

OPINNÄYTETYÖ

Digitaalisen työskentelyn tuen kartoittaminen Sosiaalisen median alustat ja opas digitaaliseen nuorisotyöhön

Roosa Liimatainen ja Nea Tuorila

Yhteisöpedagogi AMK

(210 op)

11/2022

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Yhteisöpedagogi AMK

Tekijät: Roosa Liimatainen ja Nea Tuorila
Opinnäytetyön nimi: Digitaalisen työskentelyn tuen kartoittaminen, Sosiaalisen median alustat ja opas digitaaliseen nuorisotyöhön
Sivumäärä: 45 ja 9 liitesivua
Työn ohjaaja: Jenny Honka
Työn tilaaja: Kaarinan kaupungin nuorisopalvelut

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kehittää ja tehostaa digitaalista nuorisotyötä luomalla työyhteisön jäsenille yhteiset linjaukset digitaaliseen työskentelyyn. Kehittämistarve ilmeni tilaajan toiveesta tukea nuorisotyöntekijöiden toimintaa digitaalisessa työympäristössä. Tilaajana toimi Kaarinan kaupungin nuorisopalvelut ja tuotoksena muodostettiin Digitaalisen nuorisotyön opas. Oppaan sisältö vastaa Kaarinan kaupungin sekä muiden kaupunkien nuorisotalan asiantuntijoiden tarpeisiin ja toiveisiin siitä, miten digitaalista työskentelyä tulisi tukea. Kaarinan nuorisotyöntekijöiden lisäksi vastauksia tutkimuskysymyksiin kerättiin Kangasalan, Riihimäen ja Vihdin nuorisotalan asiantuntijoilta.

Opinnäytetyön aineistonkeruussa hyödynnettiin kolmea eri menetelmää. Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöitä haastateltiin alkukartoituksen tekemiseen. Haastatteluiden tarkoituksena oli havaita nuorisotyöntekijöiden digitaalisen työskentelyn tuen tarpeita. Heidän vastauksensa toimivat runkoina muille aineistonkeruun menetelmille. Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden vastausten pohjalta tehtiin kyselylomake, johon osallistui muiden tutkimukseen valikoituneiden kaupunkien nuorisotalan asiantuntijoita. Kysymykset käsittelivät digitaalista nuorisotyötä ja eri kaupungeista saatuja tuloksia vertailtiin toisiinsa. Kolmantena haastatteluiden kohderyhmänä olivat nuorisotaloilla käyvät nuoret ja heidän mielipiteitään kuultiin sosiaalisen median käytöstä. Nuoria haastateltiin lyhyesti strukturoitua haastattelurunkoa käyttäen.

Opinnäytetyön aineistonkeruun pohjalta koottiin opas, joka palvelee työyhteisöä suuntaa antavana teoksena sekä pohjana yhteisen työskentelyn suunnittelulle. Opas sisältää digitaalisessa nuorisotyössä käytettävien sosiaalisen median alustojen ohjeistuksia, yhteisen työskentelyn suunnittelun menetelmiä sekä ideoita päivityksiin sosiaalisessa mediassa.

Opinnäytetyön pohjalta päädyttiin lopputulokseen, että oppaan kokonaisvaltainen sisältö ei pysy ajankohtaisena nopeasti kehittyvän digitalisaation syystä. Kyselyn tulosten ja tietopohjan perusteella tehtiin oletus siitä, että sosiaalinen media ja käytettävät digitaalisen työskentelyn alustat muuttuvat ja vaihtuvat. Tulevaisuudessa uudet paremmiksi ja tehokkaammiksi koetut sosiaalisen median alustat syrjäyttävät nykyiset.

Asiasanat: digitalisaatio, nuorisopalvelut, nuorisotyöntekijät, sosiaalinen media, työyhteisöt

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Community Educator, Bachelor`s Degree in NGO and Youth Work

Author: Roosa Liimatainen and Nea Tuorila

Title: Mapping the support for digital youth work: social media platforms and a guide to digital youth work

Number of Pages: 45 and 9 attachment pages

Supervisor: Senior Lecturer Jenny Honka

Commissioned by: City of Kaarina Youth Services

The purpose of this thesis was to study the field of digital youth work to form a guide from the subject at hand. The thesis process started when the youth services of the city of Kaarina commissioned us to develop their performance in digital work via clarifying and limiting their instructions. The primary contact person for the commission was the youth work manager from Kaarina. Their opinion was that youth workers needed a common agreement on how they would produce content on social media platforms used in their work.

Further understanding of digital youthwork was required to form a functional guide. Articles about digital youth work were studied and documents, reports and publications on digital work were analyzed. This led to interviews to collect opinions from decided target groups in the study. The interviewees were youth workers in Kaarina and youth who deploy their services actively. To gain further understanding on the status of digital youthwork, the commissioner suggested to explore how digital youth work is implemented in three other cities in their work groups. For that reason, survey was used as a method: a questionnaire was sent to these cities' youth work experts. The three other cities were similar to Kaarina in terms of population.

The thesis investigates the field of digital youth work in Kaarina youth services. The Guide for Digital Youth Work is meant to help the organization in making digital aspects of youth work easier and more understandable for everyone involved. Considering the status of digitalization, which is changing and developing at high speed, it renders the guide to only serve youth work now, but maybe not for many years to come. The needed aftermath in youth services in Kaarina is to adapt the changes in digital platforms and fuse the new information into the new guide.

Keywords: digitalization, youth services, youth workers, social media, workplace communities

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

1	JOHDANTO.....	6
2	TILAAJA, TARVE JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ.....	8
3	TIETOPERUSTA.....	10
	3.1 Nuorisotyö, ammattieettiset perusteet ja nuorisotyöntekijät.....	10
	3.2 Digitalisaatio.....	11
	3.3 Digitaalinen nuorisotyö.....	12
	3.4 Työelämän murrosvaihe.....	13
4	KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT.....	15
	4.1 Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden haastattelut.....	17
	4.2 Kysely nuorisualan asiantuntijoille.....	18
	4.3 Nuorten haastattelut.....	20
	4.4 Analyysimenetelmät.....	21
5	TULOKSET JA ANALYYSI.....	24
	5.1 Osaamisen kehittäminen.....	25
	5.2 Suunnittelu.....	27
	5.3 Sosiaalinen media.....	29
6	YHTEENVETO JA KEHITTÄMISEHDOTUKSET.....	32
	6.1 Tulokset ja yhteenveto.....	32
	6.2 Kehittämistehtävän tuotos.....	34
7	POHDINTA.....	41
	7.1 Kehittämiskohteet jatkossa.....	42
	7.2 Yhteisöpedagogi digitaalisen nuorisotyön kentällä.....	43

LÄHTEET.....	46
LIITTEET.....	51

1 JOHDANTO

Nuorisoalan työkentällä käytetään teknologiaa työvälineenä ja tehdään työstä näkyvää sosiaalisessa mediassa. Tietokoneet, älypuhelimet, niiden sähköiset työkalut, sovellukset ja videopelit ovat löytäneet paikkansa nuorisotyön prosessikuvauksessa. Digitaalista nuorisotyötä toteutetaan nuorisotyön arvojen ja tavoitteiden mukaisesti useita sähköisiä työkaluja hyödyntäen. Hyvin toteutetun digitaalisen työn ja ammatillisen toiminnan taustalla on aina suunnitelmallisuutta ja tavoitteet. (Verke 2022.)

Kaarinan kaupungin nuorisopalvelut tekevät digitaalista nuorisotyötä tavoitteellisesti. Työyhteisön jäsenet suunnittelevat yhteisesti, mitä sosiaalisen median päivityksiä he tekevät milloinkin. Kaarinan nuorisopalveluiden sosiaalisen median päivityksillä markkinoidaan nuorisopalveluiden toimintaa ja kerrotaan ulkoisen viestinnän kohderyhmille toiminnan ajankohtaisista asioista. Valmista käyttöön otettua Digitaalisen nuorisotyön opasta Kaarinan nuorisopalveluilla ei kuitenkaan ole ja opinnäytetyöllämme vastaamme tuohon tarpeeseen.

Työyhteisön palaverissa digitaalista työskentelyä ja sen toteuttamista on käsitelty useamman kerran. Työtä on pyritty suunnittelemaan ja tehostamaan työyhteisön jäsenten kesken. Yhteisiä linjauksia digitaaliselle työskentelylle kerrottiin olevan jonkin verran, mutta selkeämmät ja rajaavammat linjaukset koettiin toimipaikalla tarpeellisena. Työyhteisössä oli epäselvyyttä sosiaalisen median alustoilla julkaistavasta sisällöstä sekä ulkoasusta. Eroja oli myös digitaalisten välineiden käytössä ja osaamistasoissa. Selkeille yhteisille linjauksille koettiin olevan tarvetta. Työskentelyn rajaaminen ja perusasioiden selventäminen toisi työntekijöille yhteisymmärryksen digitaalisesta nuorisotyöstä sekä sen tarkoituksenmukaisesta toteuttamisesta.

Opinnäytetyön kehittämistavoitteena oli luoda kattava ja selkeä digitaalisen nuorisotyön opas Kaarinan kaupungin nuorisopalveluille. Opinnäytetyön tutkimuskysymys on seuraavanlainen: Mitä digitaalinen nuorisotyö on ilmiönä ja millä tavoin työskentelyä voi selkeyttää? Oppaan muodostamisen kannalta oli tärkeää kuulla työyhteisön jäseniä ja kartoittaa lähtötilanne. Roosa Liimatainen on toiminut Kaarinan kaupungin nuorisopalveluilla osa-aikaisena nuorisotilaohjaajana, joten hänelle on kertynyt ymmärrys tavoista, joilla työyhteisö toteuttaa digitaalista työskentelyä. Kehittämistyö aloitettiin haastatteleamalla työntekijöitä. Muina tutkittavina kohderyhminä kuultiin muiden kaupunkien nuorisoalan asiantuntijoita sekä Kaarinan kaupungin nuoria, jotka osallistuvat aktiivisesti nuorisopalveluiden toimintaan.

Digitaalisesta työskentelystä on tehty useita teoksia, joihin syvennyttään opinnäytetyössä. Aiempia aiheesta tehtyjä tutkimuksia ja kirjoitelmia lukemalla parannettiin omaa ymmärrystä digitaalisesta työstä ja miten digitaalisuus näkyy nuorisotyössä. Tietoperustan osiossa selvennetään muita teoksia hyödyntäen mitä on digitalisoituminen, kuinka se vaikuttaa työelämään ja avataan aiheisiin liittyviä termejä.

Tietoperustassa digitaalisesta työskentelystä tehdyt teokset, kuten Verken raportit toimivat myös kehittämistyöhön kerätyn aineiston, kuten haastatteluiden vastausten syiden selvittämisessä ja niihin ratkaisujen löytämisessä. Käytimme teoksia dokumenttiaineistoina analyysiluvussa, jotta pystyttiin rakentamaan digitaalisen nuorisotyön oppaan vastaamaan tilaajan toiveita. Erityisesti opinnäytetyössä tarkastellaan Verken nuorisotyön digitalisaation tutkimusraportteja sillä ne sisältävät ajankohtaista tietoa nuorisotyön kentältä ja kuvittaa samalla nuorisotyönkentan tulevaisuuden kuvaa.

Digitaalisen nuorisotyön oppaan sisällön rakentumista ohjasi Kaarinan kaupungin sekä muiden kaupunkien nuorisoalan asiantuntijoiden tuen tarpeet digitaaliseen työskentelyyn. Valmiissa työssämme määritellään digitaalinen nuorisotyö ja perustellaan sen merkittävyys nuorisoalan työkentällä. Tuomme oppaassa esiin nuorisotyössä käytettävien sosiaalisen median alustojen käyttötarkoitukset sekä ohjeistamme, kuinka alustoja voi hyödyntää ammatillisesti parhaalla mahdollisella tavalla ja saavuttaa tehokkaasti oikeat kohderyhmät. Avaamme oppaassa sosiaalisessa mediassa käytettäviä käsitteitä ja termistöä sekä esittelemme menetelmiä digitaalisen työskentelyn suunnittelun edistämiseen.

2 TILAAJA, TARVE JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ

Tämän opinnäytetyön tilaaja on Kaarinan kaupungin nuorisopalvelut. Tällä hetkellä nuorisopalveluiden henkilökuntaan kuuluu nuorisopalvelujohtajan lisäksi toimistos sihteeri, viisi nuorisotyöntekijää, kaksi etsivää nuorisotyöntekijää, erityisnuorisotyöntekijä, uraohjaaja, mopotalin ohjaaja, sekä kaksi koordinaattoria. Nuorisotyöntekijät ovat jakautuneet Kaarinan kaupungin viidelle nuorisotilalle. (Kaarina 2022a.)

Toimittuaan Kaarinan kaupungin nuorisotiloilla tuntuu työntekijänä ja harjoittelijana Liimatainen huomasi yhteisten digitaalisten ohjeiden olevan vähäisiä. Jokainen nuorisotyöntekijä on yhteydessä oman nuorisotilansa lapsiin ja nuoriin eri verkkoalustoilla. Yhteisiä päätöksiä digitaalisen toiminnan suhteen tehtiin palaverissa muiden asioiden lomassa. Tämän takia tilaaja ehdotti yhteisten linjausten tekemistä digitaalisen nuorisotyön tueksi, varsinkin Kaarinan nuorisopalveluiden sosiaalisen median alustoilla toimimiseen.

Nuorisopalveluiden toimintaa mainostetaan Instagramissa. Jokaisella nuorisotyöntekijällä on omanlaisensa persoonallinen Instagram-tili, johon he lisäävät julkaisuja oman nuorisotilansa toiminnasta, kuten siitä, millaista toimintaa nuorisotiloille on suunnitteilla ja mitä siellä on tapahtunut. Instagram-tilit löytyvät Kaarinan viideltä nuorisotilalta, joita ovat Ampperi -keskustan nuorisotila, Kotimäen nuorisotila, Kuusiston nuorisotila, Kylä -Piikkiön nuorisotila ja Piispanlähteen nuorisotila (Kaarina 2022a). Nuorisotilojen tilien lisäksi Kaarinan nuorisopalveluilla on työntekijöiden yhteiskäytössä oleva Instagram-tili nimellä Kaarinan nuorisopalvelut. Tältä tililtä löytää nopeasti tarvittavat tiedot Kaarinan nuorisopalveluiden toiminnasta ja merkittävimmät ajankohtaiset toimintaa ohjaavat uutiset.

Nuoret pääsevät vaikuttamaan nuorisotilojen toimintaan sosiaalisessa mediassa. Jotkin Kaarinan nuorisotiloista hyödyntävät tähän nuorisotilan Instagram-tilin kyselyominaisuutta. Nuorisotyöntekijät ehdottavat, mitä nuorisotilalla voitaisiin tehdä ja nuorten pääsevät vastaamaan ja vaikuttamana nuorisotilalla tehtäviin aktiviteetteihin. Kyselyt on tehty Instagramin poll toiminnolla, joka on helppo ja nopea tapa kerätä nopeita kyllä ja ei vastauksia.

WhatsAppissa nuoret voivat olla yhteydessä nuorisotyöntekijään ja kysyä luottamuksellisia asioita yksityisviesteillä. Liimatainen huomasi, että tarvetta yhteisille linjauksille olisi. Olimme yhteydessä Kaarinan kaupungin nuorisopalvelujohtajaan ja tiedustelimme, mille työyhteisössä olisi tarvetta. Idea Digitaalisen nuorisotyön oppaasta tuli esiin.

Allianssi ry julkaisi verkkosivuillaan selvityksen vuonna 2021, jossa painotetaan digitaalisen nuorisotyön toteutumisen tärkeyttä. Allianssi ry on Suomen nuorisoalan kattojärjestö sekä valtakunnallinen nuorisoalan palvelu- ja vaikuttajajärjestö. Heidän toimintansa tavoitteena on ehkäistä nuorten syrjäytymistä ja edistää nuorten kasvua yhteiskunnan vastuullisiksi jäseniksi. Järjestön vaikuttamistyöllä tähdätään parantamaan nuorten hyvinvointia. (Allianssi 2022.)

Selvityksessä kerrotaan, että nuorisotoiminnassa reagoitiin nopeasti koronakriisiin ja normaalit käytänteet ja toimintamuodot monipuolistuivat. Nuorisoalan yksilö- sekä ryhmäpalveluita pyrittiin välittömästi soveltamaan ja toteuttamaan verkkoympäristössä. Alalla tapahtui selkeä digiloikka ja erilaisia digitaalisia alustoja ja työkaluja otettiin laajasti käyttöön. Kunnallisen nuorisotyön toiminta nuorisoalan ammattilaisten näkökulmasta jalkautui perinteisten toiminnan rajojen ulkopuolelle ja normaaliin toimintamalliin palaamista ei pidetä mahdollisena. Verkko-muotoisen toiminnan ja sen kehittämisen uskotaan jatkuvan korona-ajan jälkeen hybridimallina. Se tarkoittaa sitä, että digitaalisessa ympäristössä tehtävä työ jää osaksi nuorisotyön toteuttamista jatkossa koronakriisin päätyttyä. (Allianssi 2021.)

Digitaalisen työn suunnittelun ja toteuttamisen kehittäminen on tärkeää nuorisoalalla nyt ja tulevaisuudessa. Aihe on ajankohtainen valinta opinnäytetyöhön. Digitaalisen nuorisotyön oppaan avulla voimme varmistaa, että Kaarinassa nuorisotyöntekijöillä on samanlaiset ohjeistukset verkkoalustojen käyttöön, riittävä tietoperusta ja dokumentti, johon palata myöhemmin. Oppaan on tarkoitus tehostaa ja selkeyttää yhteisiä linjauksia digitaalisesta nuorisotyön toteuttamiseen.

Tässä opinnäytetyössä keskitytään Kaarinan nuorisopalveluiden toimintaan sosiaalisen median alustoilla, sekä viestinnän ja mainonnan toteuttamiseen. Tämä on osa digitaalista nuorisotyötä, vaikka käsitteenä se on laajempi. Digitaalinen nuorisotyö ei ole vain nuorisotyön toimintamuoto, vaan se voi kytkeytyä kaikkeen nuorisotyöhön, digitaalisen nuorisotyön toteuttamista-
vat ja -muodot ovat moninaisia (Verke 2022).

Verken (2022) sivuilla Digitaalisen nuorisotyön käytännöt on jaettu kolmeen kohtaan, joita ovat digitaalisuus välineenä nuorisotyössä, digitaalisuus toimintana nuorisotyössä ja digitaalisuus sisältönä nuorisotyössä. Tämän opinnäytetyön näkökulma digitaaliseen nuorisotyöhön keskittyy digitaalisuuteen välineenä nuorisotyössä eli nuorten tavoittamiseen sosiaalisen median kautta. Puhumme digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä, vaikka keskitymme vahvasti yhteen osaan käsitettä.

3 TIETOPERUSTA

Tässä luvussa avaamme opinnäytetyömme tietoperustaa ja sen keskeisiä käsitteitä. Valituissa alaluvuissa käsitellään kehittämistyöhön liittyvää ja opinnäytetyötä ohjaavaa tietoa ja termistöä. Muodostuneen tietoperustan ja siihen perehtymisen avulla pystyttiin suunnittelemaan ja toteuttamaan muut kehittämistyön vaiheet. Tietoperustasta ilmenee, mitä on nuorisotyö ja miten digitaalinen nuorisotyö käytännössä toteutuu osana työnkuvaa. Aiheiksi valittiin myös digitalisaation tarkasteleminen ilmiönä ja kuinka se muokkaa yhteiskuntaa ja työelämää. Viimeisessä tietoperustan alaluvussa ilmenee mikä on tämänhetkinen työelämän tilanne ja mistä osaamisesta on hyötyä nyt ja tulevaisuudessa. Tämän kappaleen sisältö ja niiden havainnot ohjasivat digitaalisen nuorisotyön oppaan rakentumista.

3.1 Nuorisotyö, ammattieettiset perusteet ja nuorisotyöntekijät

Opetus- ja kulttuuriministeriö (2022) kuvaa nuorisotyötä nuoren kasvun ja kehityksen tukemisenä sekä nuoren itsenäisyyden ja osallisuuden tukemisenä yhteiskunnassa. Varsinaisina nuorisotyön tutkintonimikkeitä ovat Opetus- ja kulttuuriministeriön mukaan nuoriso-ohjaajan ja vapaa-ajan ohjaajan toisen asteen tutkinto, yhteisöpedagogin kolmannen asteen tutkinnot (AMK ja YAMK) sekä yhteiskuntatieteiden maisterin tutkinto opintosuuntana nuorisotyö ja nuorisotutkimus. Paikallisesta nuorisotyöstä vastaavat kunnat. Paikallinen nuorisotyö käsittää nuorisotilojen ylläpidon, nuorten yhdistysten ja ryhmien avustamisen sekä erityisnuorisotyön.

Nuorisotyön taustalla pätevät ammattieettiset ohjeistukset, jotka on tarkoitettu kaikille nuorisotyön ammattilaisille. Nuoli (2020) määrittää ammattieettisiä ohjeistuksia seitsemän kohdan avuin seuraavasti. Nuorisotyön tavoite on nuoren hyvinvoinnin edistäminen tämän voimavaroja vahvistamalla, jolla pyritään siihen, että nuoren omien näkemysten mukainen paikka yksilönä yhteiskunnan jäsenenä vahvistuu. Halutaan, että nuori kokee elämänsä merkitykselliseksi.

Nuorisotyön ydin on arvostava kohtaaminen, kannustaminen ja yhdessä tekeminen. Nuoren osallisuutta lähiyhteisöissä ja yhteiskunnassa vahvistetaan. Nuorisotyöntekijä toimii työyhteisössään ja –verkostossaan avoimesti ja rakentavasti. Nuorta kannustetaan vaikuttamaan yhteiskunnassa, nuorisotyöntekijä tiedostaa nuoruuden kehityskulun ja edustaa nuoria. Nuorisotyöntekijä toimii ympäristövuorokauden ja on vastuussa omasta työhyvinvoinnistaan. (Nuoli 2020.)

3.2 Digitalisaatio

Digitaalisuus, sosiaalinen media, tekoäly ja internet ovat tulleet itsestään selvyyksiksi normaalin arjen rakentamisessa. Tietokoneet helpottavat kirjoittamista ja internetin välityksellä on helppoa asioida vaikkapa vuokra-asunnon hankintaan, lentolippujen varaamiseen tai muun kuljetuksen järjestämiseen liittyvissä asioissa. Saatavilla olevat palvelut verkossa ovat tehneet elämästä mutkattomampaa. Tällä hetkellä työelämässä olevat Y-sukupolven edustajat ovat eläneet nuoruutensa ilman älylaitteita. He osaavat arvostaa tietotekniikan kehityksen tuomaa helpoutta elämään ja arkeen. Digitaalisia palveluita ovat esimerkiksi sosiaalinen media, suoratoistopalvelut, kuten Spotify ja Netflix, Google, liikennevälineet älymatkakortilla ja kirjastopalvelut kirjastojen nettisivuilla. Yhteiskunta ja yksilöiden henkilökohtaiset verkostot ovat viime vuosina rakentuneet yhä tiiviimmin verkon ja tietoteknisten laitteiden varaan. (Hiltunen 2019, 241–242.)

Sosiaali- ja terveysministeriö (STM) kertoo verkkojulkaisussaan (2016) digitalisaatiosta ja siitä, kuinka se muovaa työelämää ja toimintatapoja. Työtehtäviä pyritään digitalisoimaan eli sähköistämään, jotta toiminnan tapoja voidaan uudistaa. Sähköistämällä palveluja ei ainoastaan muovata vanhoista työnkuvista uudenlaisia, vaan voidaan luoda täysin uusia palveluja kansalaisten hyväksi. Digitalisaatio muuttaa nopeissa sykleissä maailmaa ja tuo mukanaan uusia vaihtoehtoja, kuten monipuolisia yhdenvertaisesti saatavilla olevia palveluita. (STM 2016.)

Mannerheimin lastensuojeluliiton sivuilla on tiedote siitä, miten medialaitteet nähdään osana lasten ja nuorten kasvuympäristöä. Lapset ja nuoret ovat netissä, sosiaalisessa mediassa, katsovat elokuvia ja sarjoja, näkevät useita mainoksia, pelaavat videopelejä ja lataavat älylaitteilleen sovelluksia. Nämä toiminnot kulkevat mukana lapsen ja nuoren elämässä. Media ja digitaaliset alustat vaikuttavat vahvasti lasten ja nuorten kaveri- ja vertaissuhteiden rakentumiseen, heidän hyvinvointiinsa ja oppimiseensa. Myönteistä lasten ja nuorten mediakokemusta voidaan tukea aikuisten antamalla mediakasvatuksella. Aikuisten ei tarvitse olla median käyttäjinä taitureita, vaan lapsille ja nuorille riittää aikuisten myönteinen kiinnostus, heidän tukenaan oleminen ja vastavuoroinen keskustelu mediaan liittyvissä asioissa. (MLL 2022.)

Nuorisotiloilla asiakaskuntaa ovat lapset ja nuoret. Nuorisotyöntekijät ovat tiloilla läsnä heidän kanssaan. Työtä tehdään myös digitaalisten välineiden avulla ja erilaisilla sosiaalisen median alustoilla. Digitalisaatioon liittyy vahvasti käsite diginatiiveista. Diginatiivi termillä tarkoite-

taan vuoden 1980 jälkeen syntyneitä nuoria, jotka ovat kasvaneet digitaalisen teknologian kehityksessä. Termin lanseerasi vuonna 2001 yhdysvaltalainen kasvatustieteilijä ja kirjailija Marc Prensky. (Hietajärvi 2021a.)

Diginatiiveista nuorista puhuttaessa kuvitellaan väärin, että he ovat digitaidoiltaan yliverkaisia (Hietajärvi 2021b). Lapsilla ja nuorilla on digitaalista teknologiaa käytössä yhä varhaisemmin. Kaikki eivät silti ole digitaidoiltaan samalla tasolla. Tämän takia Hietajärvi kumoo diginatiivin käsitteen. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti ja Opetushallitus (2021) määrittelevät Uudet lukutaidot -kehittämisohjelmassa digitaidot medialukutaidoksi, ohjelmointiosaamiseksi ja digitaaliseksi osaamiseksi eli tieto- ja viestintäteknologiseksi osaamiseksi. Kaikki tarvitsevat harjoitusta digitaidoissa.

3.3 Digitaalinen nuorisotyö

Digitaalisen nuorisotyön tavoite on sama kuin nuorisotyön. Verken (2020) mukaan digitaalinen nuorisotyö onnistuu parhaiten, kun se on osa nuorisotyötä ja toimii sen periaatteiden mukaisesti. Se käsittää välineitä, teknologiaa ja digitaalisia ympäristöjä osana nuorisotyön toteutusta.

“Digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä (Verke 2022).”

Digitaalinen nuorisotyö ei ole nuorisotyön menetelmä eikä työmuoto. Alueita, joilla digitaalista nuorisotyötä voidaan tehdä, ovat kulttuurinen nuorisotyö, osallisuustoiminta, nuorten tieto- ja neuvontatyö, avoin sekä etsivä nuorisotyö (Verke 2022).

Sosiaalisessa mediassa ja kohderyhmälähtöisessä nuorisotyön viestinnän suunnittelussa otetaan huomioon keskeisen kohderyhmän eli nuorten lisäksi muut sidosryhmät, joita viestinnällä saavutetaan. Nämä kohderyhmät ovat vanhemmat, rahoittajat, nuorisjärjestöt sekä tiedotusvälineet, kuten paikallisen median ja uutisoinnin tiedottajat. Sidoryhmien ikäjakauman huomioon näitä kohderyhmän edustajia pidetään sukupolvena, jotka ovat aikuistuneet digitaalinen media osana heidän kasvuympäristöään. He arvostavat ammatillista edustamista sosiaalisella yritystilillä eli osaavaa verkkoidentiteettiä. Edustuksellisen verkkoidentiteetin ylläpito on kokeuksellista, innovatiivista, luovaa sekä avointa ja nopeaa vuorovaikutuksellisuutta esimerkiksi pikaviestinnässä. Sidoryhmien ja heidän sukupolvensa edustajien eli esimerkiksi nuorten vanhempien oletetaan tuntevan sosiaalisen median eri toiminnot. (Merikivi, Timonen ja Tuuttila 2011, 153.)

3.4 Työelämän murrosvaihe

Työelämä on murrosvaiheessa, mikä tarkoittaa sitä, että riippumatta alasta eri työympäristöissä tapahtuu jatkuvaa muutosta ja kehitystä joko silmin nähden selkeästi tai huomaamatta. Urapolullaan moni on saattanut pysähtyä ja pohtia oman ammatillisen osaamisen rinnalla myös oman persoonansa vahvuuksia, jotka auttavat työelämässä jaksamiseen sekä tukevat uusien työkäytänteiden vastaanottamisessa. Näitä taitoja kutsutaan tulevaisuuden työelämätaidoiksi.

Työelämän murrosvaihe on monien eri tekijöiden summa. Isoina murrosvaiheen aiheuttajina pidetään tiedon saannin helpottumista sekä teknologian mahdollistamaa automatisointia. Uusia laitteita, kuten älylaitteita otetaan käyttöön työympäristöissä jatkuvasti ja jotkin koneet ja laitteet ovat ohjelmoitu korvaamaan jopa ihmiset eri työtehtävissä. Monet organisaatiot, toimijat ja työnantajat ovat joutuneet reagoimaan nopeasti näihin muutoksiin. Osaamisesta on alettu kilpailemaan globaalisti, sillä halutaan pysyä tiiviisti mukana talouskasvussa. Tästä aiheutuu alalla kuin alalla tahto kehittyä jatkuvasti työyhteisöinä sekä yksilöinä. Työn merkitys alkaa muuttamaan muotoaan, kun oman ammatillisen osaamisen ajantasaisuuden ylläpidosta tulee arkipäivää. (Valtioneuvoston kanslia 2018.)

Työelämää nyt ja tulevaisuudessa kuvaavat sanat kiire, ennakointi sekä kompleksisuus. Uudet mahdollisuudet sekä muutokset työelämässä jakavat mielipiteitä. Osa saattaa nähdä muuttumisen jopa kielteisenä. Tutkimusten mukaan selkeä enemmistö valtakunnallisesti kokee muutosten olleen hyödyllisiä ja tehostaneen työskentelyä. (HENRY ry 2019.)

Useiden työelämän tutkimusten mukaan tulevaisuuden taitojen tarve työmarkkinoilla esiintyy yhä useammin työnantajien näkökulmasta. Toimialoja kuolee ja uusia toimialoja tulee niiden tilalle ja sen syystä elinehtona valtioilla on uudistua ja kehittyä, jotta kilpailukykyä voidaan pitää yllä globaaleilla työmarkkinoilla (Hiltunen 2019, 122). Työnantajat toivovat työntekijöiltään ammatillisen osaamisen lisäksi muutakin osaamista. Ammatillisen osaamisen lisäksi työelämässä tarvitaan muita taitoja ja niitä kutsutaan tulevaisuuden osaamistarpeiksi (HENRY ry 2019).

Näiden taitojen tunnistaminen saattaa monelle osoittautua vielä hankalana. Tämä voi johtua siitä, ettei omien arkisten taitojen merkittävyyttä työelämässä saateta tunnistaa. Silloin on hyvä alkaa havainnoimaan omia onnistumisiaan sekä tunnistaa omia kehitystarpeitaan. Tämän taidon harjoittamiseen yksilöiltä vaaditaan reflektoinnin taitoa. Hyvä tapa harjoittaa reflektiota on esi-

merkiksi verrata omaa osaamistaan muiden osaamiseen ja ottaa omaan osaamiseensa uusia työkaluja muilta. Olemme jokainen erilaisia oppijoita ja työntekijöitä. Meillä on omat vahvuutemme sekä heikkoutemme. Siksi erilaisille työntekijöille erilaisin vahvuuksin on tarvetta työyhteisöissä.

Tulevaisuuden osaamistarpeista eli metataidoista on käyty keskustelua ja aiheesta on tehty useita tutkimuksia yhteistyössä työnantajien kanssa. Aiemmin tehdyistä tutkimuksista on nousset esille samat taidot, joita työmarkkinoilla toivotaan jo nyt sekä varmasti tulevaisuudessa. Listaus metataidoista on pitkä, mutta tärkeimmiksi HENRY ry:n teoksessa Työn tuuli (2019) nousevat:

- Digitaalisten alustojen hyödyntäminen sekä luova digitaalinen osaaminen.
- Asiakaslähtöinen palvelujen kehittämisosaaminen.
- Tiedon arviointitaito/kriittinen ajattelu. Esimerkiksi tiedon tunnistaminen mielipiteistä.
- Monikulttuurisuuden kohtaamisen taito.
- Kestävän kehityksen periaatteiden tuntemus.
- Vuorovaikutus-, viestintä-, ja kommunikaatiotaidot.
- Luovuus ja varsinkin luova osaaminen sekä luova ongelmanratkaisutaito.
- Oppimiskyky.

Tulevaisuudessa koulutuksissa keskitytään enemmän tulevaisuuden osaamistarpeisiin. Kun toimialat ja niiden työnkuvat muuttuvat, on tarpeellista muuttaa koulutustenkin rakenteita. Työnkuvista ja koulutuksista tulee yksilöidympiä, dynaamisempia sekä digitaalisempia, minkä syystä aletaan painottamaan medialukemisen-, esiintymisen-, ryhmätyöskentelyn-, kulttuuri-osaamisen-, luovuuden-, empatian-, itsetuntemuksen-, yrittäjyyden- sekä kriittisen ajattelun taidon tärkeyttä. Terminä koulutus väistyy oppimisen tieltä, sillä osaamisen sijaan työmarkkinoilla arvostetaan enemmän oppimiskykyä. Uuden oppiminen kulkee ihmisen rinnalla läpi työelämän sekä arjen. (Hiltunen 2019, 131.)

4 KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT

Opinnäytetyön aineistonkeruussa hyödynnettiin kolmea menetelmää ja tutkimukseen osallistui kolme eri kohderyhmää. Kehittämistoiminnan alkuvaiheessa haastattelimme vapaamuotoisesti Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöitä syventääksemme omaa käsitystämme digitaalisen työskentelyn tuen tarpeesta, sekä selvittääksemme mitä toiveita heillä oli digitaalisen nuorisotyön oppaan sisältöön. Prosessin alkuvaiheen haastatteluista saatu aineisto toimi runkona muiden kohderyhmien aineistonkeruun kysymyksiimme.

Muiden kaupunkien nuorisoalan asiantuntijoille loimme kyselylomakkeen ensimmäisen haastattelun vastausten avulla. Muiden toimipaikkojen nuorisotyöntekijöiltä kysyttiin, esiintyykö heillä sama ilmiö ja tarve tehostaa omaa digitaalisen nuorisotyön toteuttamista. Lisäksi heiltä kysyttiin, onko digitaalisen työskentelyn tueksi tehty heidän toimipaikoissaan joitakin muutoksia tai toimenpiteitä ja millaisia ne ovat olleet.

Nuorten haastattelut olivat tiukasti strukturoidut ja kysymyksemme käsittelivät heidän mielipiteitään sosiaalisesta mediasta ja sen käyttämisestä. Jokainen aineistonkeruumenetelmä, kaikki haastattelut ja kyselyt olivat nimettömiä. Niiden toteuttajina todensimme jokaisen henkilön identiteetin aineiston luotettavuuden varmistamiseksi.

Aloitimme aineistonkeruun suunnittelun sekä käytettävien metodien eli menetelmien valinnan pohtimalla tutkimuksellisen työmme luonnetta. Digitaalisen nuorisotyön oppaan rakenteen ja sisällön suunnitteluun arvioimme tarvitsevamme useiden kohderyhmien mielipiteitä digitaalisesta nuorisotyöstä. Ensisijaisena kohderyhmänä opinnäytetyössämme olivat Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijät, sillä tavoitteenamme oli kehittää digitaalista nuorisotyötä heidän toimipaikallaan.

Haastatteluilla toivottiin saavan selville mihin digitaalisen nuorisotyön osa-alueeseen työntekijät erityisesti toivoivat saavansa tukea. Toisena tärkeänä aineistonkeruun kohderyhmänä olivat muiden kaupunkien nuorisoalan asiantuntijat. Kolmantena kohderyhmänä olivat Kaarinan kaupungin nuoret, jotka osallistuvat Kaarinan kaupungissa nuorisotilatoimintaan.

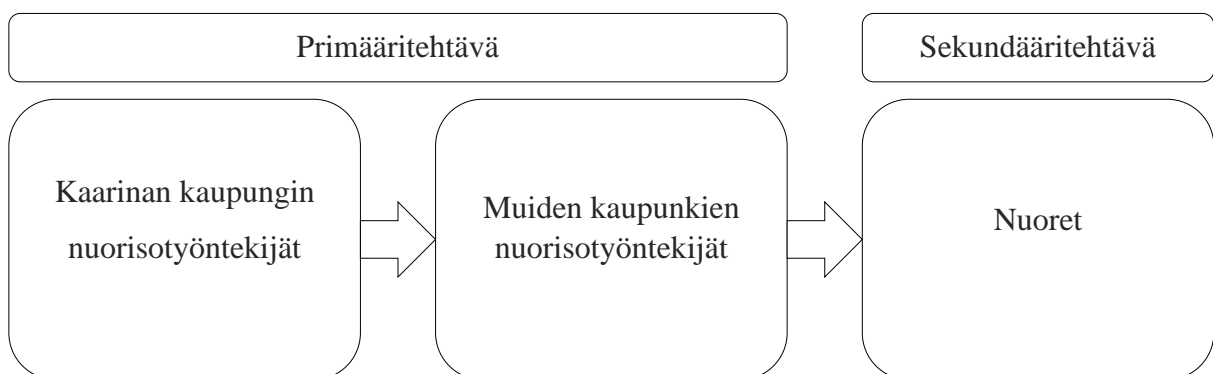
Jaottelimme kohderyhmät heidän vastaustensa merkittävyyden eli relevanttiuden perusteella teoksen Tutkimustyön metodeista (Järvinen ja Järvinen 2012) mukaisesti. Teoksen mukaan tutkimuksen aineistonkeruun suunnittelussa on aluksi hyvä arvioida ja tunnistaa kenen vastauk-

silla ja mielipiteillä on eniten vaikutusta innovaation muodostumiseen. Jaoimme aineistonkeruun tehtävät primääritehtäviin sekä sekundääritehtäviin (Järvinen ja Järvinen 2012, 127). Tunnistaksimme kohderyhmien asiantuntemuksen digitaalisesta työskentelystä nimitimme nuorisovalan asiantuntijoiden kuulemisen ensisijaiseksi aineistonkeruun tehtäväksi. Nuoret ja heidän kuulemisensa oli kehittämistyömme luotettavuuden varmistamisessa toissijaisena tehtävänä aineistonkeruussa.

Nuorisovalan asiantuntijoilla arveltiin olevan vahvin ääni oppaan muodostumisessa, sillä digitaalisen nuorisotyön opas tehtiin heidän toimipaikalleen ja halusimme tuoda juuri siitä syystä heidät kohderyhmänä keskiöön. Aluksi haastattelimme Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöitä. Haastattelimme heitä suullisesti osittain strukturoimattomalla haastattelurungolla eli avoimesti niin, että liian tarkasti johdattelevia kysymyksiä ei käytetty.

Aiheena haastatteluille oli digitaalinen nuorisotyö ja sen kehittäminen heidän toimipaikallaan. Muiden kaupunkien nuorisotyöntekijöille rakennettiin samoja aiheita koskien kyselylomake. Kyselylomakkeen kysymyksiä ohjasi Kaarinan nuorisotyöntekijöiden haastatteluiden vastaukset.

Nuorten kuulemisella toivoimme saavamme oppaaseen heidän näkökulmansa ja erityisesti toiveensa digitaalisen nuorisotyön toteutuksesta. Nimitimme siitä syystä nuoret kohderyhmänä sekundääritehtäväksemme. Nuorilta toivoimme kuulevamme, mitä digitaalisia alustoja he käyttävät vapaa-ajallaan eniten ja mitä sovelluksia hyödyntäen heidät saa parhaiten tavoitettua. Halusimme kuulla nuorilta, onko jotakin uusia sovelluksia noussut nuorten suosioon.



Kuvio 1: Aineistonkeruun kohderyhmät ja prosessin kulku

4.1 Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden haastattelut

Valitsimme tarpeellisen aineiston keräämiseen teoriaa testaavia tutkimusmetodeja. Menetelmät valittiin oman ymmärryksemme syventämiseksi tutkittavasta kohteesta sekä havainnoidaksemme tutkittavien yksi- tai erimielisyyksiä eli konsensusta tai dissensusta (Järvinen & Järvinen 2012, 10). Halusimme erityisesti painottaa kehittämistyössämme tutkittavan kohteen merkityksellisuutta ja tärkeyttä tutkimuksellisen kehittämistoiminnan tuotoksen eli oppaan hyödyllisyyden varmistamiseksi. Tapasimme Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöitä yksittäin ja haastatelimme heitä lyhyesti Microsoft Teams -verkkokokouksissa. Näiden tapaamisten tavoitteena oli tutustua työyhteisön jäseniin, huomioida heidän mielipiteitänsä opinnäytetyön aiheen tiimoilta sekä kysyä heidän omat toiveet ja tarpeet digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen tueksi.

Haastatellut henkilöt olivat viisi nuorisotyöntekijää, jotka ovat talonnuorisotyöntekijöitä, yksi erityisnuorisotyöntekijä ja yksi etsivä nuorisotyöntekijä. Toinen etsivistä nuorisotyöntekijöistä ei vastannut haastattelukutsuun. Emme valinneet haastatteluihin nuorisopalvelujohtajaa, toimistosihiteeriä, uraohjaajaa, mopotallin ohjaajaa tai kahta koordinaattoria. Syynä tähän oli se, että koimme heidän työtehtäviensä eroavan talotyöntekijöistä sen verran, että Digitaalisen nuorisotyön oppaan muodostamiseksi saisimme kattavasti tietoa sosiaalisen median käytöstä ja nuorten käyttäytymisestä paremmin talotyöntekijöiltä. Muut työyhteisön jäsenet tekevät omaa digitaalista työtään hieman irtonaisemmin, joten oppaasta voi olla heille hyötyä, mutta heiltä ei olisi saatu etsimäämme tietoa.

Haastattelukysymykset pidettiin avoimina, jotta pystyimme saamaan varman tiedon lisäksi mielipiteitä ja ajatuksia digitaalisesta työskentelystä. Haastatteluiden osittainen strukturointi mahdollisti vapaan ilmapiirin haastateltujen ajatuksien ilmenemiselle. Haastatteluilla arvioitiin saavan enemmän sisältöä kuin kyselylomakkeella, joissa kysymykset olisivat olleet hyvin rajatut ja kaikille samanlaiset.

Haastattelut nauhoitettiin ja tallennettiin ainoastaan haastattelijoiden omaan käyttöön salattuun ATK-järjestelmään saadun materiaalin litteroinnin ajaksi, eli nauhoitukset kirjoitettiin tekstimuotoon. Litteroidut haastattelut anonymisoitiin eli niistä poistettiin tunnistettavat henkilötiedot, jonka jälkeen videotallenteet haastatteluista poistettiin. Haastateltaville ilmoitettiin käytänteistä ennen haastatteluja hyvissä ajoin sähköpostitse. Tietoturvarikkeen riskiä minimoitiin luomalla jokaiselle haastateltavalle oma kokoustila, joihin oli pääsy osallistujan lisäksi vain haas-

tattelihoilla. Kutsut tapaamisiin lähetettiin nuorisotyöntekijöiden omiin työpaikan sähköpostiosoitteisiin. Haastatteluiden pituudeksi valittiin 30 minuuttia useiden mielipiteiden keräämisen takaamiseksi.

Työyhteisön jäsenillä on vahvin tilannetaju kehittämistarpeesta toimipaikallaan. Kartoitimme millaista yksilöllistä tukea ja digitaalisen nuorisotyön toteutuksen selventämistä työntekijät tarvitsivat. Kysyimme heiltä millaisia ehdotuksia heillä olisi työnkuvan kehittämiseen. Haastattelussa toivottiin ilmenevän kehittämistyön tavoitteemme toteutumisen ongelmia sekä ideoita siitä, miten niitä voisi ratkoa työyhteisön näkökulmasta onnistuneesti.

Kun digitaalisen nuorisotyön opas saatiin valmiiksi, lisäsimme menetelmäksemme palautteiden ja kehitysideoiden keräämisen osuuden, jotta pystyimme varmistamaan, että oppaan sisältö vastasi nuorisotyöntekijöiden tarpeita digitaalisen työskentelyn tueksi. Tähän osuuteen osallistui vain ainoastaan Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijät. Osallistuimme Kaarinan kaupungin kirjaston tiloissa järjestettyyn Kaarinan nuorisopalveluiden aamupalaveriin, jossa esittelimme tekemämme oppaan. Palaverissa olivat paikalla nuorisopalvelujohtaja, talonnuorisotyöntekijöitä sekä etsivä nuorisotyöntekijä. Esittelimme oppaan sekä perustelimme sen sisällön, jonka jälkeen lähetimme oppaan vielä jokaiselle työntekijälle tarkasteltavaksi ja pyysimme saavamme heiltä sähköpostitse palautteet sekä ideat, mitä oppaaseen voisi vielä heidän mielestään lisätä.

4.2 Kysely nuorisoalan asiantuntijoille

Teimme kyselylomakkeen Webropol-ympäristöön (liite 2) aiheena digitaalisen nuorisotyön toteutuminen nuorisotyön kentällä. Kysely tehtiin, jotta pystyimme vertailemaan Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden vastauksia muiden kaupunkien nuorisoalan asiantuntijoiden vastauksiin. Tavoitteenamme oli kartoittaa, onko muilla kaupungeilla tarvetta digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen, onko digitaalista työskentelyä heidän toimipaikoillaan jo kehitetty ja miten kehittäminen on toteutunut. Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden lisäksi arvioimme kehittämistyöhömme soveltuvat muut kaupungit, jotka ovat nuorisotyöhön käytettävien resurssien koon määrältä samat. Nuorisotyöhön käytettävien resurssien määrää arvioitiin kaupunkien väkiluvun määrän kautta, eli kyselyyn osallistui väkiluvultaan samankokoiset kaupungit kuin Kaarina. Kaupunkien väkiluvut löytyivät kaupunkien omilta verkkosivuilta.

Taulukko 1: Vertailuun valitut kaupungit

Kaupunki	Väkiluku 500 asukkaan tarkkuudella
Kaarina	35 000 (Kaarina 2022b).
Kangasala	32 500 (Kangasala 2022).
Nokia	35 000 (Nokia 2022).
Riihimäki	28 500 (Riihimäki 2022).
Savonlinna	33 000 (Savonlinna 2022).
Vihti	29 000 (Vihti 2022).
Ylöjärvi	33 500 (Ylöjärvi 2022).

Linkki Webropol-kyselylomakkeeseen lähetettiin kyselyyn valikoituneiden kaupunkien nuorisotalan työntekijöille heidän työ sähköposteihinsa. Nuorisotyöntekijöiden sähköpostit löytyivät jokaisen kaupungin omilta nettisivustoilta nuorisopalveluiden osioista. Nuorisotyöntekijöille lähetettyjen kyselylomakkeen linkkien yhteydessä kirjoitimme tiivistetysti, mitä olemme, mitä teemme, kerroimme lisätietoja opinnäytetyöstämme ja selvensimme, miksi heidät on valikoitu mukaan kyselyyn. Sähköpostit lähetettiin jokaiselle piilokopiona, jotta viestin saaneet eivät pystyneet tarkastelemaan kenelle muille sama sähköposti oli lähetetty. Linkki lähetettiin 38 henkilölle.

Kysely on aineistonkeruutapa, jossa valittu kohderyhmä vastaa täysin samoihin kysymyksiin. Se on tehokas tapa kerätä vastauksia suurelta joukolta. Kyselyn käyttämiseen kehittämistyössä sisältyy niin etuja, kuin haittoja. Näitä haittoja ovat epävarmuus siitä, kuinka vakavasti vastaajat suhtautuvat kyselyyn. Ovatko vastausvaihtoehdot olleet sellaiset, että väärinymmärryksiltä on vältytty. Tietävätkö vastaajat riittävästi aiheesta, jota kysely käsittelee. Yhtenä haittana on vastaamattomuus eli kato, jolla tarkoitetaan sitä, että vastaajia ei olla saatu innostettua osallistumaan kyselyyn ja vastauksia ei ole saatu riittävästi. (Hirsijärvi, Remes ja Sajavaara 2004, 182–184.)

Kyselylomaketta suunnitellessa keskityimme välttämään näiden haittojen ilmenemistä. Sähköpostitse vastaajille lähetetyissä saatekirjeissä olimme informatiivisia ja kerroimme tarkasti

mistä kyselyssä on kyse. Painotimme, että kyselyyn vastaaminen ei kestä arviolta kauaa, jolla toivoimme välttävämme vastaamattomuutta. Kyselyn kysymykset ja niiden vastaukset pohdittiin tarkasti, jotta pystyttiin välttämään väärinymmärrykset.

4.3 Nuorten haastattelut

Noudatimme hyvää ammattieettistä periaatetta nuorten haastatteluita suunnitellessamme ja toteuttaessamme. Saimme tutkimusluvan Kaarinan kaupungilta. Haastattelemamme nuoret eivät olleet 15-vuotiaita, joten pyysimme nuorisopalvelujohtajaa kertomaan nuorisotyöntekijöille nuorten haastatteluista. Nuorisotyöntekijät informoivat edelleen nuoria ja heidän vanhempiaan toteutettavista haastatteluista.

Perustimme tutkimuksen eettisyyden YK:n yleissopimukseen lapsen oikeuksista, erityisesti artikloihin 12 ja 13, joiden mukaan lapsella on oikeus ilmaista vapaasti mielipiteensä hallinnollisista toimista joko suoraan, edustajan tai asinaomaisen toimielimen välityksellä (YK 1989, 11-12). Tutkimus anonymisoidaan täysin, eikä haastatteluista voi koitua minkäänlaista haittaa nuoren henkilökohtaiseen elämään. Tutkimus on nuorille täysin riskitön ja Tutkimuseettisen neuvottelukunnan laatimien ihmistieteiden eettisten periaatteiden mukaan tässä tapauksessa huoltajilta ei tarvitse kysyä lupaa (Helsingin yliopisto 2008, 2-3). Emme pyytäneet ihmistieteiden eettiseltä toimikunnalta eettistä ennakkoarviointia nuorten haastatteluista, koska kysyimme nuorilta heidän mielipiteitään (liite 1).

Kävimme Kaarinan kaupungissa haastattelemassa nuoria digitaalisesta nuorisotyöstä ja sosiaalisesta mediasta. Haastattelut toteutettiin nuorisotilalla ja haastatteluihin osallistuneet nuoret osallistuivat nuorisopalveluiden toimintaan aktiivisesti. Haastateltaville annettiin mahdollisuus osallistua ja antaa omat mielipiteensä vapaaehtoisesti. Haastattelurunko oli kevyt ja kysymykset olivat tarkasti kohdistettu niin, että saimme vain kriittisimmät tarvittavat mielipiteet. Kyselyn pituus oli lyhyt ja ilmoitimme sen yhteisesti ennen haastatteluiden alkamista.

Haastattelurunko käsitteli nuorten sosiaalisen median käyttämistä ja mielipiteitä nuorisopalveluiden sosiaalisen median päivitysten saavuttavuudesta. Haastattelurungon kysymykset luotiin aikaisempien aineistonkeruun menetelmien tulosten avulla. Haastattelut olivat suullisia ja nuorilla oli mahdollisuus osallistua haastatteluun yksin, pareissa tai pienissä ryhmissä. Nuorille kerrottiin ennen haastattelujen alkamista opinnäytetyömme luonteesta sekä siitä, että kaikki vastaukset anonymisoidaan eli tunnistettavat henkilötiedot nuorten vastauksista poistetaan ja

suoria viittauksia nuorten haastatteluista ei käytetä opinnäytetyössämme eikä Digitaalisen nuorisotyön oppaassa.

Tavoitteenamme nuorten haastatteluissa oli selvittää, mitä sosiaalisen median sovellusta käyttämällä nuorisotyö saavuttaa nuoret parhaiten. Halusimme haastatteluilla selvittää, mikä sosiaalisen median kanavista nuorisotyössä olisi tärkeää nostaa muiden käytettävien alustojen edelle. Nuorisotyössä käytettäviä sosiaalisen median kanavia on useita ja siksi priorisoiminen on arvioimme mukaan tärkeää, sillä se linjaa työskentelyä tehokkaasti. Ulkoisen viestinnän ja markkinoinnin yksi tärkeimmistä kysymyksistä on seuraava: Kuinka saavutan kohderyhmäni parhaiten?

Nuoret innostuivat osallistumaan vasta tarkemman haastattelun luonteen kuvauksen jälkeen. Painotimme, että kysymyksemme ovat mielipidekysymyksiä ja kaikki tunnistettavat henkilötiedot poistetaan vastauksista, jonka jälkeen nuorien kiinnostus haastattelua kohtaan kasvoi. Kiitimme nuoria jo etukäteen koulutuksemme lopputyössä auttamisesta. Nuorten avulias luonne tuli esille ja ilmapiiri jo nuorisotilalle astuessa oli vastaanottava ja avoin. Arvioimme sen vaikuttaneen siihen, että nuorten kynnys osallistua haastateltaviksi oli matala.

4.4 Analyysimenetelmät

Käytimme kahta analysoinnin menetelmää kerätyn aineiston vastausten koonnissa. Saatuja haastattelujen sekä kyselylomakkeen vastauksia käsitelimme pääsääntöisesti teemoittelun sekä dokumenttianalysoinnin avulla. Tässä osiossa kerromme mitä nämä kaksi analyysimenetelmää ovat. Selvennämme miten menetelmiä voi hyödyntää tutkimuksellisessa työssä ja perustelme, miksi valitsimme juuri nämä keinot aineiston purkuun.

Tematisointi on usein käytetty lähestymistapa tutkimustyön aineiston analysoinnissa. Tekstimaasta erotellaan useimmiten esiintyvät aiheet ja teemat, jotka esiintyvät aineistoissa enemmän kuin muut. Teemoittelulla pyritään aina karsimaan ne aiheet, jotka eivät ole tutkimuksen kysymyksen kannalta lainkaan olennaisia. Vaikka jotkin aiheet ja teemat saattavat esiintyä aineistossa usein, on osattava poimia tutkimuksen kannalta tärkeimmät aiheet. (Eskola & Suoranta 1998, 126.)

Teemoittelu analyysimenetelmänä oli kerätyn aineiston analysoimiseen paras vaihtoehto, sillä halusimme löytää keskeisimmät aiheet ja ajatukset opinnäytetyömme tavoitteisiin tiivistettyinä.

Menetelmän käyttäminen aineiston lähestymistapana arveltiin havainnollistavan, millaisia ongelmia työyhteisössä kohdataan digitaalisen työskentelyn toteutuksessa. Tavoitteenamme oli vastata työyhteisössä esiintyviin kehitystarpeisiin erityisesti heille personoidulla tuotoksella. Digitaalisen nuorisotyön oppaan sisältö pyrittiin rakentamaan niin, että se vastaa aineistosta nousseisiin teemoihin eli kehittämistarpeisiin.

Dokumenttianalysoinnin avulla arveltiin pystyvän parhaiten vastaamaan tutkittavien kohteiden tuen tarpeisiin digitaalisessa työskentelyssä. Tunnistimme valittuamme opinnäytetyömme aiheen, että samankaltaisia tutkimuksia ja kehittämistyötä aiheestamme on tehty ennen meitä. Dokumenttianalyysia hyödynnettiin oman tietämyksemme täydentämiseksi oppaan tekoa varten. Analysoimalla muiden tekijöiden teoksia aiheestamme pystyimme rakentamaan tiivistettyyn muotoon oman oppaamme, joka palvelee juuri niitä toiveita, joita aineistonkeruustamme nousi esille. Dokumenttianalysointia käytimme erityisesti oppaan rakentumisen vaiheessa, ja analysoinnin tapa korostuu yhteenveto ja kehittämis ehdotukset osion alaluvussa: kehittämistehtävän tuotos.

Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiltä pyydettiin palautetta sekä kehitysideoita valmiista Digitaalisen nuorisotyön oppaasta. Tämä vaihe lisättiin menetelmäksemme opinnäytetyön aineistonkeruun keskivaiheessa yhteisessä kokouksessa Kaarinan nuorisopalvelujohtajan kanssa. Ehdotimme menetelmää tilaajallemme ja hän piti sitä hyvänä lisänä prosessiimme. Menetelmä valittiin teoksen Tutkimustyön metodeista mukaisesti, jossa kehoitetaan noudattamaan tietynlaista tutkimussykliä varsinkin, jos kyseessä on toimintatutkimus.

Teoksessa Tutkimustyön metodeista Järvinen ja Järvinen (2012) tuovat esille aiemmin Susmanin ja Everedin (1987) esittelemät vaiheet, jotka sisältyvät toimintatutkimukseen. Järvinen ja Järvinen kehottavat noudattamaan toimintatutkimuksen vaiheita etenkin, kun tutkimuksen tuotoksena on innovaatio, joka saattaa muuttaa toimintamalleja ja käytänteitä yhteisössä. Toimintatutkimuksen vaiheet käydään läpi toistaen ne moneen kertaan uudelleen, millä varmistetaan tuotoksen hyödyllisyys. Toimintatutkimus on siis useita vaiheita sisältävä sykli. Näitä vaiheita toimintatutkimuksen syklissä ovat 1. Diagnosointi, 2. Suunnittelu, 3. Toteutus, 4. arviointi ja 5. oppiminen, jonka jälkeen vaiheet toistetaan uudestaan samassa järjestyksessä. Näitä vaiheita noudattamalla tutkimuksellisen kehittämistoiminnan tekijöiden kriittinen tuotoksen tarkastelu toteutuu ja tekijät eivät tule sokeiksi teokselleen. Sokeutuminen teokselle tarkoittaa sitä, että ei tunnista sen kehityspisteitä, jolloin teosta ei muuteta soveltuvammaksi sille yhteisölle, jossa se otetaan käyttöön. (Järvinen ja Järvinen 2012, 127–128.)

Kehittämistyössämme tutkimme reaali maailmaa eli työyhteisön työn toteutumista käytännössä ja tavoitteenamme oli luoda heille uusi innovaatio käyttöön otettavaksi. Opinnäytetyön aikana ja innovaatiota rakennettaessa teimme jatkuvaa arviointia rakennettavan tuotoksen hyödyllisyydestä sekä pohdintaa siitä, millainen oppaan tulisi olla ja kuinka opas palvelee tutkittavia lähitulevaisuudessa tuotoksen käyttöönoton vaiheessa. Opinnäytetyön ja oppaan valmistumisen jälkeen emme kyenneet nähdä oppaan pilotoinnin vaihetta ja huomata oppaan jatkokehittämisen kohtia. Meillä ei ollut mahdollisuutta toteuttaa tuotosta noudattaen toimintatutkimuksen sykliä, mikä olisi ollut arviolta hyödyllisin menetelmä tuotoksen hyödyn varmistamisessa. Tematisoinnilla, dokumenttianalysillä sekä palautteiden keräämisellä pyrittiin vähentämään digitaalisen nuorisotyön oppaassa nuorisotyöntekijöille tarpeettoman tiedon esiintymistä.

5 TULOKSET JA ANALYYSI

Analyysiluvussa esittelemme, kuinka menetelmäluvussa suunniteltu aineistonkeruun kulku toteutui. Alaluvuissa esittelemme haastatteluilla ja kyselylomakkeella kerätyt vastaukset ja saadut tulokset. Alaluvun otsikoinnit teimme hyödyntäen teemoittelun analyysimenetelmää. Keräsimme Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden haastatteluista sekä muiden kaupunkien nuorisotyöntekijöiden kyselylomakkeiden vastauksista tärkeimmiksi koetut kehittämistarpeet digitaalisen nuorisotyön edistämiseksi. Eniten nousseista aiheista loimme teemat, joita oppaassamme eritoten haluamme painottaa. Teemoiksi muodostuivat: oman osaamisen vahvistaminen, sosiaalinen media ja sosiaalisessa mediassa toimimisen suunnittelu.

Analysoitavan aineiston määrä jäi suunniteltua määrää huomattavasti pienemmäksi. Webropol-kyselyyn kutsuttiin vastaamaan 38 henkilöä tutkimukseen valituista kaupungeista ja saimme kyselyyn neljä vastausta. Kyselylinkki oli avattu ilman vastaamista 15 kertaa. Kyselyn pituus arvioitiin olevan 5–10 minuuttia ja kyselyyn vastaamiseen tutkittaville annettiin 14 päivää, jonka jälkeen linkki kyselyyn suljettiin.

Vapaaehtoisen osallistumisen vuoksi emme muistuttaneet kyselyn saaneita sen täyttämisestä. Tämä olisi voinut lisätä vastaajien määrää ja vastausajan pidentäminen olisi voinut vaikuttaa vastauksien saamiseen tai tilanne olisi edelleen sama. Emme lähettäneet kyselyä uudelleen, koska arvelimme vastaamattomuuden johtuvan vapaaehtoisuudesta. Emme siis lähteneet lisäämään kaupungeja kyselyiden lähettämiseksi uusille henkilöille. Kyselyt ovat anonyymejä, mutta vastaamatta jättäneet henkilöt ovat voineet ajatella, että he paljastavat liikaa työyhteisönsä puutteita tai eivät muuten ole halunneet vastata.

Nuorisotilalla haastattelumme osallistui yhdeksän nuorta. Nuoria haastateltiin yhdellä nuorisotilalla. Emme jalkautuneet toisille nuorisotiloille haastattelemaan nuoria lisää, koska kerätyt vastaukset alkoivat vahvasti toistamaan itseään. Päätelimme valikoidun joukon riittävän tutkimustarkoituksiimme.

Haastattelimme Teamsin välityksellä seitsemää työntekijää Kaarinan nuorisopalveluilta. Valitsimme kohderyhmäksi viisi talotyöntekijää ja heidän lisäksi kaksi etsivää nuorisotyöntekijää sekä erityisnuorisotyöntekijän. Haastatteluihin osallistui 7/8 kutsutusta. Emme kokeneet tarvetta haastatella uraohjaajaa, mopotallin ohjaajaa, koordinaattoreita, toimistosihteerä tai nuorisopalvelujohtajaa. Koimme, että heidän työtehtävänsä eroavat sen verran, että Digitaalisen nuorisotyön oppaaseen ei ole tarpeen kartoittaa heidän mielipiteitään digitaalisen työskentelyn

toteutumisesta. Opas tulee nuorisopalveluiden käyttöön ja sen sisältö on kaikkien hyödynnettävissä.

Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden haastatteluissa tunnelma sekä kysymykset olivat avoimia. Esitimme samansuuntaisia kysymyksiä, mutta keskustelu vaihtoi suuntaa riippuen haastatellusta henkilöstä. Alkuperäinen päätöksemme oli keskustella vapaasti, jotta haastateltavan omat ideat ja tarpeet pääsevät paremmin esiin. Tämän takia saamamme tulokset palvelivat jopa paremmin oppaan sisällön tarpeenmukaisessa rakentumisessa. Webropol-kyselylomakkeet lähetettiin myös haastatelluille ja tarkoituksena oli näin saada heiltä vielä vastaukset samoihin kysymyksiin kuin muidenkin kaupunkien nuorisotalan asiantuntijoilta. Tästä voimme tehdä sen johtopäätöksen, että tutkimuksen kannalta valintamme oli hyödyllinen. Webropol-kyselyyn vastanneita oli loppujen lopuksi vain 4/38, kuten edellä mainittiin.

5.1 Osaamisen kehittäminen

Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijät pohtivat haastatteluissa digitaalisen työskentelyn osaamistaan hyvin kriittisesti. Tästä syystä halusimme kyselylomakkeessa kysyä muiden tutkimukseen valikoituneiden kaupunkien toimijoiden omaa koettua osaamista. Kyselyiden tuloksista ilmeni, että omaa osaamista tarkastellaan ja arvioidaan kriittisesti muissakin kaupungeissa. Oma osaaminen kuvautuu keskitasoa parempana, mutta silti lisäkoulutautumiselle koetaan tarvetta.

Haastatelluista henkilöistä kaikki (7/7) olivat koulutusmyönteisiä. Kaikki haastateltavat olivat yksimielisiä siitä, että koulutuksia on helposti saatavilla nuorisotyön kentällä. Haastatelluista 1/7 mainitsi Kaarinan nuorisopalveluiden olevan hyvin koulutusmyönteinen:

”Discordit ja tällaset. Ei ole ollut koulutuksia et niitä käyttävät ihmiset on ite ne hommat opiskellut. Puhetta on ollut siitä, et pitäis järjestää koulutusta. (Haastateltu 1.)”

Haastateltu 1 kuvaa sitä, että kollegat ovat käyneet koulutuksia ja niiden järjestämistä suunnitellaan. Työyhteisössä toimivina asioina mainittiin viestintä:

”Noo tällä hetkel ehkä hyvää ja mikä toimii niin ehkä ihan viestintä tuol meidän työyhteisös toimii (Haastateltu 5.)”

Haastatteluissa keskityimme kartoittamaan kehityskohteita, joten analyysimme kohdistuu pääsääntöisesti niihin. Sosiaalisen median alustoilla toimimisessa ei tämän huomion perusteella ole parannettavaa viestinnän puolella.

Jotkin alustoista olivat henkilöille tutumpia kuin toiset. Toisaalta haastateltavilla oli monipuolisesti osaamista eri alustojen käytöstä. Tämän vuoksi tartuimme kehittämään ja avaamaan oppaassamme niitä alustoja, jotka eivät olleet haastatelluille tuttuja ja joihin tukea tarvittiin lisää.

Kaksi Kaarinan nuorisotyöntekijöistä pohti Snapchat-sovelluksen turva-asioita, yksi haastatelluista pohti taitojaan Instagram-julkaisujen tekemisessä. Oppaassa pyrimme vastaamaan kaikkiin näihin esiin nousseisiin kysymyksiin. Haastatelluista yksi pohti pelikasvatuksen teemoja digitaalisessa nuorisotyössä. Rajasimme tämän teeman pois oppaasta, koska se laajeni liikaa. Samoin opinnäytetyön rajaamisen kannalta tämä oli olennaista. Pohdinta-luvussa avaamme tämän tilaajan mahdollisena jatkokehityskohteena. Lisäksi nettietiketti ja nuorten käyttäytyminen sosiaalisen median alustoilla mietitytti 2/7 haastatellusta. Tämä tema rajautui samoista syistä pois tutkimuksestamme.

Webropol -kyselylomakkeen tuloksissa havaitsimme meitä kiinnostavan sekä ihmetyttävän seikan. Nuorisotyöntekijät olivat yksimielisiä siitä, että heidän toimipisteillään on tarve koulutukselle digitaalisen työskentelyn tukemiseen. Vastausvaihtoehdot kysymyksiin osaamisesta ja innostuneisuudesta annettiin asteikolla 1–10, huono-erinomainen. Vastaajien keskiarvo (KA=) oman digitaalisen työskentelyn osaamisen arvioinnissa oli 8/10. Vastaajien innostuneisuus digitaalisen työskentelyn toteuttamiseen oli oman osaamisen arviointia hieman matalampi KA=7/10. Vastaajat arvioivat oman innostuneisuuden lisäksi muiden työyhteisön jäsenten motivoituneisuutta digitaalisen työskentelyn toteuttamiseen. Vastaajista 1/4 oli sitä mieltä, että muiden työyhteisön jäsenten motivoituneisuus digityöskentelyyn on hyvä. 3/4 vastaajista oli sitä mieltä, että muiden työyhteisön jäsenten motivaatio on kohtalainen.

Kaarinan nuorisopalveluiden työntekijöiden kolmannessa haastattelussa ilmeni digitaalisen oppaan tarpeelle syy, miksi opas tarvitaan heidän toimipaikalleen. Haastateltava nuorisotyöntekijä kertoi, että mikäli työyhteisössä tulee vaihtuvuutta eli työyhteisöön otetaan uusi työntekijä, hänen olisi hyvä tietää miksi digitaalista työtä tehdään nuorisopalveluissa ja miten digitaalista työtä suunnitellaan ja toteutetaan heidän toimipaikallaan. Kehittämistyön tuotos eli opas halutaan ottaa työyhteisössä käyttöön perehdyttämisen välineenä. Käytettävät sosiaalisen median alustat voivat haastateltavan mielestä olla tuntemattomat uudelle työntekijälle ja tästä syystä niiden tarkka kuvaus ja esittely on tärkeää:

”On se kannattavaa katsoa sitä työtä, sillä tavalla, että te teette sen ihmiselle, joka ei ole koskaan kuullutkaan, vaikka Instagramista, eikä ole koskaan nähnyt sitä tai koskaan avannut sitä (Haastateltu 3).”

Samassa haastattelussa haastateltu 3 ilmaisi osaavansa käyttää erilaisia digitaalisia työkaluja sosiaalisen median päivitysten tekemiseen. Sosiaalisessa mediassa julkaistava materiaali oli nuorisotyöntekijän mielestä tärkeää, sillä niin Kaarinan kaupungin nuorisopalvelut tekevät työstään näkyvää. Haastateltava oli epävarma, ovatko hänen käyttämänsä sähköiset alustat ja työkalut, esimerkiksi kuvien muokkaamiseen, yhtä tuttuja hänen kollegoilleen. Hän toi esille, että useiden digitaalisessa työskentelyssä käytettävien alustojen ja työkalujen esittelemine olisi oppaaseemme hyvä osio:

”Sen voisi myös liittää teokseen, että Canva ja sitten jos te löydätte jotain muita hyviä alustoja. Niitä alustoja voi hyödyntää työskentelyyn mitkä ovat ilmaisia tai jotka ovat, ehkä jollain pienellä maksulla, niin semmoisia kannattaa kyllä sitten nostaa esille. (Haastateltu 3.)”

Haastateltava 3 toi oppaan sisältöön tärkeitä ehdotuksia. Lisäsimme haastateltavan 3 vastausten mukaisesti oppaaseen Kaarinan kaupungissa käytettävien sosiaalisten median alustojen esittelyt ja ohjeistukset niiden käyttöön. Näitä sosiaalisen median alustoja kaikkien Kaarinan nuorisotyöntekijöiden haastatteluiden mukaan olivat WhatsApp, Snapchat, Facebook, Instagram. Valitsimme yhdeksi alustaksi TikTokin, sen huippusuosion syystä. Kaarinan kaupungin nuorten haastatteluiden pohjalta saimme selville, että 8/9 nuorta käyttää TikTok -sovellusta päivittäin.

5.2 Suunnittelu

Nuorisoalan asiantuntijat vastasivat digitaalisen nuorisotyön kyselylomakkeeseen, kuinka heidän toimipaikallaan yhteistyössä tehtävä digitaalisen työskentelyn suunnittelu ja toteuttaminen luonnistuu ja mitä keinoja ja käytänteitä yhteistyön tehostamiseen on tehty heidän toimipaikoissaan. 3/4 vastauksista kuvaili, että heidän toimipaikoissaan digitaalisen nuorisotyön suunnittelu ja toteutus ei jakaudu tasapuolisesti työntekijöille, vaan jotkut työntekijöistä suunnittelevat ja toteuttavat digitaalista työtä enemmän kuin toiset. Yksi kyselyyn vastaajista kertoi, että kaikki työyhteisön jäsenistä eivät osallistu digitaaliseen työskentelyyn lainkaan. Työntekijöiltä tiedusteltiin kyselyssä digitaalisen nuorisotyön toteutumisen nykyistä tilannetta ja 3/4 vastasi työskentelyn olevan toisinaan suunnittelematonta, kun taas yksi vastaajista kuvasi, että digitaalisen työskentelyn työnjako ja vuorottelu onnistuu heidän toimipaikallaan hyvin.

Webropol-kyselyssä nuorisoalan asiantuntijoilta eri kaupungeista kysyttiin, hyötyisikö heidän työyhteisönsä digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen tarkemmasta suunnittelusta ja millaisia keinoja hyödyntäen. Alla olevassa taulukossa käy ilmi, millaista digitaalisen työn suunnittelun

tukea työntekijät aidosti toivovat tarvittavan toimipaikoillaan. Kysymys oli monivalintavaihtoehtona, eli kysymyksessä sai vastata useaan kohtaan. Kysymyksen vastausten perusteella toivena digitaalisen nuorisotyön suunnittelulle oli vastaajien mukaan sopiminen yhteisesti siitä, mitä tehdään ja milloin esimerkiksi vuositasolla, sekä aikatauluttaminen ja yhteinen suunnittelu. Ainoastaan puolet vastaajista toivoivat tasapuolista työnjakoa toimipaikalleen.

Taulukko 2: Kyselylomakkeen vastaukset digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen (x=vastattu)

Vastausvaihtoehdot	vastaaja 1	vastaaja 2	vastaaja 3	vastaaja 4
Selkeä ja pitävä tasavertainen työnjako.		x		x
Sopiminen mitä tehdään ja milloin, vaikka vuositasolla.	x	x		x
Selkeä työskentelyn aikataulutus ja yhteinen suunnittelu.		x	x	x

Haastatteluissa ja kyselylomakkeissa nuorisotyöntekijät pohtivat ajankäyttöä sosiaalisen median viestinnän ja markkinoinnin suunnitteluun ja toteuttamiseen. Ajan käyttöä kyseisen työtehtävän toteuttamiseen ei ole määritelty nuorisotyöntekijöiden toimipaikoilla. Haastatteluista kaikki 7/7 myönsivät, että nuorisotiloilla työnohessa käy joskus niin, että sosiaalisen median alustojen julkaisujen tekeminen jää taka-alalle. Jokainen suunnittelee työnsä omalla tavallaan ja sosiaalinen media on yksi työtehtävistä.

Haastatteluista kaikki pohtivat, että sosiaalisen median julkaisujen suunnittelulle ja tekemiselle käytettävää aikaa olisi hyvä olla enemmän. Tällä tarkoitetaan sitä, että työtehtäviin tulisi lisätä suunnittelu, koska sitä ei mielellään tehdä nuorten kanssa läsnä ollessa nuorisotiloilla. Yhteisen Instagram-tilin eli nuorisopalveluiden tilin sisällön yhteinen suunnittelu tapahtuu palavereissa. Lähtökohtaisesti sinne on pyritty jakamaan nuorisotilan julkaisuja uudelleen. Tämä on vaikuttanut tilin yhtenäisyyteen, koska kaikki saavat tehdä omalla persoonallaan julkaisuja.

Vuositasolla suunnittelu kuvautui tärkeänä nuorisotyöntekijöille haastatteluidemme sekä kyselylomakkeidemme tuloksissa. Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden haastatteluissa haastateltu 3 kertoo, että hänelle on selkeää mitkä vuosittaiset tapahtumat ohjaavat vuosittain digitaalista nuorisotyötä:

”Aika paljon omasta muistista ja automaattisesti nämä päivitykset tulee (Haastateltu 3).”

Mistä asioista nuorisopalvelut informoivat nuoria sosiaalisessa mediassa eri vuodenaikoina? Haastateltu kertoi meille, ettei tapahtumia ole listattuna ylös, vaan ajankohtaiset asiat käydään yhdessä läpi heidän palaverieissaan.

5.3 Sosiaalinen media

Digitaalisessa nuorisotyössä ja sen toteuttamisessa nuorisotyöntekijöitä haastatteluissa puhutti sosiaalisen median käyttö ja siellä julkaisujen tekeminen. Vastaukset ja pohdinnat usein kohdistuivat toimipaikalla tehtävään ulkoisen viestinnän ja markkinoinnin toteuttamiseen. Webropol-kyselylomakkeen sekä Kaarinan nuorisotyöntekijöiden haastatteluiden tuloksista saimme selville, kuinka monta eri sosiaalisen median sovellusta nuorisotyöntekijöillä on käytössään.

Haastatelluista 6/7 korosti Instagramin tärkeyttä nuorisopalveluiden ja -tilojen tapahtumien mainostamisessa. Instagram ei herättänyt paljoa kysymyksiä. Ainoa haastateltuja mietityttänyt asia oli algoritmi, jonka muutokset 2/7 haastatelluista otti esille. Haastatelluista kaikki olivat sitä mieltä, että linjauksia siihen, kuka tekee, mitä tekee ja milloin tekee, pitäisi tehdä.

Sosiaalisen median julkaisujen toteuttamiseen on selkeät ohjeet siitä, että nuorisotiloilla työskentelevät laittavat omien nuorisotilojensa Instagramiin julkaisuja ainakin kerran viikossa. Yhteisiä ideoita on asian tiimoilta sovittu palaverieissa. Useita ideoita yhteisen nuorisotilojen Instagramin suhteen oli esitetty ja kokeiltu.

Haastatelluista kaikki kertoivat, että yhteisen nuorisopalvelujen Instagram-tilin julkaisujen vastuuta pitäisi vielä jakaa tasaisemmin ja saada yhtenäisiä ideoita julkaisujen teemoihin. Työyhteisön palaverieissa oli sovittu, että julkaisuihin on tulossa yhtenäinen graafinen ilme. Tämä oli kaikilla tiedossa. Oman nuorisotilan julkaisujen tekemisessä algoritmin muutosten huomaamisen lisäksi, kertoi 4/7 haastatelluista ideoiden loppuvan aika ajoin. Tämä on toinen asia, jonka päätimme ottaa oppaan muodostamisessa ylös.

Snapchatin ja TikTokin turva-asioista 2/7 esitti huolensa. Turvallisuudessa mietitytti sijainnin jakaminen, nettikiusaaminen ja katsojien rajaaminen. Informaatiota sosiaalisen median alusto-

jen turvallisuussäädöksistä löytyy sovelluksen tiedoista ja verkosta. Päädyimme lisäämään op-
 paaseen tiettyjä huomioita haastatteluissa puhutuista asioista. TikTokista oli aiheutunut haittaa
 julkaisuun liittyen.

TikTok herätti sovelluksista eniten ajatuksia ja sen käytön haittoja ja hyötyjä mieltivät kaikki
 haastatellut. Kaikki haastatelluista olivat sitä mieltä, että TikTokissa on hyödyllistä tarkastella
 nuorien toimintaa ja näkyä. Se, miten sovelluksessa halutaan näkyä ei saanut yhtenäistä kantaa
 haastattelumme pohjalta.

Pohdimme haastateltujen kanssa Instagramin algoritmin muutoksia. Julkaisuja nuorisopalve-
 luilla laitetaan etusivun julkaisuiksi, mutta on huomattu Instagramin algoritmin muutokset, joi-
 den vuoksi tarinaosioista julkaisut tavoittavat enemmän käyttäjiä. Tämä oli tärkeä huomio
 opasta suunnitellessa. Instagramin muutosten huomattiin vaikuttavan siihen, mitä julkaisuja itse
 näkee muilta toimijoilta, joita työssä käytettävällä Instagram-tilillä seurataan:

”Mäkin oon Instagramista huomannut. Huomasin sen, että sinnehän oli tullut jotain
 postauksia viime viikon torstailta, mitä mä en oo itse edes nähnyt, vaikka mä oon
 ollut ihan perjantai-iltana nuokkarilla kymppiin asti töissä. Senkin takia just ajatte-
 len, että ehkä stoorit olisi sellai niiku fiksu. (Haastateltu 4.)”

Kaarinan kaupungin nuorisopalveluiden toimintaan osallistuvien nuorten haastatteluista selvisi,
 mitä sosiaalisen median kanavia nuoret käyttävät vapaa-ajallaan eniten. Tulokset kertoivat, että
 jokaisella nuorella 9/9 on käytössään Instagram, WhatsApp, Snapchat sekä TikTok. Osalla nuo-
 rista 7/9 on luotuna käyttäjätunnukset Facebook-alustalle, mutta 4/9 nuorista vastasi, että he
 harvoin käyttävät Facebook-alustaa. 5/9 nuorista vastasi, että heillä on luotuna käyttäjätunnuk-
 set Discord-alustalle.

Nuorilta kysyttiin haastatteluissa, onko heillä käytössään joitain muita sosiaalisen median alus-
 toja kuin Instagram, Discord, Facebook, TikTok, Snapchat tai WhatsApp. Nuorista jokainen
 vastasi kielteisesti kysymykseen. Tästä voimme suppean vastaajamäärän syystä päätellä, että
 nuorten suosiossa ei välttämättä ole uutta sosiaalisen median alustaa, josta aikuiset eivät ole
 tietoisia.

Nuorilta kysyttiin haastattelun ohessa ovatko he tehneet Twitter-alustalle käyttäjätunnuksia.
 Osa nuorista 5/9 ei ollut koskaan kuullut kyseisestä alustasta ja kaikki 9/9 vastasivat, etteivät

ole luoneet alustalle käyttäjätunnuksia. Webropol-kyselylomakkeeseen yksi vastaajista oli maininnut heidän toimipaikallaan käytettävän digitaalisen nuorisotyön alustana Twitter-alustaa.

Kaarinan kaupungin nuorisotyöpalveluilla oli tarve yhteisille linjauksille digitaaliseen työskentelyyn. Tästä syystä selvitimme ajankohtaisesti merkittävien ja suosituimpien sähköisten alustojen ominaisuudet, joita voisi hyödyntää ammatillisesti. Nuorten haastatteluiden tuloksista, nuorisotyöntekijöiden haastattelujen sekä kyselyjen mielipiteiden ja ajatusten pohjalta teimme päätelmät siitä, millä sosiaalisen median kanavan käytöllä on eniten merkittävyyttä ja millä vähiten.

Nuorten haastatteluiden perusteella he käyttävät Instagramia pääsääntöisenä sosiaalisen median kanavana. Varsinkin silloin, kun he käyttävät alustaa tiedonhakuun. Nuorten kuulemisen lisäksi Webropol-kyselylomakkeessa kysyttiin, millä käyttöön otetuilla menetelmillä digitaalista työskentelyä on pyritty tehostamaan ja kysymykseen vastannut, kirjoitti seuraavasti:

”Instagramin päivitysten johdonmukaistaminen.” – Nuorisoalan asiantuntija

Sosiaalisen median julkaisujen yhtenäistämiseen on oivaltavaa priorisoida se alusta, mistä nuoret saa tavoitettua parhaiten, jos heidät pyritään ensisijaisesti tavoittamaan.

6 YHTEENVETO JA KEHITTÄMISEHDOTUKSET

Tässä luvussa esittelemme työmme johtopäätökset tietoperustasta ja aineiston analyysistä sekä esittelemme digitaalisen nuorisotyön oppaan sisällön tiivistetysti. Oppaan kokonaisversio löytyy Theseus tietokannasta pdf -muodossa. Oppaan kansilehti löytyy liitteistä (liite 3). Tulokset ja yhteenveto alaluvussa esitämme tietoperustaluvun sekä analyysiluvun keskeisimmät tulokset ja teemme niistä yhteenvedon.

Yhteenvetoon olemme kirjoittaneet miten tilaajamme voi jatkossa kehittää digitaalista työskentelyä toimipaikallaan. Jatkokehittämistoimenpiteiden valinnat perustelemme analyysiluvun tulosten, tietoperustaluvun ja dokumenttianalyysiin valittujen teosten avulla. Kehittämistehtävän tuotoksen alaluvussa esittelemme oppaan sen sisällysluettelon kautta ja perustelemme sen rakennetta sekä kerromme, miten tutkittu aineisto vaikutti sisällön luomiseen.

6.1 Tulokset ja yhteenveto

Digitaalisuus ja digitaalinen työskentely on tullut jäädäkseen osaksi nuorisotyötä. Osana digitaalista työskentelyä on ulkoinen viestintä sosiaalisessa mediassa ja sen toteuttaminen työyhteisössä vaatii suunnitelmallisuutta sekä tarkkoja linjauksia työn toteutumiseksi. Digitalisoituminen on jatkuvaa ja tarkoittaa työelämässä sitä, että uusia digitaalisia työkaluja työyhteisöissä kokeillaan, otetaan käyttöön ja vanhoista luovutaan. Tästä syystä tietoperustaan kirjoitimme työelämän murrosvaiheesta sekä taidoista, joita hyödyntäen yksilö pystyy sopeutumaan paremmin tapahtuviin muutoksiin työnkuvassaan. Muutoshalukkuus sekä yksilön jatkuva kehittyminen ja oppiminen on työelämässä nyt ja tulevaisuudessa tärkeää.

Teoksessa *Suhde: sosiaalinen media muuttaa johtamista, markkinointia ja viestintää* Forsgård ja Frey (2010) kertovat kattavasti menestyksekkään yritysblogin hallinnoimisen eri menetelmistä ja toimintatavoista. Yksi menestyksekkään markkinoinnin keino on päivittää yritysblogia laadukkaasti ja säännöllisesti lataamalla yritystilille kiinnostavaa ja relevanttia eli asiaan kuuluvaa sisältöä (Forsgård ja Frey 2010, 68).

Tilaajallemme kehitysideana on luoda selkeä päivitysten aikatauluttamisen suunnitelma niin, että päivityksiä nuorisopalveluiden sosiaalisen median tileille ei tehdä liian usein eikä myöskään liian harvoin. Ehdotamme työyhteisöä kokeilemaan selkeää aikatauluttamista päivitysten

tekoon ja muuttamaan sovittua aikataulua, mikäli aikataulussa pysyminen ei toteudu. Yritystilille jäävä sisältö vaatii selkeän aikatauluttamisen toisin kuin yritystililtä aikarajan täyttymisen jälkeen katoava sisältö.

Kaarinan kaupungin nuorisopalveluissa ajankohtaisesti jotkut työyhteisön jäsenistä suunnittelevat ja toteuttavat digitaalista nuorisotyötä enemmän kuin toiset. Tilaaajan toiveena opinnäytetyölle oli jakaa digitaalista työskentelyä useammalle henkilölle toteutettavaksi. Kuitenkaan täysin tasavertainen työnjako ei vaikuttanut mahdolliselta aineistonkeruun tuloksissa nuorisoalan asiantuntijoiden mielestä. Työyhteisön jäsenillä on erilaisia työelämänvahvuuksia, joita he hyödyntävät työtehtävissään. Tästä päätellen joillekin digitaalinen työskentely on mielekkäämpää kuin muille. Aineistonkeruun analyysin osiossa kartoitimme innokkuutta suunnitella sekä toteuttaa digitaalista työskentelyä, ja tulokseksi saimme keskitasoa korkeamman luvun. Tutkittavan ryhmän mielestä intoa osallistua digitaaliseen työskentelyyn voidaan tukea luomalla selkeämmät ohjeistukset ja aikataulut työskentelylle.

Selvitimme työyhteisöstä ne henkilöt, jotka osallistuisivat mielellään enemmän sosiaalisen median päivitysten tekemiseen ja sen suunnitteluun. Emme kuitenkaan kykene ulkopuolisina henkilöinä jakamaan sosiaalisessa mediassa tehtävää työtä työyhteisön puolesta. Emme tunne Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöitä tarpeeksi, emmekä ole selvittäneet heidän työskentelytapojaan, joten emme kykene tunnistamaan myöskään heidän työelämänvahvuuksiaan ja -taitojaan.

Yhteisesti toteutettavaan sosiaalisen median julkaisujen tekoon voi tehdä roolituksia toimipaikalla. Joillekin tekstin tuottaminen voi olla helppoa, kun taas toisilta se vie enemmän aikaa. Joillekin kuvien tai videoiden ottaminen, niiden muokkaaminen ja editoiminen saattaisi kuvautua tekstin tuottamista mielekkäämpänä. Nämä kaksi esimerkkiä ovat taitoja, jotka voivat syntyä työelämässä tai työelämän ulkopuolella. Omia digiosaamisen vahvuuksiaan on hyvä havainnoida ja tunnistaa, mutta samalla on hyvä selvittää, millaista osaamista muilla toimipaikan työntekijöillä on. Digityöskentelyn osien jakaminen vahvistaa yhteisöllisyyttä ja saattaa tehdä työskentelystä luontevaa, kun se tapahtuu pienemmissä osissa yhdessä toteutettuna.

Teoksen Suhde: sosiaalinen media muuttaa johtamista, markkinointia ja viestintää Forsgård ja Frey (2010) kertovat mistä syystä työyhteisössä ei tulisi olla tasavertaista työnjakoa, varsinkin sosiaalisen median päivitysten suunnittelussa ja toteutuksessa. Työn suunnittelun onnistumiseen esimiehen on pyrittävä valjastamaan mukaan ne työntekijät, jotka ovat kiinnostuneita yh-

teisöllisen median hallinnoimisesta. Silloin digitaalisen median suunnitteluun ei osallistu tietämättömiä nyökyttelijöitä ja virkakriitikkoja, vaan suunnittelussa ovat mukana ne, joille sosiaalisen median alustojen käyttö on luonteva osa elämää ja sosiaalisessa mediassa käyttäytyminen on heille tutumpaa. He tietävät mistä on kyse sillä he ovat nähneet ulkoisen viestinnän useita toimintamalleja käytännössä. (Forsgård ja Frey 2010, 77.)

Opinnäytetyömme tuotos oli Digitaalisen nuorisotyön opas, jonka syystä meillä ei ollut ainoastaan yhtä tutkimuskysymystä. Tutkimuskysymyksiä syntyi opinnäytetyön prosessin eri vaiheissa useita ja kolmea aineistonkeruun menetelmää hyödyntäen selvitimme edellisestä aineistosta heränneisiin pohdintoihin vastaukset seuraavalla menetelmällä. Esimerkiksi Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijöiden haastatteluissa ilmeni, että he halusivat tietää, miten nuoret kohderyhmänä saavutetaan parhaiten.

Nuorilta haastatteluissa kysyimme, mitä sosiaalisen median alustoja he käyttävät vapaa-ajallaan eniten ja mistä he näkevät nuorisopalveluiden julkaisut. Saavutettavuuden lisäksi nuorisotyöntekijöiden haastatteluissa pohdittiin käytettävien alustojen hyötyjä ja ovatko kaikki alustat välttämättömiä. Muiden kaupunkien alan toimijoilta selvitimme mitkä sosiaalisen median alustat ovat heillä käytössä, mitkä alustoista ovat olleet hyödyllisimmät ja mitkä alustoista ovat osoittautuneet hankaliksi.

6.2 Kehittämistehtävän tuotos

Tilajamme toiveena oli, että luomme Kaarinan kaupungin nuorisopalveluille digitaalisen nuorisotyön oppaan. Opinnäytetyön tuotos sisältää materiaalia ja menetelmiä digitaalisen nuorisotyön toteutumisen tehostamiseen. Oppaan sisältö vastaa erityisesti Kaarinan nuorisotyöntekijöiden toiveisiin ja tarpeisiin. Analyysiluvussa selvitimme mitkä ovat nuorisotyöntekijöille tärkeimmät kehittämisen osa-alueet ja kokosimme niihin teemoihin sopivaa sisältöä. Analyysiluvussa alaotsikkoinamme olivat osaamisen kehittäminen, suunnittelu sekä sosiaalinen media. Nämä aiheet tulivat joko eniten puheeksi haastatteluissa, nousivat useimmiten Webropol-kyselylomakkeen tuloksissa tai näistä aiheista syntyi eniten pohdintaa työyhteisössä.

Digitaalisen nuorisotyön oppaan sisällysluettelo on jaoteltu seuraavasti:

- Tiivistelmä
- Digitaalinen nuorisotyö ja sen suunnittelu
- Kohderyhmät ja sisältö

- Vuosikello
- Sähköiset alustat
- Instagram
- Snapchat
- TikTok
- Facebook
- Tag ja Hashtag
- Työkalut digityöskentelyyn
- Ideoita postauksiin

Tiivistelmässä avaamme sitä, että kehittämistyössä kerätystä tiedosta oppaan sisältöön vaikutti Kaarinan nuorisopalveluilla käytettävät sosiaalisen median alustat. Sosiaalisessa mediassa julkaisujen tekemiseen haluttiin tilaajan ja haastateltujen työntekijöiden pyynnöstä yhteisiä linjauksia. Valitsimme nuorisotyöntekijöiden käyttämistä sosiaalisen median kanavista tärkeimmät oppaaseen. Tärkeimmillä alustoilla tarkoitamme niitä alustoja, joilla tavoitetaan asiakas-kuntaa ja joissa mainostetaan nuorisopalvelujen toimintaa.

Haastatteluissa ilmeni, että kaikki haastateltavat olivat yksimielisiä siitä, että digitaalisen nuorisotyön määritelmä on erittäin laaja. Jotkut haastateltavista olivat sitä mieltä, että digitaalinen nuorisotyö on osittain harmaata aluetta eli on hankalaa välillä tunnistaa mikä työtehtävistä on digitaalista työskentelyä. Oppaassamme määrittelemme digitaalisen nuorisotyön, jossa hyödynsimme digitaalisen nuorisotyön esittelemiseen useita eri tiedonlähteitä, kuten Verken teoksia digitaalisesta nuorisotyöstä. Verken julkaisut olivat tuttuja ainakin kahdelle Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijälle, sillä he mainitsivat haastatteluissa lukeneen Verken teoksia viimeistään koronapandemian alkaessa keväällä 2020. Muistutamme digitaalisen työn toteuttamisessa ja suunnittelussa siitä, että nuoret saavat herkästi monenlaista tietoa netistä. Turvallisen aikuisen ja luotettavan tiedonhankinnan korostaminen on siksi tärkeää.

Oppaassamme halusimme painottaa kohderyhmiä, jotka saavutetaan nuorisopalveluiden sosiaalisen median viestinnällä sekä tuoda esiin ne kohderyhmät, joiden yhteistyö verkostotyöskentelyssä on nuorisoalan toimijoille edunmukaista. Nuorisotyön pääsääntöinen kohderyhmä on nuoret, mutta se ei suinkaan tarkoita sitä, ettei nuorisotyöntekijän ulkoinen viestintä tai sosiaalisen median julkaisut tavoita myös muiden kohderyhmien edustajia. Oppaassamme toimme

esille, kenet viestinnällä tavoitetaan tarkoituksenmukaisesti ja kenet tahattomasti. Analysoimme kohderyhmien kartoittamiseen teosta Sähköä ilmassa (2011) selvittääksemme nuorisolan sidosryhmät sekä löytääksemme keinot nuorisotyöntekijöille valjastaa kohderyhmien yhteistyön hyödyt.

Vuosikellon avulla digitaalinen työskentely saadaan jaoteltua osiin. Vuosikello on markkinoinnissa käytettävä työkalu, joka havainnollistaa käyttäjilleen vuoden aikaiset tapahtumat ja prosessit, mitä viestinnässä tehdään ja milloin (Innokylä 2002). Eri vuodenaikoina nuorisotyön toimintaa ohjaa eri teemat ja aiheet joihin nuorisotyössä keskitytään sosiaalisen median ulkoisessa viestinnässä ja markkinoinnissa. Alkuvuodesta informoidaan ja tuetaan nuoria kesätöihin sekä toisen asteen koulutukseen hakeutumisessa, kun taas kesäkauden lähestyessä nuorisotyöntekijät mainostavat kesäleirejä sekä luovat näille leirille ilmoittautumislomakkeet digitaalisessa ympäristössä.

Oppaan vuosikelloon (liite 4) olemme merkinneet mitä ja milloin. Oppaassamme ehdotamme suunnittelun edistämiseksi merkkaamaan vuosikelloon vastaukset kysymyksiin: Kuka tekee, miten tekee sekä missä tekee. Eli työyhteisöä kehoitamme suunnittelemaan, kuka tekee mitkään osuudet vuosikellosta ja selventämään päivityksen tekijälle millaisesta ulkoisen viestinnän tyyppistä on kyse. Tyypillä tarkoitamme, onko päivitys esimerkiksi mainos, ilmoitus tai vaikkapa tervehdys nuorisotyöntekijöiltä. Millainen luonne päivityksellä on ja mihin kysymyksiin päivityksellä vastataan. Edunmukaista työyhteisössä on sopia yhteisesti missä kaikissa nuorisopalveluiden kanavissa päivityksen olisi hyvä näkyä. Sillä tavalla saadaan jäsenten välille yhteisymmärrys mikä kanavista olisi hyvä priorisoida muiden edelle.

Omaa osaamista ja kehittämistarvetta haastatteluissa avattiin oman sosiaalisen median alustojen hallinnassa. Pyrimme parantamaan työntekijöiden lähtökohtia ja osaamista sosiaalisen median alustojen käytössä avaamalla näiden alustojen käyttötarkoitusta ja toimintoja Digitaalisen nuorisotyön oppaassa. Sosiaalisen median alustojen toiminnoilla tarkoitamme eri alustojen toisistaan poikkeavia ominaisuuksia, joita hyödyntämällä pystyy tehostamaan ulkoisen viestinnän saavuttavuutta ja nopeuttamaan omaa työskentelyä. Kaarinan kaupungin nuorisopalveluilla on käytössään useita sähköisiä alustoja ja osa työntekijöistä hyödyntää esimerkiksi sosiaalisen median julkaisujen suunnitteluun muita suunnittelutyökaluja, kuin muut työntekijät. Tähän vaikuttaa omat taidot ja työtausta, sekä uusien alustojen omakohtainen kokeileminen.

Haastatteluiden ja lomakkeiden vastausten perusteella valikoimme tärkeimmät alustat oppaassa avattaviksi. Näitä ovat Instagram, Snapchat, TikTok ja Facebook. Näitä alustoja käytetään päivittäisessä nuorisotyössä. Lisäksi kerromme Tagien ja Hashtagien merkityksestä julkaisujen saavutettavuuteen. Tuloksien perusteella emme nähneet tarvetta avata sähköpostisovelluksia tai WhatsApp-viestintäsovellusta oppaassa. Nämäkin alustat ovat nuorisotyöntekijöillä käytössä.

Kerroimme Instagram-sovelluksen käyttötarkoituksesta ja siihen liittyvistä huomioista. Oppaaseen lisäsimme kattavasti tietoa algoritmin muutoksista. Algoritmi on prosessi, jota käytetään ongelman ratkaisemiseen tai laskennan suorittamiseen (Gillis 2022.) Kaarinan nuorisopalveluille Instagram on tärkein mainonnan ja viestinnän alusta nuorien saavuttamiseen. Nuorisopalveluiden ja nuorisotilojen tileillä kerrotaan tulevista tapahtumista sekä näytetään parhaita paloja toiminnasta. Tämän vuoksi halusimme selvittää, millä tavalla nuorisopalvelut saisivat tililleen yhdenmukaista ilmettä ja mihin julkaisut kannattaa laittaa, jotta mahdollisimman suuri määrä asiakaskuntaa näkisi julkaisut. Instagramissa ei ole vain yhtä algoritmia vaan useampi (Mosseri 2021). Instagramin algoritmin tuntemus on tärkeää, jos haluaa omat julkaisunsa halutun kohderyhmän näkyville. Algoritmit toimivat täsmällisenä luettelona ohjeista, jotka suorittavat tiettyjä toimia askel askeleelta laitteisto- tai ohjelmistopohjaisesti (Gillis 2022).

Korostimme oppaassa julkaisujen laittamista tarina -osioon. Olemme huomanneet, että julkaisujen eksyessä etusivulle, näkee suurempi osa tilin seuraajista tarina -osioon laitettut julkaisut. Haastatteluista haastateltu 4 oli myös huomannut algoritmin vaikutukset julkaisujen näkyvyyteen ja pohti tarinaosioiden korostamista työssään. Haastatelluista nuorista osa kertoi katsovansa enemmän Instagram-tarinoita ja selaavansa ne nopeastikin läpi. Tähän on syynä algoritmi, jossa on lisääntynyt määrä mainoksia ja muuttunut järjestys. Haittana on se, että käyttäjä näkee julkaisut päivämäärästä riippumatta sekaisin tai ei saa kaikkien seuraamiensa tilien julkaisuja etusivulle (haastateltu 4). Tähän voi vaikuttaa reagoimalla seurattujen julkaisuihin enemmän ja laittamalla etusivun julkaisun myös tarinaosioon, koska Mosserin (2021) mukaan algoritmi on tehty suosimaan käyttäjän läheisimpien seurattujen julkaisuja niin tarinoissa kuin etusivulla.

Julkaisujen näyttämisessä viisi tärkeintä vuorovaikutussuhdetta algoritmin kannalta ovat, minkä julkaisun kohdalla vietät muutamia sekunteja, kommentoitko, tykkäätkö ja jaatko julkaisun eteenpäin sekä avaatko julkaisijan profiilia. (Mosseri 2021.) Tästä syystä Kaarinan nuorisopalveluiden pääjulkaisut saattavat nuorilla jäädä näkemättä, koska he todennäköisesti reagoi-

vat enemmän arjessa ystäviensä julkaisuihin. Tietoperustan ja haastattelujen pohjalta perustelimme oppaan neuvoja Instagramin käytössä ja tarinoiden suosimisessa tämän pohjalta. Oppaaseen päätyi sovelluksen käyttötarkoituksen ja ominaisuuksien avaaminen, koska sille oli tarvetta haastattelujen teemojen rajauksessa.

Snapchat-sovelluksesta kerroimme käyttötarkoituksen ja sovelluksen ominaisuuksista. Haastatellut osaavat käyttää sovellusta ja kertovat sen olevan nuorille matalankynnyksen yhteydenoton väline. Sovelluksen turva-asiat mietityttivät yhtä haastateltua. Hän haluaisi pitää sijainnin päällä. Sovelluksessa käyttäjän live-sijainnin näkevät käyttäjän kaverit vuorokauden ajan (Snapchat 2022). Tämän vuoksi ohjeistimme nuorisotyöntekijöitä pitämään sovelluksen sijainnin pois päältä haamutilassa, mikäli se mietityttää. Työpuhelimessa olevaa Snapchat sovellusta ja livesijaintia voi huoletta käyttää työpaikalla. Sijainti päivittyy vain, jos työpuhelimella avaisi työkäyttäjätilin omassa kodissa. Silloin sijainnista on mahdollista saada selville nuorisotyöntekijän kotiosoite. Tästä syystä on parempi pysyä tarkkana asian suhteen ja niin halutessaan ottaa koko ominaisuus pois käytöstä. Haastateltu henkilö piti ominaisuutta hyödyllisenä ja tietoturva-asioista riitti ratkaisemaan tilanteen.

Haastatteluiden pohjalta tulimme tulokseen, ettei markkinointi ja viestintä tavoita nuoria Snapchatin kautta, vaikka se on hyvä matalan kynnyksen keskusteluväline. Keskustelut eivät erikseen tallennu sovelluksessa (Snapchat 2022), joten suosisimme muita keskustelupaikkoja, mikäli keskustelun refleктоimiselle tai dokumentoinnille olisi työssä tarvetta. Nuorisoalan haastatteluissa sekä nuorten haastatteluissa selvisi, että nuoret käyttävät Snapchatia aktiivisesti. Oppaassa muistutamme työntekijöitä sivistämään nuoria mainosisällöstä, jota Snapchat tarjoaa. Sisältö on välillä häiritsevää. Tähän voi käyttäjä itse vaikuttaa estämällä julkiset tarinat. Niitä tulee lisää, joten olisi hyödyllistä kertoa nuorille ja vanhemmille tästä ominaisuudesta.

Esittelemme oppaassamme TikTok nimisen sovelluksen, jonka suosio alkoi vuonna 2016, kun se julkaistiin. TikTok on etenkin nuorilla päivittäisessä käytössään ja siitä syystä sovellus toimii markkinoinnin välineenä. Sovelluksessa on helppoa tehdä ja jakaa videoita kavereiden kesken ja seurata julkisuuden henkilöitä ja heidän tekemiä videoitaan. Sovelluksen suosion takana on heidän mainostamansa erittäin hyvä algoritmi, joka takaa käyttäjilleen heidän näköisensä kokemuksen. Ikäraja sovelluksessa on 13 sillä potentiaalisena riskinä TikToksissa pidetään altistumista häiritsevälle sisällölle, kuten seksuaaliselle sisällölle ja kiroilulle. (Webwise 2022.)

Facebookin esittelemme oppaassamme laajasti, sillä esittelemme sovelluksen ominaisuuksia, joita etenkin yritystilin ja toimijat hyödyntävät ammatillisessa käytössä. Kerromme oppaassamme, että nuoret eivät käytä analyysiluvun tulosten mukaan enää aktiivisesti kyseistä sovellusta ja siitä syystä viestinnällä on hankalaa tavoittaa kyseinen kohderyhmä. Sen sijaan muut nuorisotalan kohderyhmät käyttävät aktiivisesti sovellusta yhä. Näitä kohderyhmiä ovat vanhemmat sekä muut nuorisotalan toimijat, jotka viestinnällä tavoitetaan yhä tehokkaasti.

Facebook on monipuolistunut viimeisten vuosien aikana ja sovellukseen on tullut erinäisiä ominaisuuksia, jotka toimivat ajankohtaisesti paremmin Facebookissa, kuin muissa sovelluksissa. Näitä toimintoja ovat Facebook-ryhmät sekä kalenteritoiminto. Oppaassamme kerromme, miten nämä ominaisuudet toimivat ja mihin tarkoitukseen niitä hyödynnetään työelämässä. Painotamme yritystilin etusivun merkittävyyttä, sillä Facebook sovellusta käytetään usein tiedonhakuun. Käyttäjät hankkivat Facebookin avulla nopeasti yrityksen tiedot ja ajankohtaiset yrityksen uutiset.

Termit Tag (@) sekä Hashtag (#) ovat digitaalisessa työskentelyssä käytettäviä termejä sekä viestinnän saavutettavuuden varmistamisen työkaluja sosiaalisessa mediassa. Nämä sosiaalisen median hakutoiminnot selitämme oppaassa, sillä niiden käytön hyödyn ymmärtäminen on digitaalisessa työskentelyssä tärkeää. Hashtag tarkoittaa avainsanaa, ja niiden käyttäminen jaottelee päivitystä käsittelevät aiheet ja helpottaa löytämään itselle relevantit julkaisut (Norha 2020). Opinnäytetyöllemmekin olemme asettaneet avainsanat tiivistelmässä, jotka kuvaavat parhaiten opinnäytetyömme sisältöä.

Nuorisotyössä käytettävä yleinen hashtag on #nuorisotyö. Käyttämällä päivityksen kuvatekstin jälkeen avainsanoja varmistat, että se saavuttaa toivotun kohderyhmän, sekä välilliset kohderyhmät. Tarkoituksenmukaista välillä viestinnän saavuttavuuden varmistamiseksi on käyttää kohderyhmän käyttämiä avainsanoja. Voit arvioida millaisten avainsanojen päivityksiin kohderyhmä reagoivat esimerkiksi toiminnoilla; tykkää, kommentoi, jaa. Mitä enemmän käyttäjät jakavat päivityksiä, tykkäävät niistä tai esimerkiksi kommentoivat niitä aiheuttaa algoritmin aktivoitumisen. Algoritmi määrittelee mistä sisällöstä käyttäjä pitää avainsanojen perusteella. Mitä enemmän käyttäjät päivittävät tai reagoivat päivityksiin tietyillä avainsanoilla, saman aiheiset päivitykset alkavat esiintymään useammin käyttäjän tilillä. Kaarinan kaupungin nuorisotalapalveluilla tagit ja hashtagit ovat hyvin suunniteltuja ja ne ovat oikeaoppisesti käytössä. Tämä tieto oli olennainen osa oppaan sisältöä.

Keräsimme oppaaseen erilaisia digitaalisen työskentelyn välineitä. Nuorisotyöntekijöillä on erilaisia vaihtoehtoja saatavillaan, ilman tarvetta tutustua ja etsiä niitä itse. Etsimämme digitaalisen työskentelyn välineet ovat ilmaisia tai niissä on pieni maksu. Kerromme mitä ja mihin käyttötarkoitukseen ne ovat tarkoitettu. Näitä ovat aakkosjärjestyksessä: Answer Garden, Bloocket, Bubbl.us, Canva, InShot, Jamboard, Kahoot, Linoit, Mentimeter, MindMeister, Padlet, Photopea, Popplet, Skribbl.io ja Slidesgo. Oppaassa näistä digitaalisen työskentelyn välineistä on kerrottu niiden käyttötarkoitus ja lisäksi niihin on lisätty suorat linkit nettisivuille, joista ne löytyvät.

Oppaassa avaamme ideoita julkaisujen yhtenäistämiseen. Emme oppaassa avanneet suunnittelulle käytettävää aikaa ja resursseja, vaan ne jäävät työyhteisössä ratkaistaviksi asioiksi. Suunnittelua pyrimme kehittämään oppaassa esitettyjen ideoiden avulla. Haastatteluissa toivottuja ideoita sosiaalisen median julkaisuihin ideoimme teemapäivien hyödyntämisenä ja erilaisten sovellusten käyttämisenä, joissa on työkaluja julkaisujen tekemiseen, vuosikellona sekä verkossa yhdessä pelattavina peleinä. Työyhteisöön on tulossa muutos, joka yhtenäistää sosiaalisen median julkaisuja. Haastatteluissa kerrottiin, että muutos on yhtenäinen pohja Kaarina logolla tai nuorisopalveluiden logolla. Tämän pohjan kanssa yhdessä voidaan hyödyntää meidän antamiamme ehdotuksia nuorisopalveluiden sosiaalisen median ilmeen yhtenäistämiseksi.

7 POHDINTA

Pohdinnan osuudessa kerrotaan miten kehittämistyötä olisi voitu arvion mukaan tehostaa entisestään. Avaamme tilaajalta saatua palautetta oppaasta ja selvennämme, kuinka opasta käytännössä levitettiin nuorisotyöntekijöille. Pohdinnan alaluvuissa annamme jatkokehittämisen ideoita siitä, mihin digitaalisen nuorisotyön osa-alueisiin Kaarinassa voisi seuraavaksi keskittyä. Nämä olivat aiheita joihin opinnäytetyön tuotoksella ei pystytty vastaamaan aiheen rajauksen syystä. Pohdinnan viimeisessä osiossa avaamme yhteisöpedagogin näkökulmaa aiheesta.

Digitaalisen nuorisotyön opas on hyödyllinen kaikille digitaalista nuorisotyötä toteuttaville. Toisen työyhteisön henkilö voi sitä lukiessaan huomata kehityskohtia omasta tai toimipaikan työskentelyn tavoistaan. Tartuimme tiettyihin teemoihin, joten ne eivät välttämättä anna uutta tietoa jokaiselle, mutta ovat erittäin hyödyllisiä toisille. Sosiaalisen median julkaisujen ideoiminen, yhtenäistäminen ja resurssien huomioon ottaminen ovat kaikille digitaalista työtä suunnitteleville olennaisia aiheita.

Kartoittaessamme digitaalisen nuorisotyön kehittämistarpeita Webropol-kyselyillä oli odotettuja vastaajia vähemmän kuin arvelimme. Kyselyyn vastasi 4 henkilöä. Kysely oli lähetetty 38 henkilölle. Tämä vaikutti tutkimuksemme pätevyYTEEN, koska hyödynsimme vain muutaman henkilön vastauksia tutkimukseemme. Tässä kohtaa olisimme voineet vielä muistuttaa mahdollisia osallistujia kyselyyn vastaamisesta tai suurentaa joukkoa, joille kysely lähetettiin. Osallistuminen oli vapaaehtoista.

Kyselylomakkeiden saatekirjeissä, jotka lähetimme sähköpostitse osallistujille, olemme kertoneet Digitaalisen nuorisotyön oppaan julkaisemisesta Theseukseen. Näin me levitämme käytännössä työtämme muiden kuntien nuorisotyöntekijöille.

Kävimme esittelemässä Digitaalisen nuorisotyön oppaan osana Kaarinan nuorisopalveluiden aamupalaveria ja lähetimme oppaan työntekijöille tilaajan kautta ja kerroimme, että otamme mielellämme palautetta vastaan työntekijöiltä sähköpostin välityksellä. Jokainen työyhteisön jäsen pääsi lukemaan teoksemme ja antamaan halutessaan palautetta niin parannusehdotuksista kuin onnistumisistakin. Oppaan tekstisisältö lähti Kaarinan kaupungille tarkistettavaksi ja oppaan ulkoasuun ajateltiin käyttää kaupungin graafisen ohjeistuksen mukaista pohjaa. Tilaajan

kanssa käydyissä keskusteluissa emme konsultoineet tilaajaa oppaan ulkoasusta ja olimme ottaneet omat vapaudet teoksen visuaalisuuden tekemiseen.

Opinnäytetyöseminaarissa tilaaja antoi vielä koosteen palautteesta työhön. Meidän suunnittelemaamme visuaalista pohjaa ei oppaasta päädytty vaihtamaan. Kaarinan kaupungin viestintä ei nähnyt tarpeelliseksi noudattaa oppaan kohdalla kaupungin graafista ohjetta, joten opasta ei muutettu kaupungin ilmeen mukaiseksi. Oppaaseen jäi meidän suunnittelemamme ulkoasu, kirjoitusvirheet korjattiin ja työn loppuun lisättiin Kaarinan kaupungin logo.

Nuorisopalvelujohtaja kertoi, että työyhteisö oli jo aamupalaverin jälkeen lähtenyt hyödyntämään opasta ja se oli saanut liikkeelle kehitystä. Oppaan sisällöstä positiivista palautetta tuli vuosikellosta, joka jaksottaa tärkeitä ajankohtia ja teemaviikkoja sosiaalisen median postauksien sekä nuorisotyön toteutuksen kannalta. Ideoita postauksiin osio sai kiitosta ja siitä on hyötyä. Annoimme ohjeistuksen tilaajallemme valmiin oppaan jakamisesta työyhteisölle ja tallentamisesta työyhteisön verkkojärjestelmiin, jotta se on kaikkien saatavilla, eikä unohdu.

Oppaan sisältö oli työyhteisön toiveiden suuntainen. Saimme vapauden tutkia työyhteisöä ja kuulla heidän tarpeistaan digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen. Työyhteisön jäseniltä nousi samankaltaisia toiveita oppaan sisältöä koskien ja se edes auttoi sopivan oppaan muodostamisessa. Sisältö luo työyhteisölle selkeät yhteiset linjaukset digitaalisen työn toteuttamisesta. Avasimme oppaaseen sen, mitä digitaalinen nuorisotyö on ilmiönä. Oppaasta löytyy vuosikello digitaalista työskentelyä jaksottamaan. Sosiaalisen median alustat on avattu nuorisotyöntekijälle hyödyllisellä tavalla ja sosiaalisen median alustojen käyttötarkoituksia on avattu ymmärrettävästi ja selkeästi.

7.1 Kehittämiskohteet jatkossa

Kaarinan kaupungin nuorisopalvelut voivat jatkossa päivittää Digitaalisen nuorisotyön opasta ja ottaa avoimesti uusia kehitysehdotuksia vastaan. Opas ei ole pätevä ikuisesti, koska teknologia ja digitaalinen kulttuuri kehittyvät jatkuvasti. On työyhteisön etujen mukaista ottaa huomioon näkökulma sellaiselta henkilöltä, joka pitää mielessä diginatiivisuuden myytin ja pyrkii tutkimuksellaan tekemään oppaasta mahdollisimman selkolukuisen ja yksityiskohtiin paneutuvan. Hietajärven (2021b) mukaan: ”Digi – ja medialukutaidoiltaan yhtenäistä sukupolvea ei ole.”

Toisena näkökulmana olisi oppaiden luominen kouluttautuneimmille digiosaajille. Muita huomioita työyhteisön digitaalisen työskentelyn parantamiseksi ovat koulutusten tarjoaminen ja niiden kanssa ajan tasalla pysyminen.

Jatkokehityskohteita, joita huomasimme Kaarinan kaupungin nuorisopalveluilla, nousi esiin muutamia. Pelikasvatus on työyhteisölle tuttu, mutta siihenkin kaivattaisiin lisää osaamista. Nuorisopalvelut voisivat mahdollisesti lisätä koulutuksia aiheen tiimoilta. Pelikasvatus on tärkeä kehittämiskohde, koska työyhteisössä löytyy siihen osaamista, mutta kaikilla ei ole samaa tietämystä sen saralta. Pelikasvatuksen näkökulma näkyy digitaalisen nuorisotyön toteuttamisessa jo pelien ikärajojen tuntemuksessa:

”Vois silleen parantaa et oisi semmoinen perustyökalupakki et mitä siihen pelaamiseen liittyy ja mitä siinä pitää ottaa huomioon. Vähän noista peruspeleistä mitä ne nuoret pelaa ne sijoittuu max kymmeneen tällä hetkellä. Pieni tieto siitä mitä ne sisältää ja ikärajat on sitten nuorilla ja työntekijöillä vähän hakusessa. Tuntuu et tosi moni nuori pelaa K18 pelejä ja helposti puhutaan et kuutosluokkalaiset pelaa niitä koska vanhemmat ei tajua mitä sisältöä siellä on. (Haastateltu 5.)”

Pelien sisällöstä on hyvä olla tietoinen ja nuorilla pelien vaihtelevuus on esillä samoin kuin sosiaalisten median alustojen. Suositut pelit ja sosiaalisen median alustat nousevat aika ajoin suuren joukon suosioon. Pelikasvatus sisältää erilaisia teemoja ja nettietiketin tuntemusta:

”Aika paljon mihin itse kiinnitän huomioon, on se miten noi nuoret käyttäytyy peleissä. Jotenkin tuntuu et nuoret luulee et, kun he on siellä netissä he voi sanoa mitä vaan.” (Haastateltu 5)

Pohdimme pelikasvatuksen ja nettikäyttäytymisen avaamista Digitaalisen nuorisotyön oppaassa. Koimme sisällön laajenevan opinnäytetyön ulkopuolelle ja rajasimme sen pois. Pelikasvatuksen lisäksi nettietiketin opettaminen ja tutkiminen on todella hyvä jatkokehityskohde.

Toinen kehityskohde on digitaaliseen työskentelyyn käytettävän ajan suunnittelu. Opas antaa työyhteisölle linjauksia työn toteuttamiseen, mutta työyhteisölle jää pohdittavaksi toteutukseen käytettävä aika ja resurssien määrä. Tämä on kehityskohde, johon opinnäytetyöllä ei pystytä vastaamaan.

7.2 Yhteisöpedagogi digitaalisen nuorisotyön kentällä

Tässä luvussa avataan yhteisöpedagogin näkökulmaa digitaaliseen nuorisotyöhön ja sosiaalisen median alustoihin. Yhteisöpedagogi on järjestö- ja nuorisotyön ammattilainen (HUMAK 2018,

7) eli pätevä toimimaan nuorisotyön kentällä. Digitaalisen nuorisotyön kentällä yhteisöpedagogin osaaminen korostuu mielestämme erityisesti yhteisöllisenä osaamisena, osallisuuden ja toimijuuden vahvistamisena sekä vaikuttamis- ja kehittämisosaamisena.

Yhteisöllinen osaaminen on yksi yhteisöpedagogin kompetensseista eli pätevyyksistä. Opiskelijanoppaassa (HUMAK 2022) kuvaillaan yhteisöpedagogin osaamista yhteisöllisenä ja pedagogisena osajana seuraavanlaisesti:

- Yhteisöpedagogi ymmärtää yhteisöllisyyden, osallisuuden ja toimijuuden merkityksen yksilöiden ja ryhmien toiminnassa sekä hyvinvoinnin edistämisessä.
- Yhteisöpedagogi rakentaa ja vahvistaa osallisuutta, toimijuutta ja yhteisöllisyyttä kasvokkaisissa ja digitaalisissa yhteisöissä.
- Yhteisöpedagogi osaa soveltaa osallisuutta ja toimijuutta edistäviä pedagogisia menetelmiä erilaisissa toimintaympäristöissä, sekä edistää rakentavaa vuorovaikutusta monimuotoisissa toimintaympäristöissä.

Digitaalista nuorisotyötä toteuttaessa sosiaalisen median alustoilla korostuu yhteisöpedagogin taito soveltaa toimintatapoja ja luoda osallisuutta verkossa. Yhteisöpedagogilla on taitoa luoda vuorovaikutuksen ja toiminnallisten menetelmien kautta yhteisöllisyyttä verkossakin. Nuorisotyöntekijän tavoin yhteisöpedagogeilla on taito saada nuoret kokemaan kuuluvansa joukkoon. Nuorisotyöntekijöiden ja yhteisöpedagogien toimintatapoja ohjaavat samanklaiset arvot. Digitaalisessa ympäristössä toimiminen ja oman digitaalisen osaamisen kehittäminen auttaa toteuttamaan paremmin arvoperustaisen työn toteutumisen. Verkossa toteutettava nuorisotyö ja toiminnan näkyvyys sosiaalisessa mediassa mielestämme auttaa varmistamaan nuorisoalan toiminnan yhdenvertaisen saavuttavuuden ja vahvistaa nuorten ja nuorisotyön välistä yhteyttä ja yhteisöllisyyden tunnetta.

Instagramissa osallisuutta voi lähteä rakentamaan digitaalisen nuorisotyön tavoin kyselemällä nuorilta, mitä he haluavat toimintaan ja millä tavoin, kuten Kaarinan kaupungin nuorisotyöntekijät Instagram -tileillään tekevät. Digitaalisessa ympäristössä nuorten kanssa voidaan pelata ja olla verkossa, vaikka videon välityksellä. Digitaalisen nuorisotyön kenttä on yksi ympäristö toteuttaa sosiaalipedagogiikan ja sosiokulttuurisen innostamisen peruseriaatteet ja niiden erilaisia sovellusmahdollisuuksia (HUMAK 2018, 51).

Ymmärrämme sen, minkä takia sosiaalisen median ylläpitäminen on tärkeää nuorisosalalla. Se on yhteiskunnallista osaamista, niin julkisella, yksityisellä, kuin kolmannella ja neljännelläkin sektorilla sekä niiden verkostoissa. Yhteisöpedagogi ymmärtää yhteiskunnan rakenteita, palvelujärjestelmiä ja vaikuttamismahdollisuuksia (HUMAK 2022). Vaikuttaminen ja toiminnan mainostaminen nuorisotilojen Instagram -tileillä nuoria varten on juuri tätä toimintaa. Yhteisöpedagogi hallitsee käyttäjälähtöisen ja tulevaisuussuuntautuneen tutkivan ja kehittävän työtteen sekä osaa toimia vaikuttajana erilaisilla viestinnän kanavilla (HUMAK 2022). Vaikuttamme nuorisotyön kentällä nuorten hyvinvointiin ja nostamme esille nuorten asioita sekä rakenteita, jotka näihin vaikuttavat.

LÄHTEET

- Allianssi 2022. Meistä. Viitattu 15.11.2022. <https://nuorisoala.fi/meista/allianssi/>
- Allianssi 2021. Uutiset. Selvitys: Koronakriisi vauhditti nuorisotoimialan digiloikkaa ja haastoi kykyä toimia nuorten hyvinvoinnin tukena. Viitattu 15.11.2022. <https://nuorisoala.fi/selvitys-koronakriisi-vauhditti-nuorisotoimialan-digiloikkaa-ja-haastoi-kyky-toimia-nuorten-hyvinvoinnin-tukena/>
- Eskola, Jari ja Suoranta, Juha 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Christina, Forsgård ja Frey, Juha 2010. Suhde. Sosiaalinen media muuttaa johtamista, markkinointia ja viestintää. Vantaa: Hansaprint Oy.
- Gillis, Alexander S. 2022. What is an algorithm? Viitattu 28.10.2022. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/algorithm>
- Helsingin yliopisto 2008. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan laatimat ihmistieteiden eettiset periaatteet. Viitattu 19.11.2022. <https://www2.helsinki.fi/sites/default/files/atoms/files/tenkperiaatteet.pdf>
- HENRY ry 2019. Työn Tuuli. Jatkuva oppiminen ja tulevaisuuden osaamiset. Aikakauslehti 1/2019. https://www.henry.fi/media/ajankohtaista/tyontuuli/tyontuuli_012019_20190613_links.pdf
- Hietajarvi, Lauri 2021a. Verke: Nuoret eivät ole diginatiiveja – miksi sillä on väliä? Viitattu 15.9.2022. <https://www.verke.org/blogit/nuoret-eivat-ole-diginatiiveja-miksi-silla-on-valia/>
- Hietajarvi, Lauri 2021b. Diginatiiveja ei ole. Teoksessa Tiedeneuvonnan kehittämishanke Sofi (toim.), Ilmiökartta: digitalisen median vaikutukset lapsiin, nuoriin ja ikäihmisiin, 24–28. Viitattu 15.9.2022. https://acadsci.fi/sofi/wp-content/uploads/Diginatiiveja_ei_ole_Ilmiokartta_Sofi_2021_Hietajarvi.pdf
- Hiltunen, Elina 2019. Tulossa huomenna: miten megatrendit muokkaavat tulevaisuuttamme. Jyväskylä: Docendo oy.
- Hirsijärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2004. Tutki ja kirjoita. 10. painos. Jyväskylä: Gummerus.
- HUMAK 2018. Yhteisöpedagogikoulutus. Opetussuunnitelma 2018–2024. Viitattu 11.11.2022. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2018/08/Yhteis%C3%B6pedagogi-AMK-OPS-2018-24.pdf>
- HUMAK 2022. Opiskelijanopas. Yhteisöpedagogi (AMK) – tutkinnon alakohtaiset kompetenssit 2022. Viitattu 11.11.2022. https://opiskelijanopas.humak.fi/?page_id=920
- Innokylä 2022. Vuosikello. Viitattu 21.10.2022. <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/vuosikello>
- Järvinen, Pertti & Järvinen, Annikki 2012. Tutkimustyön metodeista. Tampere: Yliopiston paino Oy Juvenes Print.
- Kaarina 2022a. Nuorille. Viitattu 12.9.2022. <https://kaarina.fi/fi/etusivu/nuorille>

- Kaarina 2022b. Kaarina lyhyesti. Viitattu 20.10.2022. <https://kaarina.fi/fi/kaarina-tieto/kaarina-lyhyesti>
- Kangasala 2022. Avaintietoa. Viitattu 20.10.2022. <https://www.kangasala.fi/kaupunki-ja-paatoksenteke/tietoa-kangasalasta/avaintietoa/>
- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti & Opetushallitus 2021. Uudet lukutaidot. Viitattu 15.9.2022. <https://uudetlukutaidot.fi/>
- Merikivi, Jani, Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) 2011. Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Unigrafia. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/37502/978-952-5464-87-0.pdf?sequence=1#page=24>
- MLL 2022. Lapset ja Media. Viitattu 19.11.2022. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/>
- Mosseri, Adam 2021. Shedding More Light on How Instagram Works. Viitattu 28.10.2022. <https://about.instagram.com/blog/announcements/shedding-more-light-on-how-instagram-works>
- Nokia 2022. Tilastotietoa. Viitattu 20.10.2022. <https://www.nokiankaupunki.fi/kaupunki-ja-hallinto/nokia-tietoa/tilastotietoa/#52805265>
- Norha, Taina 2020. Oikeat hashtagit Instagramiin – vinkit avainsanojen käyttöön. Viitattu 31.10.2022. <https://www.oppila.fi/oikeat-hashtagit-instagramiin/>
- Nuoli 2020. Nuorisotyön ammattieettiset ohjeet. Viitattu 13.9.2022. https://www.nuoli.info/application/files/7015/7866/7683/nuoli_eettisetOhjeet_A3_191219_n.pdf
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2022. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Nuorisotyö. Viitattu 13.9.2022. <https://okm.fi/nuorisotyö>
- Riihimäki 2022. Tietoa Riihimäestä. Viitattu 20.10.2022. <https://www.riihimaki.fi/vaikuta-ja-tutustu/tietoa-riihimaesta/>
- Savonlinna 2022. Yleistietoa. Viitattu 20.10.2022. <https://www.savonlinna.fi/savonlinna-tietoa/yleistietoa/>
- Snapchat 2022. Esittely Snapchatin sivustolla. Viitattu 31.10.2022. <https://www.snapchat.com/fi-FI>
- STM 2016. Digitalisaatio terveyden ja hyvinvoinnin tukena: Sosiaali- ja terveysministeriön digitalisaatiolinjaukset 2025. Digitalisaatio muuttaa maailmaa. Helsinki: Zine. <https://verkkojulkaisut.valtioneuvosto.fi/stm/zine/2/article-862>
- Valtioneuvoston kanslia 2018. Pitkän aikavälin politiikalla läpi murroksen – tahtotiloja työn tulevaisuudesta. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 34/2018. <https://tietokayttoon.fi/julkaisu?pubid=25901>
- Verke 2022. Digitaalinen nuorisotyö. Viitattu 12.9.2022. <https://www.verke.org/verke/digitaalinen-nuorisotyö/>

- Verke 2021. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio. Viitattu 19.10.2022. https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25-kunnallisen_nuorisotyön_digitalisaatio_tutkimusraportti_v3.pdf
- Vihti 2022. Yleistietoa Vihdistä. Viitattu 20.10.2022. <https://www.vihti.fi/kuntana/yleistietoa-vihdistä/>
- Webwise. Explained – What is TikTok? Viitattu 31.10.2022. <https://www.webwise.ie/parents/explained-tiktok/>
- YK 1989. YK:n yleissopimus lapsen oikeuksista. https://unicef.studio.crasman.fi/pub/public/pdf/LOS_A5fi.pdf
- Ylöjärvi 2022. Tietoja ja tilastoja. Viitattu 20.10.2022. <https://www.ylojarvi.fi/tietoa-ja-tilastoja>

HAASTATTELUT

Kaikki haastattelut ovat tehneet Roosa Liimatainen ja Nea Tuorila.

Haastateltu 1. Kaarinan nuorisopalveluiden työntekijä. Teams -videohaastattelu, 19.9.2022.

Haastateltu 2. Kaarinan nuorisopalveluiden työntekijä. Teams -videohaastattelu, 20.9.2022.

Haastateltu 3. Kaarinan nuorisopalveluiden työntekijä. Teams -videohaastattelu, 20.9.2022.

Haastateltu 4. Kaarinan nuorisopalveluiden työntekijä. Teams -videohaastattelu, 20.9.2022.

Haastateltu 5. Kaarinan nuorisopalveluiden työntekijä. Teams -videohaastattelu, 20.9.2022.

Haastateltu 6. Kaarinan nuorisopalveluiden työntekijä. Teams -videohaastattelu, 20.9.2022.

Haastateltu 7. Kaarinan nuorisopalveluiden työntekijä. Teams -videohaastattelu, 21.9.2022.

NUORTEN HAASTATTELUT

Kaikki haastattelut ovat tehneet Roosa Liimatainen ja Nea Tuorila.

Nuori 1. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

Nuori 2. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

Nuori 3. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

Nuori 4. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

Nuori 5. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

Nuori 6. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

Nuori 7. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

Nuori 8. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

Nuori 9. Nuorisotilan kävijä. Suullinen haastattelu, 29.9.2022.

LIITTEET

Liite 1: Nuorten haastattelurunko

Saatesanat: “Hei me haluttaisiin haastatella teitä lyhyesti. Me olemme Humanistisen ammattikorkeakoulun yhteisöpedagogiopiskelijoita. Me teemme päättötyötä ja halutaan kehittää nuorisopalveluiden digitaalista toimintaa. Nuokkarit on täällä teitä nuoria varten niin siksi me haluamme kuulla myös teidän mielipiteitä sosiaaliseen mediaan liittyen. Teidän ei ole pakko osallistua tai vastata haastatteluun, mutta se auttaisi meitä ja meidän työtä todella paljon. Teidän vastauksenne anonymisoidaan eli osallistuminen on nimetön ja vastauksista poistetaan kaikki tunnistettavat henkilötiedot, ettei teitä tunnistettaisi vastauksista. Jos jäi jotain kysyttävää vielä meidän kysymyksistä tai meidän työstä, vastaamme niihin mielellämme.”

1. Nuorisotyöntekijöillä on käytössä Instagram, Snapchat, WhatsApp, TikTok, Discord ja Facebook. Onko joku muu sovellus mitä käytät, joka ei ole heillä tiedossa?
2. Mitä kaikkia näistä alustoista käytät itse?
3. Mitä sovellusta käyttäen ottaisit yhteyttä nuorisotyöntekijään?
4. Seuraatko Kaarinan nuorisopalveluiden tilejä sosiaalisessa mediassa? Esimerkiksi Kaarinan nuorisopalveluiden päätiliä ja nuorisotilojen omia Instagram -tilejä?
5. Mistä saat tiedon nuorisopalveluiden tapahtumista parhaiten?

Ja lopuksi: “Kiitos paljon osallistumisesta haastatteluun!”

Liite 2: Webropol -kyselylomake



Digitaalisen nuorisotyön kehittämisen kysely nuorisoalan asiantuntijoille

Kiitos mielenkiinnostasi osallistua digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen! Kyselyn pituus on noin 5-10 minuuttia. Kyselyn voi keskeyttää palauttamatta missä tahansa vaiheessa. Muistathan lukea seuraavalta sivulta huolella lisätiedot tukimuksesta ja antaa suostumukseksi tutkimustulosten käyttämiseen opinnäytetyössä.

Lisätietoja tutkimuksesta:

Yhteisöpedagogi AMK -tutkinnon suoritusotteen lopputyö on opinnäytetyö, jonka opiskelija/opiskelijat tekevät tutkimuksellisenä kehittämistyönä tilaajalle. Opinnäytetyömme aihe on Digitaalisen nuorisotyön opas ja oppaan tilaajana on Kaarinan kaupungin nuorisopalvelut. Opinnäytetyömme ohjaajana toimii Turun Humanistisen ammattikorkeakoulun lehtori Jenny Honka.

Olemme arvioineet, että kyselyyn osallistujat soveltuvat tutkimukseen, koska tutkimukseen pyydettyjen työntekijöiden toimipaikat ovat mahdollisesti resursseiltaan ja kooltaan samanlaiset. Arvioimme nuorisotyöhön käytettävät resurssit kaupunkien väkilukujen perusteella. Toisin sanoen, kyselyyn osallistujat ovat kotoisin kaupungeista, jotka ovat väkiluvuiltaan samankokoisia kuin Kaarinan kaupunki.

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja tutkimuksen vastaukset anonymisoidaan. Poistamme vastauksista kaikki tunnistettavat henkilötiedot niin, että henkilöitä ei voida enää tunnistaa. Tutkimukseen osallistuminen saa koska tahansa keskeyttää syytä ilmoittamatta. Kuitenkin vastauksia, jotka on annettu ennen tutkimukseen osallistumisen keskeytystä tai suostumuksen purkamista, voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Vastausten tuloksia analysoidaan ja verrataan Kaarinan kaupungin nuorisoalan asiantuntijoiden vastauksiin. Tutkimuksen tavoitteena on vertailemalla toimintamalleja ja käytänteitä kehittää ja tehostaa digitaalisen nuorisotyön toteutumista Kaarinan kaupungissa. Valmis opinnäytetyö tutkimustuloksineen on julkista tietoa ja se on nähtävillä Theseus -tietokannassa. Valmis teoksemme Digitaalisen nuorisotyön oppaasta on myös liitteenä opinnäytetyössä.

Mikäli haluat lisätietoja tutkimuksesta tai opinnäytetyöstä vastailemme mielellämme kysymyksiin sähköpostitse:
 etunimi.sukunimi(at)humak.fi.

Suostumus tutkimukseen osallistumisesta

Tutkimuksen nimi: Digitaalisen nuorisotyön opas

Tutkimuksen toteuttajat: Roosa Liimatainen ja Nea Tuorila, Humanistinen ammattikorkeakoulu

Yhteystiedot: roosa.liimatainen(at)humak.fi ja nea.tuorila(at)humak.fi

Ohjaajan nimi/ tiedot: Jenny Honka, lehtori, Humanistinen ammattikorkeakoulu

Ohjaajan yhteystiedot: jenny.honka(at)humak.fi

1. Minua on pyydetty osallistumaan yllämainittuun tutkimukseen, jonka tarkoituksena on kehittää digitaalista nuorisotyötä työyhteisössä.

Kyllä

Minua on tiedotettu tutkimuksesta ymmärrettävästi. Tiedoista olen saanut riittävän selvityksen tutkimuksesta, sen tarkoituksesta ja toteutuksesta, oikeuksistani sekä tutkimuksen mahdollisesti liittyvistä hyödyistä ja riskeistä. Minulla on ollut mahdollisuus esittää kysymyksiä ja olen saanut riittävän vastauksen kaikkiin tutkimusta koskeviin kysymyksiini.

Olen saanut tiedot tutkimukseen mahdollisesti liittyvästä henkilötietojen keräämisestä, käsittelystä ja luovuttamisesta ja minun on ollut mahdollista tutustua tutkimukseen liittyvään tietosuojaselosteeseen.

Osallistun tutkimukseen vapaaehtoisesti. Minua ei ole painostettu eikä houkuteltu osallistumaan tutkimukseen.

Minulla on ollut riittävästi aikaa harkita osallistumistani tutkimukseen.

Ymmärrän, että osallistumiseni on vapaaehtoista ja voin peruuttaa suostumukseni koska tahansa syytä ilmoittamatta. Olen tietoinen siitä, että mikäli keskeytän tutkimuksen, niin minusta siihen mennessä kerättyjä tietoja ja näytteitä voidaan käyttää osana tutkimusaineistoa.

Jos tutkimukseen liittyvien henkilötietojen käsittelyperusteena on suostumus, vahvistan allekirjoituksellani suostumukseni myös henkilötietojeni käsittelyyn. Minulla on oikeus peruuttaa suostumukseni tietosuojaselosteessa kuvatulla tavalla.

2. Vastaamalla 'Kyllä' olen lukenut suostumuksen tiedot ja vahvistan osallistumiseni tähän tutkimukseen.

Kyllä

3. Kirjoita kenttään oma nimi, päivämäärä ja toimipaikka.

"Digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä."

Nuorisotyö on digitaalista, jos siinä ollaan hyödynnetty sähköisiä välineitä, teknologiaa tai digitaalisia ympäristöjä. Tähän sisältyy esimerkiksi sosiaalisessa mediassa nuorille viestiminen, yhdessä videopelien

pelaaminen tai vaikkapa sosiaalisessa mediassa käyttäytymisestä puhuminen nuorien kanssa. (Verke 2022.)

Lähde: Verke 2022. Digitaalinen nuorisotyö. Viitattu 15.9.2022.
<https://www.verke.org/verke/digitaalinen-nuorisotyö/>

4. Toteutuuko digitaalinen nuorisotyö yhdenvertaisesti työyhteisössänne?

- Kyllä. Jokainen työntekijä osallistuu tasapuolisesti digitaalisen työskentelyn suunnitteluun ja toteuttamiseen.
- Kyllä, mutta jotkut työntekijöistä tekevät digitaalista nuorisotyötä enemmän, kuin toiset.
- Ei. Kaikki eivät osallistu digitaalisen nuorisotyön toteutukseen.
- En ole varma.

5. Suunnitteletteko yhdessä ja teettekö selkeän työnjaon digitaalisesta työskentelystä toimipaikallanne?

- Kyllä. Vuorottelemme ja jaamme työskentelyn tasavertaisesti kaikkien kesken.
- Kyllä. Suunnittelemme digitaalisen työn toteuttamista yhdessä.
- Ei. Digitaalisen työskentelyn toteuttaminen on toisinaan suunnittelematonta ja kaikki eivät osallistu suunnitteluun.
- Ei. Emme yhdessä suunnittele tai sovi, kuka tekee milloin mitäkin. Toisinaan työskentely on suunnittelematonta ja toteutus tapahtuu kiireellä.

6. Koetko, että työyhteisösi hyötyisi selkeämmästä digitaalisen nuorisotyön suunnitelmasta, työnjaosta sekä linjauksista?

- Kyllä. Selkeä ja pitävä tasavertainen työnjako olisi minusta hyvä.
- Kyllä. Minusta olisi hyvä sopia mitä teemme ja milloin. Vaikka vuositasolla.
- Kyllä. Selkeä aikataulu sekä yhteinen suunnittelu kaikkien kanssa olisi hyvä.
- Ei. Yhteistyömme digitaalisen työn toteutukselle on toimivaa.

7. Kuinka usein suunnittelet ja toteutat digitaalista nuorisotyötä?

- Päivittäin.

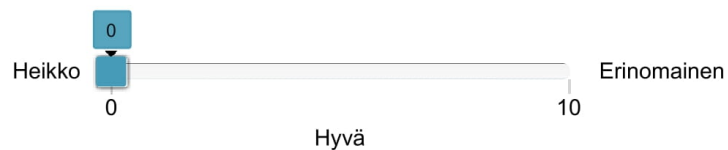
- Useina päivinä viikossa
- Joinakin päivinä viikossa
- Muutamina kertoina kuukaudessa
- Harvemmin

8. Mitä digitaalisen nuorisotyön sähköisiä alustoja työyhteisössänne on käytössä?

- | | | | |
|-----------------------------------|--|------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Facebook | <input type="checkbox"/> Microsoft Teams | <input type="checkbox"/> Twitter | <input type="checkbox"/> Youtube |
| <input type="checkbox"/> TikTok | <input type="checkbox"/> Whatsapp | <input type="checkbox"/> Instagram | <input type="checkbox"/> Steam |
| <input type="checkbox"/> Discord | <input type="checkbox"/> sähköposti | <input type="checkbox"/> Snapchat | <input type="checkbox"/> Pelikonsolien chat kanavat |

9. Jokin muu, mikä?

10. Kuinka vahvaksi arvioit oman osaamisesi valitsemiesi alustojen käytössä?



11. Mitä alustoista käytät työssäsi mieluiten?

12. Onko jokin alustoista osoittautunut haasteelliseksi? Miksi?

13. Koetko työyhteisössäsi olevan tarvetta koulutuksille tai helposti saatavilla oleville ohjeistuksille alustojen käytöstä?

- Kyllä
- Ei
- En ole varma

14. Mitä kautta olet tutustunut ja oppinut käyttämään valitsemiasi alustoja?

- Kouluympäristö
- Työympäristö
- Vapaa-aika
- Työpaikan tarjoamat koulutukset
- Työpaikan perehdytys
- Työyhteisön jäsenten apu ja tuki
- Esimiehen apu ja tuki

15. Jotain muuta kautta, mitä?

16. Onko sinulla mielestäsi tarpeeksi aikaa digitaaliselle työskentelylle muiden työtehtävien ohessa?

Kyllä

Ei

17. Kuinka motivoitunut olet suunnittelemaan ja toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä osana töitäsi tai muiden työtehtäviesi ohessa?



18. Millaiseksi arvioit työkavereidesi motivoituneisuuden digitaaliseen työskentelyyn?

Hyvä

Kohtalainen

Heikko

En osaa sanoa

19. Viimeisenä kysymyksenä haluamme kuulla onko digitaalista nuorisotyötä pyritty kehittämään ja tehostamaan jo aiemmin toimipaikassanne? Mitä uusia käytänteitä ja menetelmiä hyödynsitte?

Liite 3: Digitaalisen nuorisotyön oppaan kansilehti



Liite 4: Vuosikello digitaalisen nuorisotyön oppaassa

Helmikuu:

- Kesätyöpaikkojen hakuaika
- Toisen asteen yhteishaku alkaa.
- Uraohjaaja kiertää nuorisotiolla.
- CV –pajat nuorille.
- Viikko 8 on hiihtoloma.
- 14.2. Ystävänpäivä
- Laskiainen, laskiaisunnuntai ja laskiaistiistai
- 3.2. Valon päivä masennusta vastaan.
- 28.2. Kalevalan päivä ja suomalaisen kulttuurin päivä.

Tammikuu:

- Kevätlukukausi alkaa.
- Nuorisotilojen aukioloajat
- Nuorisokorttien hakemukset.
- 6.1. Loppiainen

Joulukuu:

- 6.12. Itsenäisyyspäivä
- Nuorisotilojen aukioloajat
- 8.12. Suomalaisen musiikin päivä
- 10.12. Ihmisoikeuksien päivä
- Nuorisotilat sulkevat ovensa pyhien ajaksi.

Marraskuu:

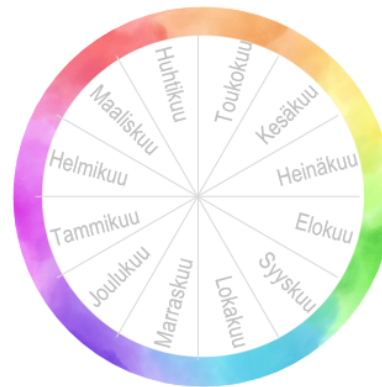
- 10.11. Maailman tiedepäivä
- 17.11. Kansainvälinen opiskelijoiden päivä
- 20.11. Lapsen oikeuksien päivä
- Marraskuun toinen sunnuntai on Isänpäivä.
- Lapsen oikeuksien viikko (saattaa vaihdella).
- Viikko 45 on Ehkäisevän päihdetyön viikko.
- Viikko 47 on Valtakunnallinen mielenterveysviikko.

Maaliskuu:

- Kesätyöpaikkojen hakuaika
- 18.3. Kansainvälinen kierrätyspäivä
- Viikko 12 on Rasisminvastainen viikko.

Huhtikuu:

- 1.4. Aprillipäivä
- Nuorisotilojen aukioloajat
- Hyvän pääsiäisen toivotus.
- 30.4. Vappuaatto
- Nuorisotyöntekijät jalkautuvat vapun valvontaan.



Lokakuu:

- 5.10. Maailman opettajien päivä.
- 10.10. Mielenterveyspäivä ja suomalaisen kirjallisuuden päivä.
- Ilmaisia uimapäiviä Kaarinan uimahallissa (vuosittain vaihtuva mahdollisuus).
- Viikko 41 on Nuorisotyön viikko.
- Viikko 42 on syysloma viikko.
- 31.10. Halloween

Toukokuu:

- 1.5. Vappu
- Toukokuun toinen sunnuntai on Äitienpäivä.
- 15.5. Kansainvälinen perheiden päivä.
- 18.5. Maailman museopäivä.
- Huhti-toukokuussa leiri-ilmoittautumiset ja leirien mainostaminen.
- Nuorisotilat sulkevat ovensa.
- Koulujen päätöspäivä.
- Nuorisotyöntekijät jalkautuvat valvomaan juhlintaa.

Kesäkuu:

- Nugipagu ilmoitukset
- Leintoiminta
- Kesätoiminta
- Kioskit
- Juhannusaatto ja juhannus

Heinäkuu:

- Leirit ja kesätoiminta

Elokuu:

- Pride –viikko (saattaa olla satunnainen)

Syyskuu:

- Nuorisotilat aukeavat
- Nuorisotilojen aukioloajat
- Nuorisotyöntekijöiden terveiset ja esittäytyminen uusille ja vanhoille nuorille.
- Nuorisokorttien hakemukset.
- Koulunuorisotyön, erityisnuorisotyön ja etsivien nuorisotyöntekijöiden yhteistyön tehostaminen ja näkyvyys nuorisotiolla.