös käytännössä toteuttamaan yhdessä tuotettua suunnitelmaa. Kun yhteiset säännöt ja toimintamallit on yhdessä suunniteltu, yhteinen tietoperusta luotu ja arvioitu tarpeelliseksi, toimintaan sitoudutaan. Kehittämistyöpäivien päämääränä oli tarjota osallistujilleen sekä informaatiota että uusia tapoja lähestyä digitaalisuutta omassa työssään omista lähtökohdistaan.

Yhdessä oppiminen ja oivallus korostuvat yhteistoiminnallisessa kehittämisessä. Kehittyvän ja uudistuvan organisaation tärkein resurssi on toimijoiden osaaminen ja innovatiivisuus. (Kivinen 2018, 17.) von Bagh & Kivinen (2018, 95–103) toteavat työntekijöiden kehitystyöhön mukaan ottamisen lisäävän tuottavuutta, motivaatiota ja arvostuksen tunnetta. Toimimalla kehittämishetkien fasilitaattorina mahdollistin työyhteisön jäsenille osallistumisen ja henkilökohtaisen kokemuksen saamisen. Käytettyjen osallistavien menetelmien kautta kaikilla työntekijöillä oli työyhteisössä mahdollisuus tutustua paremmin toisiinsa, tuoda ilmi näkemyksensä ja vaikuttaa konkreettisesti yhteiseen visioon digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä Valkeakoskella (dialoginen kohtaaminen).

Tapaamisten aikana tuotettua materiaalia keräsin kirjallisten tuotosten lisäksi myös nauhoittamalla käytyjä keskusteluja saatua siihen osallistujilta luvan. Nauhoitetut keskustelut litteroin kvalitatiivisen tutkimusmenetelmän mukaisesti. Työyhteisön kehittämistuokioihin tuottamissani materiaaleissa pyrin käyttämään mahdollisimman selkeää kieltä ja ymmärrettäviä termejä, jotka avautuisivat mahdollisimman helposti kaikille työyhteisön jäsenille. (Vrt. Hirsjärvi ym. 2018, 222, 299–303.)

Digitaalisen nuorisotyön kehittämishetkissä käsitelimme digitaalisuuteen liittyviä tavoitteita, ilmiöitä ja käsitteitä sekä kävimme yhteisesti läpi erilaisia menetelmiä kokemuksellisuuden kautta. Samalla mietimme mahdollisuuksia hyödyntää harjoiteltuja toimintamalleja ja tätä kautta saatua tietoutta omassa työssämme. Kehittämishetket rakentuivat aina aiempien yhteisten tuotosten pohjalle ja yhteisesti sovituille ja asetetuille tavoitteille. Työyhteisön jäsenet työstivät usein ensin yhteisesti

annettuja tehtäviä pienryhmissä, minkä jälkeen esittelivät työt muille, ja muilla oli mahdollisuus kommentoida tuotoksia ja näin viedä toimintaa eteenpäin. Tätä kautta keskusteluhetkissä syntyi avointa, yhteistä vuoropuhelua eli dialogia. Tämän dialogin pyrkimyksenä oli ymmärtää muiden näkemyksiä ja täten luoda merkityksiä toiminnan kohteena olleille asioille.

Avoimen dialogin ajatuksena on se, että dialogi toimii oppivan organisaation ydinprosessina. Dialogiin osallistuvat yksilöt siis asettavat yhteisesti omat ajatuksensa ja ennako-oletuksensa arvioitaviksi ilmaisten omia ajatuksiaan muille rohkeasti. Kun tämä toteutuu, keskusteltavista asioista rakentuu aiempaa kattavampi ja moniulotteisempi kokonaiskuva, kuin mitä kukaan yksin pystyisi tuottamaan. (Holm, Poutanen & Stähle 2018.)

Useissa yhteisissä kokoontumisissa tehtiin tavoitteiden asettamisen ohella erilaisia lämmittelytehtäviä, joiden tarkoituksena oli virittää ajattelua paremmin aiheeseen sekä toimia itsessään mahdollisina ryhmäyttämisharjoituksina digitaalisuutta käyttäen. Kehittämistyön etenemisen prosessi työyhteisössä on esitetty kuviossa 6 luvussa 3.

5.2.2 Innostuva työyhteisö

Ensimmäisen kehittämiskerran (DINUKESU1) tarkoituksena helmikuussa 2019 oli saada työyhteisön jäsenet kiinnostumaan ja innostumaan digitaalisesta nuorisotyöstä sekä peilaamaan esimerkiksi yksilötehtävän kautta omaa asennettaan siihen (vrt. ennakkokysely kohdat 1. Osaamisen päivittäminen, 2. Erilaiset toimintaympäristöt verkossa ja 3. Digimyrönteisyys ja kommunikointi). Avasin työyhteisölle digitaalisen nuorisotyön kehittämisen lähtökohtia (miksi halutaan kehittää toimintaa) ja käsitteitä (mitä tarkoittaa digitaalinen nuorisotyö) sekä esittelin digitaalisuuteen liittyvää kirjallisuutta. Osallistujat saivat myös vastata henkilökohtaisesti (liite 9) sekä pienissä

3–4 henkilön ryhmissä (liite 10) annettuihin kysymyksiin (kuvio 16). Työntekijät pohtivat ensimmäisellä kerralla muun muassa digitaalisuuden vaikutuksia työyhteisön toimintaan. Alla poimintoja henkilökunnan vastauksista yksilötehtävään.

Työyhteisössä ihmiset ovat rohkaistuneet kokeilemaan uusia juttuja. Vr-lasien asennus, niillä pelaaminen, pleikkarin ym. yhdistäminen tykille (ja yhteisöllinen touhu sitä kautta). Uudet välineet siis vaikuttaneet.

Nykyisin on suurempi yritys olla DIGIMPI.

Kaikki ovat mukana kehityksessä (- -) Tiedon & taidon määrä on kasvanut. Laitteet kehittyneet.

Työntekijöiden vastausten perusteella tulevaisuudessa nuorisotoimen toimintaan tulevat vaikuttamaan esimerkiksi resursointi sekä yhteiskunnalliset muutokset.

Tulevaisuuteen vaikuttaa resurssit. Saadaanko käyttää työaikaa opetteluun ja onko käytössä uusia välineitä/ohjelmia/tiloja. Onko joku joka opettaa?

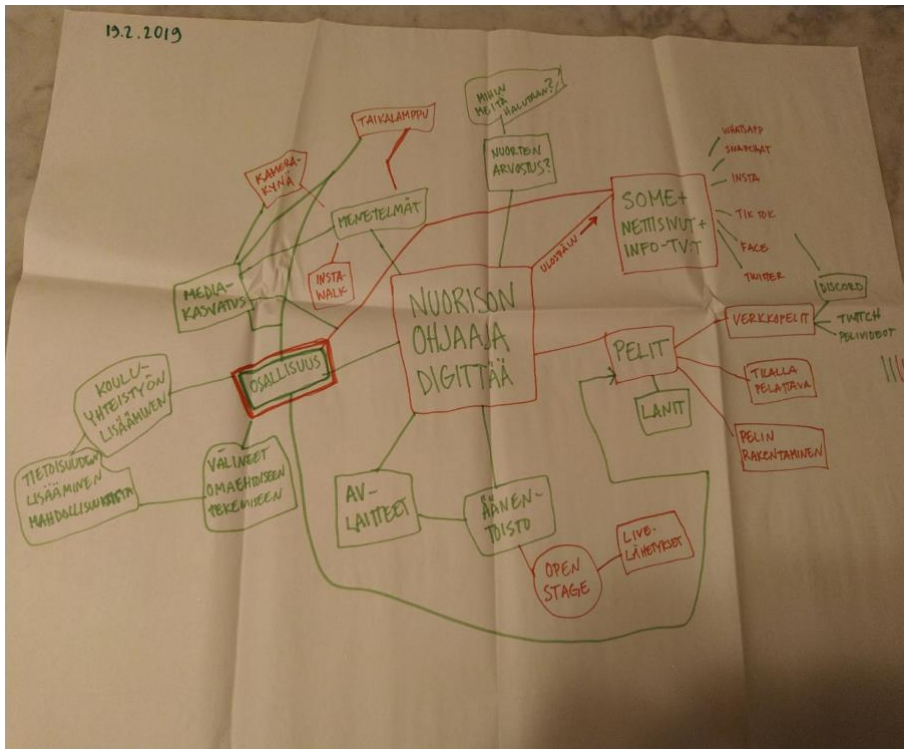
Kyky ei vain seurata hypermodernia aikaa, vaan taito olla ytimessä, jopa ennakoida

Yhteiskunnan muutokset, kuten ihmisten eriarvoisuus. Kuinka vastata nuorten tarpeeseen? Sosiaalisten taitojen kehittäminen. Ymmärtää mihin kannattaa olla menossa.

Rakenteiden muutos palveluissa, nuorisotoimi joustavasti mukana. Polarisaatio – me mukana ottamassa kaikkia mukaan.

Muuttuva yhteiskunta ja sen tuomat haasteet -> tämän myötä nuorilla erilaisia tarpeita, johon nuorisola/nuorisotoimi pohtii kuinka vastata

Painotin ensimmäisillä kokoontumiskerroilla sitä, että nuorisotyöntekijöiden ei tarvitse olla teknisesti lahjakkaita: työntekijöiltä edellytetään vain kiinnostusta, innostuneisuutta ja halua ymmärtää digitaalisuuden vaikutuksia nuorten elämässä (ks. Lauha 2016b, 22). Kehittämissuunnitelma on työyhteisölle työkalu, jonka ensisijaisia hyödynsajia ovat valkeakoskelaiset nuoret. Tarkoituksena on luoda laadukasta ja strategisesti kestävä digitaalista nuorisotyötä Valkeakoskelle.



KUVIO 16: Ensimmäisen kehittämiskerran ryhmätöiden tuloksia

5.2.3 Kokeilun iloa

Toisessa kehittämishetkessä (DINUKESU2) työyhteisön jäsenet pääsivät kokeilemaan Maker-kulttuuria (vrt. ennakkokysely kohdat 1. Osaamisen päivittäminen ja 6. Digitaaliset välineet). Jaoin osallistujat kahteen 3–4 henkilön ryhmään. Ryhmät pääsivät vuorollaan tekemään oman piirtorobotin (liite 11) toisen ryhmän miettiessä digitaalisen nuorisotyön tavoitteita Valkeakoskella (vrt. ennakkokysely kohdat 3. Digimyynteisyys ja kommunikointi, 4. Resursointi ja 5. Nuorten osallisuus). Digitaalisen nuorisotyön tavoitteita koskevaan tehtävään otin avuksi edellisellä kokoontumiskerralla ryhmätöistä kokoamani keskeiset käsitteet. (Kuvio 17.)

Osallisuuden merkitys korostui ryhmätöissä, samoin yhteistyö ja kontaktit nuoriin sekä heidän vanhempiinsa. Jotta kontakti nuoriin säilyy, nuorisotoimen tulisi olla tavoitettavissa ja näkyvä esim. someprofiilien kautta. Pyrkimys laadukkaaseen

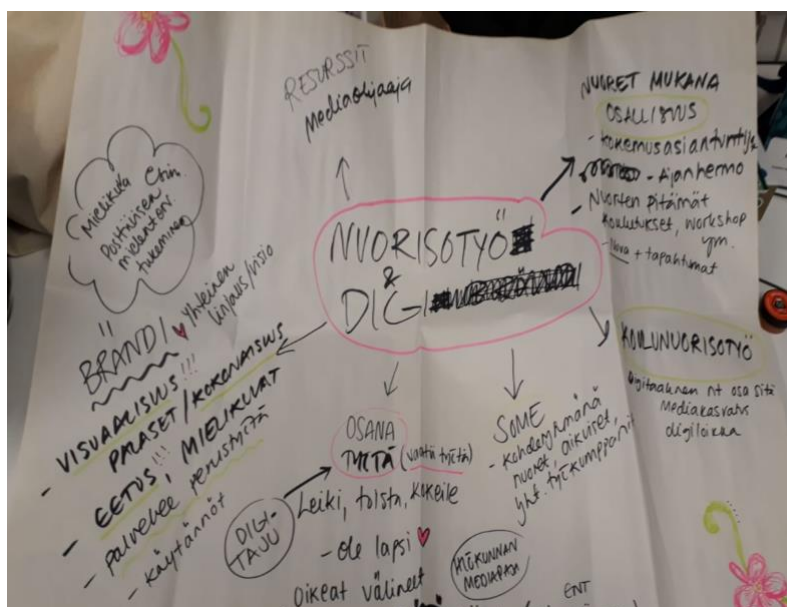
digitaaliseen nuorisotyöhön vaatii toimiakseen myös jatkuvaa kouluttautumista. Resursoinnista työyhteisö nosti tavoitteeksi mediaohjaajan tehtävän säilyttämisen nuorisotoimissa. Mediaohjaaja auttaa jäsentämään toimintaa ja pystyy muita selkeämmin keskittymään tiettyyn aihealueeseen.



KUVIO 17: Sanapilvi usein tapaamisissa toistuneista sanoista, tavoitteista ja kohderyhmistä

Ennen kolmatta työyhteisön kehittämishetkeä lähetin työyhteisölle etukäteistehtävän sähköpostitse (liite 12). Etukäteistehtävän tarkoituksena oli, että jokainen miettii omalta osaltaan tavoitteita ja valitsee edellisellä kerralla asetetuista tavoitteista yhden, jonka kokee itselleen tärkeäksi. Toivoin myös, että työntekijä miettii, miten tähän valittuun tavoitteeseen on mahdollista päästä (konkreettinen tekeminen). Sähköpostiviestissä alleviivasin ajatusta siitä, että digitaalisten nuorisotyön tavoitteiden tarkoituksena on olla halutun lopputuloksen tulevaisuudenkuvaus, joka auttaa toiminnan kehittämistä ja konkretisoi sitä, mitä digitaalisessa nuorisotyössä Valkeakoskella tehdään. Tavoitteiden piti olla realistisia tavoitteita, joissa huomioidaan käytössä olevat resurssit (vrt. ennakkokysely kohdat 1. Osaamisen päivittäminen ja 4. Resursointi).

Ennakkotehtävän jälkeen varsinaisessa kolmannessa kehittämistapaamisessa (DINUKESU3) käytin kierrosmenetelmää (kuvio 18; liite 13). Kierrosmenetelmän jälkeen arvioimme yhteisesti esiin nousseita tavoitteita, joista haluamme Valkeakoskelle digitaalisen nuorisotyön toimintamalleja. Jaoin työntekijät keskustelun jälkeen kahteen pieneen ryhmään, jotka koostivat kierrosmenetelmästä esiin nousseita tavoitteita yhteiselle fläppipaperille. Kehittämishetken lopuksi kokeilimme, millaista on digitaalinen pelaaminen VR-laseilla (vrt. ennakkokysely kohdat 5. Nuorten osallisuus ja 6. Digitaaliset välineet) ja pohdimme, millaisia taitoja pelaamiseen ja pelikasvatukseen vaaditaan.



KUVIO 18: Kierrosmenetelmän tuloksia

Kevään 2019 viimeisellä kokoontumiskerralla (DINUKESU4) keräsin työyhteisöltä palautetta yhteisistä kehittämistuokioista (liite 14). Kävimme myös nuorten asiantuntijuutta hyödyntäen läpi Discord-keskustelusovellusta (vrt. ennakkokysely kohdat 1. Osaamisen päivittäminen, 2. Erilaiset toimintaympäristöt verkossa ja 5. Nuorten osallisuus). Henkilöstön palautteet toimintakerroilta olivat positiivisia, kehittämishetket on koettu tärkeiksi. Palautteissa nostettiin esiin tarve yhteiselle ymmärrykselle (digisuunnitelma) ja yhteiselle koulutukselle.

”Tää on tärkeää! Hienoa, että (--) tänään perehdytti discordiin. Lisää tällaista nuorten osallistumista”

”Osaan ja olen hyvä”

”Positiivista intoa kokeilla”

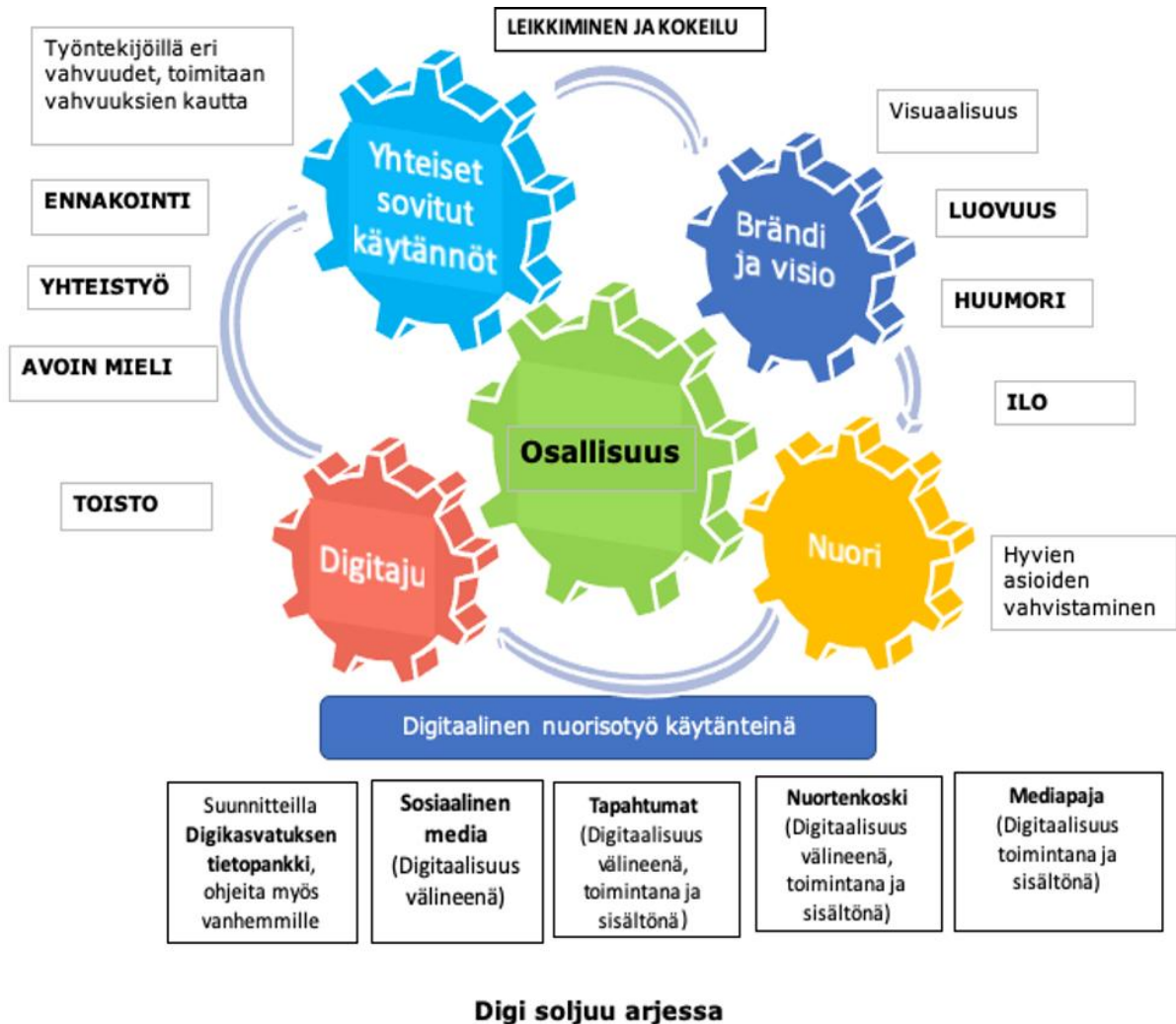
”On ollut mukava päästä porukalla rakentamaan yhteistä käsitystä”

5.2.4 Digi soljuu arjessa

Viimeisellä työyhteisön kehittämiskerralla (DINUKESU5) elokuussa 2019 keskityimme muiden toimintakertojen tapaan yhteisen tiedon keräämiseen ja tämän perusteella syntyneen kehittämissuunnitelmaidean rakenteeseen (ks. kuvio 6). Keskustelua syntyi siitä, miten tavoitamme niitä nuoria, jotka eivät osallistu toimintaan ja siitä, ovatko kaikki nuoret tietoisia osallistumismahdollisuuksistaan. Mikäli tietoa ei ole, ei ole edes mahdollista pohtia osallistumista toimintaan. Kohtaaminen ja läsnäolo ovat merkityksellisiä asioita nuorisotyön ammattilaisille. Pohdimme, mitä on luonnollinen kohtaaminen, kuinka sitä voidaan määritellä, ja kuka määrittelee, millainen kohtaaminen on luonnollista ja mikä ei.

Koostin yhteisten kehittämishetkien perusteella kuvion siitä, millaisena nuorisotoimen henkilöstö näkee digitaalisen nuorisotyön Valkeakoskella (kuvio 19). Digitaalisen nuorisotyön menetelmäkaavio on syntynyt nuorisotoimen henkilöstön yhteisten kehittämishetkien lopputuotoksena ja yhteenvetona.

Digitaalisuus nähdään Valkeakosken nuorisotoimessa osana nuorisotyötä; digitaalinen nuorisotyö läpäisee kaiken. Digitaalisuutta toteutetaan omasta työstä käsin. Tavoitteena on, että digitaalisuutta hyödynnetään nuorten kohtaamiseen ja niiden nuorten tavoittamiseen, jotka eivät fyysisesti osallistu nuorisotoimen palveluihin. Työ tehdään nuorten näkökulmasta ensisijaisesti luonnollisen kohtaamisen kautta. (Kuvio 19.)



KUVIO 19: Pohja digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmalle

Nuorisotyössä voidaan kohdata myös ilman fyysistä tapaamista esimerkiksi keskustelemalla nuoren kanssa pikaviestiohjelmassa. Kohtaaminen voi silti olla nuorelle arvokas ja aito kokemus siitä, että hänet on nähty. Tämän perusteella luonnollisen kohtaamisen määrittely jäisi nuorelle; nuori kertoo, mikä on hänen kannaltaan luontevin tapa kohdata. Keskusteluiden perusteella luonnollinen tapa kohdata voi olla ”joillekin nuorille kasvokkain ja taas toisille Discord”.

Kuviossa 19 on Valkeakosken nuorisotoimen näkemys digitaalisesta nuorisotyöstä osana nuorisotyön kokonaisuutta. Digitaalista nuorisotyötä ei tule erottaa omaksi erilliseksi nuorisotyön menetelmäksi, vaan se sulautuu ns. perinteiseen

nuorisotyöhön. Digitaaliseen nuorisotyöhön kuuluu olennaisena osana nuorten ja työntekijöiden osallisuuden kokemus. Digitaalisen nuorisotyön toiminnan keskiössä on nuori. Osallisuus ja osallistuminen synnyttävät digitajua, johon vaikuttavat yhteisesti sovitut käytännöt. Digitajuun liittyy ajatus osaamisesta ja esimerkiksi ymmärrys digitalisaatiosta.

H1: (– –) Mä en ajatellut sitä niinkun laitteiden kautta vaan niinkun semmosena tiedollisena, taidollisena ja kognitiivisena. Siis tavallaan semmosena ymmärryksen tason juttuna. Mutta tekeminen ja kokeileminen (– –) ymmärrys kulkee siinä rinnalla (– –)

H5: Ymmärryksestä ja tekemisestä tulee se digitaju. Ja laitteiden ja ohjelmien käyttämisestä ja siitä että ymmärtää sen digitaalisuuden laajuuden ja sen mitä riskejä ja mitä hyötyjä siinä on ja miten eri laitteet ja ohjelmat toimii – ei nyt tarvi ihan insinöörinä ei tarvi kaikkea tietää.

H4: Digitaju syntyy tekemisen ja konkretian kautta, siinä osin, että esimerkiksi osaa suunnitella ja suunnitteluvaiheessa arvioida, kuinka paljon varaa aikaa jonkun asian toteutukseen.

H3: Digitaju syntyy kokeilemisesta, nuuskimisesta, uteliaisuudesta ja leikistä (– –) erilaisilla digitaalisilla välineillä. Ja sit kun sulla alkaa kehittymään se digitaju, sä pystyt käyttään uusia ohjelmia suht helposti, koska sä tajuat tavallaan et siinä on joku logiikka miten se toimii ja sä oot ehkä jotain vähän vastaavaa käyttänyt tai saattanut kokeillut joskus aikaisemmin. (– –) Intuitio kasvaa (– –)

Yhteisiä käytäntöjä (kuvio 19) nuorisotoimessa ovat esimerkiksi asiat, joita tuodaan brändi-ajattelussa esille. Nuorisotoimen brändiä kuvastavat esimerkiksi visuaaliset valinnat toimintojen yhteydessä. Brändiajattelussa on noussut vahvana ajatus teinimansikasta: mansikka viittaa Valkeakosken Mansikka-brändiin (Valkeakoski – Mansikkapaikka!) ja teini nuorisotoimen asiakaskuntaan. Nuorisotyön perusajatuksena on hyvien asioiden vahvistaminen, mitä toteutetaan Valkeakoskella sekä brändin että luonnollisesti nuorten kautta. Brändi-ajatteluun kuuluu myös digijäljen jättäminen, eli esimerkiksi verkossa keskustelu, josta jää näkyville jonkinlainen jälki eli vaikkapa työntekijän jättämä kommentti. Työyhteisön jäsenet näkevät digitaalisuuden soljuvan kaikissa arkisissa toiminnoissa mukana ja kokevat kärsivänsä välillä informaatiotulvasta (vrt. Dufva 2020, 22).

Jotta toiminta kehittyisi, nuorisotoimi kokee tärkeäksi, että uskalletaan leikkiä ja kokeilla digitaalisia välineitä, toimintoja sekä toimintaympäristöjä. Tähän liittyvät myös kuvion 19 ulkokehälle kirjoitetut ”huumori”, ”luovuus”, ”avoin mieli”, ”systemaattisuus” ja ”toisto”. Ulkokehälle on tuotu myös termi ”ennakointi”.

Ennakointi liittyy siihen, että voimme valmistautua toiminnassamme tulevaisuuden haasteisiin ja näemme ajankohtaisuuden merkityksen. Ajankohtaisuuteen ja ajanmukaisuuteen työyhteisömme liitti ajatuksen tarkoituksenmukaisista välineistä. (Kuvio 19.)

H2: Sitä oon just tossa todennut, että nuorten kuuntelu siinä, en mä tiennyt mistään VR-laseista tai Beat Sabereista mitään, mutta sit kun noi nuoret on tuonut niitä. Niin sitten huomaa sen, et kun me hankittiin se niin sitten ne muutkin nuoret oli että hei vau, teillä on tämmönen ja että joo toi on siistiä mä oon katsonut sitä. Ittellä ollut mitään tietoa siitä koko hommasta. Niin tota tavallaan se, että koko ajan poimia sieltä mikä niitä kiinnostaa ja mitä ne nyt touhuu ja yrittää saada hankittua edes osa.

H3: Samaa mieltä. Sit ehkä vähän myös niinkun sitä ajattelee laiteasioissa, että ei vain suin päin hommaa niitä. Että se jää vaan täällä nurkkaan hillumaan. Vaan että oikeesti sen pystyy perustelevaan, että tarvitaan tätä laitetta tähän, tällainen laite tähän tarpeeseen ja tätä välinettä osaa käyttää nämä henkilöt ja mitä enempi on niinkun sillä ohjaajissa osaavia käyttäjiä, sen tarkoituksenmukaisempi laitehankinta on. Monikäyttöisyys.

H1: (– –) Tarkoituksenmukaiset välineet on oikeesti tosi perusjuttuja. (– –) Talossa on sellaista osaamista, joka pystyy niitä hyödyntämään ja saamaan niistä kaiken irti. (– –) Perusperusjutut on oman työn kannalta kaikkein tärkeimpiä, tietsikat ja puhelimet. Se kaikki muu tulee lisäarvoa siihen. Aika vähän tällä hetkellä hyödynnän niitä, mutta toki pelikoneet ja tommoset (– –)

H3: (– –) Meillä on päivitetyt laitteistot ja ohjelmistot ja myös ammattimaiset laitteet nuorille etenkin (– –) Se tavallaan se tarkoituksenmukaisuuden määrittelee itse, se on objektiivista.

Kuvion 19 ulkokehän toiminnot liittyvät vahvasti tekemiseen eli vastaavat kysymykseen, miten digitaalista nuorisotyötä tehdään. Digitaalisen nuorisotyön tekemisessä otetaan huomioon työntekijöiden erilaiset vahvuudet ja osaamisalueet. Kuntakyselyn (Verke 2019d) perusteella kuntien nuorisotyössä tulisi edelleen lisätä henkilöstön mahdollisuuksia vahvistaa digitaalista osaamistaan eri tavoin. Digitaalinen osaaminen sisältää laajan kirjon erilaisia tietoja ja taitoja eikä kaikkien tarvitse hallita työssään samoja asioita. Digitaalista osaamista tulisikin siis tarkastella laaja-alaisesti. (Lauha 2019a, 40.)

H3: (– –) Tavallaan eletään tässä kohta vaiheessa vähän semmosessa murrosvaiheessa ja nuoret jotka on olemassa tällä hetkellä niin niitten maailma on käytännössä kokonaan ollut digimaailmassa jo jonkin aikaa (– –) mikä tietenkin asettaa hieman niinkun haasteita tavallaan meidän työlle, eli niillä ehkä niillä semmonen niinkun sellanen intuitiivinen kokeiluperustainen tekeminen, niinkun uteliaisuus, digitaalisuutta kohtaan on luonnollisempaa kuin taas niinkun ohjaajien esimerkiksi. Et se sillain just tämmönen digitaalinen tekeminen ja tavallaan digitaalisuus on väline kohtaamiseen ja vähän erilaiseen tapaan tehdä asioita. (– –) Se kuinka sitten ne nuoret saadaan tavallaan tajuamaan se, että mitä se tarkoittaa että kun minä teen tällä välineellä tällä tavalla näitä asioita, niin mitä se tarkoittaa

niin ehkä se on niinkun se meidän työ. Koska ne kuitenkin uskaltaa kokeilla. Että minkälaisia vastuita heillä on sitten siihen omaan tekemiseen (– –)

H1: Nuorisotyössäkin sisältö toki on tärkeä. Mutta ajatus siitä että se on aika tärkeä myöskin, että ei pelkästään se mitä me tehdään, vaan miten me tehdään. Eliikkä myös ne kaikki digin ulkopuoliset asiat tulee siihen niinkun se yhteistoiminnallisuus ja täntyyppinen toiminta. Ne tulee siinä mukana, rinnalla. Ne jää huomaamatta kun kiinnitetään huomiota siihen miten tekemiseen.

Digitaalisen nuorisotyön menetelmistä työyhteisön keskusteluissa nousi esille nuorisotoimen mediapaja. Mediapaja on nuorille, ohjaajille ja etsiville järjestettävää toimintaa.

H2: Eli mitkä ovat Valkeakosken digitaalisen nuorisotyön menetelmät? Mä laitoin tähän että kontaktin otto kautta nuorisotyö somen kautta, mahdollistaa matalan kynnyksen puheenottoa, mainonta nuorten somekanavissa, nuorisotilatyössä mahdollistaminen laitteilla, pelit, Nintendo ja VR-lasit – näitä kaikilla nyt oo varmaan kotona, ja sitten se esitystekniikka ja musiikki. Ja sitten sisällöntuottaminen, haastattelu ja nettisivut.

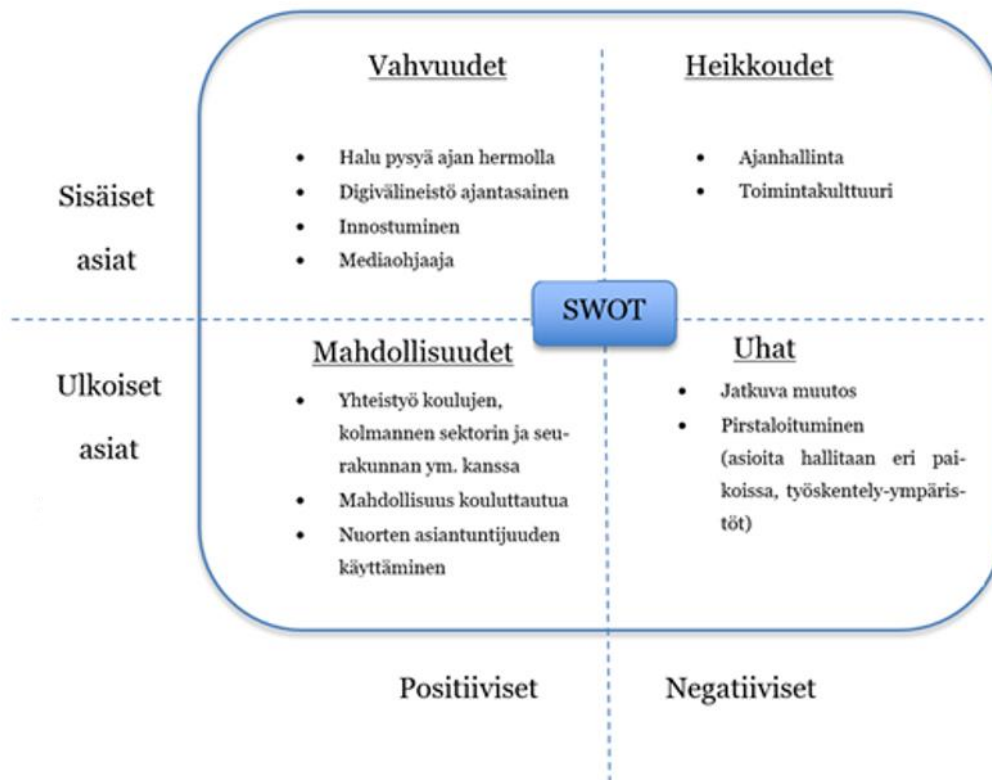
H5: No mulla lukee täällä mediapaja ja ja Nuortenkoski ja some ja sit siihen, näihin kaikkiin liittyvät noi konkreettiset välineet. Sitten että se, en mä nyt tiedä miks mulla on toi sana media tossa, se on mukana päivittäisissä toiminnoissa. Ylipäättänsä digitaalisuus kulkee siellä kaikessa mukana, illoissa, Tik Tok -videoissa ja muissa sellaisissa.

Sosiaalinen media kuuluu vahvasti digitaalisen nuorisotyön menetelmäpankkiin erilaisina sovelluksina ja palveluina. Kehitysideana työyhteisöltä tuli esitys digikasvatuksen tietopankista, jossa olisi ohjeita ohjaajien lisäksi myös nuorille ja nuorten vanhemmille. Useissa eri kehittämishetkissä painotettiin digitaalisen nuorisotyön merkitystä muun muassa koulumaailmassa tehtävässä nuorisotyössä. Nuorisotyön tekemisen yhtenä edellytyksenä on yhteistyö muiden toimijoiden kanssa.

Annoin nuorisotoimen henkilöstölle vielä mahdollisuuden osallistua ja kommentoida kehittämispäivien tuotoksena syntyneitä pohjaa digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaksi Nuortenkoski Haloo! -projektiryhmän kokouksessa 14.11.2019. Muokkasin kuviota työntekijöiden kommenttien perusteella. Kokoukseen osallistuneilta tuli toiveita kuvion visuaalisesta päivittämisestä, ja osalle kuvio vaikutti olevan sisällöllisesti hankala ymmärtää. Hankaluus näkyi esimerkiksi siinä, että digitaju terminä vaati aukaisua. Tähän saattoi vaikuttaa esimerkiksi se, että kaikki

työntekijät eivät olleet päässeet osallistumaan kaikkiin yhteisiin kehittämispäiviin, tai osa yhteisesti läpikäytyistä sisällöistä on saattanut tuntua haastavalta tai jopa pelottavalta. Pelkoa ilmensi esimerkiksi kokemus siitä, että digitaalisuus vie paljon aikaa ja aiheuttaa vaivaa (laitteistojen ja ohjelmistojen hallinta sekä siihen liittyvä oppiminen), eikä tämän vuoksi kyetä näkemään digitaalisuuden hyötyä. Ajatus myös siitä, että oppiminen päättyy sen jälkeen, kun on opeteltu ja opittu käyttämään jotakin yksittäistä sovellusta, oli työyhteisössä aistittavissa. Digitalisaatio ja digitaalisuus on kuitenkin siitä mielenkiintoinen ilmiö, että se vaatii toimijalta jatkuvan oppimisen näkökulmaa ja ymmärrystä siitä, että kehitys kehittyy ja vaikuttaa myös jatkuvasti käytössä oleviin sovelluksiin ja esimerkiksi niihin laitteisiin, joita nuoret arkielämässään käyttävät. Myös erilaiset kulttuuriset muutokset vaikuttavat suoraan siihen, kuinka työtä jatkossa tulisi tehdä. Digitaalisen nuorisotyön tekemiseen liittyvät vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhat työyhteisössäni kuvaan kehittämishetkien yhteenvetona kuviossa 20.

Kun työyhteisö ja toimintakulttuuri kannustavat uteliaisuuteen ja kokeiluun, digitaalisen median ja teknologian avaamiin nuorisotyöllisiin näkymiin on mahdollista suhtautua joustavasti, avoimesti ja ennakkoluulottomalla asenteella. Digitaalista nuorisotyötä voidaan suunnitella ja kehittää tavoitteellisesti ottaen tarkasteluun saatavissa oleva tieto nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä sekä työntekijöiden, nuorten ja sidosryhmien osaaminen ja vahvuus suunnitteluprosesseissa. (Lauha & Tuominen 2016, 12–15.)



KUVIO 20: Nelikenttäanalyysi (SWOT) nuorisotoimen digitaalisesta osaamisesta ja kehittämistarpeista

5.3 Nuorisovaltuuston näkemyksiä kehittämistyöstä

Valkeakosken nuorisovaltuusto osallistui digitaalisen nuorisotyön osallistavaan kehittämiseen kahdella erillisellä kerralla, ensimmäisen kerran huhtikuussa 2019 ja toisen kerran marraskuussa 2019 (vrt. kuvio 4). Huhtikuun (8.4.) kehittämiskerralla osallistuin nuorisovaltuuston kokoukseen ja esittelin nuorille digitaalisen nuorisotyön kehittämisen lähtökohdat. Nuorten oli mahdollista tämän jälkeen kommentoida suunnitelmia joko kokouksessa tai erikseen sähköpostitse. Toisen kerran osallistuin valmiin kehittämissuunnitelmaidean kanssa nuorisovaltuuston kokoukseen 4.11.2019. Kokouksessa alustin lyhyesti kuvion syntymistä ja merkitystä ja kohdistin nuorille kysymyksen, mihin nuorisotoimen pitäisi erityisesti keskittyä digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta ja miksi.

Keskustelua syntyi nuorisotoimen verkkosivujen (Nuortenkoski.fi) sekä Valkeakosken sivujen saavutettavuudesta ja esimerkiksi yhteydenotoista nuorisovaltuustoon. Verkkosivujen visuaalinen ilme ja asioiden helppokäyttöisyys (löydettävyys) nähtiin tärkeiksi ja huomionarvoisiksi asioiksi. Digi soljuu arjessa -kuvioista (kuvio 19) ulkokehälle jääneistä toimintamalleista nuoret korostivat huumorin, asenteen, yhteistyön ja ilon merkitystä toiminnassa. Käsitekartasta nuoret nostivat erikseen esille sanan "Nuori", ja muokkasivat osallisuusratasta suuntaan "nuorten osallisuus". Nuoret olivat myös kiinnostuneita erilaisista nuorisotoimen järjestämistä tapahtumista, joiden toteuttamisen he kokivat tärkeinä. Kuvioon ei tullut nuorisovaltuuston lyhyen keskusteluhetken jälkeen muita lisäyksiä.

Nuorisovaltuuston osallistuminen opinnäytetyöprosessiin noudatti Nivala & Ryytäsen (2019) näkemystä kantaottajan roolista. Nuorille annettiin mahdollisuus ilmaista oma näkemyksensä tai arvionsa käsiteltävästä toiminnasta tai asiasta. Osallisuus saattoi kuitenkin jäädä myös vastaanottajan rooliin, jolloin osallistuminen oli enemmän muiden suunnittelemien ja toteuttamien toimintojen kohteena olemista ilman pyrkimystä toimintaan vaikuttamisesta. Kyseessä on tällöin ollut osallistujan oma valinta. Tähän on voinut vaikuttaa myös se, että aikaa oli käytettävissä hyvin vähän muiden käsiteltävien aiheiden runsauden vuoksi. Jotta nuoret olisivat voineet saavuttaa kokemuksellisesti vahvinta ja vaikuttamisen mahdollisuuksilta laajinta osallistumista toimijana, olisi toiminnan toteuttamiseen sen kaikissa vaiheissa, pohdinnasta suunnitteluun, tarvittu huomattavasti enemmän aikaa itseltäni ja nuorilta.

5.4 Nuorisotoimen digiosaaminen nuorten arvioimana

Pyrin tuomaan esille nuorten näkökulmaa ja asiantuntijuutta myös selvittämällä nuorten käsityksiä nuorisotoimen työntekijöiden digitaalisesta osaamisesta. Keräsin aineiston yläkoulujen oppilaskuntien edustajistoilta (7.–9.-luokkalaisilta) maaliskuussa 2019 (vrt. kuvio 4). Kartoitin työyhteisöltäni mahdollisia kysymyksiä

nuorille, ja esitetty kysymys valikoitui näistä pohdinnoista. Esitin nuorille myös muita kysymyksiä liittyen sekä nuorten digitaaliseen osaamiseen että nuorten näkemyksiin digitaalisuudesta.

Valkeakosken yläkoulujen oppilaskuntien edustajat (n=22) vastasivat kysymykseen ”Millainen digiosaaminen nuorisotoimen henkilökunnalla on sinun mielestäsi?” Oppilaat vastasivat annettuun kysymykseen kirjallisesti pienissä ryhmissä (4–5 hlöä). Aikaa vastaamiselle annettiin 5–10 minuuttia. Osa nuorista jätti vastaamatta kysymykseen, sillä he kokivat, ettei heillä ollut riittävästi henkilökohtaista kokemusta nuorisotoimen henkilökunnan digitaalisesta osaamisesta. Nämä vastaamatta jättäneet nuoret kuitenkin arvioivat, että ihmiset nuorisotoimessa ”eivät ole ylivanhoja, joten he voivat osata tehdä jotain”. Mielestäni nuorten kommentti olisi voinut olla toisenlainen, mikäli kysymysten esittäjä olisi ollut minua vanhempi.

Kysymykseen vastanneet nuoret toivat ilmi seuraavanlaisia ajatuksia:

”Olemme ymmärtäneet, että nuorisotoimen henkilökunnalla on kohtalainen/hyvä digiosaaminen”

”Nuorisotoimi on hyvin perillä digiasioista”

”Tarpeellinen osaaminen löytyy ja mahdollisesti enemmänkin = jos luvataan jotakin, se osataan toteuttaa.”

”Nuorisotoimen sivut ovat hyvin tehdyt, joten sellaiseenkin varmasti on todella hyvä osaaminen”

”Ihan hyvä. Osaatte tehdä PowerPointteja.”

”Osaatte käyttää somea, kuten instagramia.”

Vastausten perusteella nuoret kokevat nuorisotoimen henkilökunnan digitaalisen osaamisen olevan hyvällä tasolla. Vastauksista voi nähdä, millaisia asioita nuoret pitävät osaamisen mittareina, kuten nuorisotoimen verkkosivut, sosiaalisen median käyttäminen (erityisesti Instagram) sekä esitystekniset ohjelmat (PowerPoint). Tähän voi liittää ajatuksen siitä, miltä nuorisotoimi näyttää ulospäin (brändi). Nuorisotoimen pitäisi nuorten mielestä olla digitaalisilta taidoiltaan monipuolinen.

6 POHDINTA

Digitalisaatio näkyy jo nuorisotoimessa eikä digitaalisuus Valkeakoskella ole uusi asia. Kehittämistyöni on kiitettävästi pakottanut tutkimaan aihetta laajemmasta näkökulmasta kuin ehkä alun perin oli tarkoituskaan. Kehittämisprosessini myötä tapahtunut muutos on työyhteisössä nähtävissä etenkin asenteissa digitaalisuutta kohtaan. Omasta mielestäni digitaalisuuteen resursointi on panostus tulevaisuuteen. Digitaalista nuorisotyötä täytyy tehdä ja kehittää, sillä digitaalisuus on arkipäiväistynyt ja määrittelee tapamme toimia nyky-yhteiskunnassa. Digitaalisuus näkyy myös nuorisoalaan vaikuttavissa uusissa julkaisuissa, esim. VANUPO 2020–2023, Sitran megatrendit 2020 (OKM 2019b; Dufva 2020). Opinnäytetyötä kirjoittaessani myös nuorisotyön ammattieettisistä ohjeista oli meneillään päivitys. Voimassa oleva ammattieettinen ohjeistus on vuodelta 2012 (Nuoli 2020).

Vaikka Valkeakoskella on hyödynnetty digitaalisuutta nuorisotyössä jo pitkään, viime vuosina työn tekeminen on muuttanut muotoaan. Uudet sovellukset, laitteet ja kulttuuriin liittyvät ilmiöt ovat aiheuttaneet työntekijöissä epävarmuutta ja välillä myös pelkoa. Vahvuutena nuorisotoimessa on näkemykseni mukaan se, että meillä on halua kehittyä ja pysyä ajan hermolla. Tähän on panostettu esimerkiksi niin, että digivälineistömme nuorille on laadukasta, jopa ammattimaista. Meillä on intoa lähteä kokeilemaan uusia asioita, vaikka välillä toimintaa jarruttaa se, että tapa tehdä on toisinaan poukkoilevaa ja aikaresurssit ovat rajalliset. Toiminnan kehittämisen mahdollisuuksia ovat yhteistyö koulujen ja kolmannen sektorin kanssa. Myös mahdollisuus osallistua alan ajankohtaisiin koulutustapahtumiin on poikkeuksetta positiivinen asia. Mitä enemmän nuorisotyössä hyödynnetään myös nuorten asiantuntijuutta, sitä paremmalla tolalla on myös nuorten osallisuuden toteutuminen.

Digitaalinen nuorisotyö osallisuuden näkökulmasta tarkoittaa sitä, että digitaalisuutta hyödynnetään nuorten kanssa toimiessa sekä sellaisten nuorten kohtaamisessa, joita esimerkiksi nuorisotilatyö ei tavoita. Digitaalisuus mahdollistaa monenlaista tekemistä, mikä voi innostaa kokeilemaan uusia asioita, synnyttää onnistumisen

kokemuksia ja antaa mahdollisuuden vaikuttaa. Tarkoituksena on tulla kohdatuksi ja nähdyksi; aktiiviseksi toimijaksi. Parhaimmassa tapauksessa osallisuus ja osallistuminen digitaalisiin prosesseihin synnyttää digitajua. Digitaju syntyy yhdessä tekemällä ja kokeilemalla.

Valkeakoskella nuorisotoimi on prosessoimassa digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaa. Toiminnan tavoitteiden asettaminen on syytä tehdä asiakaskunta sekä omat asenteet tiedostaen: lisäkoulutuksella, riittävillä resursseilla sekä yhteistoiminnallisilla menetelmin nuoria kuunnellen ja osallistuminen mahdollistaen voidaan päästä tilanteeseen, jossa nuorisotoimi palvelee entistä laadukkaammin ja tavoitteellisemmin nuorta asiakaskuntaansa digitaalisuuden mahdollisuudet ymmärtäen. Työntekijät kehittivät ja suunnittelivat toimintaa vetämässäni digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen liittyvissä kokoontumisissa, jolloin he samalla tulivat arvioineeksi käytössä olevia digitaalisen nuorisotyön menetelmiä, käytössä olevia resursseja sekä asettivat toiminnalle konkreettisia tavoitteita. Tavoitteiden asettamisen ohella mietimme esimerkiksi sitä, mihin digitaalisella nuorisotyöllä tähdätään ja kenelle palvelua erityisesti tuotamme. Tämän lisäksi olemme yhteisesti avanneet keskustelua siitä, millaisella syklillä kehittämistä jatkossa seurataan ja kuinka työyhteisön kesken jaamme tietouttamme aiheesta. Nuorisotoimen henkilökunta oli aktiivisesti osallistavien prosessien kautta mukana kehittämistyössä ja arviointiprosessissa: arviointityö itsessään kohdistuu kehittämistoimintojen perusteisiin, organisointiin sekä toteutuksen kattavaan analysointiin (ks. Toikko & Rantanen 2009, 82). Ristiriitaista kuitenkin on se, että digitaalisen nuorisotyön hyötyä ei Verken kuntakyselyn (2019b) mukaan täysin tunnisteta.

Työyhteisössämme on tehty paljon vertaisarviointia, itsearviointia eli oman toiminnan reflektointia, testattu kysymyslomakkeita sekä arvioitu niiden toimivuutta saatujen vastausten perusteella. Digitaalisen osaamisen ylläpitäminen vaatii kuitenkin tietojen ja taitojen päivittämistä esimerkiksi erilaisissa sisäisissä ja ulkoisissa koulutuksissa. Konkreettisena esimerkkinä sisäisestä koulutuksesta on laatimani digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman pohja (kuvio 19), joka on syntynyt työyhteisön

omia vahvuuksia hyödyntäen toimijoiden työn tuloksena. Kuvio vastaa esittämäni kysymykseen siitä, miten voidaan kehittää työyhteisön digitaalista osaamista. Olen tehnyt opinnäytetyöni osallistamalla prosessiin eri ryhmiä, ja kaikki keräämäni aineistot ovat päässeet suoraan jatkokehittelyyn. Toimialalle opinnäytetyöni prosessikuvaus avaa näkökulman yhteen tapaan tehdä kehittämistyötä nuorisosalalla.

Työntekijöiden ammatillinen kehittyminen sekä digitaalisten taitojen käyttäminen on olennainen osa kehittyvää yhteiskuntaa. Osaamisen kehittäminen ja uudistuminen yhteiskunnassa tapahtuvien muutoksien tahdissa on koko ajan tärkeämpää. Uuden oppiminen, luovuus, kokonaisuuksien hahmottaminen ja erilaisten taitojen merkitys kasvaa muuttuvassa työelämässä ja yhteiskunnassa. (Kovalainen 2016, 177; Dufva 2020, 48.) Ihmisten osaamisen arviointi ja toiminnan kehittäminen voidaan nähdä erilaisessa roolissa osaamisen ylläpitämisen näkökulmasta (Kovalainen 2016, 177). Nuorisotyön ammattilaisilta nuorten digitaalisten taitojen vahvistaminen vaatii ymmärrystä ja osaamista yhteiskunnan digitalisaatiosta sekä digitaalisten toimintojen suunnittelusta ja arvioinnista. Se vaatii informaatiolukutaitoa, viestinnällistä osaamista sekä turvallisuuteen, reflektioon ja arviointiin liittyvää laaja-alaista osaamista. (Lauha & Nölvak 2019, 33.)

Kehittämistyöhöni osallistuneiden nuorten arviot nuorisotyöntekijöiden digitaalisesta osaamisesta Valkeakoskella olivat kaikki positiivisia. Vaikka arviointiin osallistunut joukko oli pieni, antavat vastaukset kuitenkin suuntaa siitä, missä tällä hetkellä liikutaan. Kiteytän digitalisaation merkityksen nuorisotyölle kolmeen sanaan: ajankohtaisuus, aktiivisuus ja avoimuus. Työntekijöiden tiedolliset ja taidolliset valmiudet edesauttavat nuorten digitaalisen osaamisen tukemista ja esimerkiksi medialukutaidon vahvistamista. Kehittämistyö vaatii työntekijöiltä aktiivisuutta, sillä pysyvät muutokset toimintamalleissa eivät tapahdu hetkessä, vaan vaativat kokeiluja ja juurruttamista osaksi avointa toimintakulttuuria.

Nuorten asiantuntijuutta ja näkemyksiä kuunnellessamme voimme kohdentaa toimintaamme tarkoituksenmukaiseen suuntaan ja lisätä ymmärrystä siitä, mitä

nuoret pitävät tärkeänä. Nuorten vastausten perusteella sosiaalisessa mediassa näkyminen ja esimerkiksi nuorisotoimen omat verkkosivut ovat vaikuttaneet positiivisesti nuorten ajatuksiin nuorisotoimen digiosaamisesta. Tämä on hyvä pitää toiminnan kehittämisessä mielessä, sillä tästä huomaa nopeasti, kuinka mielikuvat ohjaavat näkemyksiämme. Nuorille verkkoympäristö on tapa ilmaista itseään ja myös reflektoida itseään muiden vertaistensa joukossa. Nuorisotyöntekijöiden tapa toimia verkossa voi olla hieman erilainen kuin nuorten, mutta nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyön tulee ymmärtää muutos, joka on tapahtunut viime vuosikymmenten aikana nuorten asenteissa ja toimintamalleissa.

Digikyselyni tulosten perusteella nuorisotoimi voi mielestäni jatkossa aiempaa paremmin tavoittaa nuoria tehostamalla tiedottamista ja lisäämällä matalan kynnyksen tekemistä, johon ei välttämättä tarvitse sitoutua pitkäksi aikaa. Esimerkkinä tällaisesta pohdin mahdollisuutta järjestää nuorten toivomaa koodaustoimintaa pop up -tyyppisenä vaikkapa nuorisotilaillan yhteydessä. Jalkauttaminen myös muihin toimintaympäristöihin (koulu, kauppakeskukset yms.) voisi tavoittaa asiasta kiinnostuneita nuoria. Osa nuorista voi vierastaa nuorisotiloja, joten tämän osalta on hyvä pohtia myös verkkoympäristöjen mahdollisuuksia osallistavien ja osallisuutta lisäävien aktiviteettien järjestämisessä (AAA=aktiivisuus, ajankohtaisuus ja avoimuus).

Digikyselyssä kävi ilmi, että nuoret eivät osaa pyytää apua internetissä kohtaamiinsa ongelmatilanteisiin. Liian moni kyselyyn vastanneista nuorista oli kohdannut ikäviä tilanteita verkossa. Nuoret tarvitsevat lisää tietoa siitä, miten käyttäytyä ongelmatilanteissa ja tahoista, joihin voi ottaa yhteyttä. Kyselyn perusteella nuorten digitaalinen osaaminen oli monipuolista, mutta erityisesti poikien mediakriittisyyden tukeminen ja vahvistaminen on tulevaisuudessa tärkeää. Digitalisoituvassa yhteiskunnassa nuoria haastavat tietosuojan, nettikiusaamisen ja häirintään, vihapuheeseen sekä manipulaatioon liittyvät ongelmat (Lorenz & Kikkas 2019, 41). Tämän lisäksi keskusteluun on hyvä painokkaasti nostaa nuorten hyvinvointi: Onko yhteiskunnassa tapahtuvan muutoksen ymmärtäminen, digitaalisten laitteiden ja teknologian hyödyntäminen sekä näiden pohjalta tuleviin haasteisiin vastaaminen

myönteinen panostus yksilön hyvinvointiin? Mitä täsmällisesti tarkoitetaan, kun puhutaan digihyvinvoinnista? Valkeakosken kaupunki korostaa hyvinvointikertomuksessaan 2018–2020 ennaltaehkäisevien tekijöiden ja toimenpiteiden mahdollistamista (Valkeakoski 2019, 3).

Ajatus hyvinvoinnista osana tietoyhteiskuntaa saattaa tuntua kaukaiselta, mutta on hyvin olennainen osa kaikkien elämää. Ihminen on kokonaisuus, joka voi hyvin, kun kaikki osa-alueet ovat jotenkin tasapainossa. Digihyvinvointiin voisi hyvinkin päteä sama ajatus, mutta sen taustalla toimii ymmärrys ja osaaminen. Olennaista onkin, että meillä on valmiuksia oppia. Osaaminen, tieto, taito, ymmärrys ja kokeilu synnyttävät hyvinvointia.

Opinnäytetyöprosessi on herättänyt minussa monenlaisia kysymyksiä ja vahvistanut ajatusta siitä, että oppiminen ja kehittäminen on erittäin pitkä prosessi. Koska kehittämistyölle on vain rajallinen määrä aikaa ja kehittämistyössä täytyy jossakin välissä tehdä myös väliarvioita tavoitteiden saavuttamisesta ja onnistumisesta, tullaan kysymykseen, mikä on kehittämistyön hyvä lopputulos? Roos & Mönkkönen (2018, 90) pohtivat, voiko kehittämistyön hyvä lopputulos olla se, että on kokeiltu uusia asioita, lisätty yhteisasiantuntijuutta sekä mahdollisesti tavoiteltu uusia kohtaamisen muotoja. Ehkä kaikkein tärkein tulos onkin se, mitä olemme yhdessä saaneet aikaan: aloitettu suunnittelu ja keskitytty yhdessä yhteisen asian äärelle.

Miltä nuorisotyö näyttää Valkeakoskella kymmenen vuoden kuluttua? Pitkän aikavälin tulevaisuutta on hankala ennustaa, mutta toiminnan keskiössä nuorisotyössä on myös silloin nuori ja hänen tarpeistaan lähtevä sekä muotoutuva toiminta. Lait, asetukset ja säädökset, ohjeistukset ja suositukset vaikuttavat siihen, miten nuorisotyötä tulee tehdä, mutta kunnat päättävät, minkälaisia resursseja he myöntävät nuorisoalan toimijoille ja minkälaisia painopisteitä järjestettävässä toiminnassa on. Tärkeää olisikin pohtia edelleen, mitä nuorisotyöllä halutaan saavuttaa ja kuinka tällaisiin tavoitteisiin päästään suunnitelmallisen toiminnan myötä.

Opinnäytetyöni jättää vielä kysymyksiä siitä, miten nuorisotoimen digitaalisen suunnitelman jalkauttaminen käytännössä tapahtuu ja kuinka se ja digitaaliset toimintamallit otetaan nuorisotoimessa käyttöön. Toiminnan jatkumisen kannalta olennaista on se, että vaikka varsinainen opinnäytetyöprosessi on saatettu päätökseen, ei kehitystyö silti pääty. Tämä oli vasta alkua.

LÄHTEET

Aaltola, Juhani & Syrjälä, Leena 1999. Tiede, toiminta ja vaikuttaminen. Teoksessa Heikkinen, Hannu L.T., Huttunen, Rauno & Moilanen, Pentti (toim.) Siinä tutkija, missä tekijä. Toimintatutkimuksen perusteita ja näköaloja. Juva: ATENA kustannus, 11–24.

Alijoki, Ville 2019. Digitaidot kansalaistaitoina. Teoksessa Digitalisaatio ja nuorisotyö. Lauha, Heikki & Nölvak, Kati (toim.) Verke & ENTK. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano, 51–55.

Applied Educational Systems 2020. What Are 21st Century Skills? Viitattu 2.1.2020. <https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-are-21st-century-skills>

von Bagh, Mia & Kivinen, Pirkko 2018. Yhteistoiminnallinen kehittäminen käsipuulla. Teoksessa Laaksonen, Hannele (toim.) Työn ilolla! – dialogia ja yhteistoiminnallista kehittämistä. Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportteja 98. Tampere: Kirjapaino Hermes Oy, 95–105.

Cohlmeyer, Dana 2016. Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus. Teoksessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke. Nuorisoasiainkeskus. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 29–36.

Digital Youth Work 2019. Guidelines. European Guidelines for Digital Youth Work. Viitattu 23.11.2019. <https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/sites/4/2019/09/european-guidelines-for-digital-youth-work-web.pdf>

Dufva, Mikko 2019. Digitalisaation tulevaisuuteen varautuminen, sen suunnitteleminen ja laajentaminen. Teoksessa Digitalisaatio ja nuorisotyö. Lauha, Heikki & Nölvak, Kati (toim.) Verke & ENTK. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano.

Dufva, Mikko 2020. Megatrendit 2020. Sitran selvityksiä 162. Tammikuu 2020. Viitattu 2.1.2020. <https://media.sitra.fi/2019/12/01114605/megatrendit-2020selvitys1.pdf>

European Commission 2018. Developing digital youth work. - An agile mindset is crucial. Viitattu 13.1.2019. https://ec.europa.eu/youth/news/developingdigital-youth-work-%E2%80%93-agilemindset-crucial_en

European Commission 2019. DigComp. Digital Competence Framework for Citizens. EU science hub. The European Commission's science and knowledge service. Viitattu 23.11.2019. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>
Hiila, Ilona, Tukianen, Maaretta & Hakola, Ida 2019. Tiimiäly - Opas muuttuvaan työelämään. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2018. Tutki ja kirjoita. 22. painos. Porvoo: Tammi.

Holm, Ruurik, Poutanen, Petro & Ståhle, Pirjo 2018. Mikä tekee dialogin: Dialogisen vuorovaikutuksen tunnuspiirteet ja edellytykset. Sitra. Artikkelit. Tieto päätöksenteossa. Ajankohtaista. 26.11.2018. Viitattu 14.12.2019. <https://www.sitra.fi/artikkelit/mika-tekee-dialogin-dialogisen-vuorovaikutuksen-tunnuspiirteet-ja-edellytykset/>

Huttunen, Tero 2014. Mitä on verkkonuorisotyö? Blogi 13.3.2014. Verke. Viitattu 12.12.2019. <https://www.verke.org/blog/mita-on-verkkonuorisotyö/>

Isola, Anna-Maria, Kaartinen, Heidi, Leemann, Lars, Lääperi, Raija, Schneider, Taina, Valtari, Salla & Keto-Tokoi, Anna 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Helsinki: Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 23.10.2019. http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135356/URN_ISBN_978-952-302-917-0.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Järvi, Noora 2019. Osallistumisesta osallisuuteen – Nuorten sisällöntuottajien polku digitaaliseen osallisuuden kulttuuriin. Helsingin yliopisto. Valtiotieteellinen tiedekunta. Yhteiskuntapolitiikka. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 23.11.2019. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/302905/Jarvi_yhteiskuntapolitiikka.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Järvi, Noora 2020. Digihyvinvointi MLL:ssa: Tavoitteena oma ja muiden hyvinvointi. Hyvinvointia digiajassa. Nuori 2020 – valtakunnalliset kasvatuksen ja nuorisotyön päivät, 14.1.2020, Tampere. Esitelmä.

Kalliomaa, Johanna & Ahonen-Walker, Mari (toim.) 2019. Kunnallinen nuorisotyö Suomessa 2019. Nuorisualan osaamiskeskus Kanuuna. Viitattu 21.11.2019. <http://shop.kuntaliitto.fi/download.php?filename=uploads/kunnallinennuorisotyö.pdf>

Kiilakoski, Tomi 2015. Johdanto: Kylmästä lämpimään. Teoksessa Kiilakoski, Tomi, Kinnunen, Viljami & Djupsund, Ronnie. Jälkisanat Juha Nieminen. Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 5. Nuorisotutkimusverkosto/nuorisotutkimusseura julkaisuja 169, 14–34. Viitattu 6.1.2020. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/106142/978-952-456-203-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kivinen, Pirkko 2018. Yhteistoiminnallinen kehittäminen ja dialogisuus – teoriasta käytäntöön. Teoksessa Laaksonen, Hannele (toim.) Työn ilolla! – dialogia ja yhteistoiminnallista kehittämistä. Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportteja 98. Tampere: Kirjapaino Hermes Oy, 17–25.

Kovalainen, Pirjo 2016. Työn vaatima osaaminen ja sen tunnistaminen – osaamiskartta osaamisen kehittämisen välineenä. Teoksessa Koordinaatit nuorten tieto- ja neuvontatyöhön. Suuntaviivoja ammatilliseen osaamiseen. Fedotoff, Jaana, Leppäkari, Heidi & Timonen, Päivi (toim.) Koordinaatti – Nuorten tieto- ja neuvontatyön kehittämiskeskus. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Oulu: Koordinaatti – Nuorten tieto- ja neuvontatyön kehittämiskeskus, 177–185.

Kuula, Arja 2011. Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino.

Kylmäkoski, Merja 2018. Johdatus arviointiin eli oppimiseen, kehittämiseen, valtaan, vastuuseen ja eettisyyteen. Teoksessa Miten tutkia nuoria ja nuorisotyötä. Kiilakoski, Tomi & Honkatukia, Päivi (toim.) Tampere: Vastapaino, 293–306.

Laitinen, Hanna 2018. Nuorten, valtion vai markkinoiden asialla? Nuorisojärjestöjen hybridit toimintalogiikat. Jyväskylän yliopisto. JYU Dissertations 31. Viitattu 22.11.2019. https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/60002/978-951-39-7586-9_vaitos10112018%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

L 1285/2016. Nuorisolaki. Finlex. Ajantasainen lainsäädäntö. Viitattu 23.11.2019. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161285#L1P3>

Lauha, Heikki 2016a. Digitaalisen nuorisotyön strateginen kehittäminen. Kouvolan Kanuuna-seminaari 9.11.2016. Verke. SlideShare. Viitattu 7.3.2019. <https://www.slideshare.net/verkeorg/digitaalisen-nuorisotyn-strateginenkehittaminen>

Lauha, Heikki 2016b. Nuorisotyö osana yhteiskunnan digitalisoitumista. Teoksessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Nuorisoasiainkeskus. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 19–24.

Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi 2016. Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat. Teoksessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke. Nuorisoasiainkeskus. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy, 12–15.

Lauha, Heikki 2019a. Johtopäätökset. Teoksessa Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019. Verke. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki. CC BY 4.0 -lisenssi. Viitattu 12.12.2019. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/05/Kuntaraportti-2019.pdf>

Lauha, Heikki 2019b. Miksi tarvitsemme digitaalista nuorisotyötä? Teoksessa Digitalisaatio ja nuorisotyö. Lauha, Heikki & Nölvak, Kati (toim.) Verke & ENTK. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano, 15–19.

Lauha, Heikki & Nölvak, Kati 2019. Osaaminen. Johdanto. Teoksessa Digitalisaatio ja nuorisotyö. Lauha, Heikki & Nölvak, Kati (toim.) Verke & ENTK. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano, 32–33.

Lehtinen, Toni 2019. Tilastokeskus: Joka kolmas nuori nainen on kokenut ahdistelua netissä. Kotimaa. Helsingin Sanomat 7.11.2019. Viitattu 14.1.2020. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000006299962.html>

Lindgren, Jaakko, Mokka, Roope, Neuvonen, Alekski & Toponen, Antti 2019. Digitalisaatio: murroksen koko kuva. Helsinki: Tammi.

Lorenz, Birgy & Kikkas, Kaido 2019. Digitaalinen lukutaito informaatioyhteiskunnassa. Teoksessa Digitalisaatio ja nuorisotyö. Lauha, Heikki & Nölvak, Kati (toim.) Verke & ENTK. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano.

MLL 2019. Hyvinvointia digiajassa. EU. Verkkojen Eurooppa -väline. Viitattu 16.12.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digiajassa/>

Nivala, Elina & Ryyänen, Sanna 2013. Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ideaalia. Sosiaalipedagoginen aikakauskirja. Vuosikirja 2013, vol 14. Viitattu 29.11.2019. <https://urly.fi/iRr>

Nivala, Elina & Ryyänen, Sanna 2019. Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. Tallinna: Gaudeamus.

Northway, Ruth 2019. Inclusion in Research. Inclusive Practice and Cultural Wellbeing Introduction. HAMK. Seminaarimuistiinpanot 22.2.2019.

Nuoli 2020. Nuorisotyön ammattieettinen ohjeistus. Nuoriso- ja Liikunta-alan asiantuntijat ry. Allianssi ry. Viitattu 10.1.2020. <https://www.nuoli.info/application/files/1314/8457/2406/Nuorisotyonammattieettinenohjeistus.pdf>

Nuoret ja osallisuus 2019. Nuorten osallisuuden laatukriteerit. Kehittämiskeskus Opinkirjo. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 14.10.2019. <https://nuoretjaosallisuus.fi>

Närhi, Kati, Juvonen, Tuula & Matilainen, Sari 2014. Nuorten ääni kuuluviin. Teoksessa Jämsén, Arja & Pyykkönen, Anne (toim.) Osallisuuden jäljillä. Saarijärvi: Pohjois-Karjalan Sosiaaliturvayhdistys ry, 130–150. Viitattu 14.1.2020. <https://docplayer.fi/2821514-Osallisuuden-jaljilla-osallisuuden-jaljilla-toim-arja-jamsen-ja-anne-pyykkonen.html>

OKM 2019a. Medialukutaito Suomessa. Kansalliset mediakasvatuslinjaukset. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2019:37. Viitattu 6.1.2020. https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161951/OKM_2019_37.pdf?sequence=1&isAllowed=y

OKM 2019b. Valtakunnallinen nuorisotyön ja -politiikan ohjelma vuosille 2020–2023: Tavoitteena nuoren merkityksellinen elämä ja osallisuus yhteiskunnassa. Ehdotus periaatepäätökseksi. Viitattu 10.1.2020. <https://minedu.fi/paatos?decisionId=0900908f8066e183>

Paasonen, Tuomas 2019. Tekoäly tasa-arvoa rakentamassa. Teoksessa Digitalisaatio ja nuorisotyö. Lauha, Heikki & Nölvak, Kati (toim.) Verke & ENTK. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano.

Pietilä, Mika 2016. Arviointi nuorten tieto- ja neuvontatyössä. Teoksessa Koordinaatit nuorten tieto- ja neuvontatyöhön. Suuntaviivoja ammatilliseen osaamiseen. Fedotoff, Jaana, Leppäkari, Heidi & Timonen, Päivi (toim.) Koordinaatti – Nuorten tieto- ja

neuvontatyön kehittämiskeskus. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Oulu: Koordinaatti – Nuorten tieto- ja neuvontatyön kehittämiskeskus, 163–170.

Rinne, Jarmo 2020. Digivoimaa – digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta. Lyhyt katsaus digihyvinvointiin. Nuori 2020 – valtakunnalliset kasvatuksen ja nuorisotyön päivät, 14.1.2020, Tampere. Esitelmä.

Roos, Satu & Mönkkönen, Kaarina 2018. Ihmisiksi työssä ® - työyhteisötaidoilla yhteistä vaikuttavuutta. 2.painos, täydennetty ja ajantasaistettu. UNIpress.

Räisänen, Katriina 2019. Digitaidot nuorten toimijuuden tukena. Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma. Yhteisöpedagogi YAMK. Opinnäytetyö. Viitattu 23.11.2019.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/169196/R%c3%a4is%c3%a4nen_Katriina.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Sillanpää, Laura 2020. Digihyvinvointi. Mediakasvatusseura. Nuori 2020 – valtakunnalliset kasvatuksen ja nuorisotyön päivät, 14.1.2020, Tampere. Esitelmä.

Sintonen, Sara 2012. Susitunti: Kohti digitaalisia lukutaitoja. Helsinki: Finn Lectura.

Sitra 2018. Megatrendi-kortit. Matka tulevaisuuteen. Viitattu 8.11.2019

<https://media.sitra.fi/2018/09/03142041/megatrendikortitwebfin31-08-2018.pdf>

SVT 2019. Suomen virallinen tilasto. Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö. Liitetaulukko 26. Vihamielisten viestien näkeminen, häirinnän kokeminen ja epäasiallisen lähestymisen kohteeksi joutuminen sosiaalisessa mediassa 2019, %-osuus väestöstä. Helsinki: Tilastokeskus. Viitattu: 14.1.2020.

http://www.stat.fi/til/sutivi/2019/sutivi_2019_2019-11-07_tau_026_fi.html

Takala, Anna & Takala, Sara 2019. MEDIANUORUUS – opas aikuisille. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2019. Mediakasvatusseura ry. Helsinki: Aksidenssi.

Tanhua-Piiroinen, Erika, Kaarakainen, Suvi-Sadetta, Kaarakainen, Meri-Tuulia, Viteli, Jarmo, Syvänen, Antti & Kivinen, Antero 2019. Digiajan peruskoulu. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 6/2019. Valtioneuvoston kanslia.

Tampereen yliopisto 2004. Ristiintaulukointi. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. KvantiMOTV. Viitattu 15.11.2019. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/ristiintaulukointi/ristiintaulukointi.html>

Tampereen yliopisto 2019. SPSS-oppimisympäristö. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. KvantiMOTV. SPSS-oppimisympäristö. Viitattu 15.11.2019. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/SPSS/spss.html>

TENK 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Viitattu 12.3.2020.

https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakkoarvioinnin_ohje_2019.pdf

Tervahauta, Markku & Heinonen, Olli-Pekka 2019. Digitaidot on taattava jokaiselle lapselle. THL-blogi 9.10.2019. Viitattu 14.10.2019. <https://blogi.thl.fi/digitaidot-taattava-jokaiselle-lapselle/>

THL 2019. Kouluterveyskysely. Viitattu 14.10.2019. <https://thl.fi/fi/tutkimus-ja-kehittaminen/tutkimukset-ja-hankkeet/kouluterveyskysely>

Toikko, Timo & Rantanen, Teemu 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy - Juvenes Print.

Toiminen, Marjaana 2019. Mitä kaikkea minä voisin olla? Teoksessa Digitalisaatio ja nuorisotyö. Lauha, Heikki & Nölvak, Kati (toim.) Verke & ENTK. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano, 35–38.

Valkeakosken kaupunki 2018a. Kaupunkistrategian elementit. Viitattu 13.1.2019. http://www.valkeakoski.fi/portal/suomi/kuntainfo_ja_hallinto/kaupunkistrategia/

Valkeakosken kaupunki 2018b. Kuntainfo ja hallinto 2.7.2018. Viitattu 13.1.2019. http://www.valkeakoski.fi/portal/suomi/kuntainfo_ja_hallinto/

Valkeakosken kaupunki 2019. Valkeakosken hyvinvointikertomus 2018–2020. Viitattu 5.3.2020. http://www.valkeakoski.fi/files/attachments/julkaisut/hyvinvointikertomus_2018-2020_.pdf

Valtioneuvosto 2019. Pääministeri Antti Rinteen hallituksen ohjelma 6.6.2019: OSALLISTAVA JA OSAAVA SUOMI – sosiaalisesti, taloudellisesti ja ekologisesti kestävä yhteiskunta. Valtioneuvoston julkaisuja 2019:23. Valto. Valtioneuvoston julkaisuarkisto. Viitattu 6.1.2020. <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/handle/10024/161662>

Verke 2019a. Digitaalisen nuorisotyön historiaa. Prezi 29.1.2019. Verke. Viitattu 12.12.2019. <https://prezi.com/dnjrrwll9cvu/digitaalisen-nuorisotyon-historiaa/>

Verke 2019b. Digitaalinen nuorisotyö kunnissa. Verken kuntakysely. Valkeakoski. Raportti. Ei julkaistu.

Verke 2019c. Eurooppalaiset suuntaviivat digitaaliseen nuorisotyöhön. Digital Youth Work. Viitattu 23.11.2019. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/09/Eurooppalaiset-suuntaviivat-digitaaliseen-nuorisoty%C3%B6n-1.pdf>

Verke 2019d. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: CC BY 4.0 -lisenssi. Viitattu 12.12.2019. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2019/05/Kuntaraportti-2019.pdf>

Verke 2019e. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano.

LIITTEET

LIITE1: Opinnäytetyön alustava aikataulu

LIITETAULUKKO 1: Opinnäytetyön alustava aikataulu

| Ajankohta | Toimenpiteet |
|-------------------------|--|
| 11/2018 - 6/2019 | Tietoperustan kartuttaminen, menetelmiin ja aineistoon tutustumista |
| Joulukuu 2018 | Ennakkokysely sähköpostitse työyhteisön jäsenille. Työyhteisön kehittämishetkien aikataulutus. |
| Tammikuu 2019 | Työyhteisön kehittämishetkien aikataulutus |
| Helmikuu 2019 | Työyhteisön kehittämishetki, digitaalinen strategia (opinnäytetyön esittely, määrittely, ideointi ja havainnointi). Tutkimusluvut kaupungilta. |
| Maaliskuu 2019 | Työyhteisön kehittämishetki, digitaalinen strategia (ideointi, havainnointi ja osallistujien reflektointi). Yläkoulun oppilaskunnan osallistaminen yhdessä koulussa tehtävän digistrategian kanssa. Osallistuminen kirjaston kyselyyn (kaupungin 7 lk). Opinnäytetyösuunnitelma valmis ja yhteistyösopimus koulun ja työnantajan edustajan kanssa. Strategian luonnostelu. |
| Huhtikuu 2019 | Työyhteisön kehittämishetki, digitaalinen strategia. Nuorisoeustajien osallistaminen ja tapaaminen. Strategian luonnostelu. |
| Toukokuu 2019 | Työyhteisön kehittämishetki, digitaalinen strategia ja loppukysely toimintakerroista. "Verkko kyykkyy 2019" -testaus nuorten kanssa. Strategian luonnostelu. |
| 6 - 10/2019 | Aineiston purkaminen ja analysointi. Strategian luonnostelu ja visuaalinen ilme valmis. |
| 9 - 10/2019 | Verken aineiston ilmestyminen ja sen analysointi |
| 11 - 12/2019 | Nuorisoeustajien osallistaminen ja tapaaminen (kommentointi). Strategia valmis. |
| Tammikuu 2020 | Opinnäytetyön luonnosversio valmis |
| 4/2020 | Opinnäytetyö valmis ja esiteltävänä yhteisessä opinnäytetyöseminaarissa |

LIITE 2: Digikysely valkeakoskelaisille nuorille

Digikysely valkeakoskelaisille nuorille

Me Valkeakosken nuorisotoimessa ja kouluilla haluamme kuulla nuorten mielipiteitä digitaalisuudesta ja digitaalisista laitteista. Nyt voit vaikuttaa vastaamalla kyselyyn! Kyselyyn vastaamalla voit vaikuttaa Valkeakosken nuorisotoimen tarjoamien palveluiden sisältöihin ja toivoo, minkälaista digitaalista toimintaa nuorisotoimessa voitaisiin järjestää.

Kyselyyn vastaaminen ei vie kauan, mutta siitä on suuri apu meille. Vastaathan kysymyksiin rehellisesti ja omana itsenäsi.

Kyselyn vastauksia tullaan käyttämään Valkeakosken nuorisotoimen ja Valkeakosken perusopetuksen digitaalisen toiminnan kehittämisen lisäksi nuorisotoimen kehittämissuunnitelmaan ja siihen liittyvään opinnäytetyöjulkaisuun. Kyselyyn vastataan nimettömänä eivätkä yksittäiset vastaukset tai vastaajat ole tunnistettavissa.

Lisätietoja kyselystä
Valkeakosken kaupunki Nuorisotoimi
nuorisonohjaaja Taru Virolainen
taru.virolainen@valkeakoski.fi
p. 040 335 6829

1. Mitä seuraavista digitaalisista laitteista käytät viikoittain vapaa-ajallasi (koulun ulkopuolella)?
Voit valita vaihtoehtoista yhden tai useamman.

Laitte voi olla omasi, tai voit käyttää sitä esim. kaverin luona tai kirjastossa. *

- Älypuhelin
- Tietokone (kannettava tai pöytätietokone)
- Tabletti
- Pelikonsoli
- Digikamera tai digitaalinen videokamera
- 360°-kamera
- VR-lasit
- Muu, mikä?

2. Mitä seuraavista digitaalisista laitteista haluaisit päästä käyttämään? Valitse laite tai laitteet, joiden käytöstä sinulla ei vielä ole kokemusta. *

- Tietokone
- Pelikonsoli

LIITE 2: Digikysely valkeakoskelaisille nuorille (jatkuu)

- 360°-kamera
- VR-lasit (Virtual Reality)
- 3D-tulostin
- Drone
- Arduino (mikro-ohjain/elektroniikka-alusta)
- Raspberry Pi (yhden piirilevyn tietokone)
- Jotain muuta, mitä?

3. Mitä seuraavista toiminnoista osaat tehdä digitaalisilla laitteilla? Valitse väittämistä kaikki ne, jotka kuvaavat sinua. *

- Osaan ottaa valokuvia ja videoita digitaalisilla laitteilla.
- Osaan käyttää kuvanmuokkausohjelmia.
- Osaan muokata ottamiani videoita.
- Osaan pelata verkossa noudattaen pelaamieni pelien ikärajoja ja pelien sisältöihin liittyviä sisältömerkintöjä.
- Osaan käyttää erilaisia somepalveluita (esim. Instagram, Snapchat, Facebook).
- Osaan käyttää internetin hakupalveluita ja hakea niiden avulla tietoa (esim. Google).
- Osaan tehdä verkkosivut.
- Osaan tehdä blogin ja blogijulkaisuja (esim. WordPress, Blogger, Tumblr).
- Osaan tehdä musiikkia digitaalisilla laitteilla.
- Osaan piirtää digiohjelmilla.
- Tunnistan Internet-ilmiöitä, esim. meemit.
- Osaan katsoa suoratoistopalveluista ohjelmia (esim. Netflix, Yle Areena, Ruutu).
- Osaan koodata.
- Osaan käyttää tekstinkäsittelyohjelmia (esim. Word/Drive)
- Osaan käyttää esitysteknisiä ohjelmia (esim. PowerPoint/Slides).
- Osaan pitää internetin kautta yhteyttä muihin esimerkiksi keskustelemalla ja viestittelemällä.
- Tiedän, miten verkossa tehdään ostoksia.
- Osaan käyttäytyä asiallisesti verkossa noudattaen internetin käytössääntöjä (Netiketti).
- Tunnistan, jos joku provosoi tai trollaa verkossa (esim. joku ihminen ärsyttää ja provosoi keskusteluita).
- Tiedostan vastuuni ja huolehdin tekijänoikeuksista, kun julkaisen verkossa erilaisia sisältöjä (tekstit, kuvat, videot).

LIITE 2: Digikysely valkeakoskelaisille nuorille (jatkuu)

Osaan suhtautua kriittisesti verkossa kohtaamiini julkaisuihin.

Muu vaihtoehto, mikä?

4. Mitä haluaisit oppia tekemään digitaalisilla laitteilla? Valitse vaihtoehtoista sopivimmat.

Haluaisin oppia... *

Käyttämään kuvanmuokkaus- ja videonmuokkausohjelmia

Valokuvaamaan digitaalisilla laitteilla

Pelaamaan verkossa

Livestreamaamaan

Vloggaamaan

Bloggaamaan

Tekemään musiikkia digilaitteilla

Tekemään verkkosivuja

Koodaamaan

Käyttämään tekstinkäsittelyohjelmia (esim. Word /Drive)

Käyttämään esitysteknisiä ohjelmia (esim. PowerPoint /Slides)

Muu vaihtoehto, mikä?

LIITE 2: Digikysely valkeakoskelaisille nuorille (jatkuu)

5. Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehdoista yhden tai useamman. *

- Epäasialliset kommentit
- Epäilyttävät viestit
- Huijausarvonnat
- Feikkiprofiilit
- Nettikiusaaminen
- Seksuaalinen häirintä
- Hakkerointi
- Verkko ei toimi
- En osaa käyttää ohjelmaa tai sovellusta
- Jotain muuta, mitä?
- En ole törmännyt ongelmallisiin tilanteisiin verkkoa käyttäessäni.

6. Miten olet ratkaissut kohtaamasi ongelmatilanteet?

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |

7. Mitä seuraavista asioista toivoisit erityisesti nuorisotoimen tarjoavan? Valitse vaihtoehdoista yksi tai useampi. *

- Digivälineistön lainaus
- Digilaitteiden käytön opastus
- Tieto, ohjaus ja neuvonta ajankohtaisista asioista verkon välityksellä
- Lanitapahtumien järjestäminen
- Tubetapahtumien järjestäminen
- Koodaustoiminta
- Mediakerhotoiminta
- Teknologinen värkkäily eli makertoiminta (3D-tulostus, digitaalinen käsityö)
- Kahdenkeskinen keskustelu nuorisotoimen ylläpitämässä chat-palvelussa
- Mahdollisuus osallistua nuorisotoimen verkkosivujen sisällöntuotantoon

LIITE 2: Digikysely valkeakoskelaisille nuorille (jatkuu)

- Työpaja bloggaamista varten
- Työpaja vloggaamista varten
- Työpaja kuvaamisesta ja kuvien käsittelystä
- Työpaja oman pelin tekemisen tueksi
- Etäosallistuminen nuorisotoimen tapahtumiin livestreamauksen välityksellä
- Mahdollisuus pelata nuorisotyöntekijöiden kanssa verkon välityksellä
- En halua nuorisotoimen tarjoavan mitään näistä
- Jokin muu, mikä?

8. Kerro halutessasi tarkemmin, millaisia digijuttuja haluaisit päästä kokeilemaan koulussa tai vapaa-ajalla.

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |

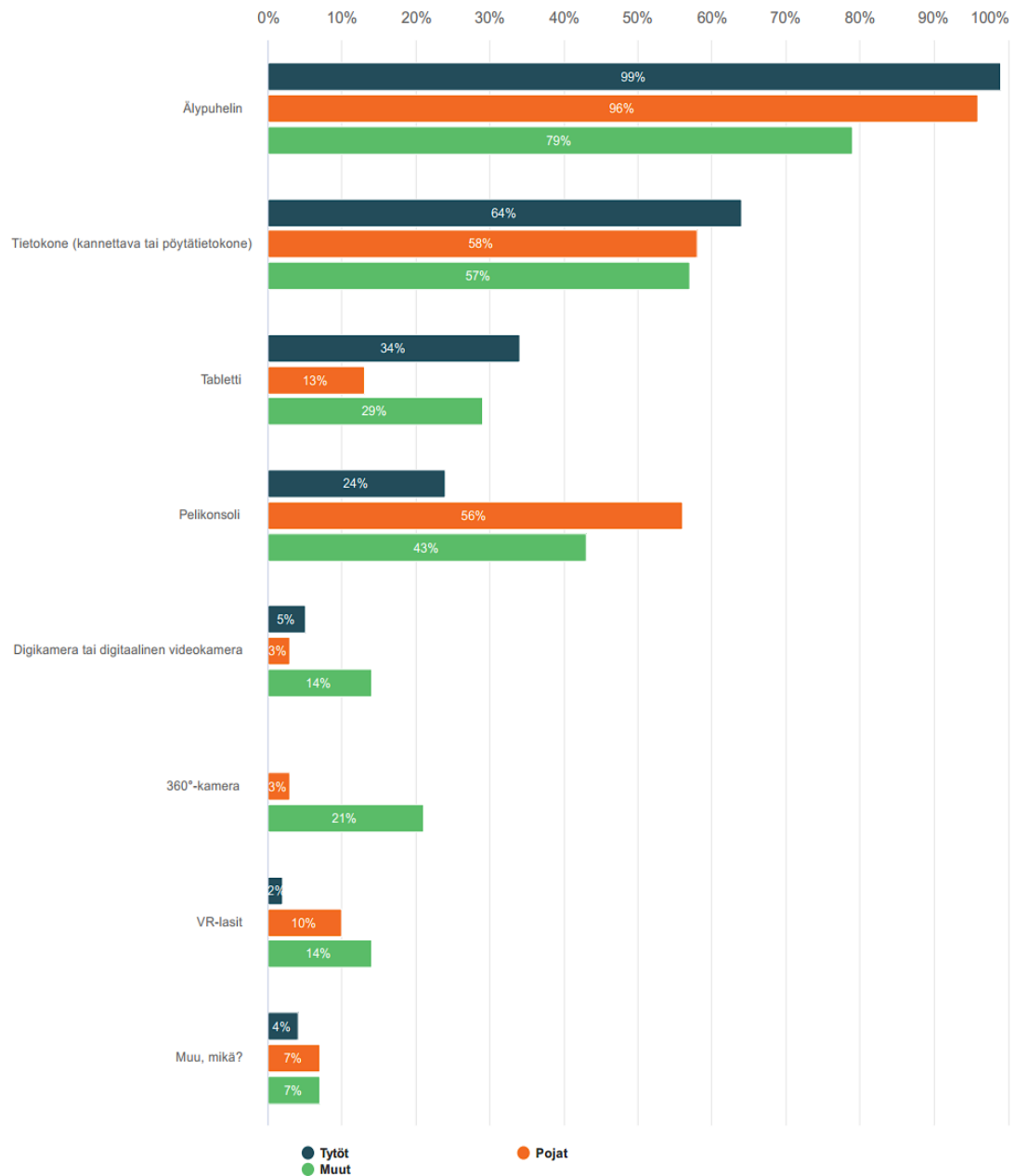
9. Sukupuoli *

- Tyttö
- Poika
- Muu

10. Luokka-aste *

- 7
- 8
- 9

LIITE 3: Oppilaiden viikoittain vapaa-ajallaan (koulun ulkopuolella) käyttämät digitaaliset laitteet sukupuolen mukaan (%)



LIITEKUVIO 1: Oppilaiden viikoittain vapaa-ajallaan (koulun ulkopuolella) käyttämät digitaaliset laitteet sukupuolen mukaan (%)

LIITE 4: Mitä oppilaat osaavat tehdä digitaalisilla laitteilla luokka-asteittain (lkm)

LIITETAULUKKO 2: Mitä oppilaat osaavat tehdä digitaalisilla laitteilla luokka-asteittain (lkm)

| | 7. luokka | 8. luokka | 9. luokka | Yhteensä |
|--|------------|-------------|------------|-------------|
| Osaan ottaa valokuvia ja videoita digitaalisilla laitteilla. | 63 | 88 | 59 | 210 |
| Osaan käyttää kuvanmuokkausohjelmia. | 53 | 78 | 44 | 175 |
| Osaan muokata ottamiani videoita. | 39 | 70 | 40 | 149 |
| Osaan pelata verkossa noudattaen pelaamieni pelien ikärajoja ja pelien sisältöihin liittyviä sisältömerkintöjä. | 49 | 73 | 41 | 163 |
| Osaan käyttää erilaisia somepalveluita (esim. Instagram, Snapchat, Facebook). | 60 | 89 | 51 | 200 |
| Osaan käyttää internetin hakupalveluita ja hakea niiden avulla tietoa (esim. Google). | 60 | 88 | 51 | 199 |
| Osaan tehdä verkkosivut. | 10 | 27 | 17 | 54 |
| Osaan tehdä blogin ja blogijulkaisuja (esim. WordPress, Blogger, Tumblr). | 18 | 34 | 27 | 79 |
| Osaan tehdä musiikkia digitaalisilla laitteilla. | 27 | 41 | 25 | 93 |
| Osaan piirtää digiohjelmilla. | 39 | 56 | 33 | 128 |
| Tunnistan Internet-Ilmiöitä, esim. meemit. | 59 | 86 | 47 | 192 |
| Osaan katsoa suoratoistopalveluista ohjelmia (esim. Netflix, Yle Areena, Ruutu). | 59 | 82 | 49 | 190 |
| Osaan koodata. | 10 | 45 | 17 | 72 |
| Osaan käyttää tekstinkäsittelyohjelmia (esim. Word/Drive) | 53 | 72 | 46 | 171 |
| Osaan käyttää esitysteknisiä ohjelmia (esim. PowerPoint/Slides). | 55 | 72 | 43 | 170 |
| Osaan pitää internetin kautta yhteyttä muihin esimerkiksi keskustelemalla ja viestittelemällä. | 51 | 74 | 45 | 170 |
| Tiedän, miten verkossa tehdään ostoksia. | 50 | 76 | 45 | 171 |
| Osaan käyttäytyä asiallisesti verkossa noudattaen internetin käytössääntöjä (Netiketti). | 52 | 72 | 42 | 166 |
| Tunnistan, jos joku provosoi tai trollaa verkossa (esim. joku ihminen ärsyttää ja provosoi keskusteluita). | 51 | 80 | 45 | 176 |
| Tiedostan vastuuni ja huolehdin tekijänoikeuksista, kun julkaisen verkossa erilaisia sisältöjä (tekstit, kuvat, videot). | 51 | 69 | 44 | 164 |
| Osaan suhtautua kriittisesti verkossa kohtaanini julkaisuihin. | 47 | 70 | 44 | 161 |
| Muu vaihtoehto, mikä? | 2 | 2 | 4 | 8 |
| Yhteensä | 958 | 1444 | 859 | 3261 |

LIITE 5: Mitä oppilaat haluavat oppia tekemään digitaalisilla laitteilla luokka-asteittain (lkm)

LIITETAULUKKO 3: Mitä oppilaat haluavat oppia tekemään digitaalisilla laitteilla luokka-asteittain (lkm)

| | 7. luokka | 8. luokka | 9. luokka | Yhteensä |
|---|------------|------------|------------|------------|
| Käyttämään kuvanmuokkaus- ja videonmuokkausohjelmia | 20 | 22 | 10 | 52 |
| Valokuvaamaan digitaalisilla laitteilla | 4 | 7 | 2 | 13 |
| Pelaamaan verkossa | 5 | 6 | 4 | 15 |
| Livestreaamaan | 12 | 18 | 8 | 38 |
| Vloggaamaan | 10 | 7 | 6 | 23 |
| Bloggaamaan | 11 | 8 | 8 | 27 |
| Tekemään musiikkia digilaitteilla | 16 | 23 | 19 | 58 |
| Tekemään verkkosivuja | 27 | 23 | 21 | 71 |
| Koodaamaan | 30 | 20 | 24 | 74 |
| Käyttämään tekstinkäsittelyohjelmia (esim. Word /Drive) | 3 | 2 | 2 | 7 |
| Käyttämään esitysteknisiä ohjelmia (esim. PowerPoint /Slides) | 2 | 3 | 2 | 7 |
| Muu vaihtoehto, mikä? | 7 | 22 | 11 | 40 |
| Yhteensä | 147 | 161 | 117 | 425 |

LIITE 6: Ongelmatilanteet internetissä luokka-asteittain

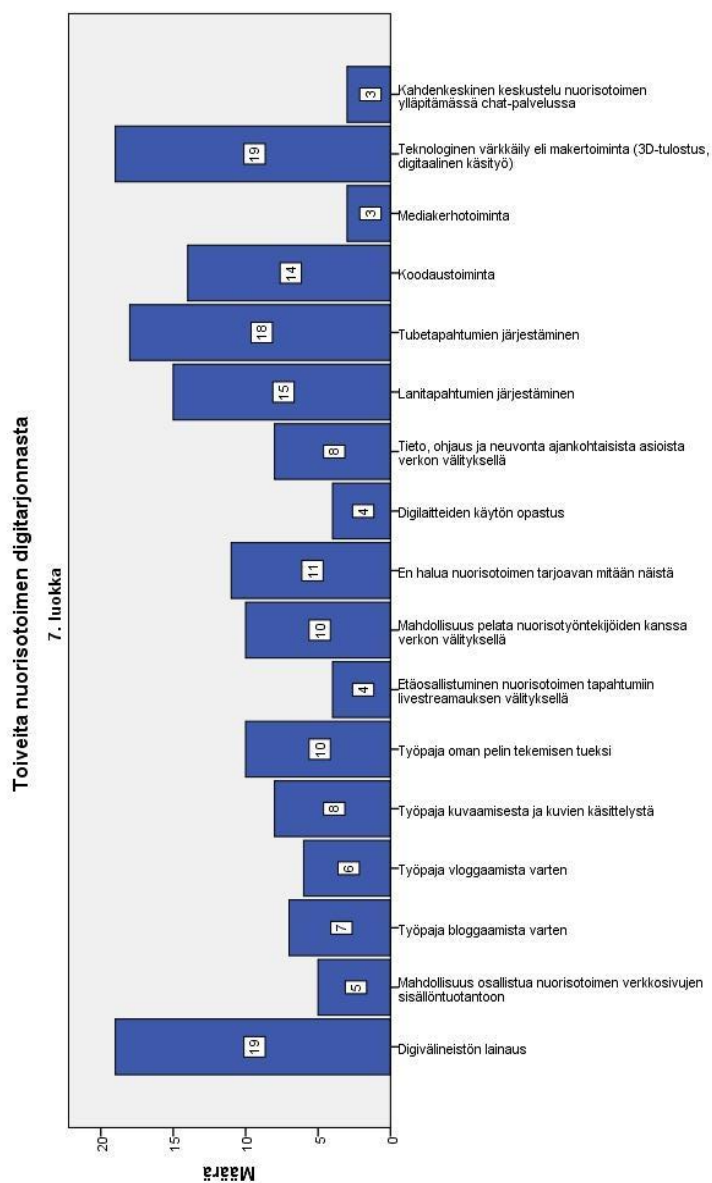
LIITETAULUKKO 4: Ongelmatilanteet internetissä luokka-asteittain

| | | Luokka-aste | | | Total | |
|--------------------------------------|--|-------------|-------|-------|-------|-----|
| | | 7 | 8 | 9 | | |
| Ongelmalliset tilanteet ^a | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.: Epäsiälliset kommentit | Count | 46 | 69 | 43 | 158 |
| | % within question_11 | 71,9% | 75,0% | 69,4% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.:Epäilyttävät viestit | Count | 30 | 54 | 41 | 125 |
| | % within question_11 | 46,9% | 58,7% | 66,1% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.: Hujausarvonnat | Count | 39 | 65 | 34 | 138 |
| | % within question_11 | 60,9% | 70,7% | 54,8% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.:Feikkiprofiilit | Count | 40 | 69 | 45 | 154 |
| | % within question_11 | 62,5% | 75,0% | 72,6% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.: Nettikiusaaminen | Count | 26 | 44 | 36 | 106 |
| | % within question_11 | 40,6% | 47,8% | 58,1% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.: Seksuaalinen häirintä | Count | 12 | 37 | 29 | 78 |
| | % within question_11 | 18,8% | 40,2% | 46,8% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.:Hakkerointi | Count | 18 | 42 | 29 | 89 |
| | % within question_11 | 28,1% | 45,7% | 46,8% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.:Verkko ei toimi | Count | 42 | 61 | 44 | 147 |
| | % within question_11 | 65,6% | 66,3% | 71,0% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.:En osaa käyttää ohjelmaa tai sovellusta | Count | 18 | 24 | 13 | 55 |
| | % within question_11 | 28,1% | 26,1% | 21,0% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.:Jotain muuta, mitä? | Count | 2 | 4 | 1 | 7 |
| | % within question_11 | 3,1% | 4,3% | 1,6% | | |
| | Oletko joskus törmännyt internetiä käyttäessäsi ongelmallisiin tilanteisiin? Voit valita vaihtoehtoja yhden tai useamman.:En ole törmännyt ongelmallisiin tilanteisiin verkkoa käyttäessäni. | Count | 5 | 8 | 7 | 20 |
| | % within question_11 | 7,8% | 8,7% | 11,3% | | |
| Total | Count | 64 | 92 | 62 | 218 | |

Percentages and totals are based on respondents.

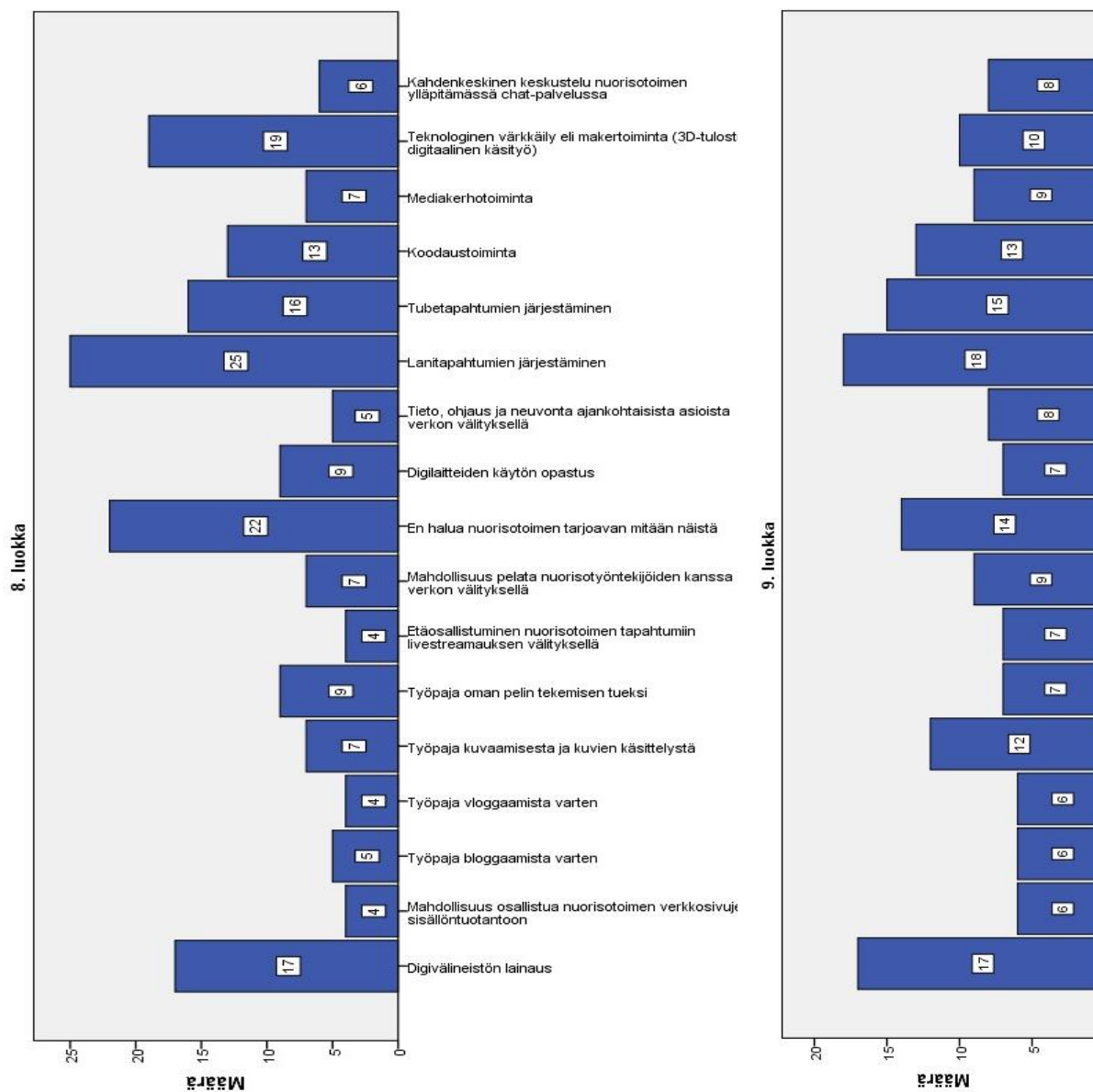
a. Dichotomy group tabulated at value 1.

LIITE 7: Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta, 7 lk. (lkm)



LIITEKUVIO 2: Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta, 7 lk. (lkm)

LIITE 8: Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta, 8 lk. ja 9 lk. (lkm)



LIITEKUVIOT 3–4: Toiveet nuorisotoimen digitarjonnasta 8–9 lk. (lkm)

LIITE 9: Yksilötehtävä ensimmäisessä kehittämishetkessä

TEHTÄVÄ 1 (YKSILÖTYÖ)

Mitkä tekijät saavat sinut innostumaan digitaalisuudesta?

Oletko huomannut työyhteisössä muutosta digitaalisuuteen liittyen? Minkälaisia nämä muutokset ovat olleet?

Mitkä asiat vaikuttavat nuorisotoimen toimintaan ja nuorisoalaan tulevaisuudessa?

Miten digitaalisuus näkyy arjessasi?

LIITE 10: Ryhmätyö ensimmäisessä kehittämishetkessä

TEHTÄVÄ 2 (RYHMÄTYÖ)

Millaisia digitaalisia menetelmiä käytät työssäsi? Miten digitaalisuus näkyy arjessa?

Miltä digitaalinen nuorisotyö näyttää ulospäin?

Mitä nuorisotoimessa voitaisiin tehdä entistä paremmin? Miten tähän pisteeseen päästään?

Minkä koet tulevaisuuden haasteena digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta omassa työssäsi?

LIITE 11: Piirtorobotti

PIIRTOROBOTTI

Teillä on 20 minuuttia aikaa tehdä ryhmätyönä piirtorobotti. Piirtorobotti on valmis, kun robotti pystyy ”itsenäisesti” piirtämään jonkinlaista kuviota valkoiselle paperille. Ottakaa valmiista piirtorobotista videokuvaa (max 1 min.) ja lähettäkää ryhmänne tuotos Nuorisopalveluiden omaan WhatsApp –ryhmään.

Tehtävään tarvittavat välineet:

Iso valkoinen paperi

Sakset

Viilipurkki

Tusseja

Teippiä

Sininen johto

Punainen johto

Musta johto

Patteri (virtalähde)

Kytkin

Moottori

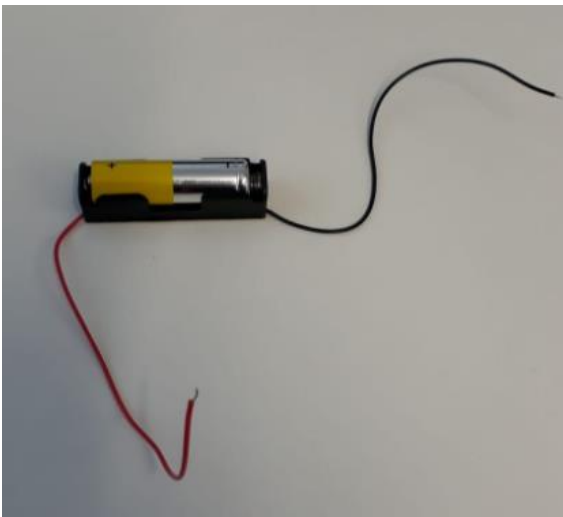


Esimerkkikuva piirtorobotista

LIITE 11: Piirtorobotti (jatkuu)



Esimerkkikuva Robotin kytkennästä



Patteri (virtalähde)

LIITE 11: Piirtorobotti (jatkuu)



Kytkin



Moottori

Lisätehtävä:

Miettikää, millaisia ominaisuuksia ja taitoja tarvitaan ryhmäläisiltä robotin tekemiseen?

Millaisia ryhmärooleja teille muodostui tekovaiheessa?

Minkälainen tämä harjoitus olisi nuorten kanssa toteutettuna?

Lisätehtävän vastaukset voi kirjata erilliselle A4:selle.

LIITE 12: Sähköpostiviesti ja liitetiedosto työyhteisölle 15.4.2019

SÄHKÖPOSTIVIEСТИ JA LIITETIEDOSTO TYÖYHTEISÖLLE 15.4.2019

Hei,

Tulevana torstaina meillä on kolmas yhteinen kokoontuminen DINUKESU:n merkeissä. Viestin liitteessä edellisellä kokoontumiskerralla (20.3.) asettamanne tavoitteet Valkeakosken nuorisotoimessa tehtävälle digitaaliselle nuorisotyölle. Digitaalisen nuorisotyön tavoitteiden tarkoituksena on olla tulevaisuudenkuvaus halutusta lopputuloksesta, joka auttaa toiminnan kehittämistä ja konkretisoi sitä, mitä ja miksi olemme tekemässä mitä teemmekin. Tavoitteiden tulisi olla myös realistisia (huomioiden käytössä olevat resurssit).

Torstaita 18.4. varten toivon, että valmistaudutte miettimällä vielä hieman syvällisemmin tavoitteita digitaalisen nuorisotyön kehittämisen osalta. Muistakaa ottaa kokoontumiseen mukaan myös muistiinpanovälineet.

Alla kuvattu tehtävä vaatii teiltä etukäteen valmistautumista (pohdinta & mahdollinen ylöskirjaaminen) :

Tutki liitteenä olevia tavoitteita. Valitse asetetuista tavoitteista yksi, joka on sinulle tärkeä ja koet, että osaat kertoa, kuinka nuorisotoimi voi konkreettisesti (tekemällä mitä & miten) päästä juuri kyseiseen tavoitteeseen.

Mikäli yksikään tavoitteista ei mielestäsi täytä yllä annettuja kriteereitä (esim. tärkeys), on myös mahdollista lisätä yhteisiin tavoitteisiin uusi tavoite, joka vie nuorisotoimen digitaalista työtä eteenpäin ja palvelee paremmin nuoria. Jos valitset tämän vaihtoehdon, niin valmistaudu kertomalla uusi tavoite sekä kuinka nuorisotoimi voi konkreettisesti päästä kyseiseen tavoitteeseen.

LIITE 12: Sähköpostiviesti ja liitetiedosto työyhteisölle 15.4.2019 (jatkuu)

Valitsemastanne tavoitteesta ei tarvitse keskustella etukäteen muiden kanssa vaan käydään aiheesta keskustelua tarkemmin torstaina yhteisesti. Tavoitteiden sekä toimintamallien kertominen ei tarvitse olla pitkää ja laveaa, vaan toivon teiltä lyhyttä ja napakkaa keskustelua.

Jos alkuun pääseminen tuntuu hankakalalta, niin tehtävää voi lähteä pohtimaan esimerkiksi näiden lauseiden kautta:

Tavoitteenamme DINUKESUSSA on..

Konkreettisesti me teemme...

Tavoitteen toteutumista seurataan..

LIITE 12: Sähköpostiviesti ja liitetiedosto työyhteisölle 15.4.2019 (jatkuu)

Sähköpostin liitetiedosto 15.4.2019.

Tavoitteet

- **Oikeat välineet haltuun**

- Tehtävään sopiminen
- Erikoistuminen
- Valikointi / karsinta

- **Selkeän digibrändin luominen**

- Organisaatio: Nusto
- Yksittäinen työntekijä
- > Työntekijöiden osallistaminen & sitoutuminen

- **Nuoret!**

- tekemään mukaan, vaikuttamaan
- opimme yhdessä nuorten kanssa
- kiinnitetään huomiota, miten tehdään itse matka (prosessi) tärkeää!

- **Nuoret aina mukaan**

- kokemusasiantuntijuus hyödynnettävä
- alan oppilaitoksista opiskelijat mukaan - syrjäytymisvaarassa olevat! erilaisuus - that's fine

- **Ajan hermolla mukana oleminen**

- esim. soittaminen on muuttunut (ryhmäpuhelut + ääniviestit)

- **Laitteisto on kunnossa – ajanmukaista ja niitä osataan käyttää**

- **Vastapaino digille**

- Mobiilidata pois päältä
- rajaaminen

LIITE 13: Kierrosmenetelmä

KIERROSMENETELMÄ

Tavoitteiden arviointi ja konkretisointi

Asetetut tavoitteet ja niiden tarkastelu kierrosmenetelmän kautta.

Kierrosmenetelmä =

Jokainen puhuu vuorollaan 2 minuuttia. Kierrosmenetelmässä puhujaa ei saa keskeyttää, kysyä tai kommentoida. Kun 2 minuuttia on kulunut, on aikaa kirjata minuutin verran ylös, mitä puhuja kertoi.

Kierrosmenetelmässä on tarkoitus oppia kuuntelemaan muita ja tehostaa käytettävissä olevaa aikaa.

Kun kaikki ovat saaneet puhua, annetaan hetki aikaa jakautua pienempiin ryhmiin ja nostaa ryhmien kesken olennaiset asiat käydystä puheista yhteisesti fläppitaululle.

LIITE 14: Palautekysely. DINUKESU 23.5.2019.

Palautekysely
DINUKESU
23.5.2019

1. Miten olet tänään hyödyntänyt digitaalisia laitteita työssäsi?

2. Mitä uutta olet oivaltanut yhteisten kokoontumiskertojen aikana?

3. Mitä toimintakerroilla on jäänyt uupumaan?

4. Vapaa sana
