



Johanna Häkkinen (toim.)

## Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa

**Copyright © tekijät &  
Laurea-ammattikorkeakoulu 2023  
CC BY SA 4.0, pl. kannen kuva.**

Kannen kuva: Sara Torda on Pixabay

Sivun 12 kuva: Katriina Tornikoski

ISSN-L 2242-5241

ISSN 2242-5225 (verkko)

ISBN 978-951-799-693-8 (verkko)

Johanna Häkkinen (toim.)

## Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa



Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hanke rahoitetaan REACT-EU-välisellä määrärahoilla osana Euroopan unionin COVID-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>1 Johdanto</b>	
Johanna Häkkinen & kokemusasiantuntija Tommi .....	5
<b>2 Digivalmennuksen toimintamalli Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa</b>	
Jetta Sirola .....	8
<b>3 Diginatiivit ja koulutuksessa vaadittavat digitaidot</b>	
Johanna Häkkinen & Maria Normann .....	16
<b>4 Pohdintoja NEET-nuorista</b>	
Maria Normann .....	22
<b>5 Yksilöllisesti, yhdessä, pehmeästi – kokemuksia haavoittuvassa asemassa olevien nuorten ja aikuisten digitaitojen tuesta järjestösektorilla</b>	
Mira Roine .....	27
<b>6 Digipalveluiden ja -laitteiden saavutettavuus</b>	
Johanna Häkkinen .....	34
<b>7 Nostoja Valo digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen prosessiarvioinnista</b>	
Maria Normann .....	39
<b>8 Miten tavoitteet saavutettiin Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa?</b>	
Leena Forma .....	45
<b>Liite 1.....</b>	<b>56</b>

# 1 Johdanto

*Johanna Häkkinen & kokemusasiantuntija Tommi*

**E** SR-HANKE VALOA DIGIPERUSTAITOIHIN Satakunnassa on osa Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020 Suomen rakennerahasto-ohjelman hankekokonaisuutta. Hanke toteutettiin ajalla 1.1.2022 – 30.10.2023 Valo-Valmennusyhdistyksen, Rauman seudun katulähetys ry:n ja Laurea-ammattikorkeakoulun yhteistyönä.

Hankkeen tavoitteena oli vahvistaa haavoittuvassa asemassa olevien nuorten ja nuorten aikuisten sosiaalista osallisuutta sekä heidän osallisuuttaan yhä digitaalisemmassa koulutus- ja työelämässä. Kehittyvän digiosaamisen myötä koulutukseen ja työelämään osallistumisen mahdollisuudet voivat parantua. Hankkeessa toteutettiin yksilö- ja ryhmävalmennusta hyödyntäen toiminnallisia menetelmiä. Hanke tuotti ratkaisuja, joilla koulutuspolulta putoaville ja koulutuksen ulkopuolella jääneille nuorille voidaan turvata riittävä digiosaaminen ja tarjota heille tukea, jotta osallistuminen koulutukseen ja työelämään mahdollistuu. Ratkaisut tuotettiin pilotoimalla ja kehittämällä matalan kynnyksen digiohjausta.

Tässä julkaisussa esitellään Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen keskeisiä tuloksia. Leena Forma arvioi hankkeen tuloksia, Maria Norman avaa NEET-nuoren käsitettä ja ilmiötä sen ympärillä sekä arvioi hankkeen prosessituloksia, Jetta Sirola esittelee digivalmennuksen toimintamalleja, Mira Roine keskittyy haavoittuvassa asemassa olevien nuorten aikuisten digitukeen järjestösektorilla. Johanna Häkkinen ja Maria Normannin yhteinen artikkeli pureutuu koulutuksessa tarvittaviin digivalmiuksiin, minkä lisäksi Häkkinen kirjoittaa digilaitteiden saavutettavuudesta.

Hankkeessa oleellisena osana on kokemusasiantuntijuus. Johdannon päätteeksi kokemusasiantuntija Tommi kertoo omaäänisen tarinansa.

## MUN TARINA VALOA DIGIPERUSTAITOIHIN SATAKUNNASSA -HANKKEESSA

Olin Keijo kokemusasiantuntija -koulutuksessa 2021–2022 ja sen aikana tutustuin Maria Normanniin joka pyysi minua hankkeeseen parille yksittäiselle keikalle antamaan näkemystä digitaalisesta syrjäytymisestä ja ulkopuolella jäämisestä. Olin hankkinut asiasta kokemusta vetämällä huumeita 20 vuotta ja kun en enää käyttänyt oli kiinnostukseni digitaalisuutta kohtaan ainakin ekan vuoden aikana raittiina eläessä hyvin alhaalla, koska kehossani ei enää ollut aineita, jotka stimuloisivat aivojani jakamaan tehdä digijuttuja. Ja kun pääni alkoi selviämään, tuntui etten muistakaan mitään siitä, miten digijuttuja tehdään. Kaikki järkevää ja hyödyllinen mitä digitaalisesti pystyin tekemään, ahdisti minua kovasti ja olisi tehnyt vain mieli paeta urheiluun tai johonkin muuhun. Mutta onneksi digitukea on ollut hyvin tarjolla matkan varrella, kun olen ruvennut elämään päihteetöntä ja rikoksetonta elämää. Se on ollut mielestäni todella tärkeää koska ainakin itselleni heikot digitaidot aiheuttivat todella suurta häpeää ja raivokohtauksia, jotka olisivat voineet saada minut jopa retkahtamaan.

Se että pääsin kokemusasiantuntijaksi tähän hankkeeseen, tuntuu hyvin merkitykselliseltä ja on tärkeätä siinä, että päihteiden ja rikosten jättäminen tuntuu hyvältä.

Työtehtäviini on kuulunut mm. viikkopalaveriin osallistuminen, materiaalien testaus ja kommentointi, VR-lasipelien ohjaus, digitaalisten ohjausalojen kehittäminen, kokemusasiantuntijapuheenvuorot ja yhteiskehittämiskokousten ohjaaminen.

Syyskuussa 2022 vierailin vielä joissain tilaisuuksissa hankkeessa ja lokakuussa sainkin solmia ensimmäisen virallisen työ sopimukseni Laurean kanssa vuoden loppuun. Se oli ensimmäinen työ sopimukseni rikoksettomassa ja päihteettömässä elämässäni ja tuntui todella merkittävältä etapilta kiinnittymisessäni yhteiskuntaan takaisin. Työsuhdettani on jatkettu hankkeen päättymiseen saakka lokakuuhun 2023. Näillä palkoilla sain maksettua viimeiset velkani valtiolle ja perintäyhtiöille. Olen saanut myös luottotietoni takaisin.

Edellinen työni betonitehtaassa oli päättynyt 2017 kovan huumeikierteen vuoksi taas kerran. Ehdin silloin olla vuoden töissä ja edellisen kerran tein töitä 2014. Nyt työskentelen myös digiohjaajana ja tuntuukin todella hienolta olla tukemassa rikos- ja päihdetaustaisia hyvin tärkeissä digiasioissa.

Oli tosi jännittävää hypätä kesken kaiken hankkeeseen ja työskennellä kokouksissa ”tavallisten” ihmisten kanssa, jotka puhuivat ”hankekieltä”. Muistan että en halunnut kysyä mitään, ettei paljastu, etten tajua juurikaan mistään mitään mitä niissä kokouksissa puhuttiin. Mutta mulla oli nyt ensimmäistä kertaa elämässäni työyhteisö, johon todella halusin kuulua! Ja se tuntui mahtavalta. En oikeastaan voinut uskoa todeksi kaiken kokemani jälkeen, että saisin työskennellä näin ihanien ja inspiroivien ja kannustavien ihmisten kanssa. Hankkeen kaikki työntekijät ovat kannustaneet ja opastaneet minua eteenpäin työelämässä ja olivat hyvin mukana tukemassa, kun aloitin maaliskuussa myös digiohjaajan tehtävät Valo valmennusyhdistyksellä Kokemusasiantuntijat verkossa -hankkeessa. Olenkin sittemmin pystynyt hyvin hyödyntämään digiohjaajan työssä materiaaleja ja kokemuksiani mitä olen tästä hankkeesta saanut ja vastaavasti tosinpäin. Nämä hankkeet ovat tukeneet toinen toistaan ja olen saanut ajan riittämään hyvin ja on tuntunut upealta olla viimein 100 prosenttisella työajalla ja veronmaksajana yhteiskunnan jäsenenä. Minusta tuntuu tällä hetkellä siltä, että minulle oli tärkeätä edetä työelämään pikkuhiljaa työkokeiluiden ja työharjoitteluiden, keikkatöiden ja tuntityöntekijäsopimuksen kautta, koska olin niin pitkään ollut päihderiippuvainen ja rikollinen

vaikka olinkin hetkellisesti tehnyt töitä käyttäessänikin. Näin minulle jäi aikaa ja voimavaroja omalle henkilökohtaiselle toipumiselle ja rutiinien kehittämiseksi selvinpäin elämiseen.

Minulle on tapahtunut muitakin isoja asioita elämässä hankkeen aikana, kun sain yhteyden poikaani ja kävin tapaamassa häntä ensimmäistä kertaa monien vuosien käyttö- ja rikoselämän jälkeen. Työelämässä oleminen ja erityisesti digiasioiden kanssa työskentely on antanut minulle paljon itseluottamusta. Poikaan tutustumista on helpottanut myös se, että meitä molempia kiinnostaa digiasiat.

Hankkeessa työskentely on nostanut itsetuntoani paljon ja nykyään uskonkin pysyväni työskentelemään melkein missä tahansa. Olen hakenut tänä aikana myös sosionomikoulutukseen.

Miltä sun tulevaisuus näyttää? Onko millaisia unelmia, mikä tuntuu mahdolliselta?

## 2 Digivalmennuksen toimintamalli Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa

*Jetta Sirola*

**T**ÄSSÄ ARTIKKELISSA ESITELLÄÄN Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen digivalmennuksen lähtökohtia ja annetaan konkreettisia vinkkejä valmennusotteen hyvistä käytännöistä. Tämän lisäksi artikkelissa käsitellään digivalmennusta käytännössä ja esitellään ohjaukseen soveltuvia hyödyllisiä digisovelluksia.

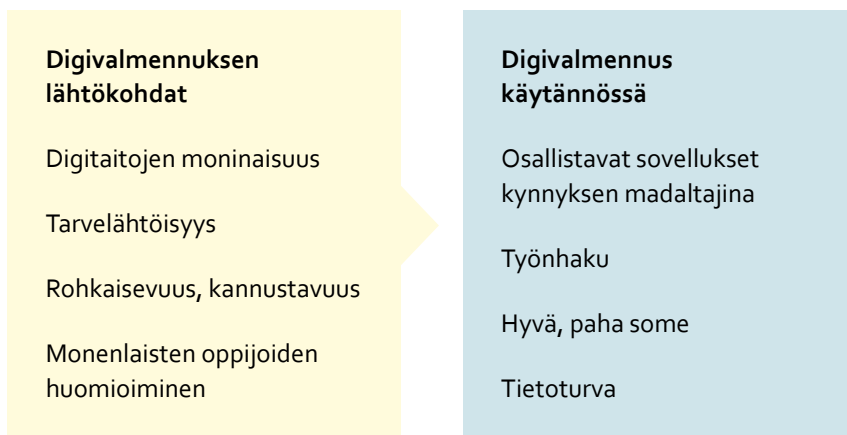
### DIGIVALMENNUKSEN TAUSTAA

Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa toteutettiin maksutonta yksilö- ja ryhmävalmennusta digitaitoihin, koulutukseen ja työllistymiseen liittyvistä teemoista satakuntalaisille nuorille aikuisille. Tavoitteena oli parantaa koulutuksen ja työelämän ulkopuolella olevien asiakkaiden digitaitoja ja digitaalisia valmiuksia sekä ylläpitää opiskelun ja työllistymisen edellyttämiä sosiaalisia suhteita ja vuorovaikutusta.

Digivalmennuksia järjestettiin Valo-Valmennusyhdistyksen toimipisteiden lisäksi yhteistyökumppani Rauman seudun katulähetyksen tiloissa. Valmennuksia järjestettiin Raumalla, Porissa, Ulvilassa ja Huittisissa. Sekä kohderyhmä että yhteistyökumppanit olivat kiinnostuneempia lähivalmennuksista kuin etämuotoisista toteutuksista. Hankkeen ohjauskokemusten perusteella kehitetty digivalmennuksen toimintamalli (kuva 1) soveltuu kuitenkin monenlaisiin ohjaustilanteisiin.



## Mallikuva/inspiraatiokuva digivalmennuksen toimintamallista



*Kuva 1. Digivalmennuksen toimintamalli.*

## DIGIVALMENNUKSEN LÄHTÖKOHDAT

### Digiperustaitojen moninaisuus ja tarvelähtöisyys valmennuksen perustana

Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa digiperustaidot ymmärrettiin laaja-alaisesti. Arkielämää sujuvoitaviin digitaitoihin kuuluvat esimerkiksi yhteydenpito ja sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen sekä sähköinen viranomaisasiointi. Opintoihin ja työelämään suuntaavia digitaitoja ovat esimerkiksi tiedonhaku, erilaisten ohjelmien käyttäminen ja työnhaun asiakirjojen koostaminen. Lisäksi digitaidot mahdollistavat luovaa omaehtoista sisällöntuotantoa ja viihtymistä, mutta vaativat samalla omasta digihyvinvoinnista huolehtimisen taitoja.

Erilaiset digiperustaidot muodostavat monipuolisen kokonaisuuden, jonka osa-alueita voi harjoitella ja harjaannuttaa oppijoiden toiveiden ja tarpeiden mukaan. Kulloinkin tarvittavat ja harjoiteltavat digitaidot myös muuttuvat ajassa, sillä elämänvaiheet, yhteiskunnan toimintatavat ja teknologia kehittyvät. Nuorille aikuisille omien digitaitojen kehittäminen on elämänmittainen prosessi. (Digi Arkeen neuvottelukunta 2021; Nuorten digitaidot -kartoitus 2021.) Hankkeen digivalmennukset tukivat kohderyhmää sekä teknisissä että yleisemmässä taidoissa, joita tällä hetkellä tarvitaan digitaalisessa yhteiskunnassa toimimiseen.

Jo digitaitovaatimusten muuttuvan luonteen vuoksi on hyödyllistä suhtautua avoimesti ja uteliaasti kohderyhmän digitaitoihin ja niiden vahvistamiseen. Hanke suosittaa luopumaan niin sanotusta diginatiivimyytistä ja käyttämään diginatiivi-sanaa vain sen alkuperäisessä merkityksessä: sukupuoli, joka ei ole kokenut aikaa ennen internetiä ja mobiililaitteita. On ongelmallista, jos termiin kytkeytyy ajatus erityisestä tai jopa sisäsyntyisestä tietoteknisestä taidokkuudesta. Tällöin on vaarana, että nuorten aikuisten digitaitoihin liittyvät tuen tarpeet jäävät tunnistamatta ja tunnistamatta. (Digi Arkeen neuvottelukunta 2021; Nuorten digitaidot -kartoitus 2021.)

Tiettyyn ikäryhmään kuuluminen ei määritä nuoren aikuisen digitaitoja eikä niitä haasteita, joita hän kohtaa digitaalisessa yhteiskunnassa. Iän sijaan digitaitoihin ja koettuihin digitaitopulmiin vaikuttavat en-

nemminkin muut asiat: esimerkiksi monenlaiset oppimisen pulmat, taloudellinen tilanne tai vaikkapa kieli-vähemmistöön kuuluminen. (Digi Arkeen neuvottelukunta 2021; Nuorten digitaidot -kartoitus 2021.) Digivalmennuksissa on mahdollista päästä oppijan digitaitotarpeiden ja toiveiden jäljille monin keinoin, kuten keskustelemalla, kokeilemalla digitaitotestejä, käyttämällä videoita tai muita visuaalisia välineitä ja havainnoimalla.

## Rohkaiseva, kannustava ja monenlaiset oppijat huomioiva valmennusote

Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen valmennukseen osallistuneiden joukko oli moninainen. On useita tekijöitä, joiden vuoksi nuoret aikuiset saattavat kohdata esteitä omilla koulutus- ja työllistymispoluillaan ja siten tarvita digivalmennusta:

- Koronapandemian vauhdittama koulutuksen ja työn digitalisaatio
- Oppimisen pulmat
- Päihteillä ja/tai rikoksilla oireilu
- Neurokirjon piirteisiin liittyvät tekijät
- Mielen hyvinvointiin liittyvät tekijät
- Täsmätyökykyisyys
- Useamman edellä mainitun yhdistelmä

Samalla hankkeessa kuitenkin painotettiin, että kohderyhmää ei tule tarkastella pelkästään mahdollisten haasteiden kautta. Digivalmennuksessa asiakkaat kohdattiin ihmisinä, joilla on paljon myös voimavaroja. Esimerkkejä voimavaroista olivat halu oppia ja osallistua, tärkeät harrastukset ja mielenkiinnonkohteet, palveluissa käynti ja niiden tuki sekä haastavienkin elämäntilanteiden tuottama kokemus ja osaaminen.

Digivalmennus kohderyhmän parissa tarjosi hankkeelle kontekstin, jonka puitteissa kehitettiin valmennusotetta. Digivalmentajan ohjausotteella oli yhteys osallistujien oppimiseen ja toimintaan sitoutumiseen. Hankkeen digivalmennus oli käytännönläheistä, keskustelevaa ja ihmettelevää. Osallistujien minäpystyvyyden tunnetta ja kokemusta itsestään oppijana vahvistettiin rohkaisevalla ja kannustavalla valmennusotteella. Hankkeen vinkkejä on koottu taulukoihin 1 ja 2.

### **Taulukko 1.** *Hankkeen vinkit 1: Näin rohkaiset ja kannustat digivalmennuksessa.*

Korosta, että kokeilemme, ihmettelemme ja tutkimme yhdessä. Kukaan (edes ammattilainen) ei osaa kaikkea, koska laitteet ja ohjelmat kehittyvät jatkuvasti.

Kirkasta digin ja digitaitojen merkitystä osallistujien arjen helpottajana. Kysy osallistujilta aktiivisesti ajatuksia ja ole niistä kiinnostunut.

Hyödynnä osallistavia ja toiminnallisia menetelmiä, sillä ne innostavat, jolloin taitojen vahvistuminen tapahtuu kuin huomaamatta.

Sanoita onnistumisista, oppimista ja vahvuuksia ääneen. Anna positiivista palautetta jo ”pelkästä” kokeilemisesta, heittäytymisestä tai kiinnostuksesta.

Pilko tavoitteet pieniin osiin. Mikä pieni askel tuntuu tänään sopivalta tai oikealta?

Osoita ymmärrystä ja empatiaa. Osallistujan tunnetila vaikuttaa oppimiseen.

Painota, että aina voi yrittää uudestaan. Hankalalta tuntuvaan asiaan voidaan palata ensi kerrallakin.

**Taulukko 2. Hankkeen vinkit 2: Näin huomioit monenlaiset oppijat digivalmennuksessa.**

TOIMINTATAPA	MIKSI?
Kohtaaminen ja rento keskustelu	Mukava tunnelma tai ilmapiiri edistävät oppimista
Materiaalien selkeys ja riittävyys	Ymmärrettävä ja itselle sopiva materiaali herättää kiinnostusta ja motivaatiota
Sisältöjen monikanavaisuus (juttelu, videot, pelit, kuvat jne.)	Monipuolinen sisältö rikastuttaa valmennusta ja edistää oppimista
Kuuntelua vaativien ja toiminnallisten osuuksien vuorottelu	Vaihtelu helpottaa vireystilan ylläpitoa ja keskittymistä
Riittävä tauotus	Tauotus tukee vireystilaa ja keskittymistä
Yksilöllinen tuki: ryhmätilanteissa pienet ryhmät tai useampi valmentaja	Henkilökohtaiselle tuelle on usein tarvetta myös ryhmätilanteissa
Pelien ja alustojen testaaminen ennakkoon	Mahdollisten teknisten pulmien havaitseminen ennakkoon sujuvoittaa varsinaista valmennustilannetta
Ryhmäohjauksessa mahdollisuuksien mukaan samanlaiset laitteet (tabletit tai tietokoneet)	Sama käyttöliittymä helpottaa ohjeistamista
Yhteisten laitteiden lataaminen ennakkoon tai oppijoiden muistuttaminen omien laitteidensa lataamisesta	Ladatut akut sujuvoittavat valmennustilannetta

Oppimisen pulmiin ja tarkkaavuuden tukemiseen voi syventyä lisää esimerkiksi Oppimisvaikeus.fi-sivuston ja Kuntoutussäätiön sivujen avulla.

## DIGIVALMENNUS KÄYTÄNNÖSSÄ

### Osallistavat digisovellukset keinona madaltaa digivalmennuksen kynnyksiä

Hankkeessa havaittiin, että osallistavien digisovellusten käyttäminen kannattaa. Sovelluksia hyödynnettiin monin eri tavoittein: ryhmäyttäminen, oppijoiden vireystilan ylläpitäminen, motivointi, oppiminen kuin huomaamatta, sosiaalinen vahvistuminen sekä yhteisöllisyyden edistäminen.

Hankkeen valmennuksissa käytettiin pääasiassa selainpohjaisia sovelluksia ja työkaluja, joita voitiin hyödyntää sekä tietokoneella että mobiilisti. On huomionarvoista, että monella oppijalla oli omasta takaa käytössään vain älypuhelin.

#### *Hahmotyökalut*

Sosiaali- ja terveysalalla hahmotyöskentelyllä viitataan menetelmään, jossa käytetään erilaisia visuaalisia ja luovia hahmotekniikoita. Hahmotyöskentely usein helpottaa vuorovaikutusta ja omien ajatusten tai tunteiden ilmaisua ryhmässä tai ammattilaisen kanssa. Lisäksi työskentely edistää luovaa itseilmaisua.

Hankkeessa havaittiin monenlaisia hyötyjä hahmotyökalujen käytöstä:

- Valmentaja sai työskentelyn kautta tietoa oppijan taidoista ja ominaisuuksista.
- Valmentaja sai kuvan kautta tietoa oppijasta ja tämän ajatuksista.
- Luova tekeminen rikkoi jäätä ja edesauttoi vapautunutta ilmapiiriä.
- Tosiasiallisten tai kuvitteellisten hahmojen avulla voitiin harjoitella työnhakutaitoja, kuten vahvuuksista kertomista tai CV:n koostamista.
- Ihminen sai hahmon kautta tulla näkyväksi sellaisena, jollaisena hän itse haluaa tulla nähtyä.
- Laitteiden fyysinen käyttötaito, kuten hiiren tai kosketusnäytön käyttö, vahvistui kuin huomaamatta hahmoaskartelun parissa.

Hankkeessa suositettiin selainpohjaisia työkaluja, jotka eivät vaadi kirjautumista tai sovellusten lataamista, kuten AvatarMaker, MyOctocat ja Pixton.

### Sarjakuvatyökalut

Sarjakuvien tekeminen oli suosittua hankkeessa. Välineenä sarjakuva antoi tilaa luovuudelle ja itseilmaisulle sekä oli luonteva ja helposti lähestyttävä formaatti käsitellä ajankohtaisia aiheita ja virittää keskustelua. Osallistujat loivat sarjakuvia monenlaisista aiheista, kuten ”Minä vahvimmillani” ja ”Unelma-ammatti”. Sarjakuvien tekemiseen hankkeessa hyödynnettiin Pixtonin maksullista lisenssiä. Sarjakuvien tekemiseen löytyy myös ilmaisia vaihtoehtoja, kuten Canvan sarjakuvapohjat ja Make Beliefs Comix.



**Kuva 2.** Esimerkki hankkeen valmennuksessa tehdystä sarjakuvasta. Sarjakuva: Katriina Tornikoski, Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa hankkeen valmentaja.

## *Pelityökalut*

Erilaisten pelien hyödyntäminen oli hankkeessa olennaista. Pelillisyydellä on itseisarvo, mutta myös useita valmennuksellisia hyötyjä (Piekkari 2021). Hankkeessa havaittiin, että pelillisuus houkutteli kohderyhmää osallistumaan toimintaan ja teki valmennuksen teemoista helpommin lähestyttäviä. Yhdessä pelaaminen vahvisti ryhmäytymistä, yhteisöllisyyttä ja onnistumisen kokemuksia. Lisäksi pelit toimivat mielekkäänä keinona virkistäytyä ja viettää taukoa.

Hankkeessa hyödynnettiin erityisesti Seppo.io-pelialustaa, Wordwallia ja Blooketia, kun erilaisia oppimispelejä haluttiin luoda itse. Jo olemassa olevia hauskoja pelejä käytettiin virkistäytymiseen ja yhteisöllisyyden vahvistamiseen (mm. Make it Meme, Gartic Phone, Skribbl) sekä hyötypelejä syvällisempien aiheiden käsitteelyyn (mm. Learning Life – Mysteeri 24/7, Laki ja Kirppu uraputkessa, Digiturvallinen elämä).

## **TÄRKEIMMIKSI NOUSSEET AIHEALUEET**

Hankkeen aikana tärkeimmiksi aihealueiksi nousivat 1) työnhaku, 2) hyvä, paha some ja 3) tietoturva. Näiden kolmen ydinteeman lisäksi hankkeen valmennuksissa käsiteltiin monipuolisesti myös muita digiperustaitoja osallistujien ja yhteistyökumppanien toiveiden, tarpeiden ja akuuttien digipulmien mukaisesti.

Valmennuksissa havaittiin, että nuoret aikuiset saattoivat osata käyttää esimerkiksi Canvaa ja sähköpostia teknisesti hyvin. Teknistä käyttöä haastavampaa saattoi usein olla esimerkiksi työnhaun kieli, tiedonhaku ja työnhaun asiakirjojen koostaminen. Suurin pulma vaikutti olevan avoimen työhakemuksen koostaminen. Hankkeen valmennustoiminta pyrkiin tukemaan kohderyhmää omien vahvuuksien ja osaamisen tunnistamisessa ja sanoittamisessa sekä erilaisten mahdollisuuksien näkemisessä. Työnhaku-aihealueen alateemat olivat: 1) Vahvuudet ja osaaminen, 2) Visuaalinen CV, 3) Työnhaun kanavat, 4) Työhakemus, 5) Työnhakuvideo ja 6) Työhaastattelu.

Hankkeen valmennuksissa kävi lisäksi ilmi, että nuoret aikuiset eivät välttämättä aina tiedosta, miten somessa kannattaa ja saa toimia. Tärkeää oli kertoa somen pelisäännöistä konkreettisesti eri menetelmiä käyttäen. Esimerkiksi monelle oli oleellista tietoa, että muiden ottamien kuvien ja videoiden käyttö omissa julkaisuissa rikkoo tekijänoikeuksia. Lisäksi keskustelua heräsi siitä, millaista tietoa somessa voi etsiä ja jakaa turvallisesti. Toisaalta somen todettiin tarjoavan paljon mahdollisuuksia myös anonyymiin (vertais)tukeen ja omaehtoiseen itseilmaisuuksiin. Some todettiin erinomaiseksi tiedonhaun työkaluksi, joka auttaa niin arjessa kuin työnhaussaakin. Hyvä, paha some -aihealueen alateemat olivat: 1) Eri somekanavat, 2) Sisällöntuotanto, 3) Tiedonhaku, 4) Somehuijaukset, 5) Lähdekriittisyys ja 6) Sopivasti somea.

Tietoturva herätti valmennuksissa kysymyksiä ja keskustelua. Teeman alla käsiteltiin esimerkiksi viruksetorjuntaa, huijauksien tunnistamista ja lähdekriittisyyttä. Vallitseva maailmantilanne saattoi vaikuttaa siihen, että kohderyhmä oli aiempaa kiinnostuneempi kyberturvallisuudesta. Valmennuksissa pohdittiin, että turvallisuudesta voi yksinkertaisimmillaan huolehtia niin, ettei avaa epäilyttäville vaikuttaville linkkejä ja liitteitä, ei usko väärää tietoa eikä jaa sitä eteenpäin. Tietoturva-aihealueen alateemat olivat: 1) Omat tiedot, 2) Salasanat, 3) Liitteet ja linkit, 4) Huijaukset, 5) Tietoturvaohjelmat ja 6) Muut ohjelmat.

Osallistavien sovellusten ja yhteisen keskustelun lisäksi aihealueiden käsittelyssä hyödynnettiin valmiita videoita (mm. Duunitori, Digi- ja väestötietovirasto), Ylen Digitreenien sisältöjä sekä muissa hankkeissa tuotettuja materiaaleja.

## LOPUKSI

Hankkeen valmennuskokemusten myötä keskeiseksi havainnoksi nousi laaja-alaisen digitaitokäsityksen arvo. Digitaidot eivät rajoitu pelkkään tekniseen osaamiseen ja esimerkiksi sähköisten asiointipalvelujen käyttöön, vaikka ne tärkeitä taitoja ovatkin. Digi ei liioin ole muusta elämästä irrallinen saareke, vaan se on nykyään nivoutunut erottamattomaksi osaksi elämän kaikkia osa-alueita: arjesta ja harrastuksista opiskeluun ja työhön. Kun digitaidot hahmotetaan laajasti, valmennustyössä on mahdollista keskittyä teknisten käyttötaitojen harjaannuttamisen lisäksi myös yleisempiin taitoihin, kuten itseilmaisuuksiin (teksti, kuva, video, audio), kriittiseen ajatteluun ja digihyvinvoinnista huolehtimisen taitoihin.

Toisena keskeisenä havaintona nousi pelien ja pelillisyyden valmennukselliset hyödyt. Niiden avulla on mahdollista lisätä lähes aiheen kuin aiheen kiinnostavuutta. Myös vakavampia tai herkkiä aiheita voi olla helpompi käsitellä pelien äärellä. Lisäksi pelit lisäävät oppimisen monikanavaisuutta, mikä usein tehostaa monenlaisten oppijoiden oppimista.

# Lähteet

**Digi Arkeen neuvottelukunta 2021.** [Pyöreän pöydän keskustelu 16.2.2021 – Osaaminen ja taidot digitaalisessa yhteiskunnassa.](#) Valtiovarainministeriö. Muistio 13.4.2021. VMO21:00/2020

**Nuorten digitaidot -kartoitus 2021.** [Diginatiivimyyttiä murtamassa – Myös nuoret kaipaavat digitukea.](#) Digi- ja väestötietovirasto.

**Piekkari, J. 2021.** [Seitsemän syytä pelata – Pelien hyöty sosiaali- ja terveysalalla.](#) Metropolia: Uudistuva sosiaalialan osaaminen -blogi.

## LISÄLUKEMISTO

**Kuntoutussäätiö. 2020.** [Oppimisvaikeuksien huomioiminen.](#)

**Kuntoutussäätiö. 2021.** [Tarkkaavuuden tukeminen.](#)

## MAINITUT OSALLISTAVAT SOVELLUKSET JA MUUT DIGISISÄLLÖT

- [AvatarMaker](#)
- [MyOctocat](#)
- [Pixton](#)
- [Canva](#)
- [Make Beliefs Comix](#)
- [Seppo.io](#)
- [Wordwall](#)
- [Blooket](#)
- [Make it Meme](#)
- [Gartic Phone](#)
- [Skribbl](#)
- [Learning Life – Mysteeri 24/7](#)
- [Laki ja Kirppu uraputkessa](#)
- [Digiturvallinen elämä](#)
- [Duunitorin Duunivinkit YouTube-kanava](#)
- [Digi- ja väestötietoviraston YouTube-kanava](#)
- [Ylen Digtreenit](#)

## 3 Diginatiivit ja koulutuksessa vaadittavat digitaidot

*Johanna Häkkinen & Maria Normann*

### JOHDANTO

**Y**KSI VALOA DIGITAITOIHIN Satakunnassa -hankkeen tehtävistä oli selvittää, millaisia digitaitoja toisen asteen koulutuksessa vaaditaan. Digitaidot ovat keskeisessä asemassa kuitenkin jo opintoihin hakeuduttaessa. Diginatiiveiksi kutsutulta, vuosituhannen vaihteen aikoihin syntyneeltä sukupolvelta odotetaan kykyä ottaa haltuun digitaitoja ja valmiuksia ratkaista eteen tulevia haasteita ikään kuin itsestään.

Tässä artikkelissa paneudutaan nuorten aikuisten digitaitoihin ja niiden vastaavuuteen toisen asteen koulutukseen hakeutumisessa ja opinnoissa. Lopuksi pohditaan tarvitsevatko myös diginatiivit ohjausta ja opastusta ja jos tarvitsevat, millaista?

### DIGITAITOJEN MÄÄRITELMÄ

Eri toimijat määrittelevät digitaidot eri tavoin ja eri tarpeiden näkökulmasta. Tietoyhteiskunnan kehittämisen kehittämiskeskus ry TIEKE (2022) määrittelee digiosaamisen pohjaksi työelämässä toimimiselle, koulutukseen osallistumiselle sekä henkilökohtaisten ja yhteiskunnallisten asioiden hoitamiselle verkossa. TIEKEN määrittelyyn pohjautuu myös Kansalaisopistojen liiton Kansalaisen digitaidot -kurssin pohjaksi luodut kansalaisen digitaidot, joiden mukaan meidän jokaisen tulisi omata arjessaan suoriutumisen kannalta olennaiset tiedot ja taidot (Hiiden opisto).

Digi- ja väestötietoviraston (2023, 3) Digitaitusuosustusten mukaan digitaalisessa yhteiskunnassa toimiminen edellyttää tiettyä digiosaamista sekä digitaalista sivistystä. Suosituksissa digiosaaminen koostuu arjessa tarvittavien käytännön taitojen muodostamista osaamiskokonaisuuksista, joista osa on kaikille yhteisiä, osa



eri kohderyhmiin ja heidän osaamisen tarpeisiinsa sidottuja. Kaikille yhteisiä osaamiskokonaisuuksia ovat esimerkiksi jokapäiväiseen arkeen liittyvät taidot kuten sähköinen asiointi, opiskelu sekä yhteiskunnassa aktiivisena toimiminen. Vuonna 2021 toteutetussa Nuorten digitaidot -kartoituksessa selvitettiin nuorten omia käsityksiä digitaidoista. Nuoret itse nostivat tärkeiksi digiosaamistaideoiksi mediakriittisyyden, kyberturvallisuuden, kyvyn toimia digitaalisessa ympäristössä sekä viestintä- ja kielitaidot (Nuorten digitaidot -kartoitus 2021, 5).

Digitaitoihin liittyy vahvasti myös digitaalisen sivistyksen ulottuvuus. Digitaalinen sivistys pohjautuu yleiseen sivistykseen, joka kasvaa ja kehittyy oppivelvollisuuden aikana, myöhemmissä opinnoissa ja elämänkokemuksen karttuessa. Digitaaliseen sivistykseen sisältyy eettistä, tiedollista ja yhteiskunnallista ymmärrystä digitaalisesta ympäristöstä ja kykyä toimia tämän ymmärryksen pohjalta. Myös terve kriittisyys ja omien velvollisuuksien ja oikeuksien tunteminen sisältyy digitaalisen sivistyksen käsitteeseen. (Digitaitosuositukset 2023, 3.)

## DIGINATIIVIT, OSAAVATKO NUORET JO KAIKEN?

Diginatiivi on yhdysvaltalaisen kasvatustieteilijän Marc Prenskyn käsite, jolla hän kuvaa vuoden 1980 jälkeen syntyneitä ihmisiä, jotka ovat kasvaneet digitaalisen teknologian läpäisemässä maailmassa. Heillä on hänen mukaansa loistavat digitaidot ja digitaalisen teknologian käyttäminen on heille luontevaa. Prenskyn mukaan diginatiiveilla on erilainen tapa toimia ja oppia kuin vanhemmilla sukupolvilla eli digimuukalaisilla. (Hietajärvi 2021, 24.)

Yleinen käsitys siitä, että nuoret olisivat digitaalisessa maailmassa sujuvasti navigoivia diginatiiveja, jotka hankkivat itsenäisesti ja automaattisesti digitaaitoja, näyttää olevan myytti, (Nuorten digitaidot -kartoitus 2021, 5; Hietajärvi 2021, 25; Hämäläinen & Mäkinen 2021, 3). Diginatiivit eivät ole homogeeninen ryhmä, vaan myös vuoden 1980 jälkeen syntyneillä on erilaisia valmiuksia ja lähtökohtia oppia digitaaitoja. Näyttää syntyneen digitaaitokuilu, sillä toiset navigoivat digitaalisessa maailmassa sujuvasti, kun taas toisten digitaidot saattavat rajoittua vain sosiaaliseen mediaan. Digitaitoihin vaikuttavat esimerkiksi oppimiseen saatu tuki, sosioekonominen tausta ja sukupuoli. Digitaaitojen tasoa ei voi välttämättä luokitella hyväksi tai huonoksi, vaan se voi vaihdella eri osa-alueilla. (Hietajärvi 2021, 25.)

Nuorilla on todettu vaikeuksia navigoida digitaalisissa ympäristöissä, palveluissa ja tiedonhankinnassa. Vaikka suomalaisten nuorten digitaidot ovat Euroopan kärkipäässä, myös suomalaisilla nuorilla on melko heikot tiedonhakutaidot ja vaihtelevat kyvyt ja taidot arvioida tiedon luotettavuutta (Hietajärvi, 2021, 26). Nuoret kokevat myös, etteivät he saa riittävästi työkaluja tärkeisiin elämänmuutoksiin ja arjen pulmien kohtaamiseen (Digitaitosuositukset 2023, 44).

## OPINTOIHIN HAKEUTUMISEEN VAADITTAVAT DIGITAIIDOT

Nuorilla aikuisilla tärkeimpiä siirtymisiä elämässä ovat opiskelu- ja työpaikan hakeminen. Puutteelliset digitaidot vaikuttavat asiointiin opiskelupaikan hakuun liittyvillä digitaalisilla alustoilla ja on olemassa riski, että nuori jää tässä siirtymässä vaille opiskelupaikkaa (Digi Arkeen neuvottelukunta 2021). Opiskelumahdollisuuksia ja hakuaikoja koskevien tietojen etsiminen ja itse hakujärjestelmän käyttö vaativat digitaaitoja. Saatuaan opiskelupaikan hakijan on vastaanotettava se digitaalisesti määräaikaan mennessä. Opintoihin hakeutuminen on siis prosessi, jossa tarvitaan digitaaitojen lisäksi kykyä toimia oikea-aikaisesti koulutukseen hakeutumisen

aikataulujen puitteissa. Hakija tarvitsee myös toimivan koneen ja nettiyhteyden. (EMTIR Marketing 2023, Opintopolku)

Henkilöt, jotka ovat hakeutumassa edellisistä opinnoista seuraavalle asteelle, saavat kyllä oppilaitoksestaan ohjausta hakuvaiheessa. Esimerkiksi peruskouluaan päättävät oppilaat ja heidän huoltajansa saavat runsaasti tietoa yhteishakuun liittyvistä asioista koulun puolelta. Koulutuksen ulkopuolella olevat henkilöt eivät kuitenkaan välttämättä ole ohjauksen ja järjestelmän piirissä. Samalla oikean tiedon löytäminen oikeaan aikaan vaatii tiedonhakutaitoa, oikea-aikaisuutta, itseohjautuvuutta ja hakujärjestelmän hallintaa. Tämä ei ole helppoa ammattilaisellekaan, saati sitten elämänpolkuun hakevalle nuorelle aikuiselle.

Huoli nuorten aikuisten toisen asteen koulutuksen ulkopuolelle jäämisestä on aiheellinen. Erilaiset viivästymiset, katkokset ja poikkeamat koulutuspoluilla ovat olleet näkyvästi esillä julkisuudessa muun muassa Sanna Marinin hallituksen hallitusohjelmassa, eduskunnan esityksissä ja toimenpidelistauksissa (Pääministeri Sanna Marinin hallitusohjelma 10.12.2019). Toisen asteen koulutuksen ulkopuolelle jääminen lisää riskiä jäädä työelämän ulkopuolelle ja vaikuttaa sitä kautta myös elämänlaatuun (Toiviainen 2021, 11–12; Valtiovarainministeriö 2021).

## AMMATILLISEN KOULUTUKSEN DIGITAITO-OSAAMINEN

Digitalisaatio on vahvasti läsnä opiskelumaailmassa. Ammatillisessa koulutuksessa on alakohtaisesti hyvin erilaisia spesifejä digiosaamisvaatimuksia, jotka kehittyvät koulutuksen aikana. Opiskelijalla tulee olla valmius ottaa tietoa vastaan, soveltaa ja selvittää. (EMTIR Marketing 2023.)

Ammatilliset tutkinnot ovat keskenään hyvin erilaisia, joten ei ole tarkoituksenmukaista kehittää yhdenmukaista digitaalista osaamisvaatimusta kaikkiin tutkintoihin. On olemassa ns. digi-intensiivisiä tutkintoja kuten esimerkiksi media-ala tai tieto- ja viestintätekniikan tutkinnot, joissa jo työympäristö on digitaalinen. Vähemmän digi-intensiivisiä aloja ovat esimerkiksi perinteisemmät käsillä tekemisen alat kuten rakennusala ja taideteollisuusala. Kuitenkin kaikilla aloilla ammatillisesta suuntautumisesta riippumatta tarvitaan digitaalista osaamista ja toisilla, digi-intensiivisemmillä aloilla ei pärjää ilman vahvaa digitaalista osaamista. (Paananen, Taivassalo, Raitanen, & Nieminen 2023, 7.)

Ammatillisten tutkintojen sisällöissä tulee varmistaa työelämässä toimimisen digitaitojen perustaso. Ammatillisten perustutkintojen yhteiset digitaitojen osaamistavoitteet ovat tulleet voimaan 1.8.2022 (Paananen, Taivassalo, Raitanen, & Nieminen 2023, 8).

**Taulukko 1. Ammatillisen koulutuksen pakolliset osaamistavoitteet (Paananen, Taivassalo, Raitanen, & Nieminen 2023, 8–9).**

## PAKOLLISET OSAAMISTAVOITTEET

1. **Tieto- ja viestintäteknisten laitteiden valinta ja käyttö**, jolloin opiskelija osaa valita käyttötarkoituksenmukaiset laitteet ja sovellukset ja käyttää tarkoituksenmukaisia laitteita.
2. **Digitaalisten palveluiden ja sovellusten käytön** myötä opiskelija osaa hakea, käsitellä ja jakaa tietoa ja arvioida digitaalisen sisällön luotettavuutta.
3. Opiskelija osaa myös käyttää **yleisimpiä tekstinkäsittely- ja taulukkolaskentasovelluksia** sekä hallitsee **digitaalisten palveluiden ja sovellusten käytön** työtehtävissä. Opiskelijan tulee osata myös vastuullisen ja turvallisen digitaalisen toiminnan perusteet, jotka pitävät sisällään **tietosuoja- ja tietoturvaohjeiden hallinnan** ja omien henkilökohtaisten tietojen ja yksityiseen turvaamisen.
4. Opiskelijan on myös hyvä **tunnistaa tyypillisimmät kyber- ja tietoturvauhat ja käyttää erilaisia sosiaalisen median ja viestipalveluiden vastuullisesti**. Tietoa jakaessaan opiskelijan tulee noudattaa tekijänoikeuksia ja tunnistaa digitaalisten laitteiden ja sovellusten vaikutukset terveyteen ja hyvinvointiin.

Digitaidot ovat osa koulutusalaista riippumatta geneerisiä työelämätaitoja ja opinnoissa menestyminen sekä ammattiin valmistuminen edellyttävät hyviä tai kehittyviä taitoja (Koulutuksen digitalisoituminen ja etä-opiskelu 2021). Ammatillisen koulutuksen perusdigitaivaatimuksiin kuuluvat kyky käyttää tarkoituksenmukaisia laitteita, palveluita ja sovelluksia. Tämän lisäksi tiedon hakeminen, käsittely ja jakaminen on edellytys ammatillisessa koulutuksessa pärjäämiseen. Tietoa pitää myös osata arvioida ja erilaisia tekstinkäsittelysovelluksia sekä muita ohjelmia tulee hallita. Myös työtehtävissä opiskelijan ja tulevan ammattilaisen tulee osata käyttää yleisimpiä työhön liittyviä tarkoituksenmukaisia palveluita ja sovelluksia digitaalisesti. (Paananen, Taivassalo, Raitanen, & Nieminen 2023, 8.)

Kun uutta tietoa haetaan ja omaksutaan, niin informaatiohaku nousee keskeiseksi taidoksi. Tietoa on tänä päivänä valtavasti tarjolla verkossa. Opiskelijan on osattava löytää tarvitsemansa tieto ja myös arvioida sen luotettavuutta. Medialukutaitoa tarvitaan, jotta opiskelija kykenisi ymmärtämään ja arvioimaan erilaisia medioita ja niiden luotettavuutta. Tietoturvaan liittyvä osaaminen on erityisen tärkeää. On osattava suojautua tietoturvariskeiltä ohjelmistopäivityksin ja tiedostettava huijausviestien ja tietojen kalastelun riskit ja sosiaaliseen mediaan liittyvät yksityisyyden suojan haasteet.

Toisen asteen koulutuksen digitalisaation tavoitteena on muun muassa vahvistaa elinikäistä ja jatkuvaa oppimista, lisätä koulutuksen avoimuutta, läpäisyä ja joustavia mahdollisuuksia opiskella ja siten myös nopeuttaa ja joustavoittaa sekä yksilöllistää opintopolkuja. (Toisen asteen koulutuksen... 2022.) Näissä muutoksissa taustaotehtuksena on, että opintoihin hakeutuvalla ja opiskelevalla on hyvät itseohjautuvuustaidot ja valmiudet sopeutua muutoksiin (Toisen asteen koulutuksen... 2022).

## LOPUKSI

Käsitys kaiken digitaalisen hallitsevista diginatiiveista nuorista ei vastaa todellisuutta. Niin sanotut diginatiivit eivät opi digitaitoja itsestään, vaan oppivat niitä kuten muitakin taitoja, harjoittelemalla ja ohjauksen avulla.

Koulutukseen hakeutuessa nuoret ja nuoret aikuiset eivät tarvitse vain digitaitoja, vaan myös elämänhallintataitoja ja suunnitelmallisuutta. Jos hakijalla ei ole pääsyä digitaalisille hakualustoille, tietoa hakukanavista tai mahdollisuutta hakea ohjausta, on suuri riski jäädä koulutuksen ulkopuolelle jo hakuvaiheessa. Tieto on sähköisessä muodossa, ja vaikka henkilökohtaista ohjausta olisi tarjolla, siitäkin tiedotetaan ja sen äärelle pääsy on vaikeaa tai lähes mahdotonta jos on vailla toimivaa verkkoa tai digiosaamista tai tietoa ohjauksesta.

Pandemia synnytti tarpeita myös uudentyyppiselle tai entistä laajemmalle osaamiselle. Eniten mainintoja saivat etätöihin ja -osallistumiseen liittyvät taidot (esimerkiksi hybridityötaidot), digi- ja dataosaaminen, tekoälyn hyödyntäminen sekä terveysturvallisuus- ja hygieniaosaaminen. (Opetushallitus 2022.)

Kaikilla nuorilla ei ole samanlaisia edellytyksiä oppia digitaitoja, joita tarvitaan opintoihin hakeutumisessa ja opinnoissa. Monet tarvitsevat itseohjautuvuuden kasvattamista, joka puolestaan edellyttää motivaatiota, kokemusta omasta kyvykkyydestä sekä luottamusta yhteisön tukeen (Deci & Ryan 2000).

## Lähteet

- Digi Arkeen neuvottelukunta 2021.** [Pyöreän pöydän keskustelu 16.2.2021 – Osaaminen ja taidot digitaalisessa yhteiskunnassa](#). Valtiovarainministeriö. Muistio 13.4.2021. VMO21:00/2020. Viitattu 20.5.2023.
- Digitaitosuositukset 2023.** [Mitä pitää osata, jota nyky-yhteiskunnassa pysyy mukana? Digi- ja väestötietovirasto](#). Viitattu 22.9.2023.
- EMTIR Marketing. 2023.** [Koulutuksen digitalisoituminen ja etäopiskelu – pandemian perintö](#). ePressi. Viitattu 16.6.2023.
- Hietajärvi, L. 2021.** [Diginatiiveja ei ole](#). Teoksessa: Särkkä, N. (toim.). Ilmiökartta: digitaalisen median vaikutukset lapsiin, nuoriin ja ikäihmisiin. Helsinki: Sofi, Tiedeneuvonnan kehittämishanke Sofi. Viitattu 4.10.2023.
- Hiiden opisto.** [Kansalaisen digitaidot](#). Digitaidot 2019–2020 hanke. Viitattu 4.10.2023.
- Hämäläinen, R. & Mäkinen, M. 2021.** [Ennakkoluulottomasti kohti digitaalista yhdenvertaisuutta](#). Teoksessa Hämäläinen, R., Halonen, T. & Mäkinen, M. (toim.) Digihyvinvointi kuuluu kaikille. Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. XAMK kehittää 149, 11–16.
- Nuorten digitaidot -kartoitus 2021.** [Diginatiivimyyttiä murtamassa – Myös nuoret kaipaavat digitukea](#). Digi- ja väestötietovirasto. Viitattu 2.10.2023
- Opetushallitus. 2022.** [Osaamisen ennakointifoorumi: Koronapandemia muutti työelämän osaamis- ja koulutustarpeita](#). Tiedote 16.3.2022. Viitattu 18.5.2023.
- Opintopolku.** Viitattu 19.9.2023.
- Paananen, H., Taivassalo, M., Raitanen, T. & Nieminen A-P. 2023.** [Digitaalinen osaaminen ammatillisessa koulutuksessa. Opas osaamisen sanoittamiseen](#). Opetushallitus: Oppaat ja käsikirjat 2023:1.
- Pääministeri Sanna Marinin hallituksen ohjelma 10.12.2019.** [Osallistava ja osaava Suomi – sosiaalisesti, taloudellisesti ja ekologisesti kestävä yhteiskunta](#). Valtioneuvoston julkaisuja 2019:31.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. 1997.** Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. New York: The Guilford Press.
- Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus TIEKE ry 2022.** [Avainsana: Digiosaaminen](#). Viitattu 20.9.2023.
- Toisen asteen koulutuksen yhteistyön ja järjestäjäjärakenteen kehittämisen hankeryhmä. 2022.** [Laadukas toisen asteen koulutus kaikille. Toisen asteen koulutuksen yhteistyön ja järjestäjäjärakenteen kehittämishankkeen loppuraportti](#). Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja: 2022:31.
- Toiviainen, S. 2021.** [Suhteisia elämänpolkuja – Yksilöiden elämänhallintaa. Koulutuksen ja työn marginaalissa olevien nuorten toimijuus ja ohjaus](#). Nuorisotutkimusseura verkkojulkaisuja 160.

## 4 Pohdintoja NEET-nuorista

*Maria Normann*

**V**ALOA DIGITAITOIHIN SATAKUNNASSA -hankkeen kohderyhmä ovat niin sanotut NEET-nuoret. Kohderyhmän määrittely on keskeisessä roolissa, kun suunnitellaan toimenpiteitä ja palveluita. NEET on lyhenne englanninkielisestä ”Not in Education, Employment, or Training”. NEET-käsitettä käytti ensimmäisen kerran Iso-Britannian sisäministeriön virkamies vuonna 1996. (Thompsonin 2011, mukaan Sutthill 2021; 105.) Suomalaisessa kontekstissa NEET-käsitteellä tarkoitetaan 15–24-vuotiasta nuorta, joka ei ole työssä, koulutuksessa tai suorittamassa asevelvollisuutta tai siviilipalvelusta (TEPA-termipankki, Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2023). Työn ja koulutuksen ulkopuolella oleminen ei välttämättä ole merkki syrjäytymisestä, vaan voi olla vapaaehtoista ja osa normaalia nuoruutta. NEET-vaiheen pitkittyessä se voi kuitenkin altistaa syrjäytymiselle ja vaikeuttaa opiskeluihin ja työhön pääsemistä. (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2023.) Vaikka käsite on auttanut tunnistamaan haavoittuvia nuoria, se kantaa mukanaan useita rajoituksia ja puutteita.

### NEET-MÄÄRITELMÄN KRITIIKKIÄ

NEET-määritelmää on usein tarkasteltu kriittisesti. Kritiikki liittyy muun muassa käsitteen leimaavuuteen, yleistämiseen/homogeniteettiin sekä siihen, että käsite liitetään negatiivisiin ilmiöihin (esim. Sutthill 2021, Avis 2019). NEET ei ole neutraali käsite, vaan se on liitetty esimerkiksi luokkaan, sukupuoleen ja rotuun, yksityistämiseen, kapitalismiin ja uusliberalismiin (Avis 2019, 65).

Gissler ym. (2016) ovat tarkastelleet NEET-käsitettä ja toteavat että se on sekä varsin karkea indikaattori nuorten hyvinvoinnin tai syrjäytymisen kuvaamiseen että toimiva käsite. NEET-joukkoon kuuluu Gisslerin ym. mukaan paljon ns. tavallisia nuoria, joilla ei ole sosiaalisia eikä psyykkisiä ongelmia ja toisaalta NEET-status ei ole epätavallinen vaihe nuoren elämässä. Toisaalta NEET-statuksella olevilla nuorilla hyvinvointiongelmat

ovat tavallisempia kuin muilla nuorilla. NEET-nuorilla esimerkiksi mielenterveyden ongelmat, rikollisuus ovat tavallisempia kuin muilla nuorilla, ja heillä on suurempi toimeentulotuen tarve. Gissler ym. ovat sitä mieltä, että vaikka kaikki NEET-nuoret eivät olekaan syrjäytyneitä, on indikaattori käyttökelpoinen.

Ruotsalainen terveyden, työelämän ja hyvinvoinnin tutkimusneuvosto Forte (2020) kritisoi, että NEET-nuorten määritelmä perustuu siihen, että ryhmään kuuluvat eivät tee tiettyjä asioita. Forten raportissa huomautetaan, että oletettavasti ryhmässä on suuri variaatio siinä mitä siihen lukeutuvat ihmiset tekevät.

NEET-kategoriaan siis niputetaan ihmisiä eri aktiiviteettien puuttumisen takia eikä sen perusteella mitä he oikeasti tekevät (Forte 2020). Syitä NEET-statukselle voi olla esimerkiksi pätkätyö tai mielenterveyden tai sairauden ja toimintakyvyn hyvät ja huonommat kaudet, lasta kotona hoitavat tai aiemmin koulutuksen hankkinut mutta työelämään vielä kiinnittymätön nuori. Kaikki nämä ihmiset eivät ole syrjäytyneitä tai syrjäytymisvaarassa. (Alatalo, Mähönen & Räisänen 2017; 20–21, Forte 2020, Yates & Payne 2006.)

Yatesin ja Paynen (2006) mukaan NEET-käsitteen takia aktiivointipalveluihin valikoituneiden ihmisten omasta mielestä heidän elämänsä ongelmat eivät ole työn tai opintojen puute, vaan he olisivat toisenlaisen tuen tarpeessa. Heidän ohjaamisensa työllistämistoimiin voi johtaa negatiivisiin kokemuksiin, yhteiskunnan palveluista irtaantumiseen sekä toiminnan tehottomuuteen. (Yates & Payne 2006, 343.)

Kritiikkiä kohdistuu myös siihen, että niin sanotuilta NEET-nuorilta on tutkimuksessa vain vähäisessä määrin annettu mahdollisuus itse kertoa miten he näkevät itsensä ja oman tilanteensa. Sen sijaan on tutkittu ryhmän kokoa, erityispiirteitä ja yritetty löytää tekijöitä, jotka altistavat NEET-statukselle. (Sutthill 2021, 104.)

## MITÄ NEET-NUORET ITSE KERTOVAT TUTKIMUKSISSA?

Nuorisotutkimusseuran tutkimuksessa Suomessa asuvat etsivän nuorisotyön kohteena olevat nuoret saivat mahdollisuuden kertoa miten itse kokevat tilanteensa. Vain harva haastateltava koki itsensä täysin syrjäytyneeksi. Melko syrjäytynyt kokee olevansa, joka kuudes, noin puolet haastatelluista NEET-nuorista kokevat itsensä vain vähän tai ei ollenkaan syrjäytyneeksi. (Gretschel & Myllyniemi 2017, 34.)

Syrjäytymisen syistä kysyttäessä ystävien puute nousee tärkeimmäksi. Etsivän nuorisotyön kohteena olevat nuoret kokevat muita nuoria keskimäärin useammin yksinäisyyttä. Kun samanikäisten nuorten keskuudessa yksinäisyyttä on kokenut 35 %, haastatelluista nuorista melkein 70 % koki yksinäisyyttä. Mielenterveysongelmat, syrjintä, joutuminen huonoon seuraan ja tulevaisuuden uskon puute tulevat vasta ystävien puutteen jälkeen syrjäytymistä aiheuttavina tekijöinä. (Gretschel & Myllyniemi 2017, 34.)

Gretschel ja Myllyniemi (2020) kertovat, että ystävien puute on ollut Nuorisobarometreissa keskeinen tekijä nuorten näkemyksissä syrjäytymisen syistä jo 20 vuoden ajan. He tulkitsevat tuloksen niin, että nuorten käsitys syrjäytymisestä liittyy sosiaalisesta elämästä ulkopuolelle jäämiseen, kun taas yhteiskunnassa muuten on totuttu pitämään syrjäytymistä koulutuksesta ja työstä ulkopuolelle jäämiseen. (Gretschel & Myllyniemi 2020, 15.)

## MILLAISEEN TYÖHÖN NUORIA AKTIVOIDAAN?

Helneen ja Hirvilammin (2021) mukaan nuorten aktivointipyrkimyksiin liittyy seikkoja, joita on tarkasteltava kriittisestä näkökulmasta. Sen sijaan että keskustelu nuorisotyöttömyydestä keskittyisi yksilöiden ominaisuuksiin ja potentiaalisesti ongelmalliseen käyttäytymiseen, olisi kiinnitettävä enemmän huomiota työelämän ja työllistymisen rakenteelliseen muutokseen. Onko työtä edes tarjolla ja millaista se on? Mihin nuoria työttömiä aktivoidaan?

Ensinnäkin on tarkasteltava, millaista työtä on tarjolla. Työelämän nopeaan muutokseen vaikuttavat globalisaatio, työn siirtyminen muihin maihin ja teknologisen kehityksen tuomat muutokset. (Helne & Hirvilampi 2021). Ei voida myöskään sivuuttaa kysymystä siitä, millaista on se työelämä, johon nuorten halutaan sitoutuvan.

Työolobarometrin (2022) mukaan naiset, nuorimmat ikäryhmät, toimihenkilöt sekä kunnissa työskentelevät palkansaajat kokivat muita useammin työuupumusta ja haitallista stressiä. Vuonna 2022 jopa 17 prosenttia palkansaajista koki itsensä usein tai aina henkisesti uupuneeksi työssään. Tämän lisäksi 15 prosenttia koki, että ei ole kiinnostunut eikä innostunut työstään. Saman verran palkansaajia koki, että ei pysty keskittymään hyvin työskennellessään. (Työolobarometri 2022, 72, 75.)

Nuorille suodattuu tietoa työelämän ongelmista, vaikka heillä ei välttämättä itsellään vielä olisi omaa kokemusta työelämästä. Tieto työuupumuksesta, työpaikkakiusaamisesta ja tehokkuusvaatimuksista vaikuttaa varmasti siihen, miten nuoret suhtautuvat työn tekemiseen. Loppuun palamisen pelko kuuluu selvästi nuorten kokemusmaailmaan. (Helne & Hirvilampi 2021, 285.)

Nuorisobarometrissa nuorten käsityksiä työelämän vaativuudesta on mitattu vuonna 2019. Vuonna 2019 vastaajista lähes kolme neljästä (71 %) allekirjoittivat väitteen ”Työelämä vaatii nykyisin työntekijöiltä niin paljon, että monet ihmiset palavat ennenaikaisesti loppuun”. Tutkimuksessa käy myös ilmi, että työttömät nuoret, erityisesti alle 20-vuotiaiden ikäryhmässä pitävät työelämää muita nuoria kuluttavampana. (Haikkola & Myllyniemi 2020, 47.)

Nuorten työllistymiseen ja hyvinvointiin vaikuttaa myös rakenteellinen epävarmuus ja jatkuva muutos, globalisaatio, robotisaatio, alustatalous, pätkätyöt ja mikroyrittäjyys. Työelämä vaatii jatkuvaa henkilökohtaisen portfolion täydentämistä sekä monen kohdalla palkattomia työkokeiluja ja osaamisen kehittämistä työajan ohessa. Työelämään sisältyvä kilpailu ja vaatimukset voivat kuormittaa nuoria ja heikentää heidän hyvinvointiaan. (Helne & Hirvilampi 2021, 36.)

Nuorisobarometriin haastatelluista 67 prosenttia on samaa mieltä siitä, että työelämässä pysyminen edellyttää jatkuvaa kouluttautumista. Työttömät nuoret korostavat muita nuoria harvemmin jatkuvaa oppimista. (Haikkola & Myllyniemi 2020, 48.)

## **VARAUKSELLINEN SUHTAUTUMINEN TYÖHÖN JA OPINTOIHIN, MERKKI ITSETUNTEMUKSESTA JA ITSESUOJELUVAISTOSTA?**

Tarkasteltaessa työelämään liittyvää huonovointisuutta ja kuormitusta ei olisi ihme, jos nuoret empisivät työelämään siirtymistä. Siihen nähden, että NEET-nuorilla on todettu olevan puutteita monella hyvinvoinnin osa-alueella, on hyvä pysähtyä pohtimaan tuottaako työllistyminen välttämättä tässä ryhmässä hyvinvoinnin lisääntymistä. Seuraavaksi tarkastelen Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeeseen osallistuneiden nuorten suhtautumista työhön ja työelämään.

Hankkeen aikana tehdyissä valmennettavien arviointihaastatteluissa kävi ilmi varauksellinen suhtautuminen työllistymiseen ja opintojen aloittamiseen tai jatkamiseen. Kun haastattelu kääntyi ansioluettelon tekoon ja työelämään, kävi ilmi, että useat haastateltavat olivat olleet opinnoissa tai työelämässä, mutta eivät haastattelun hetkellä olleet aikeissa hakea töitä tai opiskelupaikkaa.

Työelämästä tai opintoihin siirtymisestä puhuttiin sellaisena asiana, jota voisi harkita, kun on kuntoutunut tarpeeksi, tai kun ”pystyy”. Eräs haastateltava sanoi työhön menemisestä ”ei minusta ole siihen”. Eri ilmaisin useat haastateltavat antoivat ymmärtää, etteivät olleet pärjänneet tai voineet hyvin ollessaan aiemmin



opinnoissa tai työelämässä. Koska haastattelun tarkoitus ei ollut selvittää haastateltavien tulevaisuuden suunnitelmia tai suhtautumista työhön tai opintoihin, näitä keskusteluja ei kuitenkaan jatkettu syvemmin, ja analyysi jää siksi pohdinnan tasolle.

## LOPUKSI

Suunniteltaessa niin sanotuille NEET-nuorille palveluita ja kannustimia eri alojen ammattilaisten olisi tärkeää kriittisesti pohtia millaisiin käsityksiin näistä nuorista ja työelämästä toiminta perustuu.

Onko ihmisten niputtaminen yhteen sen perusteella mitä eivät tee, paljon puhutun voimavarakeskeisen työotteen sijaan pohjimmitaan patologinen? Vaikka työllistymisellä onkin todettu laajasti olevan paljon merkittäviä hyötyjä elämän eri osa-alueilla, on myös kuultava miksi nuoret empivät työhön tai opintoihin hakeutumista.

Erityisesti nuoret aikuiset, joille esimerkiksi oppimisvaikeuksien takia koulunkäynti on ollut tuskallista, jatkuvan kouluttautumisen vaatimus voi näyttäytyä liian vaativalta. Heikolla minäpystyvyydellä varustetun nuoren aikuisen silmissä itsensä esiintuominen portfolioissa ja videoissa voi tuntua nöyryyttävältä tai mahdottomalta. Työelämän uupumisriski ja kuormitus ei välttämättä näyttäydy herkulliselta vaihtoehdolta nuoren aikuisen silmin, jolla jo on oman mielen hyvinvoinnin kanssa haasteita.

Useat Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa haastatellut asiakkaat eivät olleet hakeutumassa opintoihin tai työhön. Heillä oli jo oman kertomuksensa mukaan kokemuksia siitä, etteivät pysty tai jaksaa. Tällaisen näkökulman kohdalla olisi merkityksellistä muistaa asiakkaiden itsemääräämisoikeus ja toimijuus. On myös uskallettava luottaa asiakkaiden kykyyn ymmärtää itseään ja omia voimavaroja, sekä kunnioitettava heidän tahtoaan suojella itseään. Tahto voida hyvin ja huolehtia omista voimavaroista on pohjimmitaan terveellistä ja linjassa elämänhallintataitojen ja hyvinvointitaitojen vahvistamisessa, jota eri aktivointipalveluissa asiakkaiden kanssa harjoitellaan. Työuupumuksen ja sairauseläkkeiden lisääntyessä voidaan myös nähdä terveen merkinä se, että aktivointipalveluiden asiakkaat kykenevät arvioimaan omia voimavaroja, oppivat kokemastaan ja haluavat tehdä päätöksiä oman hyvinvoinnin turvaamiseksi.

## Lähteet

- Alatalo, J., Mähönen, E. & Räisänen, H. 2017.** [Nuorten ja nuorten aikuisten työelämä ja sen ulkopuolisuus](#). Työ- ja elinkeinoministeriö. TEM-analyyseja 76/2017
- Avis, J. 2014.** Beyond NEET. Precariousness, ideology and social justice – the 99%. *Power and Education* 6(1), 61–72.
- Forslund, A. & Liljeberg, L. 2020.** [Unga som varken arbetar eller studerar – en kartläggning och kunskapsöversikt](#). Tukholma: Forte – Forskningsrådet för hälsa, arbetsliv och välfärd.
- Gissler, M., Larja, L., Merikukka, M., Paananen, R., Ristikari, T. & Törmäkangas, L. 2016.** [NEET-indikaattori kuvastaa nuorten syrjäytymistä](#). Helsinki: Tilastokeskus, Tieto & Trendit 2, 2016. Viitattu 28.8.2023.
- Gretschel, A. & Myllyniemi, S. 2017.** [Työtä, koulutus- tai harjoittelupaikkaa ilman olevien nuorten käsityksiä tulevaisuudesta, demokratiasta ja julkisista palveluista –Nuorisobarometrin erillisiä aineistonkeruu](#). Viitattu 5.9.2023.
- Gretschel, A. & Myllyniemi, S. 2020.** [Kuulummeko yhteiskuntaan? Kunnallisan alan kehittämistä](#). Tutkimusjulkaisu-sarjan julkaisu nro 110. Viitattu 5.9.2023.
- Haikkola, L. & Myllyniemi, S. (toim.) 2020.** [Hyvää työtä! Nuorisobarometri 2019](#). Valtion nuorisoneuvosto Nuorisotutkimusseura Nuorisotutkimusverkosto Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Helne, T. & Hirvilampi, T. 2021.** [Puristuksissa? Nuoret ja kestävä hyvinvoinnin ehdot](#). Helsinki: Kelan tutkimus.
- Sutthill, B. 2021.** [Non-academic, lazy and not employable: Exploring stereotypes of NEETs in England](#). Empirical Paper. Viitattu 5.9.2023.
- TEPA-termipankki.** [NEET-nuori](#). Viitattu 4.9.2023
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2023.** [Nuorten syrjäytymisen ehkäisy](#). Viitattu 4.4.2023
- Työolobarometri 2022.** Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö, Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja 13, 2023.
- Yates, S. & Payne, M. 2006.** [Not so NEET? A Critique of the Use of 'NEET' in Setting Targets for Interventions with Young People](#). *Journal of Youth Studies* Vol. 9 Issue 3: 329–344.

# 5 Yksilöllisesti, yhdessä, pehmeästi – kokemuksia haavoittuvassa asemassa olevien nuorten ja aikuisten digitaitojen tuesta järjestösektorilla

*Mira Roine*

## JOHDANTO

**D**IGITALISAATIO JA NOPEA teknologinen kehitys asettavat entistä enemmän vaatimuksia uudelle osaamiselle ja uusien taitojen oppimiselle niin arjessa, yhteiskunnassa kuin työelämässä. Nykyisin myös sellaiset ammattialat ja työtehtävät, joissa ei aiemmin ole edellytetty juurikaan lukemista, kirjoittamista, digitaitoja tai uuden oppimista, vaativat näitä taitoja yhä enenevässä määrin.

Digitaalisten taitojen opettelussa käytettävät strategiat ovat monimutkaisia ja edellyttävät, että oppijan muut perustaidot (luku-, kirjoitus- ja laskutaito) ovat hyvät. Suomessa on kuitenkin jopa 600 000 työikäistä, joilla on arkielämää ja työllistymistä vaikeuttavia puutteita luku- ja kirjoitustaidoissa, vuorovaikutustaidoissa, numeerisissa ja ongelmanratkaisutaidoissa sekä tietoteknisessä osaamisessa. Ihmisryhmät, joiden digitaaliset perustaidot ovat heikot, ovat pitkälti samoja kuin ne, jotka ovat työvoiman ulkopuolella tai vaarassa joutua työvoiman ulkopuolelle. Pohjoismaisessa yhteiskunnassa digitaalinen syrjäytyminen uhkaa erityisesti huonosti koulutettuja, ikääntyneitä, työttömiä ja maahanmuuttajia. (Tikkamäki 2019; Anthony ym. 2019.)

COVID-19-viruksen aiheuttama poikkeustila vauhditti yhteiskunnan digitalisoitumista entisestään. Yhteiskunnan sulkeutuessa niin työelämässä, oppilaitoksissa kuin kaupan ja palveluiden saralla siirrettiin toimintoja kiihtyvällä tahdilla verkkoon. Kaikki eivät pysyneet kehityksessä mukana, vaan moni haavoittuvassa asemassa oleva jäi vaille riittävää tukea poikkeustilanteen pitkittyessä. Kriisin myötä esimerkiksi kuntoutuksen palveluja, vertaisryhmätoimintoja ja kolmannen sektorin ylläpitämiä matalan kynnyksen kohtaamispaikkoja suljettiin tai siirrettiin sähköisiksi etäpalveluiksi, jotka tavoittivat vain osan tuentarvitsijoista. Vaikka erilaisia

digitaalisia tukimuotoja otettiin nopeasti käyttöön, kasvokkaisten palvelujen korvaaminen sähköisillä tukimuodoilla osoittautui vaikeaksi erityisesti kaikkein heikoimmassa asemassa olevien henkilöiden kohdalla. Esimerkiksi päihde- ja mielenterveysjärjestöjen matalan kynnyksen palveluissaan tavoittamilta ihmisiltä puuttuivat usein etäpalvelujen edellyttämät laitteet ja niiden käyttöön tarvittava osaaminen. Toisaalta järjestöissä toimivilla ammattilaisilla ei ollut riittävästi ymmärrystä digitaalisen palveluiden käyttöön liittyvistä eri ihmisryhmien tarpeista ja haasteista. (Jurvansuu ym. 2020; Sosiaalibarometri 2020.)

Valo-Valmennusyhdistys on vuonna 2016 perustettu kansalaisjärjestö, joka työskentelee kaikkein heikoimmassa asemassa olevien ihmisten tukemiseksi. Yhdistys toimii muun muassa nuorisotyön, työllisyyden edistämisen, koulutuksen, päihde- ja mielenterveystyön, rikosten ja uusintarikollisuuden ennaltaehkäisyn, asunottomuuden ennaltaehkäisyn ja asunottomien tukemisen kentällä. Korona aiheutti haasteita lukuisten yhdistyksen toimintaan osallistuvien ihmisten elämään, ja näitä haasteita lähdettiin ratkomaan myös ulkopuolisen kehittämisrahoituksen avulla yhteistyössä muiden kolmannen sektorin toimijoiden, oppilaitosten ja muiden yhteistyökumppaneiden kanssa.

Erityisesti Euroopan unionin rahoitusväline REACT-EU toi rahoitusta koronan aiheuttamien ongelmien korjaamiseen Suomen rakennerahasto-ohjelmaan Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020 vuosille 2021–2023. Euroopan komission maakohtaisten suositusten mukaisesti rahoituksella tuettiin pk-yrityksiä, tutkimus- ja kehitystoimintaa, digitaalista osaamista sekä yritysten ja niiden henkilöstön muutoskyvykkyyden kehittämistä. (Valtioneuvosto 2021.) Valo-Valmennusyhdistys toteutti vuosina 2021–2023 yhdessä yhteistyökumppaneidensa kanssa toistakymmentä alueellista REACT-EU-kehittämishanketta, joissa vahvistettiin haavoittuvassa asemassa olevien nuorten ja aikuisten digitaitoja ja osallisuutta yhteiskunnassa. Kokoan tässä artikkelissa lyhyesti yhteen muutamia keskeisiä kehittämistyössä tehtyjä havaintoja. Keskityn erityisesti kuvaamaan niitä toimiviksi osoittautuneita käytäntöjä ja lähestymistapoja, joilla on onnistuneesti lisätty haavoittuvassa asemassa olevien ihmisten osallistumismahdollisuuksia digitalisoituneessa yhteiskunnassa.

## YKSILÖLLINEN TUKI JA MATALA OSALLISTUMISEN KYNNYS

Valo-Valmennusyhdistyksen kehittämishankkeiden toimintaan osallistujien digitaidoissa saattoi olla puutteita monista eri syistä. Oli kyse sitten laitteiden tai motivaation puutteesta, kielitaidosta, oppimisen ongelmista tai elämäntilanteen haasteiden mukanaan tuomista muista tarvittavien taitojen omaksumista vaikeuttavista tekijöistä, mahdollisuus yksilölliseen ja omaan tahtiin etenevään ohjaukseen nousi kaikissa kehittämishankkeissamme keskeiseksi onnistumisen mahdollistavaksi tekijäksi.

Digitaitojen haltuunotossa onnistuttiin varmimmin, kun jokainen osallistuja sai edetä omista lähtökohdistaan, omaan tahtiin rinnalla kulkevan ohjaajan tuella. Koska moni osallistuja lähti kerryttämään digitaitojaan aivan perusteista (mm. laitteiden käytön opettelusta ja sähköisestä asioinnista), ohjaustilanteen oli oltava turvallinen, rauhallinen ja häiriötön. Digitaitojen opettelun ohella ohjaajan kanssa oli tärkeää pystyä keskustelemaan yleisemmin elämäntilanteeseen liittyvistä haasteista ja tekemään suunnitelmia oman tilanteen edistämiseksi.

Yksilöllisen ohjauksen ja tuen vieminen sitä tarvitseville edellytti toiminnan suunnittelemista niin, että osallistumisen kynnyks saatiin mahdollisimman matalaksi tai parhaimmillaan poistettua kokonaan. Käytännössä osallistumisen helppous varmistettiin viemällä digitaitojen tuki kohderyhmien luo: jalkauduimme esimerkiksi avoimiin kohtaamispaikkoihin, muihin kolmannen sektorin järjestämiin toimintoihin, kirjastoihin ja muihin julkisiin tiloihin hakevan työn otteella.

Jalkautumisen yhteydessä kuultiin ja keskusteltiin tarpeista ja toiveista ja ohjattiin ihmisiä heidän sillä hetkellä akuuteissa digipulmissaan. Tyypilliset tuentarpeet liittyivät etuuksien hoitamiseen sähköisesti sekä laitteiden käytön opetteluun. Joissakin hankkeissa mukana ohjaustilanteissa oli koulutettu kokemusasiantuntija, jonka läsnäolo vähensi erityisesti rikos- ja päihdetaustaisten monesti tuntemaa häpeää ja madalsi kynnystä ottaa vastaan tukea digitaitojen päivittämiseen.

## YHTEISÖLLISYYS, VERTAISUUS JA TOINEN TOISELTA OPPIMINEN

Ammattilaisen toteuttaman yksilöohjauksen rinnalla vertaisuuteen perustuva työskentely ja mahdollisuus jakaa omaa osaamistaan muille osoittautuivat toimiviksi tavoiksi vahvistaa osallistujien digitaitoja. Hankkeissa hyödynnettiin kokemusasiantuntijoiden osaamista yksilöohjausten lisäksi ryhmämuotoisten digitaitovalmennusten ja digitaalisten ohjausympäristöjen sisältöjen suunnittelussa. Kaiken kehittämistyön lähtökohdana oli yleisemminkin osallistujalähtöisyyden varmistaminen, johon pyrittiin muun muassa kutsumalla osallistujia mukaan yhteisölliseen kehittämisprosessiin ideoimaan digitaitovalmennusten sisältöjä ja niissä käytettyjä digiohjausten menetelmiä.

Yhtenä esimerkkinä vertaisuuteen ja osallistujat mukaan kutsuvaan yhteiskehittämisen prosessiin perustuvasta työskentelystä Valo-Valmennusyhdistyksen ja Silta-Valmennusyhdistyksen yhdessä toteuttamassa DigiSilta-hankkeessa (S22671) pilotoitiin toimintamallia, jossa kuntouttavan työtoiminnan asiakas voi halutessaan ryhtyä muiden asiakkaiden digimentoreiksi ja tukea heitä erilaisten digipulmien ratkomisessa. Digimentorin ei tarvitse hallita laaja-alaisesti kaikkia mahdollisia digiasioita, vaan toimivaksi osoittautui nimenomaan mahdollisuus osallistua omista lähtökohdistaan ja jakaa osaamistaan itselle luontevalla tavalla.

Osalla digimentoreista oli hyvinkin syvällistä osaamista ja kiinnostusta tietyistä aihealueista (esim. tietoturva), jolloin he voivat halutessaan keskittyä jakamaan erityisesti tähän teemaan liittyviä vinkkejä muille asiakkaille. Toiset digimentoritoimintaan osallistuneet olivat enemmänkin kiinnostuneita vahvistamaan omia digitaitojaan ja hankkimaan kenties kokemusta vertaisohjaajana toimimisesta. Tällöin digimentorointi tarkoitti hyvinkin arkisissa perusasioissa vertaistuen tarjoamista muille kuntouttavan työtoiminnan asiakkaille: yhdessä harjoiteltiin esimerkiksi sähköistä asiointia tai puhelimen hyötysovellusten käyttöä (esimerkiksi bussiaikataulut ja matkalippu-sovellukset).

Havainnot vertaistuen merkityksestä uuden oppimisessa eivät ole sinänsä uusia: esimerkiksi ikäihmisten kohdalla on todettu sosiaalisen tuen ja erityisesti vertaisilta saatavan ohjauksen edistävän teknologioiden käytön oppimista merkittävästi (Niemi 2016; vrt. oppimisesta nuorisotyössä Kiilakoski & Kauppinen 2021). Digimentoroinnissa toimivaa on osallistujien kokemusten mukaan ollut etenkin mahdollisuus sekä jakaa omaa osaamistaan että oppia itse uutta: omien digitaitojen mahdollisen harjaantumisen lisäksi erityisesti ohjaamisosaaminen on karttunut ja vuorovaikutustaidot laajemminkin ovat vahvistuneet. Digimentorit ovat jakaneet vertaistukea ja voineet rohkaista muita asiakkaita yleisesti keskustellen oman osaamisen tunnistamisessa. Yksi digimentorilta tukea saanut asiakas kuvaa rohkaistumistaan näin:



*”Olen saanut lisää uskallusta digimentorilta, että osaan tehdä asian itse.”*

Digimentoriksi ryhtyneille kuntouttavan työtoiminnan asiakkaille mahdollisuus kokea itsensä hyödylliseksi on ollut voimaannuttava kokemus. Digimentorit kertovat yleisesti saaneensa vahvistusta omaan osaamiseensa: sosiaaliset ja ongelmanratkaisutaidot ovat vahvistuneet toiminnan myötä. Monen digimentorin kohdalla toiminnan mukanaan tuoma minäpystyvyyden tunne on auttanut osaltaan esimerkiksi tulevan koulutuspolun tai työelämän suunnan kirkastamisessa. Digimentoroinnilla on ollut oma paikkansa henkilökohtaista kasvua ja osaamisen kehittämistä tukevana toimintatapana, jolla siirretään osaamista ja kokemusta ja samalla hankitaan uudenaikaisissa kohtaamisissa tarvittavia metataitoja (vrt. Leppisaari 2020). Yksi digimentori kuvaa toiminnassa kehittyneitä taitoja näin:



*”Kun on ollut [digimentorina] esimerkiksi kielimuutiltanteessa on miettinyt, että mikä asia voisi olla sellainen, missä kannattaa kehittyä. On käyttänyt ratkaisukeskeisyyttä siinä.”*

Digimentorointi-mallilla onnistuttiin rakentamaan digimyohteistä ilmapiiriä yhdistysten kuntouttavan työtoiminnan työpajoille ja hankkeen päättyessä toiminta on juurtumassa osaksi työpajojen arkea. Vertaisen saatavilla olo teki digituen saavutettavaksi ja kiinnostavaksi myös niille, jotka eivät olisi ehkä muuten olleet aiheesta kiinnostuneita.

Osallistujien arvion mukaan toiminnan onnistuneisuutta selittää keskeisesti yhteiskehittämiseen perustuva lähestymistapa, jossa digimentoritoimintaan osallistuvat rakensivat työpajaympäristöön sopivaa, vertaisuuteen perustuvaa digituen mallia omista lähtökohdistaan yhdessä työntekijöiden ja muiden asiakkaiden kanssa. Eri rooleissa kehittämistyöhön osallistuneiden aktiivisuus prosessissa on varmistanut toimintamallin tarpeenmukaisuuden niin digimentoriksi lähtevien, muiden asiakkaiden kuin työntekijöidenkin näkökulmasta.

## PEHMEÄT TAI DOT

Haavoittuvassa asemassa olevien nuorten ja aikuisten digitaitojen vahvistamisen parissa työskennellessä havaitsimme myös, ettei osallistujien haasteena aina ole niinkään teknisen osaamisen puute. Ehkä yllättävänkin monesti osallistujat ovat tarvinneet ennen muuta motivaation tukemista, turvallista oloa ja tukea häpeän tunteiden vähentämiseen.

Valo-Valmennusyhdistyksen oppilaitoskumppaneineen (Live-säätiö ja Ylä-Savon ammattiopisto) toteuttamassa Yhdessä oppien digitaidot haltuun -hankkeessa (S22689) tätä ilmiötä kuvaamaan lanseerattiin pehmeiden digitaitojen käsite, joilla viitattiin yleisesti digitaalisessa maailmassa toimimiseen tarvittaviin taitoihin. Esimerkiksi minäpystyvyyden tunteen ja oppimisvalmiuksien vahvistaminen olivat monen osallistujan kanssa ensisijaisia tavoitteita lähdeettäessä etenemään kohti yhteiskunnassa toimimiseen välttämättömien teknisten digitaitojen haltuunottoa. Osallistujat toki tarvitsivat teknisten digitaitojen harjaannuttamista, mutta sitäkin enemmän uskon ja luottamuksen vahvistamista omiin kykyihinsä oppia ja osata – omassa tahdissaan.

## PELILLISYYS JA LEIKILLISYYS

Viimeinen tässä yhteydessä esiin nostamani havainto toimivista digitaalisten taitojen oppimista edistävästä lähestymistavoista on pelillisuus. Pelillisiä menetelmiä käytettiin onnistuneesti sekä kasvattamaan motivaatiota digitaalisten taitojen oppimiseen että varsinaiseen uuden oppimiseen. Pelillisyyden vetovoima perustuu mahdollisuuteen osallistua ja vaikuttaa valintojen kautta oppimistapahtumaan, sen sijaan että kokisi oppimistapahtuman passiivisena sivusta seuraajana. Myös peliin usein yhdistetty kilpailullisuus ja itsensä haastamisen mahdollisuus innostavat paitsi pelaamiseen myös tätä kautta uuden oppimiseen (Valanne 2021). Esimerkiksi Kahoot! -pelissä seurataan joka kysymyksen jälkeen pistekertymää suhteessa muihin pelaajiin. Oikeista vastauksista ja menestymisestä pelaaja saa onnistumisen tunteen, mikä kasvattaa itseturvaa.

Pelillisyyteen liittyy myös leikillisuus. Leikillisuus on tutkimuksissa liitetty muun muassa masennuksesta, ahdistuksesta ja sairauksista toipumiseen, luovaan ongelmanratkaisuun ja myönteisten ystävyyssuhteiden syntymiseen. Leikillisuus ja pelillisuus ovat keinoja, joilla voi kasvattaa omia kykyjä, oppia kohtaamaan vaikeuksia ja siirtyä ongelmakeskeisestä ajattelusta voimavarakeskeiseen ajatteluun. Näistä syistä pelit ja pelillisuus ovat erityisen hyviä toimintatapoja, kun halutaan edistää kaikista heikoimmassa asemassa olevien osallisuutta ja hyvinvointia. (THL 2023.)

Esimerkiksi Valo-Valmennusyhdistyksen, Rauman seudun katulähetyksen ja Laurea-ammattikorkeakoulun yhteisessä Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa (S22716) pelillisyyttä hyödynnettiin vaiheittain digitaalisten taitojen oppimisessa. Ensin osallistujien kanssa opiskeltiin käytetyn pelin toimintalogiikkaa ja tämän jälkeen tehtiin peliympäristöön rakennettuja digitaalisia kartuttavia tehtäviä (esimerkiksi tietoturvaan ja somen käyttöön liittyvät Seppo-pelit). Hankkeessa innostettiin myös haavoittuvassa asemassa olevia nuoria kohtaavia ammattilaisia miettimään rohkeasti pelillisyyttä hyödyntäviä uudenlaisia menetelmiä ja ratkaisuja omaan työhön. Yhdessä kokeiltiin esimerkiksi VR-ympäristöön kehitettyjä ohjauspelejä ja mietittiin, miten virtuaalituotteen osallisuutta voisi kokeilla omassa asiastyössä ja mitä uutta pelien kaltaiset mallit voisivat tuoda oppimis- ja ohjaustilanteisiin.

Havaitsimme myös, että pelillinen lähestymistapa voi paitsi tehdä vaikeiden tai ”tylsienkin” asioiden käsittelyn helpommin lähestyttäväksi ja auttaa pitämään keskittymistä yllä, myös hyödyttää pelaajaa monella muulla tapaa. Varsinaisten pelissä opittavien uusien taitojen lisäksi yhdessä pelaamalla voi esimerkiksi luoda ihmissuhteita ja saada onnistumisen kokemuksia. Parhaimmillaan nämä positiiviset kokemukset voivat siirtyä myös muille elämänalueille ja esimerkiksi vahvistaa uskoa omaan onnistumisen mahdollisuuksiin vaikkapa koulutuspolulla etenemiseen.

## YHTEENVETO

Olen edellä kuvannut tiivistä joitakin keskeisiä havaintoja, joita olemme parin viime vuoden aikana tehneet Valo-Valmennusyhdistyksessä kehittäessämme yhteistyökumppaneidemme kanssa heikoimmassa asemassa olevien ihmisten digitaalisia taitoja ja tätä kautta yhteiskuntaan osallistumisen edellytyksiä. Erityisesti mahdollisuus yksilölliseen etenemiseen ja ohjaajan vahvaan tukeen sekä tilaisuus yhteiseen oppimiseen ja osaamisen jakamiseen vertaisten kanssa nousivat esiin hankkeiden onnistuneimpien menetelmien työkalupakeissa. Osallistujien tuentarpeet liittyivät teknisten taitojen opetteluun sijaan kuitenkin yllättävänkin usein motivaation ja minäpystyvyyden kaltaisten *pehmeiden digitaalisten taitojen* vahvistamiseen. Motivaation ja onnistumisen tunteiden rakentamisessa hyödynnettiin monesti pelillistä lähestymistapaa, jolloin myös tylsien mutta tarpeellisten taitojen harjoittelusta saatiin tehtyä kiinnostavampaa.

Osallistujien lähtötilanteet vaihtelivat: siinä missä osa harjoitteli laitteiden peruskäyttöä, osalla oli jonkin kokemusta esimerkiksi erilaisista peleistä. Kuitenkin erilaisen taitotason omaavienkin osallistujien tuen- ja osaamisen kerryttämisen tarpeet liittyivät silmiinpistävän yleisesti viranomaisasiointiin: esimerkiksi Kela-asiointien ja muiden etuuskien hoitaminen sähköisesti aiheutti yleisesti päänvaivaa. Tämä kehittämiss-hankeissamme konkretisoitunut havainto vastaa esimerkiksi Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen vuonna 2022 julkaiseman raportin päätelmiä, joissa todetaan hyvinvointiyhteiskunnan digitaalisten palveluiden toteutuksen tietyiltä osin epäonnistuneen. Palveluista ei ole pystytty tekemään yhdenvertaisia, ja haavoit-tuvimmassa asemassa olevien asiakkaiden tarpeet on jätetty huomioimatta. Pahimmillaan palveluiden pa-rempaan saatavuuteen tähtäävä digitalisointikehitys paremminkin lisää väestön eriarvoistumista ja lisää syrjäytymisen riskiä. (Virtanen ym. 2022.)

Digipalveluiden käyttö edellyttää digiosaamisen lisäksi muitakin taitoja, esimerkiksi palvelujärjestelmien ymmärtämistä, virkakielen hallintaa ja kykyä keskittyä monimutkaisiin ohjeisiin. Yhdenvertaisen osallisuuden varmistamiseksi digitaaliset palvelut tulisikin suunnitella asiakaslähtöisemmin ja kiinnittäen erityistä huomio-ta niiden ohjeistukseen ja ymmärrettävyyteen. Heikommassa asemassa olevien mahdollisuus yksilölliseen digitukeen tulee varmistaa palvelurakenteissa ja huolehtia esimerkiksi sosiaalialan henkilöstön tarvittavan osaamisen ylläpidosta.

Digituen löytäminen ei ole aina helppoa, koska digituen tarvetta on vaikea sanoittaa. Toisaalta voidaan kyseenalaistaa, onko edes tarpeen erottaa digituen osuutta muusta tuesta ja neuvonnasta. 'Digi' on jo sulau-tunut kaikkeen tekemiseen ja sen erottaminen muusta asioinnista ja tuesta alkaa olla monilta osin tarpee-tonta. (Digituen löydettävyyssuunnitelma 2023.) Digitaitoja tarvitaan viranomaisasioinnin hoitamiseen, mutta yhtä tärkeitä ne ovat, kun halutaan pitää yhteyttä ystäviin, etsiä tietoa, hoitaa verkko-ostoksia, hyödyntää suoratoistopalveluja ja löytää viihdettä sadepäivien iloksi. Tästäkin näkökulmasta on siis erittäin tärkeää pitää huolta siitä, että kaikilla meistä on riittävät digitaidot ja tätä kautta valmiudet täysvaltaiseen osallistu-miseen yhteiskunnassa.



## Lähteet

**Anthony, S., Guðmundsdóttir, A., Hylander A., Kuokkanen, M., Sbertoli, G., Skoglöf, M., Størset, H. & H. Valgeirsdóttir. 2019.** [Aikuisten digitaaliset perustaidot Pohjoismaissa. Haasteista mahdollisuuksiksi?](#)

Pohjoismainen aikuiskoulutusverkosto (NVL).

**Digituen löydettävyyden kipupisteet ja ratkaisun avaimet.** [Digituen löydettävyysskartoituksen tulokset 23.3.2023.](#) Digi- ja viestintävirasto. Viitattu 27.8.2023.

**Jurvansuu, S., Kaskela, T. & J. Tourunen. 2020.** [Lähipalveluista etäpalveluihin. Päihde- ja mielenterveysjärjestöjen työntekijöiden kokemuksia koronapoikkeustilan aikana.](#) Helsinki: A-klinikkasäätiö. Tietopuu: Katsauksia ja näkökulmia 3/2021. Viitattu 6.8.2023.

**Kiilakoski, T. & Kauppinen, E. 2021.** [Oppiminen nuorisotyössä. Kiistanalainen käsite käytännössä.](#) Sosiaalipedagogiikka 22, 85–111.

**Leppisaari, I. 2020.** [Digimentorointi osana työelämäläheistä jatkuvan oppimisen ekosysteemiä.](#) Aikuiskasvatus 40(1), 22–35.

**Niemi, M. 2016.** ["Ikäihmiselläkin on oikeus vielä oppia uutta, kasvaa" – Tieto- ja viestintäteknologia oppimisen tukena.](#) Pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto, Käyttäytymistieteellinen tiedekunta, Kasvatustieteen laitos.

**Sosiaalibarometri 2020.** SOSTE Suomen sosiaali ja terveys ry. Viitattu 15.8.2023.

**Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2023.** [Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä.](#) Viitattu 22.8.2023.

**Tikkamäki, K. 2019.** [Miten oppimisvaikeudet voi ottaa puheeksi työelämässä? Alusta!](#) Tampereen yliopiston yhteiskuntatieteiden tiedekunnan verkkojulkaisu. 11.9.2019. Viitattu 22.8.2023.

**Valanne, L. 2021.** [Pelisuunnittelu pähkinänkuoressa, case Mysteeri 24/7.](#) HAMK Smart. Viitattu 22.8.2023.

**Virtanen, L., Kaihlanen, A.-M., Kouvonen, A., Safarov, N., Laukka, E., Valkonen, P. & T. Heponiemi. 2022.** [Hyvinvointiyhteiskunnan digitaaliset palvelut yhdenvertaisiksi. 9 kriittistä toimenpidettä haavoittuvassa asemassa olevien huomioidmiseksi.](#) Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Päätösten tueksi 1/2022.

## 6 Digipalveluiden ja -laitteiden saavutettavuus

*Johanna Häkkinen*

**S**AAVUTETTAVUUS ON MELKO vakiintunut termi kuvaamaan tilanteita, joissa puhutaan digipalveluiden esteettömyydestä. Saavutettavuudella tarkoitetaan siis esteettömyyttä, joka takaa erilaisille ihmisille mahdollisuuden käyttää verkkosivuja, mobiilisovelluksia tai digipalveluja helposti ja yhdenvertaisesti. Valoa digitaalisiin Satakunnassa -hankkeen yhtenä tavoitteena oli nostaa esille tietoisuutta digipalveluiden ja -laitteiden saavutettavuudesta. Tässä artikkelissa tarkastellaan digitaalisen saavutettavuuden käsitettä, lainsäädäntöä ja saavutettavuuden haasteita.

### DIGIPALVELULAKI

Laki digitaalisten palvelujen tarjoamisesta eli Digipalvelulaki (306/2019) astui Suomessa voimaan 1.4.2019. Laki velvoittaa useita toimijoita, kuten korkeakouluja ja viranomaisia tekemään palveluistaan saavutettavia. Lain keskeiset vaatimukset liittyvät palvelujen saavutettavuuteen, saavutettavuuden arviointiin sekä käyttäjille suunnattuun palautejärjestelmään. Palvelujen tarjoajan on huolehdittava siitä, että käyttäjä pääsee antamaan esteettä palautetta saavutettavuudesta. Lakia on hiljattain täydennetty ja lain vaatimusten piiriin on tullut uusia palveluja ja toimijoita. Uudistettu laki astuu voimaan siirtymäajan jälkeen 2025. (Laki digitaalisten palvelujen tarjoamisesta 306/2019.) Lain yhtenä tavoitteena on tehdä saavutettavuuden huomioimisesta osa normaalia toimintaa. Saavutettavuuden tulisi olla keskeinen toimintaa ohjaava periaate, joka huomioidaan palvelujen suunnittelussa, toteutuksessa ja ylläpidossa.

## HANKKEEN KYSELY DIGIOSAAMISTARPEISTA JA SAAVUTETTAVUUDESTA

Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hanke kartoitti digiosaamistarpeita ja oppimiseen liittyviä seikkoja verkkokyselyllä keväällä 2022. Kysely suunnattiin hankkeen kohderyhmälle, eli koulutuksen tai työelämän ulkopuolella oleville nuorille aikuisille sekä päihteillä ja rikoksilla oireileville henkilöille. Kyselyllä kartoitettiin myös ammattilaisten eli järjestöjen valmentajien ja ohjaajien näkemyksiä digiosaamistarpeista. Kyselyn tuloksia hyödynnettiin digiperustaitojen ohjausten suunnittelussa. Vastauksia saatiin 18 kohderyhmään kuulvalta henkilöiltä ja 39 kohderyhmän kanssa työskentelevältä ammatilliselta.

Kyselyn tulosten perusteella digitaitojen kartuttamisessa ja uuden oppimisessa lähiohjaus ja tekemällä oppiminen koettiin erityisen tärkeäksi. Tämän mahdollistamiseksi toivottiin selkokielisiä ohjeita ja ohjevideoita. Myös ammatillaiset kokivat digitaidoissaan puutteita ja 79 % prosenttia vastaajista näki digitaitojensa kehittämiseksi tarvetta.

Kartoituksen perusteella kirjastot ja kolmannen sektorin toimipaikat nousivat keskeisiksi paikoiksi, joissa digilaitteita pystyy käyttämään maksutta ja sitä kautta saavutettavasti. Samoin TE-toimistojen asiakaspäätteet nousivat kyselyssä saavutettavuuden näkökulmasta esille. Kirjastoissa on nykyään osana asiakaspalvelua digitukea laitteiden ja ohjelmien peruskäyttöön, tietoturvaan, tiedonhakuun, sisällöntuotantoon ja verkkoviestintään. (Yleisten kirjastojen neuvosto 2022.) Kirjaston käyttöön voi kuitenkin liittyä ylittämättömiä kynnyksiä: tiedonpuute, tottumus, jopa ajatus siitä, ettei palvelut ole itselle tarkoitettuja.

## MITÄ SAAVUTETTAVUUS ON?

Saavutettavuus on helppokäyttöisyyttä. Helppokäyttöisyys on sitä, että digipalvelu on helppo hahmottaa, navigaatio on selkeä ja etsitty sivu, toiminto tai sisältö löytyy vaivattomasti. Navigaatio ei saisi olla liian monitasoinen ja sivujen nimien pitäisi olla kuvaavia ja selkeitä. Pääsisältö erottuu selkeästi sivun muista elementeistä. Palvelussa on vaivatonta suorittaa haluttu toiminto. (Aluehallintovirasto 2022.)

Sisällön ymmärrettävyys on tärkeää kaikille käyttäjille ja keskeinen osa saavutettavaa digipalvelua. Se tarkoittaa selkeän ja ymmärrettävän kielen käyttöä ja myös selkokieltä. Tekstin pitäisi olla helppolukuista ja jäsennelty lyhyiksi kappaleiksi ja luetteloiksi. Kuvaavia väliotsikoita pitäisi käyttää riittävästi. Myös linkkitekstien pitäisi olla kuvaavia ja ymmärrettäviä. Ymmärrettävyyteen kuuluu myös ajatus monikanavaisuudesta: sisältöjä tarjotaan myös esimerkiksi videoina, kuvina ja äänenä tekstin lisäksi. (Aluehallintovirasto 2022.)

Saavutettavuutta voi myös ajatella näkökulmana, joka kiinnittää huomion erilaisiin käyttäjiin, heidän moninaiisiin tilanteisiinsa, tarpeisiinsa ja mahdollisiin rajoitteisiinsa tai haasteisiinsa. Saavutettavuus onkin keskeisesti myös asiakaslähtöisyyttä. Koska ihmiset ovat hyvin erilaisia, myös saavutettavuuden suhteen on erilaisia tarpeita. Mikä on yhdelle saavutettavaa, ei riitä toiselle. Esimerkiksi kuulovammaisen henkilö ei saa tietoa videosta, jossa puhetta ei ole tekstitetty. Näkövammaisen henkilö taas saa samasta videosta tiedon, jos videon ääniraita on kattava, mutta vain visuaalisessa muodossa esitetty tieto jää häneltä saavuttamatta. Oleellista on, että erilaisten käyttäjien tilanteet ja tarpeet ymmärretään ja otetaan huomioon mahdollisimman hyvin, kun suunnitellaan ja toteutetaan verkkosivuja ja mobiilisovelluksia sekä niissä olevia sisältöjä. (Aluehallintovirasto.)

## SAAVUTETTAVUUDEN HAASTEET

Erilaiset saavutettavuuden haasteita on koottu kuvioon 1. Digilaitteiden saavutettavuuden haasteet Suomessa ovat moninaisia ja liittyvät erilaisiin käyttäjäryhmiin, teknologisiin ratkaisuihin ja yhteiskunnallisiin tekijöihin.

Ikääntyvät ja vammaiset käyttäjät	Digitaalinen eriarvoisuus	Yhteiskunnallinen saavutettavuus	Koulutus ja digitaidot	Yksityisyys ja tietoturva
<ul style="list-style-type: none"><li>Ikääntyvät ja vammaisten käyttäjien kohdalla tulisi varmistaa, että digitaaliset palvelut ja laitteet on suunniteltu siten, että ne ovat helposti käytettävissä kaikille.</li><li>Näkö- ja kuulovammaiset tarvitsevat erityisratkaisuja, kuten näkövammaisille suunniteltuja näyttöluohjelmia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Eri väestöryhmien välillä voi olla eroja digilaitteiden ja -palveluiden käytössä ja osamisessa.</li><li>Ihmisillä voi olla vaikeuksia omaksumaa uusia teknologisia ratkaisuja, mikä voi johtaa heidän syrjäytymiseensä digitaalisista palveluista.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Digilaitteet ja -palvelut tulee olla teknisesti saavutettavia.</li><li>Syrjäseuduilla tai heikosti verkotuneilla alueilla voi olla haasteita internet-yhteyksien laadussa ja saatavuudessa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Digilaitteiden käyttö edellyttää digitaitojen omaksumista.</li><li>Koulutuksen ja koulutusmateriaalien tulee olla saatavilla kaikille.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Käyttäjillä tulee olla riittävä tietoisuus yksityisyyden suojaamisesta ja tietoturvasta.</li><li>Käyttäjille tulee tarjota selkeä ja ymmärrettävä tieto siitä, miten heidän tietojaan käytetään ja suojataan.</li></ul>

**Kuvio 1.** Digipalveluiden saavutettavuuden haasteet. Kuvio: Johanna Häkkinen.

Digilaitteiden käyttöliittymät voivat olla monimutkaisia ja vaikeasti ymmärrettäviä, mikä aiheuttaa haasteita erityisesti ikääntyville tai vähäisellä teknologisella osaamisella varustetuille käyttäjille. Esimerkiksi kosketusnäytön käyttö voi olla erityisen haastavaa ikäihmisille, joten käyttöliittymien tulisi olla selkeitä ja helppokäyttöisiä. (Digi Arkeen neuvottelukunta 2021.) Digitaaliset laitteet ja palvelut voivat olla vaikeasti käytettäviä näkö- ja kuulovammaisille henkilöille, ellei niitä ole suunniteltu saavutettaviksi. Puutteelliset kontrastit, puuttuvat kuvaukset tai tekstiääniohjauksen puute voivat rajoittaa näiden käyttäjäryhmien mahdollisuuksia osallistua digitaaliseen toimintaan. (Vammaisten henkilöiden oikeuksien neuvottelukunta.)

Digilaitteiden saavutettavuus viittaa siihen, kuinka helposti eri käyttäjäryhmät voivat käyttää ja hyödyntää digitaalisia laitteita ja palveluita riippumatta heidän fyysisistä tai kognitiivisista kyvyistään. Saavutettavuus on tärkeää, jotta kaikki voivat osallistua tasa-arvoisesti digitaaliseen yhteiskuntaan. Samalla on olemassa kynnyksiä ja haasteita, jotka saattavat rajoittaa tämän tavoitteen saavuttamista. (Digi Arkeen neuvottelukunta 2021.)

Eriarvoisuutta lisää se, että kaikilla ei ole tasavertaista pääsyä laadukkaisiin internet-yhteyksiin tai uusiin laitteisiin, mikä voi johtaa digitaaliseen eriarvoisuuteen. Heikko yhteysnopeus voi vaikeuttaa palveluiden käyttöä ja esimerkiksi etäopiskelu voi olla vaikeaa huonojen yhteyksien takia.

Digitaalisten laitteiden tehokas käyttö edellyttää digitaitojen omaksumista. Ne, joilla ei ole riittäviä digitaitoja, saattavat kohdata vaikeuksia esimerkiksi tärkeiden tietojen etsimisessä, turvallisessa nettikäytössä ja tietoturvan ylläpidossa. Siten monet käyttäjät saattavat kokea epävarmuutta digitaalisten

laitteiden ja palveluiden tietoturvan suhteen. Epäselvät tietosuojakäytännöt ja tietojen väärinkäyttö voivat estää osaa käyttäjistä luottamasta digitaaliseen ympäristöön. (Digi Arkeen neuvottelukunta 2021.)

## LOPUKSI

Kun saavutettavuuteen on kiinnitetty huomiota, niin voidaan tavoittaa henkilöitä, jolle digitaalisten palveluiden käyttö on aikaisemmin ollut vaikeaa tai mahdotonta. Keskeisten palvelujen tulee olla yhdenvertaisesti kaikkien saatavilla ja tarvittaessa tulisi olla tarjolla digitukea ja -koulutusta.

Selkokieliisyys ja saavutettavuus palvelee kaikkia käyttäjiä, ei pelkästään erityisryhmiä. Hyvin toimivat digitaaliset palvelut tuovat myös syrjäseutujen asukkaille yhtäläisiä ja tasa-arvoisia mahdollisuuksia päästä palveluiden piiriin.

Pääsy ilmaisten laitteiden ja netin pariin olisi taattava kaikille asuinpaikasta riippumatta. Suomalainen kirjastolaitos on tässä erityisen tärkeässä asemassa kansalaisten matalan kynnyksen kohtaamispaikkana. Laitteita ja nettiä ei kuitenkaan käytetä pelkästään viranomaisasiointiin. Niitä käytetään yhä enemmän ja monimuotoisemmin henkilökohtaisten ihmissuhteiden ylläpitoon ja viihdetarkoituksiin, kuten prosessi-arviointiartikkelissa kuvatuissa kokemusasiantuntijoiden haastatteluissa ilmeni. Tähän käyttöön julkisissa tiloissa olevat yleisökoneet eivät kovin hyvin sovellu.

# Lähteet

**Aluehallintovirasto.** [Digi kuuluu kaikille](#). Digitaaliset palvelut saavutettaviksi. – saavutettavuusvaatimukset. Viitattu 30.8.2023.

**Digi Arkeen neuvottelukunta 2021.** [Pyöreän pöydän keskustelu 16.2.2021 – Osaaminen ja taidot digitaalisessa yhteiskunnassa](#). Valtiovarainministeriö. Muistio 13.4.2021. VM021:00/2020. Viitattu 20.5.2023.

**Laki digitaalisten palvelujen tarjoamisesta (306/2019).** Viitattu 30.8.2023.

**Vammaisten henkilöiden oikeuksien neuvottelukunta.** Viitattu 30.8.2023.

**Yleisten kirjastojen neuvosto 2022.** [YKN:n suositus digitaidoista ja digituen antamisesta kirjastoissa](#). Viitattu 3.9.2023.

## 7 Nostoja Valo digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen prosessiarvioinnista

*Maria Normann*

**T**ÄHÄN ARTIKKELIIN ON poimittu nostoja Valoa digitaitoihin Satakunnassa -hankkeen prosessiarvioinnista. Tässä artikkelissa kerron hankkeen prosessiarvioinnista ja nostan helmiä ja haasteita hankkeen matkan varrelta.

### HANKKEEN PROSESSIARVIOINTI

Prosessiarvioinnin tehtävä on havainnollistaa projektin toteuttamisessa käytettyjä toimintatapoja ja kuvailla prosessin luonnetta. Lisäksi tarkoitus on selvittää, millaisia käännekohtia hankkeessa on ollut ja miten haasteet on ratkaistu ja millaisia innovaatioita on tehty. Prosessiarviointi on luonteeltaan formatiivista ja perustuu hankkeen tekijöiden itsearviointiin ja oppimiskokemusten peilaamiseen. Formatiivinen arviointi on omiaan sellaiseen arviointiin, jonka tarkoitus on tuoda esille, miten hanketta on tehty ja kuinka sen toimintaa voitaisiin parantaa. Prosessiarviointia käytetään hankkeen ohjaamisen välineenä ja se täydentää lopputulosten arviointia osoittamalla tulosten keskinäisiä yhteyksiä ja vaikutusketjuja (Seppänen-Järvelä 2004, 19).

Valoa digitaitoihin Satakunnassa hankkeessa prosessiarvioinnin aineisto muodostuu hankkeen työntekijöiden haastatteluista (20 kpl), havainnoinnista sekä hankkeen Teams-alustalle kerätystä dokumentaatiosta (reflektointilomakkeet, viikkopalavereiden muistiot, tapahtumien palautteet). Aineisto on analysoitu teemoitellen. Teemoittelun avulla paikannetaan aineistosta tutkimusongelman kannalta olennaiset teemat ja aineistosta piirtyviä tyypillisiä piirteitä. (Eskola & Suoranta 2008, 8.)

Olen haastatellut hankkeen työntekijöitä neljä kertaa hankkeen aikana, kerätäkseni haastateltavien reflektioita eri seurantakausilta. Hanke aika jaksottuu viiteen neljän kuukauden raportoitavaan seurantakautteen sekä kahden lisäkuukauden kuudenteen seurantakautteen. Hankkeen kahdelta ensimmäiseltä seurantakaudelta puuttuu haastattelut, koska hankkeessa ei silloin ollut palkattua valmentajaa. Tästä lisää tuonnempana

tässä luvussa. Viimeisen seurantakauden aikana haastatteluja tuli hieman vähemmän, sillä sairastelun ja eri työsuhteen loppuun sijoittuvien vapaiden takia haastatteluja ei saatu aikataulutettua.

Hankkeen työntekijöiden haastattelut ovat löyhästi mukailleet puolistrukturoitua teemahaastattelua. Kysymykset ovat mukailleet seurantakauden tapahtumia ja mukaan on lisätty tarkentavia kysymyksiä niihin asioihin, joita haastateltavat ovat nostaneet esille. Prosessiarvioinnin tulokset ovat kulkeutuneet hankkeen kehittämiseen juuri tälle arviointityypille tyypilliseen tapaan keskusteluissa ja tapaamisissa, pääosin yhteisten viikkopalaverien ja kehittämispäivien yhteydessä.

Toistuvia teemoja aineistossa ovat olleet yhteistyö muiden ammattilaisten kanssa, tiimin työtavat ja haavainnot valmennuksista. Myös eri organisaatioiden työjärjestelyt ja käytänteet ovat ajoittain nousseet pinnalle.

Koska hankkeen henkilöstö on suhteellisen pieni, on ollut tarpeen pohtia miten ja mistä raportoi. Olen pyrkinyt raportoimaan havainnoista niin, että jos sensitiivisiä tietoja ja mielipiteitä on esitetty, niitä ei ole raportoitu tai niitä ei voida yhdistää kehenkään yksilöön. Tiimiläisten arviointihaastattelussa ei ollut tarkoitus arvioida muiden työpanosta tai henkilöä, ja mahdolliset henkilökohtaiset mielipiteet tai tiimin keskinäisiä suhteita koskevia lausunnot ovat olleet harvassa.

## KOHDERYHMÄN MÄÄRITTELY



*“Projektisuunnitelma on projektin ohjauksen ja seurannan perusta. Siinä määritellään muun muassa projektin tavoitteet, tulokset, vaikutukset, kohderyhmä, sisältö, projektin hallinnointi, aikataulut, toiminnan seuranta ja raportointi, kustannukset, rahoitus ja käytettävissä olevat resurssit.” (ESR 2023.)*

Alkuperäinen hankesuunnitelma osoittautui toteutuksen ja arvioinnin kannalta hieman hankalaksi. Suunnitelma sisälsi käsitteitä, joita ei oltu määriteltä eikä niiden suhdetta hankkeen tavoitteisiin tai toteutustapoihin oltu kuvailtu.

Kohderyhmä määriteltiin siten, että jos valmennettava täyttäisi edes osan kriteereistä, olisi kyseenalais-ta, hyötyisikö hän hankkeen toiminnasta. Kohderyhmään kuuluivat hankesuunnitelman mukaan:



*“Aliedustettuihin ryhmiin kuuluvat nuoret ja nuoret aikuiset, jotka ovat pudonneet tai vaarassa pudota koulutuksen ja/tai työllistymispolun ulkopuolelle koronapandemian tuomien ja oman elämän haasteiden vuoksi.*

*Ensisijaiseen kohderyhmään kuuluvia ovat mm. neuropsykiatristen tai muiden oppimisen vaikeuksien vuoksi peruskoulun jälkeisellä koulutuspolullaan haasteita tai esteitä kohdanneet henkilöt sekä päihteillä, käytöksellä ja rikoksilla oireilevat henkilöt. Kohderyhmään kuuluu myös osatyökykyisiä ja työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevia nuoria ja nuoria aikuisia.*

*Tavoitteena on varmistaa erityisesti heikoimmassa työmarkkina-asemassa olevien nuorten koulutuspolulla etenemisen mahdollistaminen ja jatkuvan oppimisen edistäminen digitaalisia taitoja lisäämällä.” (Valoa Digitaalisiin Satakunnassa hankesuunnitelma 9.12.2021.)*



Hankkeen alkumetreillä määriteltiin, että valmennettavien elinolosuhteiden on oltava sellaiset, että digitaalisten oppiminen on mahdollista tai edes tarpeiden kärjessä. Käytännössä tämä tarkoittaa, että emme lähteneet etsivään työhön tavoittamaan nuoria aikuisia aktiivisessa rikos- ja päihdekierteessä, vankiloissa olevia tai nuoria vailla asuntoa. Käytännössä hankkeen kohderyhmään kuuluvia on tavoitettu aktivoivien palveluiden piiristä.

Hanketiimi arvioi, ettei henkilöillä, joilla täytyy useampi mainituista kriteereistä, ole nykyisessä elämäntilanteessaan mahdollisuutta tai koettua tarvetta opetella digitaalisia ohjauksympäristöä, niin kuin alkuperäisessä hankesuunnitelmassa on visioitu. Tutkimustietoa oppimisvaikeuksista, toipumisesta, oppimisesta ja kokemusasiantuntijoiden ajatuksia hankkeen tavoitteista on hyödynnetty niin, että luovuttiin alkuperäisen hankesuunnitelman ideasta rakentaa oppimisympäristö kohderyhmän itsenäistä opiskelua varten. Sen sijaan päädyttiin panostamaan ohjattuun oppimiseen, eli digitaalisten valmennukseen lähitapaamisissa.

## HENKILÖKUNTAAN LIITTYVÄT HAASTEET

Hankkeen aloitusta leimasi henkilökunnan puute. On vaikeaa arvioida, miksi tämä vaihe hankkeessa osoittautui näin haastavaksi. Valmentajien rekrytointi oli vaiherikasta, hakijoita oli vähäisesti ja ensimmäiset keväällä 2022 palkatut valmentajat siirtyivät melko pian muihin tehtäviin. Vasta kesän 2022 aikana hankkeeseen saatiin palkattua ne valmentajat, jotka ovat toimineet hankkeessa sen loppuun saakka. Myös hankkeen päällikkö on vaihtunut kerran hankkeen aikana.

Henkilökunnan puute ja muutokset ovat jarruttaneet kehittämistyötä ja viivästyttäneet toimintavaihetta. Prosessiarvioinnissa on ilmennyt useaan kertaan tarve selkeyttää hankkeen tavoitteet ja kohderyhmä. Tämä on tapahtunut sekä kehittämissäpäivissä että viikkopalaverien yhteydessä. Hankkeen tavoitteiden ja kohderyhmän selkeyttämisen kannalta olisi ollut hyötyä hieman jäsennellymmästä ja selkeämmästä hankesuunnitelmasta, josta on jo mainittu yllä.

## ALUEELLISET AMMATTILAISTEN VERKOSTOT

Ammattilaisten ja organisaatioiden muodostamien verkostojen etu on, että voidaan esimerkiksi yhdistää erilaista osaamista yli organisaatio- ja toimialarajojen, tehostaa toimintaa, tavoittaa asiakkaat paremmin ja tiedottaminen. (Airila, Aho & Nykänen 2016, 6; Alanne, Kaihlanen & Koskivirta nd., 4.)

Hankkeen aikana toimivien alueellisten verkostojen merkitys on käynyt selväksi. Valmentajat ovat tehneet paljon työtä metsästäessään yhteistyökuvioita eri kohderyhmän kanssa toimivien ammattilaisten kanssa. Hyvin toimivissa verkostoissa kohderyhmään kuuluvien ihmisten ja yhteistyökumppaneiden löytäminen sekä hankkeesta tiedottaminen olisi voinut olla sujuvampaa. Ihanteellista olisi, että eri toimijoiden väliset verkostot olisivat niin vakiintuneet ja aktiiviset, että uudet työntekijät ja hankkeet hyötyisivät niistä.

## KOKEMUSASIAANTUNTIJUUDEN KUULUMINEN

Kokemusasiantuntijatoiminta on 2000-luvulla kehittynyt toimintamuoto, jossa palveluiden kehittämiseen ja asiakaslähtöisyyden tukemiseen tuodaan kokemustietoa asiakkaiden kokemuksista. Kokemusasiantuntijan tehtävänä on esimerkiksi palvelujen toimivuuden parantaminen. Kokemusasiantuntijan tehtäviin voi kuulua myös toimiminen työntekijän työparina, toimiminen palveluiden kehittäjänä työryhmissä sekä kokemuskouluttajana koulutustilaisuuksissa tai seminaareissa. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2023.)

Hankkeen alkumetreillä kuultiin kolmea rikos- ja päihdetaustaista kokemusasiantuntijaa hankkeen teemoihin liittyen. Näissä kuulemisissa saatiin tietoa siitä, että rikos- tai päihdekierteessä elävät usein käyttävät älypuhelinta rahan ja päihdeiden toimituksiin sekä pornon kuluttamiseen. Jos digitaidot ovat heikot, niin esimerkiksi pornosivustojen ehtoihin tutustuminen jää helposti vähemmälle huomiolle ja voi johtaa kuukausittaisiin maksuihin ja velkatilanteen pahenemiseen. Avun pyytämistä vaikeuttaa häpeä heikoista digitaidoista sekä pornon kulutukseen liittyvä stigma. Tähän tarpeeseen hankkeessa järjestettiin anonyymi nettipornotapahtuma syksyllä 2022.

Hankkeeseen palkattiin syksyllä 2022 osa-aikainen kokemusasiantuntija vahvistamaan kokemusasiantuntijuuden ääntä hankkeessa. Kokemusasiantuntija on lisännyt hanketiimin ymmärrystä päihde- ja rikoskierteestä sekä toipumisesta ja kuntoutuksesta. Hankkeen valmentajat ovat kokeneet hyödylliseksi ymmärtää esimerkiksi häpeän ja epäonnistumisen pelon merkitystä toipumisen alkumetreillä. Kokemusasiantuntijan jalkautuminen ja ohjaus on madaltanut kohderyhmään kuuluvien kynnystä ottaa puheeksi päihdeiden käyttö ja rakentaa yhteisen työskentelyn perustaksi luottamuksellinen ilmapiiri.

Kokemusosaamisen hyödyntämistä laajennettiin työpajoilla, joissa kohderyhmää edustavat kokemusasiantuntijat testasivat ja antoivat palautetta ohjausallustalle tulevista harjoituksista ja peleistä. Yksi työpaja pidettiin paikan päällä Rauman KRIS:illä, kolme muuta Teamsin välityksellä Koulutetut Kokemusasiantuntijat (KoKoa) ry:ltä saatujen kokemusasiantuntijoiden kanssa.

Työpajoissa saatiin monipuolista ja hyödyllistä palautetta henkilöiltä, joilla on tai on ollut oppimisen vaikeuksia, alentunut näkö, mielenterveyden haasteita, työttömyyttä, neuropsykiatrisia diagnooseja, rikollisuutta ja päihdeiden ongelmakäyttöä. Palautteen myötä pystyttiin jo varhaisessa vaiheessa tekemään tarvittavat muutokset materiaaleihin ja huomioimaan saatu palaute materiaalintuotannossa laajemmin. Palaute koski sekä saavutettavuutta että sisältöjä.

## VALMENTAJAT TUNNISTAVAT AMMATTILAISTEN DIGIOHJAUksen TARPEET

Alkuperäisessä hankesuunnitelmassa välillisenä kohderyhmänä mainitaan muun muassa opinto-ohjaajat, opiskelijoiden valmennuksesta vastaavat opettajat, työpaikkaohjaajat sekä kohderyhmän parissa työskentelevät ammattilaiset kuten järjestöjen valmentajat ja ohjaajat (Valoa digitaitoihin Satakunnassa hankesuunnitelma 2021, 6).

Valmentajat raportoivat sekä viikkopalaverissa, arviointihaastatteluissa ja työn dokumentoinnissa, että heidät on otettu ilolla vastaan eri toiminnoissa. He kokivat toistuvasti, että kohderyhmän kanssa toimivat ammattilaiset epäilivät omaa osaamistaan digitaitojen valmennuksen suhteen, ja että he kokivat, etteivät hallitse digitaitoja itseään. Valmentaja Mikko Karpin sanoin ammattilaiset tarvitsevat samaa kuin valmentavat, itsevarmuuden kasvattamista ja uskallusta kokeilla.

Tämä havainto kohderyhmän kanssa toimivien ammattilaisten digivalmennuksen tuen tarpeesta vietiin käytännön toimenpiteeksi muutoshakemuksen yhteydessä. Kohderyhmän kanssa toimivat ammattilaiset lisättiin hankkeen kohderyhmään ja heidän tukemisensa lisättiin hankkeessa toteutettaviin toimenpiteisiin.

Hankkeelle myönnettiin kaksi kuukautta lisää aikaa, ja tähän sijoitettiin ammattilaisten kouluttaminen ja tuki. Painopisteiksi ammattilaisten tukemisessa on valikoitunut valmentajille esitetystä pyynnöstä pelillisyyttä, ryhmäyttämiseen käytettävät työkalut ja olemassa olevien laitteiden tehokkaampi käyttöönotto.

## VALMENNETTAVIEN HAASTATELUT

Keväällä 2023 haastateltiin digitaitovalmennukseen osallistuneita henkilöitä Porissa ja Raumalla. Raumalla kokemusasiantuntija avusti arviointihaastatteluiden teossa.

Hankkeen vaikutusten arvioinnista vastaava Leena Forma toi asiantuntemustaan haastattelurungon sekä suostumus- ja tietosuojalomakkeiden muotoiluun. Haastattelu sisälsi kysymyksiä eri laitteiden, palveluiden ja sovellusten käytöstä, omien digitaitojen tasosta sekä millaisena valmennustilanteet on koettu. Kysymysten joukkoon otettiin myös kysymys nettipornosta, koska se oli noussut aiheeksi ensimmäisissä kokemusasiantuntijoiden kuulemisissa. Haastattelurunkoon liitettiin tämän lisäksi kysymys eduskuntavaaleista ja kansalaisaloitteesta, jotta saataisiin tietoa vaikuttamisesta ja osallisuudesta.

Hankkeen digiohjaajat sopivat asiakkaiden kanssa haastatteluista ja varasivat niihin sopivat tilat. Haastateltavaksi odotettiin noin 15 henkilöä. Tuntemattomista syistä kaikki haastateltavat eivät kuitenkaan saapuneet haastattelutilaisuuteen, ja loppujen lopuksi haastateltiin yhteensä 7 asiakasta Porissa ja Raumalla. Haastateltavat olivat haastatteluhetkellä 23–29-vuotiaita.

Haastattelut kestivät 20–40 minuuttia. Haastattelut nauhoitettiin ja litteroitiin. Haastatteluiden raakalitterointia kertyi yhteensä noin 190 sivua. Litteroinnissa hyödynnettiin Wordin litterointitoimintoa. Toiminnon tuottama teksti ei vastannut kovin tarkasti puhuttua, siksi otteita haastatteluista tarvittaessa vielä kuunneltiin.

Haastattelut analysoitiin teemoittelun kautta. Tärkeimpinä tuloksina haastatteluaineistosta nousee:

- Haastateltavat ovat kokeneet omat digitaidot vähintäänkin tyydyttävinä, mutta silti kokevat digitaitovalmennuksen tarpeellisenä ja ovat itsekin oppineet uutta.
- Suurin osa haastateltavista toimittaa asiansa kuten viranomaisasioinnin älypuhelimella.
- Osa haastateltavista ei ollut lähiaikoina suuntaamassa opintoihin tai työelämään koska eivät kokee, että oma jaksaminen riittäisi siihen.
- Suurin osa haastateltavista ei ollut eikä aikonut äänestää eivätkä olleet allekirjoittaneet kansalaisaloitetta.
- Valmennustoimintaa, johon haastateltavat osallistuivat, pidettiin tärkeänä.
- Osa haastateltavista kertoi myös, että heillä tai jollakin heidän tuntemallaan henkilöllä on tai on ollut rahapelaamiseen liittyviä ongelmia ja kokemuksia nettiuhjauksista.

Vaikka haastattelut koskivat digitaitoja ja digitaalisten sovellusten ja laitteiden käyttöä, niissä tuli ilmi myös paljon muuta. Useat haastateltavat kertoivat myös asioita omasta elämästä, esimerkiksi miksi olivat mukana valmennustoiminnassa, terveyteen liittyviä seikoista sekä kipeistä kokemuksista.

## LOPUKSI

Seppänen-Järvelän (2004, 53) mukaan prosessiarvioinnin haasteena on oikean tiedon kerääminen ja sen hyödyntäminen eli kysymys, miten kerätty tieto muuttuu oppimisen kautta toiminnan muutoksiksi. Valoa digitaitoihin Satakunnassa -hankkeessa prosessiarviointi on ollut tarpeellista ja toimivaa. Hankkeen alussa tutkimustietoa kerättiin toimenpiteiden suuntaamisen tueksi ja hankkeen päästyä vauhtiin prosessiarvioinnin ensisijaisena lähteenä on toiminut valmentajien ja muun tiimin haastattelut ja havainnot.

Erityisesti vaiherikkaissa hankkeissa, kuten tämä hanke on ollut, prosessiarviointi on tarpeen. Prosessiarvioinnin syklit aineistonkeruusta käytännön toiminnan muutoksiin eivät tarvitse olla raskaita, vaan sujuvat ketterästi ainakin näin pienimuotoisessa hankkeessa.

## Lähteet

**Alanne, M., Kaihlanen, A. & Koskivirta, L. toim. nd.** [Verkostotyökalupakki. Tukea monitoimijaiseen yhteistyöhön.](#) Helsingin kaupunki. Viitattu 5.9.2023.

**Airila A., Aho O. & Nykänen M. 2016.** [Verkostot haltuun: Ideoita toimialarajojen ylittämiseen nuorisotyössä.](#) Helsinki: Työterveyslaitos.

**Eskola, J. & Suoranta, J. 2008.** Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.

**Euroopan sosiaalirahasto.** Viitattu 5.9.2023.

**Seppänen-Järvelä, R. 2004.** [Prosessiarviointi kehittämissuorituksissa: Opas käytäntöihin.](#) FinSOC arviointiraportteja. Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus 4/2004.

**Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2023.** [Kokemusasiantuntijuus ja vertaistuki.](#) Viitattu 30.8.2023. Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa. Hankesuunnitelma. 9.12.2021.

## 8 Miten tavoitteet saavutettiin Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa?

Leena Forma

### JOHDANTO

**M**ONIIIN YHTEISKUNNAN TOIMIIN osallistuminen tai erilaisten palvelujen käyttäminen vaatii nykyään kykyä ja mahdollisuutta käyttää digitaalisia palveluja. Tämän vuoksi on tärkeää, että mahdollisimman monilla on hyvät digiperustaidot. Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen tavoitteina oli haavoittuvassa asemassa olevien nuorten ja nuorten aikuisten digitaitojen, osallisuuden ja työmarkkina-aseman parantaminen. Tässä artikkelissa tarkastelemme monimielisestä, miten nämä tavoitteet saavutettiin.

Tilastokeskuksen kyselytutkimuksen mukaan 99 % 16–24- ja 25–34-vuotiaista suomalaisista käytti internetiä päivittäin tai lähes päivittäin, ja kaikilla oli omassa käytössään älypuhelin vuonna 2020 (Suomen virallinen tilasto 2020). Erilaisten palvelujen käyttö internetin kautta raportoidaan tilastossa tarkasti. Voidaan kuitenkin kysyä, ovatko kyselyyn vastanneet myös haavoittuvassa asemassa olevat väestöryhmät, ja onko internetin käyttö ja laitteiden saatavuus heidän joukossaan yhtä yleistä. On havaittu, että digilaitteiden hankkiminen on haastavaa esimerkiksi toimeentulotuen asiakkaille (Rantala ym. 2022). Hänninen ym. (2021) ovat kuvanneet digikuiluja, jotka voivat estää digiosallisuuden. Kuiluja ovat 1) pääsy digipalveluihin, teknologian saatavuus ja toimivuus, 2) digiosaaminen ja -tietotaidot digipalveluiden sekä teknologian käyttöön ja 3) digipalvelusta saadut hyödyt, vaikutukset ja merkityksellisyys (Hänninen ym. 2021). Tässä hankkeessa tavoitteenä oli kuilun kaksi ylittäminen eli digiosaamisen ja -tietotaitojen parantaminen.

Haavoittuvassa asemassa olevat nuoret ja nuoret aikuiset ovat moninainen ryhmä digitaitojen suhteen. Kaihlasan ym. (2021) tutkimuksessa havaittiin, että osalla sosiaalipalveluja käyttävistä nuorista aikuisista oli runsaasti osaamista ja kokemusta digipalvelujen käytöstä, mutta osa koki digitaitonsa riittämättömiksi. Kaa-

rakaisen ja Saikkosen (2022) mukaan digiosallisuudesta ulkopuolelle jääminen kasautui niille nuorille, joilla oli kielellisiä, oppimisen ja motivaation vaikeuksia sekä niihin liittyviä katkoksia koulutuspolulla.

## ARVIOINNIN NÄKÖKULMA JA KOHTEET

Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen arvioinnissa toteutettiin systeemistä vaikuttavuuden arviointitapaa, jossa hyödynnettiin erilaisia määrällisiä ja laadullisia menetelmiä ja kuunneltiin eri toimijoiden ääntä (Koivisto 2021). Tässä artikkelissa kuvataan hankkeen vaikuttavuuden arviointi. Vaikuttavuuden arvioinnin tavoitteena on arvioida, miten hankkeelle asetetut tavoitteet saavutettiin. Arvioimme vain lyhyen aikavälin vaikuttavuutta, sillä hankkeen puitteissa ei ollut mahdollista tehdä pidemmän aikavälin seuranta. Näin ollen voidaan enemmän puhua vaikutusten kuin vaikuttavuuden arvioinnista (Pulliainen 2021). Hankkeen tavoitteet ja arvioinnin kohteet, jotka on alun perin kuvattu hankesuunnitelmassa (2021), on kuvattu Taulukossa 1.

**Taulukko 1.** Hankkeen tavoitteet ja arvioinnin kohteet.

HANKKEEN TAVOITTEET/TULOKSET	KONKREETTINEN TAVOITE TAI OSATAVOITE	ARVIOINNIN KOHDE
Vahvistaa haavoittuvassa asemassa olevien <b>digiperustaitoja</b> .	Digiperustaidot tunnistetaan digitaitojen kartan avulla. Osatavoitteet määritellään yksilöllisesti.	<b>Digiperustaidot</b> Valmentajan arvio: "havaintojeni mukaan osallistujat oppivat uusia digiasioita" ja Asiakkaan kokemukset
Vahvistaa haavoittuvassa asemassa olevien <b>osallisuutta</b> yhteiskunnassa.		<b>Osallisuus</b> Valmentajan arvio: "havaintojeni mukaan osallistujat vahvistuivat sosiaalisesti" ja Asiakkaan kokemukset
Hankkeen tuloksina osallistujien koulutus- ja työelämäosallisuus vahvistuu, ja <b>osallistujat etenevät koulutus- ja työelämäpolullaan</b> .	Vähintään puolet (50 %) hankkeeseen osallistuvista etenee myönteisesti hankkeen aikana polullaan kohti koulutusta ja työelämää.	<b>Työmarkkina-asema</b> Työssä Työssä työllistämistoimenpitein Työtön tai lomautettu Eläkkeellä Työkyvyttömyyseläkkeellä Opiskelija tai koululainen Hoitamassa omia lapsia Omaishoitajana Varusmies- tai siviilipalvelussa Muussa toiminnassa ja Asiakkaan kokemukset

Hankkeen tavoitteiden toteutumista kuvaavia tuloksia voidaan hyödyntää, kun arvioidaan, miten valmennusta tulisi kehittää, mitä siitä voidaan oppia, ja missä määrin sitä voidaan hyödyntää jatkossa. Tarkemmat arviointikysymykset olivat:

1. Miten valmennukseen osallistujien digitaidot kehittyivät valmennuksen aikana?
2. Miten valmennukseen osallistujien osallisuus kehittyi valmennuksen aikana?
3. Miten valmennukseen osallistujien työmarkkina-asema kehittyi valmennuksen aikana?

Näitä asioita arvioitiin sekä valmennukseen osallistujan että valmentajan näkökulmasta. Arvioinnissa pyrittiin huomioimaan se, että valmennuksia oli eri mittaisia ja eri sisältöisiä, osallistujien tarpeen mukaan.

1. Hankkeen käytännön toteutus on kuvattu tämän kirjan artikkelissa 2. (Digivalmennuksen toimintamalli Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa), minkä vuoksi sitä ei kerrata tässä artikkelissa. Arvioinnin toteuttaminen oli Laurea-ammattikorkeakoulun vastuulla, mutta se tehtiin tiiviissä yhteistyössä hankkeen muiden toimijoiden kanssa. Näin ollen arviointia voidaan pitää osin itsearviointina ja osin vertaisarviointina (ks. Soikkeli ym. 2013).

## MENETELMÄT

### Aineisto

Arvioinnissa hyödynnettiin useita eri aineistoja (Taulukko 2). Pyrimme huomioimaan sen, että lomakkeet ja muu aineistonkeruu eivät olisi vuorovaikutuksen esteenä tai kuormittaisi valmennettavia ja valmentajia liikaa.

*Taulukko 2. Arvioinnissa käytetyt aineistot*

AINEISTO	SISÄLTÖ
Digivalmentajan kehittämis- ja reflektointilomake	Onnistumiset ja kehittämistarpeet, osallistujien oppiminen ja vahvistuminen
Henkilötyöpäivä-Excel	Valmennukseen käytetty aika, valmennuksen sisältö
Haastattelut	Asiakkaan kokemukset valmennuksesta
ESR-lomakkeet	Työmarkkina-asema
Palautteet	Osallistujien antama vapaamuotoinen palaute eri tapahtumista

Digivalmentajan kehittämis- ja reflektointilomaketta käytettiin dokumentoimaan osallistujien oppimista ja vahvistumista. Lomakkeen täytti digivalmentaja. Osallistujien ääni saatiin kuuluviin haastatteluissa. Alun perin suunniteltiin myös alku- ja loppukyselyä valmennukseen osallistujille, mutta kyselylomakkeen arvioitiin rasittavan osallistujia liikaa. Lomakkeiden täyttämisen arvioitiin myös vievän aikaa ja huomiota varsinaiselta valmennukselta. Näin tuotetun tiedon luotettavuutta myös kyseenalaistettiin hankkeen toimijoiden palaverissa, mutta tätä ei perusteltu tarkemmin.

Digivalmentajan kehittämis- ja reflektointilomake oli tarkoitus täyttää jokaisen valmennuskerran jälkeen. Lisäksi aineistona hyödynnettiin valmennuksesta tehtävää henkilötyöpäiväkirjausta eli aikaa, miten pitkään henkilö oli osallistunut valmennukseen. Valmentajat kirjasivat lomakkeeseen, mitä valmiuksia ja taitoja valmennettava oppi. Tämän taustalla hyödynnettiin digitaitojen karttaa valmennuksen sisällön jäsentämiseen. Kartassa digitaidot on jaettu kolmeen osa-alueeseen: digiperustaidot, työnhaku ja hyvä, paha some.

Valmennusten jälkeen tehtiin epämuodollisia haastatteluja. Osallistujilta (n=7) kysyttiin kokemuksia valmennuksesta, miten oma tilanne oli muuttunut (esim. valmius edetä koulutus- ja työelämäpolulla), minkä hän koki valmennuksessa hyödylliseksi, mikä olisi voinut olla paremmin jne. Haastattelut on kuvattu tarkemmin artikkelissa 7. Nostoja prosessiarvioinnista, mutta tässä artikkelissa kuvataan hankkeen vaikutuksiin liittyviä asioita haastatteluista. Pääosin näitä olivat kysymykset ”Millainen fiilis jäi valmennuksesta omien digitaitojen suhteen”, ”Onko tapahtunut muutosta digiosaamisessasi” ja ”Oletko käyttänyt jotain laitetta, appia tai sovellusta useammin (valmennuksen jälkeen)”. Haastattelutilanteissa toimittiin kuitenkin joustavasti, eikä kaikilta kysytty täsmälleen samoja kysymyksiä.

Haastateltavilta pyydettiin suostumus haastatteluun osallistumiseen. Muut arviointiaineistot kerättiin valmennuksen yhteydessä myös hankkeen muuhun käyttöön, kuten valmennusten suunnitteluun, ja digivalmentajat tuottivat ne osana omaa työtään. Arvioinnille ei tehty eettistä ennakoarviointia, sillä haastattelut perustuivat suostumukseen, ja osallistujien fyysiseen ja psyykkiseen koskemattomuuteen ei kajottu.

Osallistujat saivat erilaista valmennusta tarpeidensa mukaan. Joku osallistui yksittäiseen valmennukseen, joku toistuvasti, joku ryhmävalmennukseen jne. Kaikissa tilanteissa ei käytetty kaikkia arviointimenetelmiä. Pidempikestoille valmennuksille suunniteltiin alku- ja loppukyselyä ja osallisuusindikaattorin (Experiences of Social Inclusion Scale ESIS, THL) käyttöä, mutta tällaisia valmennuksia ei hankkeessa toteutettu.

Suunnitelmissa oli myös valmennuksen havainnointi esimerkiksi vuorovaikutuksen näkökulmasta, mutta tätä ei toteutettu, koska havainnoinnin arvioitiin häiritsevän valmennustilanteita.

Eri aineistojen tunnistetiedot korvattiin tutkimusnumerolla, joka mahdollisti saman valmennettavan eri aineistojen yhdistämisen. Aineisto säilytettiin Valo-valmennuksen hankekohtaisessa Teams-ympäristössä ja Laurea-ammattikorkeakoulun tallennustilassa, jonne ei ollut pääsyä muilla kuin arviointia tekevillä työntekijöillä. Tulokset raportoidaan niin, että yksittäistä osallistujaa ei voida tunnistaa.



## ANALYYSIT

Osallistujien tilannetta ennen valmennusta ja sen jälkeen verrattiin ryhmätasolla. Analyysit ovat kuvailevia: osallistujien määrät ja prosenttiosuudet. Tavoitteena oli tehdä alaryhmäanalyyseja sen mukaan, miten paljon valmennusta henkilö oli saanut. Aineiston koko oli kuitenkin niin pieni, että alaryhmäanalyyseja ei voitu tehdä.

## TULOKSET

### Valmennettavien perustiedot

Raportointi ja vaikutusten arviointi aloitettiin maksatuskaudesta kolme (syys-joulukuu 2022), sillä aiemmilla maksatuskausilla oli toteutettu lähinnä hankkeen suunnittelua, ja valmennettavina oli vain yksittäisiä henkilöitä.

Hankkeen indikaattoreita ei ollut saatavilla kaikista osallistujista vielä tämän artikkelin valmistuessa. Niitä, joilta tiedot olivat saatavilla, oli yhteensä 79 valmennettavaa, ja heistä 42 prosenttia oli naisia (Taulukko 3). 79 % osallistujista oli työttömänä, ja 59 % oli ollut työttömänä yli 12 kuukautta. 21 % oli joko työelämän ulkopuolella, opiskelemassa tai koulutuksessa tai työssä. Vähän yli puolet osallistujista oli suorittanut keskiasteen tutkinnon ja 37 % perusasteen tutkinnon. Korkea-asteen tutkinnon oli suorittanut alle 10 % osallistujista.

Osallistujilta kysyttiin heidän mahdollisesta haavoittuvasta asemastaan työmarkkinoilla. 72 % ilmoitti, että ei ole ulkomaalaistaustainen tai kuulu vähemmistöön, mutta noin kuudennes ei halunnut vastata kysymykseen. 8 % ilmoitti olevansa oikeutettu vammaiseteuteen, mutta tähänkään kysymykseen eivät kaikki halunneet vastata (Taulukko 3). Lähes 40 % koki olevansa jollain muulla tavalla haavoittuvassa asemassa työmarkkinoilla. Kukaan osallistujista ei ollut asunnoton tai asunnottomuusuhan alainen.

### Valmennusten perustietoja

Suurin osa (58 %) osallistujista osallistui valmennukseen vain kerran. Neljännes osallistui kaksi kertaa, 13 % kolme kertaa ja 5 % viisi kertaa. Valmennuksiin osallistujien määrä vaihteli 1 ja 15 välillä. Valmennukset kestivät yhdestä neljään tuntiin kerrallaan, useimmiten kaksi tuntia.

Digivalmentajan kehittämis- ja reflektointilomakkeella kerättyjä tietoja valmennuksesta oli 36 eri valmennuskerralta. Näistä 26 oli lähivalmennuksia ryhmälle ja kymmenen oli yksilövalmennuksia.

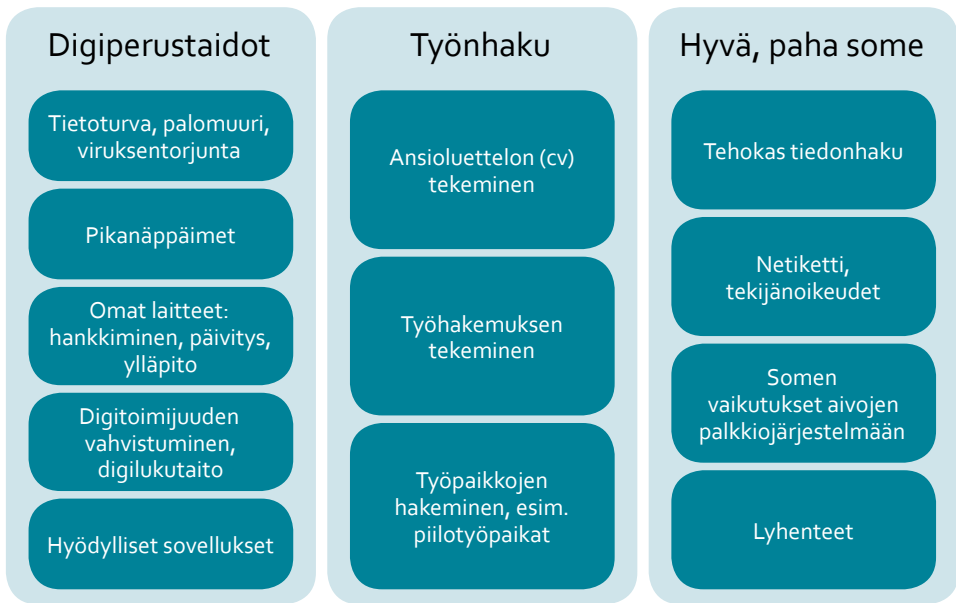
**Taulukko 3.** Osallistujien taustatiedot aloituslomakkeiden perusteella, tieto ei saatavilla kaikilta osallistujilta.

	MÄÄRÄ	OSUUS (%)
Osallistujamäärä	79	
Naisia	33	42
Ikäryhmä <sup>1</sup>		
<25	30	38
25–29	17	22
Alle 30	47	59
Yli 54	6	8
Työllisyystilanne		
Työttömänä <6 kk	8	10
Työttömänä 6–12 kk	8	10
Työttömänä >12 kk	47	59
Työelämän ulkopuolella	9	11
Opiskelemassa/koulutuksessa	5	6
Työssä	2	3
Yrittäjänä	0	0
Koulutusaste		
Perusaste	29	37
Keskiaste	41	52
Korkea-aste	7	9
Koulutus tuntematon	2	3
Vammaiseteuuteen oikeuttava tai muu vamma		
Kyllä	6	8
Ei	55	70
En halua kertoa	10	13
Muusta syystä heikossa asemassa työmarkkinoilla		
Kyllä	30	38
Ei	31	39
En halua kertoa	14	18

<sup>1</sup> Ikäryhmä on raportoitu hankkeen indikaattorit -tiedoissa vain näille ikäryhmille, minkä vuoksi kaikkien osallistujien ikä ei ole tiedossa.

## Digiperustaidot

Valmennuksissa käsiteltävät asiat olivat monipuolisia, ja ne voidaan jakaa digitaitojen kartan mukaan (Kuvio 1). Lisäksi oli käsitelty osallistujia askarruttavia aiheita, joita ei ollut kuvattu tarkemmin. Määrällisesti valmennuksissa näyttivät painottuvan erityisesti työnhakuun liittyvät teemat, kuten cv:n laatiminen. Tässä tärkeää ei ollut vain cv:n tekninen toteuttaminen, vaan oman osaamisen ja vahvuuksien tunnistaminen ja sanoittaminen.



**Kuvio 1.** Valmennuksissa käsitellyt aiheet kehittämis- ja reflektiolomakkeiden perusteella.

Digivalmentajat olivat pääosin täysin tai melko samaa mieltä väittämän ”havaintojeni mukaan osallistujat oppivat uusia digiasioita” kanssa (Taulukko 4). Osallistujat kertoivat haastatteluissa, että heidän digitaitonsa olivat ennen valmennusta vähintään tyydyttävällä tasolla, ja että he olivat oppineet uutta valmennuksissa. He olivat tottuneet entistä paremmin käyttämään joitain ohjelmia tai sovelluksia, ja erityisesti haastateltavat nostivat esiin, että cv:n tekemisen oppiminen oli hyödyllistä.

**Taulukko 4.** Valmentajien havainnot osallistujien digitaitojen oppimisesta ja sosiaalisesta vahvistumisesta (n=36 valmennuskertaa).

	TÄYSIN ERI MIELTÄ	MELKO ERI MIELTÄ	EI SAMAA EIKÄ ERI MIELTÄ	MELKO SAMAA MIELTÄ	TÄYSIN SAMAA MIELTÄ
Havaintojeni mukaan osallistujat oppivat uusia digiasioita (esim. valmiuksia tai taitoja)		2	3	9	22
Havaintojeni mukaan osallistujat vahvistuivat sosiaalisesti (esim. heidän toimijuutensa, osallisuutensa).			1	17	18
Havaintojeni mukaan ilmapiiri oli hyväksyvä (psykososiaalisesti saavutettava)				4	32

## Osallisuus

Digivalmentajat arvioivat, että osallistujat vahvistuivat sosiaalisesti (Taulukko 4). He arvioivat myös ilmapiirin olleen hyväksyvä eli sosiaalisesti saavutettava. Haastateltavat kertoivat, että valmennuksissa oli mukava ilmapiiri, ja siellä oli helppo kysyä, jos oli jotain epäselvää.

## Työmarkkina-asema

Digivalmennukseen osallistuvista suurin osa oli työttömiä (Taulukko 3). Hankkeen tavoitteena oli, että puolet osallistujista etenisi myönteisesti koulutus- ja työelämäpolullaan. Tämän tavoitteen onnistuminen määrällisesti arvioiden ei ole mielekästä, sillä valmennukset olivat pääosin lyhytaikaisia. Ei voida olettaa, että etenemistä tapahtuisi näin lyhyenä aikana. Haastattelussa monet osallistujat arvioivat, että heidän tarvitsee vielä kuntoutua ennen kuin he voivat edetä koulutus- ja työelämäpolulla.

## Osallistujien palautteet valmennuksista

Osallistujien antamat palautteet olivat pääosin hyvin myönteisiä. Valmennuksia pidettiin hyödyllisinä, mielenkiintoisina, mukavina ja innostavina. Osallistujat kertoivat oppineensa uusia asioita, joita he pitivät tärkeinä. Valmennuksen koettiin tarjonnan myös sopivasti haastetta, ja osassa oli ollut ”tuhti paketti” tietoa. Jossain valmennuksessa paikka koettiin hälyiseksi ja jossain valmennus juuri sopivan pituiseksi, sillä pidempää aikaa osallistuja ei olisi jaksanut osallistua.

Osassa palautteesta sanottiin, että asiat olivat jo tuttuja, mutta kertaus oli hyödyllistä. Valmennus myös lisäsi osallistujan motivaatiota hakea töitä. Peleistä ja uudenaikaisista toteutustavoista pidettiin.

## POHDINTA

### Tulosten arviointia

Tässä artikkelissa olemme tarkastelleet sitä, miten Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen valmennukselle asetetut tavoitteet saavutettiin. Tavoitteet koskivat digiperustaitojen, osallisuuden ja työmarkkina-aseman parantamista. Digiperustaitoja opeteltiin valmennuksissa monipuolisesti, ja valmentajien mukaan valmennukseen osallistujat oppivat taitoja hyvin. Tiedossa ei kuitenkaan ole, miten syvällistä tai pitkäaikaista oppiminen oli. Taitojen säännöllinen hyödyntäminen pitää niitä yllä ja mahdollistaa kehittymisen edelleen.

Valmentajien mukaan osallistujien osallisuus vahvistui valmennuksissa. Tästä olisi kuitenkin ollut tärkeää saada tietoa myös osallistujien näkökulmasta.

Tavoitteena oli, että vähintään puolet osallistujista etenisi myönteisesti hankkeen aikana polullaan kohti koulutusta ja työelämää. Valmennukset olivat lyhyitä, ja siksi ei ole yllätys, että määrällisiä muutoksia työmarkkina-asemassa ei nähty. Kuitenkin pienempiä muutoksia, jotka auttavat etenemisessä koulutus- ja työelämäpolulla, on saattanut tapahtua. Näistä esimerkkejä ovat työnhakutaitojen koheneminen ja työnhaun motivaation lisääntyminen.

Hankkeen edetessä havaittiin, että tarvetta oli ennen kaikkea lyhyille valmennuksille. Tämän takia hankesuunnitelmaa muutettiin yhteisymmärryksessä rahoittajan kanssa. Tämän muutoksen vuoksi määrällinen tavoite koulutus- ja työelämäpolulla etenemisestä ei ollut enää niin relevantti kuin aikaisemmin.

## Arviointimenetelmästä

Hankkeessa päädyttiin siihen, että valmennukseen osallistujia ei pyydetty itse arvioimaan digiperustaitojaan ja osallisuuttaan. Tämä oli perusteltu ratkaisu siitä näkökulmasta, että valmennettavia ei haluttu kuormittaa, mutta osallistujien omat arviot olisivat olleet tärkeä lisä arviointiaineistoissa. Jatkossa olisi tärkeää kehittää arviointityökaluja niin, että ne sopisivat juuri kyseiseen toimintaan ja kyseiselle kohderyhmälle. Esimerkiksi haavoittuvien ryhmien kanssa käytettyjen menetelmien tulisi olla sellaisia, että arviointi ei häiritse liikaa itse valmennusta, mutta tuo kuitenkin toiminnan vaikutukset luotettavasti esiin.

Vaikutusten arviointia toteutetaan tyyppillisesti ennen ja jälkeen -mittauksin, mutta hyvin lyhyissä valmennuksissa ennen-jälkeen-arviointiasetus ei ole mielekäs. Tässä hankkeessa sitä ei tämän vuoksi toteutettu. Osallistujien antamia palautteita ei kerätty säännöllisesti kaikista valmennuksista. Palautteen pyytäminen säännöllisemmin voisi olla hyödyllistä, ja tuoda nykyisen positiivisen palautteen lisäksi myös kehittämissuhteita.

Arvioinnissa käytettyjen lomakkeiden täyttäminen unohtui osaksi aikaa keväällä 2023. Tämä on ymmärrettävää, ja olisikin tärkeää muistuttaa säännöllisesti niitä, jotka keräävät aineistoja. Hienoa olisi, jos aineistokeruu olisi jollain tapaa automaattista, jolloin se ei pääsisi unohtumaan.

Valmentajien täyttämä kehittämis- ja reflektointilomake toi tärkeää tietoa, ja se soveltui osaltaan arviointiin hyvin. Haasteena kuitenkin on, että valmentajan voi olla vaikea arvioida valmennettavan puolesta oppimista ja etenkin osallisuutta. Haastatteluaineisto kuitenkin toi osallistujien ääntä esiin.

Arvioinnissa olisi tärkeää verrata hankkeessa toteutettua valmennusta tilanteeseen, jossa saman kaltainen henkilö ei saisi vastaavaa valmennusta tai saisi jonkin muun tyyppistä valmennusta tai ohjausta (ns. tavanomaiset palvelut). Hankkeen puitteissa emme pystyneet keräämään tietoa tällaiselta vertailuryhmältä. Näin ollen hankkeen vaikutuksia verrataan tilanteeseen, jossa oletettiin, että ilman valmennusta henkilön osallisuudessa ja digitaidoissa ei tapahtuisi muutosta, vaikka näin ei välttämättä ole. Tämän hankkeen valmennukseen osallistuneista suuri osa osallistui myös laajempaan, tämän hankkeen ulkopuoliseen valmennukseen, ja onkin vaikeaa erottaa, mitkä olivat hankkeessa tapahtuneen valmennuksen ja tuon muun valmennuksen hyötyjä. Yksilölle itselleen ei liene merkitystä sillä, mistä hän saa valmennusta tai ohjausta ja tukea, kunhan hän saa sitä silloin, kun tarvitsee.

Hankkeen prosessiarviointi on kuvattu toisessa artikkelissa. Prosessiarvioinnin tulokset auttavat ymmärtämään vaikutusten arviointia, ja kehittämään toimintaa edelleen (Soikkeli ym. 2013). Hankkeessa tehtiin monenlaisia asioita, mutta tässä artikkelissa arviointiin vain haavoittuvassa asemassa oleville nuorille ja nuorille aikuisille suunnattua välitöntä valmennustyötä. Ammatillisille suunnattu toiminta ja yksittäiset temaattiset tilaisuudet jäivät tämän arvioinnin ulkopuolelle.

## Hankkeesta opittua laajemmin

Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeen valmennuksen voidaan todeta kohentaneen osallistujien digiperustaitoja. Tästä lyhytaikaisesta hankkeesta saadut kokemukset ja opit olisi tärkeää ottaa käyttöön haavoittuvassa asemassa olevien nuorten ja nuorten aikuisten digitaitovalmennuksissa. Valmennukset ovat usein määräaikaisten hankkeiden tai järjestötoimijoiden vastuulla, jolloin jatkuvuus on heikkoa. Jatkossa olisikin tärkeää pohtia, voisivatko valmennukset olla kuntien tai hyvinvointialueiden vastuulla.

Digitaalisia palveluja kehitettäessä on tärkeää huomioida, että digiperustaidot saattavat olla heikot. Palvelujen tulee olla helppoja käyttää, ja niiden käyttöön olisi tärkeää saada tarvittaessa tukea (vrt. Kaihlanen ym. 2021). Joitain palveluja pitää olla saatavilla myös ilman digilaitteita ja -taitoja. Selvää on, että eri asiakas-

ryhmät olisi tärkeää ottaa mukaan kehittämään palveluja, jotta käyttäjien tarpeiden ja tilanteiden moninaisuus tulisi huomioitua (vrt. Kaihlanen ym. 2021).

Vaikka useat palvelut voidaan toteuttaa digitaalisesti, ne eivät tavoita kaikkia kohderyhmiä. Lisäksi haavoittuvassa asemassa olevat henkilöt voivat tarvita empaattista palveluohjaajaa hakeutuessaan palveluihin. Tällaista tehtävää, jossa on tärkeää tuntea asiakkaan elämäntilanne, on vaikea siirtää pirstaleiseen digitaaliseen ympäristöön (Mäki-Opas ym. 2019).

## Johtopäätökset

Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa onnistuttiin parantamaan valmennuksiin osallistuneiden digiperustaitoja. Valmennustilanteissa oli hyväksyvä ilmapiiri, ja osallistujat vahvistuivat sosiaalisesti. Nämä toteamukset perustuvat valmentajien ja valmennukseen osallistujien arvioihin. Tietoa positiivisten vaikutusten kestosta ei kuitenkaan ole. Koulutus- ja työelämäpolulla etenemistä ei arvioinnissa pystytty todentamaan valmennusten lyhyen keston vuoksi. Voidaan kuitenkin olettaa, että kohentuneet digiperustaidot ja sosiaalinen vahvistuminen auttavat osaltaan koulutus- ja työelämäpolulla etenemisessä.

Jatkossa on tärkeää huolehtia, että sopivaa digivalmennusta on saatavilla sitä tarvitseville. Haavoittuville ryhmille soveltuvia arviointikäytäntöjä tulee kehittää.

## Lähteet

**Hankehakemus 2021.** Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa. Hakemus Euroopan sosiaalirahastolle.

**Hänninen, R., Karhinen, J., Korpela, V., Pajula, L., Pihlajamaa, O., Merisalo, M., Kuusisto, O.,**

**Taipale, S., Kääriäinen, J. & Wilska, T.-A. 2021.** [Digiosallisuuden käsite ja keskeiset osa-alueet.](#)

[Digiosallisuus Suomessa -hankkeen väliraportti.](#) Helsinki: Valtioneuvoston kanslia. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan sarja 2021:25.

**Kaarakainen, M.-T. & Saikkonen, L. 2022.** [Remark on digital accessibility: educational disparities define digital inclusion from adolescence onwards.](#) Universal Access in the Information Society.

**Kaihanen, A., Virtanen, L., Valkonen, P., Kilpinen, J., Hietapakka, L., Buchert, U., Hörhammer,**

**I., Isola, A.-M., Laukka, E., Kouvonen, A., Kujala, S. & Heponiemi, T. 2021.** [Haavoittuvat ryhmät](#)

[etäpalvelujen käyttäjinä – kokemuksia COVID-19-epidemian ajalta.](#) Tutkimuksesta tiiviisti 33/2021. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

**Koivisto, J. 2021.** [Lineaarista systeemiseen vaikuttavuuskäsitykseen.](#) Innokylä. Viitattu 14.3.2021

**Mäki-Opas, T., Tilles-Tirkkonen, T., Saari, E., Järvenpää, R., Lindström, J., Karhunen, L., Kurki, M.,**

**Pihlajamäki, J., Niemi, A.-M., Laaksonen, L.-M., Korkiakangas, E., Lakka, T., Vaarama, M. & Laitinen,**

**J. 2019.** [Hyvinvoinnin ja osallisuuden edistäminen vaatii uusia vaikuttavia keinoja.](#) Policy brief 13.3.2019.

Strateginen tutkimus.

**Pulliainen, M. 2021.** [Vaikuttavuus käsitteenä ja sen arvioinnin lähtökohtia.](#) Teoksessa Haapala, A. (toim.).

[Kestävää hyvinvointia kehittämässä 2021. Vaikutuksista kohti vaikuttavuutta.](#) Mikkeli: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakolu. XAMK kehittää 184, 32–37.

**Rantala, H., Marttila, M. & Lund, V. 2022.** [Toteutuuko kaikkien oikeus käyttää digitaalisia palveluita?](#)

[Digituen yhteisöpajoissa esitettiin älypuhelimien sisällyttämistä osaksi toimeentulotukea.](#) Laurea Journal.

Soikkeli, M & Warsell, L. (toim.). 2013. [Laatutähteä kiertämässä. Ehkäisevän päihdetyön laatukäsikirja.](#)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos: Kide 21.

**Suomen virallinen tilasto 2020.** [Väestön tieto- ja viestintäteknikan käyttö -tutkimus 2020.](#) Helsinki:

Tilastokeskus.

**Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2019.** [Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet](#)

[ja ihmistieteiden eettinen ennakkoarvointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019.](#)

Helsinki: Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisu 3/2019.

**Vuori, J. 2022.** [Laadullinen sisällönanalyysi.](#) Teoksessa Vuori, J. (toim.). Laadullisen tutkimuksen

verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto.

# Liite 1.

## DIGIVALMENTAJAN KEHITTÄMIS- JA REFLEKTOINTILOMAKE

Moi Valoa digiperustaitoihin Satakunnassa -hankkeessa valmennustyötä tekevä! ☀️

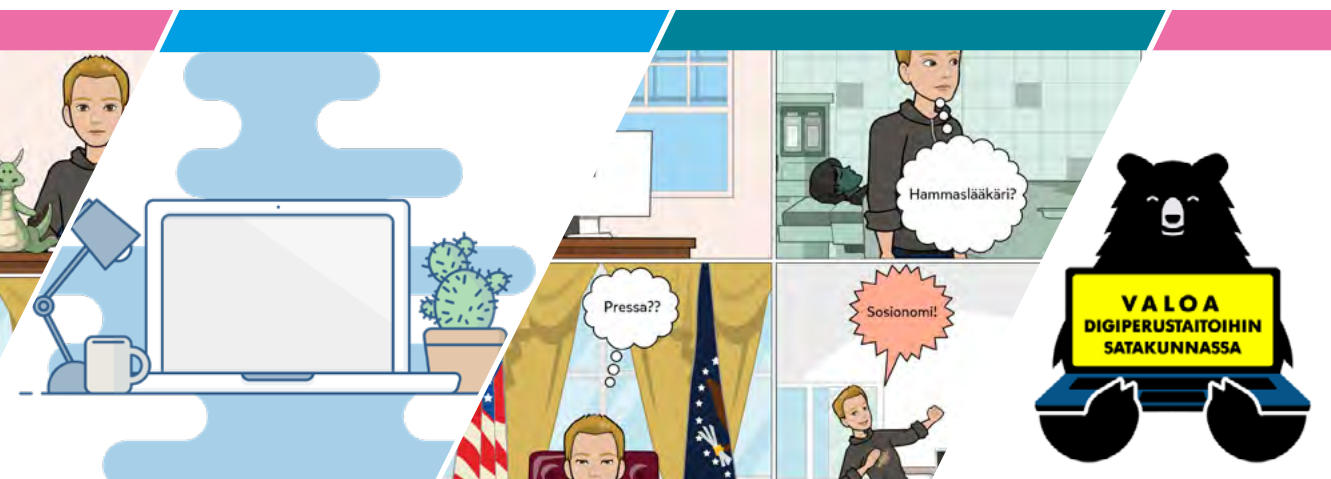
Täytä tämä lomake jokaisen valmennuskerran tai lyhyen valmennuspilotin jälkeen.

Lomaketta käytetään oman työn reflektointiin, ohjausten ja valmennusten kehittämisen sekä hankeraportointiin ja -arvioinnin tukena.

Muistathan, että hanketiimi ja esihenkilöt ovat sinua varten! Aina silloin tällöin voi olla tarpeen jakaa tarkemmin valmennuskertojen iloja ja suruja sekä erilaisia case-tilanteita.

1. Ohjauksen muoto: lähivalmennus ryhmälle / etävalmennus ryhmälle / yksilövalmennus
2. Mikä onnistui / toimi?
3. Mitä kehittämistarpeita nousi esiin?
4. Havaintojeni mukaan osallistujat vahvistuivat sosiaalisesti (esim. heidän toimijuutensa, osallisuutensa). 1 2 3 4 5 (Täysin eri mieltä, täysin samaa mieltä)
5. Havaintojeni mukaan osallistujat oppivat uusia digiasioita (esim. valmiuksia tai taitoja). 1 2 3 4 5 (Täysin eri mieltä, täysin samaa mieltä)
6. Minkälaisia valmiuksia tai taitoja osallistujat vaikuttivat saavan/oppivan?
7. Havaintojeni mukaan ilmapiiri oli hyväksyvä (psykososiaalisesti saavutettava).
8. Palautetta tai kommentteja valmennettavilta
9. Muita valmentajan oivalluksia tai muistiinpanoja





**TYÖN JA KOULUTUKSEN** ulkopuolella olevien nuorten aikuisten kiinnittyminen yhteiskuntaan edellyttää digiosaamista. Pandemian myötä etätoimintaan ja -koulutukseen siirtyminen on vaatinut nuorilta suurta itsenäisen vastuunkannon harppausta sekä aivan uudenlaisia digitaalisia valmiuksia. Tässä artikkelikokoelmassa kuvataan matalan kynnyksen digivalmennuksia ja -ohjausta ja arvioidaan osallistujien osallisuuden vahvistumista ja digitaitojen merkitystä sekä annetaan puheenvuoro kokemusasiantuntijan tarinalle.

**DIGITALISOITUMINEN** on peruuttamaton ilmiö, ja yhteiskunnan on sopeuduttava siihen tarjoamalla tarvittava tuki kaikille jäsenilleen. Monet toiminnot, jotka aiemmin tapahtuivat kasvotusten, ovat siirtyneet digitaalisiin ympäristöihin. Tämä voi luoda haasteita haavoittuvassa asemassa oleville ryhmille, kuten työn ja koulutuksen ulkopuolella oleville nuorille aikuisille, joiden valmiudet digitaaliseen osallistumiseen ovat rajoitetut. Heillä saattaa olla vaikeuksia integroitua sosiaalisiin yhteisöihin ja päästä osalliseksi yhteiskunnasta ilman asianmukaista tukea ja koulutusta. Ilman tälle ryhmälle suunnattujen palveluiden kehittämistä on vaarana, että he jäävät yhteiskunnan reunamille.

**VALOA DIGIPERUSTAITOIHIN SATAKUNNASSA** -hankkeen (2022-2023) tarkoituksena oli tuottaa ratkaisuja, joilla koulutuksen ulkopuolelle jääneille nuorille voidaan turvata riittävä digiosaaminen ja tuki, jotta osallistuminen koulutukseen ja työelämään mahdollistuisi. Hanke on rahoitettu Euroopan sosiaalirahaston tuella ja hanke on osana unionin Covid-19-pandemian johdosta toteuttamia toimia.