

## OPINNÄYTETYÖ

### **Digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma** Jyväskylän malli

Niko Hakkarainen

Yhteisöpedagogi (AMK) – Järjestö- ja nuorisotyö  
(210 op)

5/2024

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Yhteisöpedagogi, järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma

---

Tekijät: Niko Hakkarainen  
Opinnäytetyön nimi: Digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma  
Sivumäärä: 33 ja 12 liitesivua  
Työn ohjaaja(t): Eeva Mäntylä  
Työn tilaaja(t): Jyväskylän kaupungin nuorisopalvelut

---

Tein opinnäytetyöni Jyväskylän kaupungin nuorisopalveluille. Opinnäytetyön tavoitteena oli laatia Jyväskylän nuorisopalveluille digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma, jonka avulla digitaalista nuorisotyötä nostettaisiin seuraavalle tasolle Jyväskylässä. Käytännössä kehittämissuunnitelman avulla selkiytetään digitaalisen nuorisotyön ohjaajan työnkuvaa, kerrotaan mitä digitaalinen nuorisotyö on, miten digitaalista nuorisotyötä tehdään jo nyt, ja mitä asioita digitaalisen nuorisotyön tekemisessä pitää ottaa huomioon.

Kehittämissuunnitelma syntyi tutkimuksellisenä kehittämistyönä ensin havainnoimalla Jyväskylän nuorisopalveluiden toimintaa työntekijänä. Tämän jälkeen benchmarkaamalla muiden kaupunkien digitaalisen nuorisotyön suunnitelmia, toimintamalleja ja tarvekartoituksia digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoihin. Keskityin työssäni erityisesti siihen, miten nämä suuntaviivat näkyivät muiden kaupunkien suunnitelmissa, ja mitä kaikkea Jyväskylän omassa digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmassa tulisi ottaa huomioon.

Lopputuotoksena tutkimuksellisen kehittämistyön pohjalta sain valmiiksi prototyypin Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmalle. Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaan on kerätty hyviä käytänteitä, jotka valikoituivat tutkimuksellisen kehittämistyön avulla. Kehittämissuunnitelman on tarkoitus täydentyä käytännössä digitaalisen nuorisotyön ohjaajan työssä.

---

Asiasanat: nuorisotyö, digitaalinen nuorisotyö, kehittäminen, kehittämissuunnittelu, nuorisopalvelut

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Community Educator, Degree in NGO and youth work

---

Author: Niko Hakkarainen  
Title: Digital youth work development plan  
Number of Pages: 33 and 12 attachment pages  
Supervisor(s): Eeva Mäntylä  
Commissioned by: City of Jyväskylä Youth Services

---

I did my thesis for the youth services of the city of Jyväskylä. The aim of my thesis was to develop a digital youth work development plan for Jyväskylä's youth services, which would raise digital youth work to the next level in Jyväskylä. In practice, the development plan clarifies the job description of the digital youth work instructor, explains what digital youth work is, how digital youth work is currently being carried out, and outlines the key considerations for conducting digital youth work.

The development plan was created as a research-based development project, starting with observing the activities of Jyväskylä's youth services as an employee. Following this, I benchmarked the digital youth work plans, operational models, and needs assessments of other cities against the digital youth work guidelines provided by Verke, Centre of Expertise for Digital Youth Work. In my work, I particularly focused on how these other cities plans were reflected in the current plans and what should be considered in Jyväskylä's own digital youth work development plan.

As the final product of the research-based development project, I finished a prototype of Jyväskylä's digital youth work development plan. The plan incorporates best practices identified through the research-based development work. The development plan is intended to be further refined in practice through the work of the digital youth worker.

---

Keywords: youth work, digital youth work, development, development planning, youth services

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	TYÖN TILAAJAN ESITTELY .....	8
	2.1 Jyväskylän kaupungin nuorisopalvelut .....	8
	2.2 Työn tarve .....	9
	2.3 Tavoitteet .....	9
	2.4 Toimenpiteet .....	10
3	DIGITAALINEN NUORISOTYÖ .....	11
	3.1 Mitä on digitaalinen nuorisotyö? .....	11
	3.2 Digitaalinen nuorisotyö Suomessa.....	11
4	MENETELMÄ JA AINEISTO .....	14
	4.1 Menetelmä .....	14
	4.3 Aineisto .....	15
5	BENCHMARKING .....	18
	5.1 Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun.....	18
	5.2 Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä.....	19
	5.3 Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua .....	20
	5.4 Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön .....	21
	5.5 Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta.....	22
	5.6 Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhdessä .....	23
	5.7 Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta.....	23

5.8 Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja .....	25
6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA LOPPUTUOTOS .....	26
7 LOPUKSI .....	28
7.1 Opinnäytetyöprosessi .....	28
7.2 Pohdintaa .....	28
7.3 Työn tilaajan kommentit .....	29
LÄHTEET .....	31
LIITTEET .....	33

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma Jyväskylän nuorisopalveluille. Digitaalista nuorisotyötä on tehty Suomessa jo vuosia, ja korona-aikana nuorisotilojen ollessa kiinni, varsinkin verkkonuorisotyö otti merkittävää roolia nuorisotyössä (Lauha 2021, 8). Aihevalinta liittyy vahvasti omaan työhöni, sillä työskentelen tällä hetkellä Jyväskylän nuorisopalveluiden digitaalisen nuorisotyön ohjaajana. Alun perin digitaalista nuorisotyötä olen tehnyt harjoittelujaksollani nuorisopalveluilla vuosina 2020–2021, milloin sain ensikosketuksen digitaaliseen nuorisotyöhön. Nyt marraskuusta 2023 lähtien olen toiminut varsinaisena digitaalisen nuorisotyön ohjaajana Jyväskylän kaupungin nuorisopalveluilla.

Työtehtävän alku oli vähintäänkin epäselvä, sillä en saanut edeltäjältäni minkäänlaista perehdytystä, eikä minulla ollut dokumentoitua tietoa siitä, mitä kaikkea työtehtäviin kuului. Hyvin pian opin, että itseasiassa melkein mitään tehtyä työtä ei ollut suunniteltu tavoitteellisesti tai kirjattu mihinkään ylös. Edeltäjäni osasi myös aiemmin kertoa, että hänelle itselleen oli myös työnkuva ollut hiukan epäselvä, ja toimintaa oli myös tästä syystä ollut vaikea kehittää millään tasolla. Digitaalisen nuorisonohjaajan rooli oli digitaalisen nuorisotyön käytännön toteutuksesta vastaaminen. Käytännössä kuitenkin työnkuva määräytyi hyvin pitkälti työntekijän persoonan, sekä nuorten halujen ja tarpeiden mukaan (Ylinen 2024).

Opinnäytetyöhöni on tarkoitus helpottaa niin omaa työtäni digitaalisen nuorisotyön ohjaajana, ja edistää digitaalisen nuorisotyön jalkauttamista koko nuorisopalveluiden toimintaan. Käytännössä kehittämisen tarkoituksena on kerätä hyviä käytänteitä ja tehdä Jyväskylälle digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman prototyyppi. Lähdin tekemään kehittämissuunnitelmaa havainnoimalla digitaalisen nuorisotyön nykytilaa Jyväskylällä ja vertaamalla sitä muiden kuntien tekemään digitaaliseen nuorisotyöhön. Tätä varten tutustuin eri kuntien digitaalisen nuorisotyön suunnitelmiin ja toimintamalleihin. Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman pääasialliset kehittämistehtävät ovat: a) selkeyttää digitaalisen nuorisonohjaajan roolia b) sisällyttää digitaalinen nuorisotyö osaksi koko nuorisopalveluiden toimintaa c) osallistaa kaikki toiminta-alueet digitaalisen nuorisotyön edistämiseen nuorisopalveluilla.

Opinnäytetyöni toisessa luvussa esittelen työn tilaajan ja tarkemmin tarpeet ja toimenpiteet, jolla kehittämissuunnitelmaa tehdään. Myöhemmissä luvuissa avaan myös digitaalisen nuorisotyön käsitettä ja historiaa Suomessa ja Jyväskylässä, sekä avaan menetelmää, jolla kehittämistyötä lähdin edistämään. Viimeisissä kappaleissa kerron miten koostin lopputuotoksen eli

Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman prototyypin, sekä kerron opinnäytetyöprosessistani ja prosessin aikana heränneistä ajatuksistani.

## 2 TYÖN TILAAJAN ESITTELY

### 2.1 Jyväskylän kaupungin nuorisopalvelut

Nuorisotyö on nuorisolain mukaan osa kunnan tehtäviä ja sen toiminta on suunnattu alle 29-vuotiaille (Nuorisolaki 1285/2016 §2 & §8). Jyväskylän kaupunki on miltei 148000 asukkaan kaupunki Keski-Suomessa. Nuoria kaupungin asukkaista on noin 40 %. Tällä hetkellä Jyväskylän nuorisopalveluilla työskentelee noin sata työntekijää viidellä eri toiminta-alueella. Nämä toiminta-alueet ovat alueellinen nuorisotyö, nuorten työpajatoiminta, erityisnuorisotyö, yhteiset palvelut, sekä Nuorten talo (Jyväskylän kaupunki 2023, 147).

Alueellinen nuorisotyö on laaja toiminta-alue Jyväskylän nuorisopalveluilla. Se pitää sisällään tilatyön, jota tehdään seitsemällä eri nuorisotilalla Jyväskylässä. Tämän lisäksi alueellinen nuorisotyö toimii kulttuurisen nuorisotyön keskus Veturitalleilla. Veturitalleilla kokoontuu useita nuorten omia ryhmiä, kuten LARP-kerho, sekä erilaisia tanssiryhmiä (Jyväskylän kaupunki 2024d). Alueellista nuorisotyötä tehdään myös Korpilahden nuorisoverstaalla, johon nuoret voivat tulla korjaamaan moottoriajoneuvojaan, sekä harjoittamaan bänditoimintaa bändikämpässä. Jyväskylässä tehdään myös liikkuvaa nuorisotyötä ”nuorisopakuksi” kutsutun virikkeitä tarjoavan pakettiauton kanssa (Lämsä 2023).

Aluenuorisotyön lisäksi Jyväskylässä tehdään työpajatoimintaa, erityisnuorisotyötä ja yhteisten palveluiden alle kuuluvaa koulunuorisotyötä, osallisuutta ja digitaalista nuorisotyötä. Työpajatoimintaan kuuluu erilaiset muun muassa työllisyyttä ja arjenhallintaa edistävät taidetyöpajat ja arjentaitopajat (Jyväskylän kaupunki 2024b) Erityisnuorisotyöhön kuuluu etsivä nuorisotyö, sekä muun muassa Ankkuri-toiminta hankkeineen (Jyväskylän kaupunki 2024a). Yhteisten palveluiden alle kuuluu koulunuorisotyö, viestintä, osallisuus, sekä myös opinnäytetyöni kehittämiskohteena oleva digitaalinen nuorisotyö. Nuorten talo on moniammatillinen nuorten keskus, ja sen alle kuuluvassa Ohjaamossa työskentelee nuorisopalveluiden nuorisonohjaajia (Jyväskylän kaupunki 2024b).

## 2.2 Työn tarve

Digitaalista nuorisotyötä ja verkkonuurisotyötä on tehty Jyväskylässä jo ennen korona-aikaa, mutta siitä huolimatta varsinaista kehittämissuunnitelmaa ei ole ollut käytössä. Nuorisopalveluiden puolesta työni tarve nähtiin siinä, että nyt kaikkea nuorisotyötä tulisi tehdä suunnitelmallisemmin ja tavoitteellisemmin, säästötoimien jatkuessa syksyllä ja niiden vaikuttaessa myös suunnitteluresursseihin (Jyväskylän kaupunki 2023, 149–150). Minulta on myös toivottu, että digitaalista nuorisotyötä nostettaisiin tavallaan seuraavalle tasolle Jyväskylässä, ja tästä päättelin, että sitä varten digitaaliselle nuorisotyölle tarvitaan kehittämissuunnitelma.

Kuten johdannossa jo mainitsin, olen itse työskennellyt nyt digitaalisen nuorisotyön ohjaajana Jyväskylän kaupungilla puolisen vuotta. Työn aloittaminen oli haastavaa, sillä en saanut käsiini kirjallista dokumentaatiota Jyväskylässä tehdystä digitaalisesta nuorisotyöstä, vaan minun piti luottaa hyvin pitkälti suulliseen tietoon, mitä sain muilta nuorisopalveluiden työntekijöiltä. Onnekseni pystyin hyödyntämään työssäni digitaalisen nuorisotyön oppisopimusopiskelijoiden suullista tietoa. Valitettavasti hekään eivät olleet perillä läheskään kaikesta digitaalisesta nuorisotyöstä, mitä edeltäjäni aikana oli tehty (Laakso 2024).

Digitaalinen nuorisotyö on ollut Jyväskylässä muun muassa suunnitelmallisuuden, tavoitteellisuuden ja selkeän työnkuvan puutteen takia hyvinkin vaihtelevaa. Digitaalisen nuorisotyön ja nuorisonohjaajan rooli on ollut hyvin häilyvä, ja törmään tähän edelleen palkkatyössäni digitaalisen nuorisotyön ohjaajan roolissa. Olen törmännyt muun muassa luuloihin siitä, että työtehtäviini kuuluisi myös tekninen tuki työtovereille, tai aivan kaikesta pelitoiminnasta vastaaminen. Edeltäjäni näkemyksen mukaan digitaalisen nuorisotyön ohjaajan työnkuva ja pääasialliset työtehtävät riippuivat hyvin pitkälti työntekijän persoonasta. Hänen mukaansa digitaalisen nuorisotyön ohjaajan rooli on ollut vaihteleva, ja epäselvyyttä riitti myös siinä mihin valtuudet riitti ja mitkä kaikki kuuluu digitaaliseen nuorisotyöhön (Ylinen 2024).

## 2.3 Tavoitteet

Opinnäytetyöni tavoitteena on kehittää Jyväskylän nuorisopalveluille prototyyppi digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmasta, jonka kehitystä jatketaan käytännön työssä opinnäytetyöprosessin jälkeen osallistamalla koko nuorisopalveluiden henkilöstö. Varsinaisen tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten digitaalista nuorisotyötä on tehty suunnitelmallisesti muualla

ja millä tasolla digitaalinen nuorisotyö on huomioitu nuorisopalveluiden koko toiminnassa. Kehittämissuunnitelman tavoitteena on selkeyttää myös digitaalisen nuorisonohjaajan työnkuvaa, digitaalisen nuorisotyön roolia koko nuorisopalveluilla ja sisällyttää sen sisältöjä osaksi Jyväskylän nuorisopalveluiden päivitettyä toimintasuunnitelmaa.

## 2.4 Toimenpiteet

Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen mukaan digitaaliselle nuorisotyölle on ensiarvoisen tärkeää, että kehittäminen on hyvin suunniteltua ja sisällytetty organisaation omaan strategiaan (Verke 2021). Opinnäytetyössäni vertailen digitaalisen nuorisotyön jo olemassa olevia kehittämissuunnitelmia ja kokoan hyviä käytänteitä. Digitaalisesta nuorisotyöstä on tehty jo paljon tutkimuksia, ja kunnallista digitaalista nuorisotyötä kartoittavaan kyselyyn vastattiin myös Jyväskylästä, mutta kyselyn luonne ei mahdollista sen hyödyntämistä täysin tässä opinnäytetyössä. Lisäksi Verken tekemissä tutkimuksissa ei ole selvitetty spesifisti kuntakohtaisesti digitaalisen nuorisotyön tilannetta, vaan tutkimus on toteutettu anonymilla verkkokyselyllä. Digitaalista nuorisotyön suunnitelmista oli myös kysytty vain esihenkilöiltä (Verke 2021, 30). Tämän takia halusin itse lähteä myös selvittämään, miten digitaalista nuorisotyötä on Suomen kunnissa käytännössä suunniteltu ja toteutettu-

Digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaa varten tutustuin digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verken tekemiin julkaisuihin digitaalisesta nuorisotyöstä. Tämän lisäksi perehdyin digitaalisen nuorisotyön määritelmään ja käsitteisiin Euroopan komission asiantuntijaryhmän ja Verken julkaisujen avulla.

Toisena toimenpiteenä on varsinainen tutkimuksellinen kehittäminen, jota suoritan tekemällä vertailua kaupunkien digitaalisen nuorisotyön suunnitelmien välillä käyttämällä benchmarkingia eli vertailukehittämistä. Peilasin kehittämistyössäni kuntien digitaalisen nuorisotyön suunnitelmia ja strategioita Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoihin.

## 3 DIGITAALINEN NUORISOTYÖ

### 3.1 Mitä on digitaalinen nuorisotyö?

Digitaalinen nuorisotyö käsitteenä on ollut Suomessa käytävissä keskustelussa ensimmäisen kerran esillä vuonna 2012, kun digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke pyysi kansainvälisten toimijoiden ryhmän miettimään digitaalisuuden vaikutuksia nuorisotyöhön. Tällöin heräsi ajatus siitä, että maailman jatkuvasti digitalisoituessa ja teknologisoituessa tulisi yhtenä nuorison tavoitteista olla nuorten toimijuuden voimistaminen (Lauha & Tuominen 2016, 9).

EU:n digitalisaatio ja nuoret -asiantuntijaryhmä kuvailee digitaalisen nuorisotyön olevan kaikkea digitaalisen median ja teknologian käyttöä nuorisotyössä. Asiantuntijaryhmä kuvailee, että digitaalinen nuorisotyö ei ole metodi, vaan osa kaikkea nuorisotyötä ja se toimii niin välineenä, toimintana kuin sisältönäkin. Asiantuntijaryhmä kertoo myös, että digitaalisella nuorisotyöllä tulisi olla samat tavoitteet ja arvot kuin kaikella muullakin nuorisotyöllä (Euroopan komissio 2017, 11). Digitaalista nuorisotyötä voi käytännössä olla nuorten tavoittaminen somen avulla tai peleissä kohdatuista ilmiöistä puhuminen (Verke 2024b).

Nuorisotyötä ohjaa nuorisolaki ja sen asettamat tavoitteet (Allianssi ry 2024). Olennaiset valtionhallinnon toimenpiteet ja tavoitteet on määritelty myös Valtakunnallisessa nuorisotyön ja -politiikan ohjelmassa (VANUPO), jota päivitetään neljän vuoden välein (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2024).

### 3.2 Digitaalinen nuorisotyö Suomessa

Suomessa digitaalista nuorisotyötä on tehty jo 80-luvulta lähtien, sillä silloin nuorisotiloilla yleistyivät jo tietokoneet ja pelikonsolit. 80-luvun loppupuolella lähdettiin jo kokeilemaan ensimmäisiä verkkoalustoja nuorisotyössä. Näitä edustaa muun muassa vuosituuhannen vaihteessa Elämä on parasta huumetta ry:n, nykyisen Ehyt ry:n ylläpitämä Habbo-hotellissa toiminut päihdekasvatuksellinen HUBU-bussi (Elämä on parasta huumetta ry. 2013). 2000-luvun edetessä digitaalinen nuorisotyö on jalkautunut yhä enemmän nuorten suosimiin sosiaalisen median palveluihin ja viestisovelluksiin. Myös digitaalinen pelaaminen on nostanut profiiliaan (Verke 2019, 26).

### 3.3 Digitaalinen nuorisotyö Jyväskylässä

Digitaalinen nuorisotyö on myös osa Jyväskylässä tehtävää nuorisotyötä, ja yleisimmin havaintojeni perusteella se näkyy tiloilta löytyvinä tietokoneina ja pelikonsoleina, sekä joissain tapauksissa myös VR, eli virtuaalitodellisuuslaseina. Jyväskylän nuorisopalveluilta löytyy myös oma TikTok – kanava (Viljakainen & Ylinen 2023), sekä tilejä sosiaalisessa mediassa. Digitaalisuus on myös jatkuvasti puheenaiheena nuorten kanssa käytävissä keskusteluissa, minkä olen myös itse havainnoinut ollessani mukana Veturitallien tilailloissa.

Alkuperäinen visio digitaalisessa nuorisotyössä oli, että digitaalisen nuorisotyön ohjaaja enemminkin kouluttaisi ja koordinoisi, ja mahdollistaisi digitaalisten välineiden saattamisen osaksi koko nuorisopalveluissa tehtävää nuorisotyötä (Ylinen 2024). Tästä visiosta on hiukan poikettu ja työ on ollut omana aikanani enemmän käytännönläheistä, esimerkiksi digitaalisen nuorisotyön ohjaajan järjestämiä retropeli-iltoja nuorisotiloilla.

Digitaalisen nuorisotyön ohjaajana olen pääasiallisesti kohdannut nuoria verkkovälitteisesti Discord-keskustelusovelluksen kautta. Discord on vuonna 2015 julkaistu viestintäsovellus, joka luotiin alunperin toimivaksi ja nopeaksi kommunikaatiovälineeksi pelaajille ympäri maailmaa. Nykyään Discordilla on miljoonia käyttäjiä ja sitä käyttää monet eri toimijat (Discord 2024). Jyväskylän nuorisopalvelut on hyödyntänyt Discordia jo pitkään Nuorten Jyväskylän Discord – palvelimella. Palvelin perustettiin osana Nuorten Jyväskylä - hanketta, ja se toimi alunperin viestintä- ja neuvontakanavana nuorille. Vuonna 2020 koronapandemian alkaessa digitaalista nuorisotyötä tehtiin jälleen Discordissa, ja toimintaan liittyi mukaan myös alueellisia nuorisotyön- ja koulunuorisotyöntekijöitä koronarajoitusten sulkiessa kouluja ja nuorisotiloja (Suhonen 2024). Oma työhistoriani Jyväskylän kaupungilta alkoi näihin aikoihin, kun suoritin kehittävän harjoitteluni digitaalisessa nuorisotyössä 9/2020–6/2021 tehden pääasiassa Discord-vuoroja, joissa keskustelin nuorten kanssa teksti- ja puhekanavien välityksellä muutamia iltoja viikossa.

Tällä hetkellä Nuorten Jyväskylän Discord-palvelin toimii eräänlaisena virtuaalisena nuorisotilana, johon nuoret voivat tulla kotoa käsin keskustelemaan ja esimerkiksi pelaamaan muiden nuorten kanssa (Jyväskylän kaupunki 2024c). Tällä toiminnalla olemme halunneet tavoittaa niitä nuoria, jotka eivät välttämättä käy nuorisotiloilla tai osallistu muuten nuorisopalveluiden järjestämään toimintaan. Nuorten Jyväskylän Discordissa on aina paikalla kaksi nuorisonohjaajaa, ja heidän apunaan toimii vapaaehtoisista nuorista koottu moderaattorijoukko. Moderaattoreille järjestetään kiitokseksi kasvokkain tapahtuvia tapaamisia kulttuurisen nuorisotyön keskus Veturitalleilla. Ohjelma pitää sisällään aina koulutusta, ruuanlaittoa ja yhdessä pelaamista ja

oleilua. Vertaismoderaattoritoiminnalle olemme yhdessä työni aikana suunnitelleet myös tavoitteita, joista merkittävimpinä ovat nuorten syrjäytymisen ehkäiseminen ja nuorten osallistaminen heille mieluisan toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen.

Tämän lisäksi digitaalisen nuorisotyön ohjaajana olen yhdessä oppisopimusopiskelijoiden kanssa järjestänyt erilaisia turnauksia ja peliaiheista toimintaa Veturitalleilla esimerkiksi ilta-kahviloiden yhteydessä. Nämä on sovittu suullisesti yhdessä Veturitallien tilatyötä tekevien nuorisonohjaajien kanssa. Digitaalista nuorisotyötä ja pelitoimintaa viedään digitaalisen nuorisotyön toiminta-alueen puolesta myös muille nuorisotiloille ja kouluille esimerkiksi VR- ja retropelivierailujen osalta.

## 4 MENETELMÄ JA AINEISTO

Opinnäytetyöni on tehty tutkimuksellisenä kehittämistyönä. Kuten jo aiemmassa luvussa mainitsin, Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaa varten otin selvää Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoista, ja miten nämä suuntaviivat saattavat näkyä muiden kaupunkien digitaalisen nuorisotyön suunnitelmissa. Tässä luvussa esittelen käyttämäni tutkimuksellisen kehittämistyön menetelmän ja aineistot, ja kuvailen niiden rakennetta ja pääkohtia.

### 4.1 Menetelmä

Benchmarkingissa eli vertailukehittämisen avulla kehitetään omaa organisaatiota tunnistamalla, ymmärtämällä ja soveltamalla parhaita toimintatapoja ja menetelmiä (Tuominen 2016, 118). Benchmarking tapahtuu vertaamalla esimerkiksi oman organisaation toimintaa toisten organisaatioiden toimintaan. Ideana tässä on oppiminen ja oman toiminnan kyseenalaistaminen (Ojasalo & Ojasalo 2008, 291–292).

Opinnäytetyössäni halusin kehittää Jyväskylässä tehtävää digitaalista nuorisotyötä luomalla nuorisopalveluille digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman. Lähdin tekemään työtäni tutkimuksellisen kehittämistyön otteella, ja halusin kerätä tietoa niistä kaupungeista, jotka ovat digitaalista nuorisotyötä jo suunnitelleet ja tehneet, tai vähintään kartoittaneet nykytilannetta. Tutkimuksellisen kehittämistyöni luonne on laadullista eli kvalitatiivista, ja valitsin pääasialliseksi menetelmäkseni benchmarkingin. Koin, että digitaalisen nuorisotyön suunnitelmien benchmarkaaminen on toimivin metodi tätä työtä ajatellen, sillä en halunnut keksiä täysin pyörää uudestaan. Arvioin ja analysoin osittain benchmarkattavia kohteita myös siten, miten niiden suunnitelmat vertautuvat Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoihin. Suuntaviivojen on tarkoitus olla pohjana digitaalisen nuorisotyön kehittämiselle. Suuntaviivat pitävät sisällään kahdeksan isoa otsikkoa, joiden alta löytyy tarkemmat selitykset ja muutamia käytännön toimenpiteitä, joilla näihin tavoitteisiin päästään (Verke 2021). Avaan nämä suuntaviivat tarkemmin luvussa 5.

Benchmarkingiin keräsin aineiston ottamalla selvää missä kaupungeissa digitaalista nuorisotyötä jo tehdään, ja miltä kaupungeilta löytyy tähän olemassa olevat digitaalisen nuorisotyön suunnitelma tai edes nykytilanteen kartoitus. Tuttavani, joka oli omaa pro graduaan varten lähettänyt tietopyynnön paikalliselle kirjaamolle, osasi vinkata, että suunnitelmat voisi saada virallisia reittejä pitkin kaupunkien kirjaamoista. Näin päätinkin lähettää viestiä useaan suomalaisen kunnan kirjaamoille ja kysyin, oliko kaupungin nuorisopalveluilta mahdollista saada

näitä suunnitelmia avuksi opinnäytetyöhön. Kerroin viestissäni myös, että en liittäisi suunnitelmia suoraan osaksi opinnäytetyötäni, vaan avaisin niiden perustiedot taulukoimalla, ja avaisin benchmarkingissa sanallisesti niiden sisältöjä. Tämä oli osalle kaupungeista myös yksi edellytyksistä siihen, ettei tekemäni tutkimuksellinen kehittämistyö tarvitsisi heidän puolestaan tutkimuslupaa. Kaupungit, joiden kirjaamoista sain vastauksen, olivat vieneet viestini eteenpäin paikallisille nuorisopalveluille, ja niille henkilöille, jotka tahoiltaan vastasivat digitaalisesta nuorisotyöstä. Sain vastaukset Helsingiltä, Hyvinkäältä ja Vantaalta.

Muista kunnista en kuullut mitään, joten pyrin etsimään myös vaihtoehtoisia aineistoja. Kävin läpi lukuisia julkaisuja ja netistä löytyviä dokumentteja, mutta niistä mikään ei osoittautunut tarpeeksi kattavaksi benchmarkingia varten. Päätin kuitenkin soveltaa ja valitsin vielä neljänneksi benchmarkattavaksi kaupungiksi Kuopion. Kuopiolla ei löytynyt varsinaista suunnitelmaa, mutta sen sijaan huhtikuussa 2024 oli julkaistu opinnäytetyö, joka oli selvittänyt Kuopion digitaalisen nuorisotyön nykytilaa ja tarpeita. Opinnäytetyön ajankohtaisuus ja näkökulma houkutteli minua valitsemaan sen osaksi benchmarkingia.

### 4.3 Aineisto

Tässä alaluvussa esittelen valitsemani benchmarking-aineiston rakenteet suurpiirteisesti. Sivulla 17 olevaan taulukkoon olen listannut perustiedot keräämistäni digitaalisen nuorisotyön suunnitelmista -ja strategioista. Aineistonhankinnan yhteydessä sovimme, että en näytä opinnäytetyössäni suunnitelmia kokonaisuudessaan, vaan kuvailen sanallisesti niiden sisällöt. Taulukosta löytyy: kaupunki, jonka tiedoista on kyse, vuosi, jolloin dokumentti on julkaistu, dokumentin laajuus, dokumentin rakenne ja nostamani pääkohdat. Taulukko on järjestelty julkaisuvuoden mukaan.

Digitaalisuus helsinkiläisessä nuorisotyössä - Suunnitelma nuorisopalveluiden digitaalisen nuorisotyön toteutukseen ja kehittämiseen 2024. Suunnitelma on tehty vuonna 2023, ja sen on tarkoitus toimia toteutus- ja kehittämissuunnitelmana vuodelle 2024. Digitalisaatiosuunnitelman johdannossa avataan mitä digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa Helsingin nuorisopalveluilla. Johdannosta selviää myös, että suunnitelman otsikointi ja jäsentely seuraa samaa kaavaa, kuin koko Helsingin nuorisopalveluiden perussuunnitelma. Suunnitelmassa käydään läpi digitaalisen nuorisotyön määritelmää, ja miten digitaalisen nuorisotyön tavoitteet vastaavat osiltaan Helsingin perussuunnitelman osiin. Suunnitelmassa käydään siis kohta kohdalta läpi, miten

käytännössä digitaalisuus toteutuu Helsingin nuorisopalveluilla, ja miten sitä kehitetään, ja kuka toteutuksen eri osista ja kehittämisestä vastaa.

Hyvinkään digitaalisen nuorisotyön toimintamalli on tehty syyskuussa vuonna 2022. Toimintamallissa on johdanto-osio ja sen alla laatikoittain jaetut eri osa-alueet. Toimintamallissa kuvaillaan digitaalista nuorisotyötä yleisellä tasolla, ja avataan miten digitaalista mediaa ja teknologiaa hyödynnetään Hyvinkään nuorisopalveluilla toimintaympäristönä, välineenä ja menetelmänä. Suunnitelmassa kuvaillaan tarkasti digitaalisen nuorisotyön nykytilaa käytännössä, ja lisäksi mitä kaikkea se mahdollistaa asiakkaan, henkilöstön ja toimintatapojen kannalta. Lisäksi suunnitelmassa on mainittu digitaalisen toiminnan arvioinnin kriteerit omana laatikkonaan.

Vantaan kaupungin digitaalisen nuorisotyön suunnitelma on 12-sivuinen Powerpoint-esitys, jossa käydään läpi tavoitteet, tilannekatsaus, digitaalisen nuorisotyön erityispiirteet, toimintaedellytykset, sekä arviointi. Suunnitelman johdannosta on maininta siitä, kuinka digitaalinen nuorisotyön kuuluu kaikille nuorisotyöntekijöille, ja se on osa nuorisotyöntekijän peruskompetensseja.

Digitaalisen nuorisotyön tarvekartoitus Kuopion nuorisopalveluille on Kuopion kaupungin digitaalisesta nuorisotyöstä kertova aineisto, jonka valitsin opinnäytetyötäni varten, on huhtikuussa 2024 valmistunut Humanistisen ammattikorkeakoulun yhteisöpedagogin Leevi Kiurun opinnäytetyö. Opinnäytetyössään Kiuru esittelee kattavasti Kuopion nuorisopalvelut, sekä nuorisotyön ja digitaalisen nuorisotyön Suomessa. Opinnäytetyötään varten Kiuru tutki Kuopion nuorisopalveluita ja haastatteli nuorisotyöntekijöitä ja nuoria digitaalisen nuorisotyön nykytilanteesta, ja miten siihen oli esimerkiksi kaupunkiorganisaation tasolla sitouduttu. Lopputulokseensa Kiuru kuvailee, että digitaalisen nuorisotyön tilanne on Kuopiossa hyvinkin sekava.

(Taulukko 1: Digitaalisen nuorisotyön suunnitelmat. Kaupunki, dokumentin nimi, laatimisvuosi, laajuus, rakenne ja pääkohdat, ydin.)

<b>Kaupunki</b>	<b>Dokumentin nimi</b>	<b>Laatimisvuosi</b>	<b>Laajuus</b>	<b>Rakenne ja pääkohdat</b>
Helsinki	Digitaalisuus helsinkiläisessä nuorisotyössä 2023–2024 - Suunnitelma nuorisopalveluiden digitaalisen nuorisotyön toteutukseen ja kehittämiseen 2024	Ei tiedossa.	33 sivua	Powerpoint-esitys. Otsikot mukailivat Helsingin nuorisopalveluiden perussuunnitelmaa. Digitaalisen nuorisotyön suunnitelmassa esitellään digitaalinen nuorisotyö, ja miten digitaalista nuorisotyötä tällä hetkellä tehdään, ja miten sitä kehitetään.
Hyvinkää	Digitaalisen nuorisotyön toimintamalli	2022	2 sivua	PDF-tiedosto, joka on esitetty visuaalisesti infolaatikoilla, joissa avataan digitaalista nuorisotyötä, ja mitä se tarkoittaa eri toimijoilla, ja mitä kaikkea digitaalinen nuorisotyö mahdollistaa.
Vantaa	Vantaan digitaalisen nuorisotyön suunnitelma	2023	12 sivua	Powerpoint-esitys, jonka pääotsikoita ovat: tavoitteet, tilannekatsaus, digitaalisen nuorisotyön erityispiirteet, toimintaedellytykset, sekä arviointi.
Kuopio	Digitaalisen nuorisotyön tarvekartitus Kuopion nuorisopalveluille.	2024	45 sivua + 11 sivua liitteitä	Opinnäytetyö. Opinnäytetyössä kartoitetaan Kuopion digitaalisen nuorisotyön nykytilannetta ja tarpeita.

## 5 BENCHMARKING

Tässä osiossa kuvailen tarkemmin benchmarkaamieni aineistojen sisältöä ja niitä asioita, mitkä kiinnittivät huomioni. Vertaan materiaaleja siten, että peilaan niitä Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoihin, ja miten suuntaviivat näkyvät näissä suunnitelmissa. Syy siihen miksi Verken suuntaviivat ovat näin keskeisessä osassa, on se, että ne on luotu yhteistyössä eri nuorisoalan ammattilaisten kanssa, ja niiden tarkoituksena on digitaalisen nuorisotyön kokonaisvaltainen ja strateginen kehittäminen. Suuntaviivat eivät itsessään ole ratkaisu, vaan niiden on tarkoituksena osoittaa oikeaan suuntaan ja olla apuna tavoitteiden asettamisessa (Verke 2021). Tämän pääluvun alaluvut on jäsennellyt Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen kohtien mukaisesti. Käytän tässä osiossa myös kaupunkien erilaisista digitaalisen nuorisotyön suunnitelmista ja toimintamallista seuraavanlaisia lyhennettyjä nimiä: Helsingin suunnitelma, Vantaan suunnitelma, Hyvinkään toimintamalli ja Kuopion tarvekartoitus.

### 5.1 Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun

Helsingin suunnitelmassa Verken suuntaviivojen ensimmäinen kohta näkyy muun muassa mainintana siitä, että Helsingin nuorisotyössä suhtaudutaan digitaalisen median ja teknologian antamiin mahdollisuuksiin ilman ennakkoluuloja, avoimesti ja kokeillen. Tähän on myös satsattu suunnitelman mukaan resursseja. Suunnitelmassa mainitaan myös, että nuorisonohjaajat keskustelevat digitaalisuudesta aktiivisesti nuorten kanssa, ja seuraavat siihen liittyviä trendejä sekä ilmiöitä.

Syventymällä Vantaan suunnitelmaan selviää, että Vantaalla ainakin tiedostetaan digitaalisen median ja ympäristöjen merkitys nuorten elämässä. Vantaalla pyritään myös mahdollistamaan digitaalinen kohtaaminen ja halutaan lisätä luovuutta ja itseilmaisua digitaalisilla välineillä. Tämä kielii siitä, että toimintakulttuuri saattaisi kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun.

Hyvinkään toimintamallissa puhutaan ainakin siitä, että erilaisia digitaalisia välineitä ja palveluita hyödynnetään työssä. Näistä on mainittu esimerkiksi teknologiakasvatus maker-toiminnan avulla ja pelikasvatus erilaisia pelejä hyödyntämällä. Sen sijaan Kuopion tarvekartoituksesta ei löydy mainintoja tai viitteitä siitä, että toimintakulttuuri kannustaisi uteliaisuuteen ja kokeiluun.

Verken suuntaviivojen ensimmäinen kohta voitaisiin Jyväskylässä toteuttaa esimerkiksi siten, että työntekijöille annettaisiin lupa ja mahdollisuus kokeilla erilaisia digitaalisia välineitä ja

menetelmiä työssään. Mielestäni Jyväskylän digitaalista nuorisotyötä kehittäessä ja suunnittellessa olisi siis hyvä pitää huoli siitä, että toimintakulttuuri aidosti kannustaa kokeiluun ja uteliaisuuteen. Digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaan voisi mielestäni olla hyvä mainita tästä, mikäli se halutaan osaksi strategiaa Jyväskylän nuorisopalveluilla.

## 5.2 Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä

Helsingin suunnitelma on jo itsessään osoitus siitä, että digitaalista nuorisotyötä tehdään strategisesti suunnittelemalla. Myöskin se, että suunnitelma mukailee samoja pääkohtia kuin koko nuorisopalveluiden suunnitelma kielii tästä. Helsingin suunnitelmassa on myös pitkän ja lyhyen aikavälin tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle. Suunnitelmassa on jaettu myös vastuualueet ja mainittu siitä, että digitaalisen nuorisotyön työryhmä valitsee kauden alussa suunnitelmalle painopisteet, joille on asetettu selkeät tavoitteet, toimenpiteet ja vastuunjako.

Vantaan suunnitelman yhdeksi tavoitteeksi on merkitty digitaalisen nuorisotyön koordinaattorin saaminen. Verke kuvailee digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoissa digitaalisen nuorisotyön koordinoinnin olevan yksi strategisen suunnittelun tavoitteista. Vantaan suunnitelmassa on listattu myös kehittämiskohteita ja parannettavia kohtia oikein kattavasti.

Hyvinkään toimintamallissa on suoraan mainittu, että digitaalisen nuorisotyön tavoitteena on tukea Nuorisopalveluiden yleisten päämäärien toteutumista. Hyvinkään suunnitelmassa mainitaan myös, että toimintaa tehdään nuorten tuntemilla välineillä, eli tarkoituksena on pysyä ajan tasalla siitä, miten nuoret mediaa ja teknologiaa käyttää. Lisäksi Hyvinkään mallissa mainitaan, että nuorten toimintaa seurataan ja siihen reagoidaan aktiivisesti. Tämä mukailee Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen toista kohtaa, jonka tarkennuksessa mainitaan, että digitaalisessa nuorisotyössä kerätään tietoa nuorten teknologian ja median käytöstä (Verke 2021).

Kuopion tarvekartoitusta tutkiessa selvisi, että Kuopiolla ilmeisesti on jo olemassa digitaalisen nuorisotyön suunnitelma, mutta sitä ei ole otettu käyttöön nuorisonohjaajien osaamisen, resursien ja motivaation puutteen takia. Tämän perusteella Kuopiossa ei ole tehty digitaalisen nuorisotyön suunnittelua kovinkaan strategisesti.

Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman rakenteessa ja sisällöissä voisi esimerkiksi huomioida jäsentelyssä myös koko Jyväskylän nuorisopalveluiden ja Jyväskylän kaupungin strategiaa ja suunnitelmia, sekä työn tavoitteita. Jyväskylän nuorisopalveluilla on jo palkattu nuorisonohjaaja digitaaliseen nuorisotyöhön, ja voisinkin palkkatyössäni nähdä jatkossa

suunnittelun ja kehittämisen koordinoinnin. Mielestäni olisi myös hyvä kerätä tarkemmin tietoa siitä, mitä sosiaalisen median palveluita ja mitä laitteita nuoret Jyväskylässä käyttävät, jotta toiminta vastaisi heidän tarpeitaan. Myös lyhyen ja pitkän aikavälin tavoitteet vaikuttaisivat olevan hyvä käytäntö. Jyväskylässä voitaisiin myös hyödyntää suunnittelussa paikallisten toimijoiden kuten Jyväskylän e-urheiluseuran tai Exen Esportsin tietoa ja taitoa.

### **5.3 Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua**

Kuten aiemmassa osiossa mainitsin, Helsingin suunnitelmasta löytyy lyhyen ja pitkän aikavälin tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle. Suunnitelmassa myös mainitaan, että digitaalisen nuorisotyön tarkoituksena on auttaa nuorisotyötä pääsemään sille asetettuihin tavoitteisiin. Kuitenkaan mainintaa toiminnan arvioinnista en dokumenttia selaamalla löytänyt.

Vantaan suunnitelma pitää sisällään kaksi kattavaa listaa asioista, mitä digitaalista nuorisotyötä tehdessä voitaisiin tehdä paremmin. Suunnitelmassa ei ole mainintaa, mistä tieto on peräisin. Tavallaan nämä listat ovat itsessään listauksia tavoitteista, ja selvästi toimintaa on jotenkin arvioitu.

Hyvinkään toimintamallissa mainitaan Helsingin suunnitelman tavoin, että digitaalisen nuorisotyön tavoitteena on suora tai epäsuora nuorisopalveluiden päämäärien toteutumisen tukeminen. Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviiva on siis siltä osin tässä huomioitu. Lisäksi Hyvinkään mallissa on selkeästi omana laatikkonaan digitaalisen toiminnan arvioinnin kriteerit. Kriteereinä mainitaan tavoitavuus ja kohtaamiset, sekä digitaalisen nuorisotyön tarkastelu koko toimintakauden arvioinnin yhtenä osana.

Kuopion digitaalisen nuorisotyön tarvekartoitusta tutkimalla tulin siihen lopputulokseen, että Kuopiossa digitaaliseen nuorisotyöhön ei ole asetettu varsinaisesti mitään tavoitteita. Jyväskylässä taas näkisin tavoiteltavan arvoisena, että digitaaliselle nuorisotyölle asetettaisiin isompi koko Nuorisopalvelut kattava tavoite, joka voisi yksinkertaisesti olla myös digitaalisen nuorisotyön perustavoite, eli että sillä on samat tavoitteet kuin nuorisotyöllä yleisesti. Tätä voisi vielä myös tarkentaa valitsemalla Jyväskylän nuorisotyölle oman tavoitteensa, ja jokaiselle toiminta-alueelle vielä spesifimmän, joka myös tukisi näitä isompia tavoitteita. Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoissa mainitaan tämän otsikon alla myös, että toimintaa tulee arvioida yh-

dessä nuorten kanssa toiminnan kehittämiseksi (Verke 2021). Tämän takia mielestäni digitaalinen nuorisotyö ja digitaaliset ympäristöt ja sisällöt tulisi huomioida palautteenkeruun yhteydessä kysymyksillä aiheesta.

#### **5.4 Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön**

Verken digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen neljäs kohta on huomioitu Helsingin kaupungin digitaalisen nuorisotyön suunnitelmassa. Suunnitelmasta löytyy isona otsikkona Resurssit ja henkilöstön osaaminen, ja sen alla kerrotaan mitä kaikkia resursseja digitaalinen nuorisotyö edellyttää. Nämä resurssit ovat: välineet, työaika ja muut taloudelliset resurssit ja henkilöstöresurssit. Tästä voidaan päätellä, että resurssien tarve on kartoitettu ja huomioitu ainakin suunnitelmatasolla. Helsingin suunnitelmasta selviää myös, että digitaalista nuorisotyötä kehittää digitaalisen nuorisotyön työryhmä, jota johtaa digitaalisen nuorisotyön koordinaattori.

Vantaan suunnitelman tilannekatsauksesta voidaan selvittää, että paremmin tehtävien asioiden kohdassa on resurssien varmentaminen. Tämä antaa ymmärtää, että resursseja ei ole suunnattu toimintaan ehkä niin hyvin kuin toiminnalle olisi tarvis. Myöskään digitaaliselle nuorisotyölle ei ilmeisesti ole varsinaista työntekijää, joka koordinoisi toimintaa.

Hyvinkään toimintamallissa sanotaan, että organisaation on huolehdittava siitä, että digitaalisen nuorisotyön välineet ovat ajan tasalla ja sopivat toimintaan. Lisäksi toimintamallissa mainitaan, että organisaation on huolehdittava digitaalisessa nuorisotyössä riittävästä työajasta ja mahdollisuudesta ja luvasta käyttää somea työajan puitteissa. Kuopion tarvekartoituksesta taas selviää, että työntekijöille ei ole resursoitu tarpeeksi työaikaa tai henkilöstöä työn tekemiseen.

Jyväskylässä digitaalinen nuorisotyö on oma toiminta-alueensa, ja siihen on palkattu yksi työntekijä, eli minä. Tämän lisäksi digitaalisen nuorisotyön toiminta-alueella toimii kolme oppisopimusopiskelijaa. Tällä hetkellä Jyväskylässä siis henkilöstöresurssit digitaalista nuorisotyötä ajatellen ovat ihan hyvät, ja meillä on myös riittävästi laitteistoa ja osaamista digitaalista nuorisotyötä varten. Työni ei ole kuitenkaan vielä ainakaan ollut varsinaisesti digitaalisen nuorisotyön koordinointia, ja näkisinkin, että digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman avulla tätä roolia voisi siirtää enemmän koordinoivaksi, jotta jatkossa koko nuorisopalvelut osaisivat ottaa koppia digitaalisen nuorisotyön toteutumisesta käytännön tasolla. Koen myös, että työn-

tekijöille pitäisi selkeyttää mitä digitaalinen nuorisotyö on, jotta digitaalisuutta voitaisiin käsitellä ja kehittää nuorten kanssa suunnitelmallisemmin. Työntekijöille ja nuorille olisi myös hyvä antaa mahdollisuus hyödyntää digitaalisia sovelluksia ja teknologiaa.

## 5.5 Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta

Verken suuntaviivojen viides kohta toteutuu Helsingissä suunnitelman perusteella varsin hyvin. Helsingin suunnitelmassa on menty jo niin pitkälle, että suunnitelman sisällöstä on tulossa myös video, jolla suunnitelma jalkautetaan, ja se olisi osa kaikkien nuorisonohjaajien perehdytystä. Useassa kohdassa on myös mainittu, että työntekijöiden osaamista edistetään esimerkiksi koulutuksilla.

Vantaan suunnitelmassa osaamisen lisääminen mainitaan kehittämiskohteissa, ja se on jo itsessään todella arvokasta. Suunnitelmassa on myös pohdittu Verken digiosaamisen kartoituksesta ja kriteereistä. Osaaminen ja jatkuva koulutus on tunnistettu myös toimintaedellytyksenä, ja on jo pohdittu mitä kautta tarvittavaa osaamista voitaisiin kouluttaa. Tähän on ratkaisuksi esitetty muun muassa mahdollista ulkopuolisen tahon järjestämää maksullista koulutusta. Suuntaviivan sisältöjä on siis jo pohdittu otettavaksi käyttöön.

Hyvinkään toimintamallissa ei ole erikseen mainittu työyhteisön osaamisen kohtia. Todellista työyhteisön osaamista tai sen huolenpidosta ei siis tästä dokumentista selviä oikein mitään.

Kuopion tarvekartoituksesta selviää, että ainakaan Kuopion Digitaalisella nuorisotilalla ei ole tarpeeksi osaavia ohjaajia. Tästä voidaankin vetää johtopäätös, että osaamisesta ei ole pidetty huolta asiaankuuluvalla tavalla.

Jyväskylässä on järjestetty aikanani ainakin yksi digitaalisuuteen liittyvä koulutus, joka liittyi ehkä lähinnä digitaalisiin viestimiin ja työntekijöiden keskinäiseen kommunikointiin. Olen itse työssäni kouluttanut lyhyesti eri digitaalisten välineiden käyttöön. Tätä voisi ehkä miettiä myös laajemmalla tasolla koulutettavaksi. Myös verkkonuorisotyötä varten voisi olla hyvä järjestää koulutusta, jos halutaan että esimerkiksi Nuorten Jyväskylän Discordin toiminta jatkuu myös tulevaisuudessa. Verkkonuorisotyötä on omasta kokemuksestani hyvin vaikeaa tehdä liian pienillä resursseilla. Digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaan tulisi siis mielestäni myös lisätä suoraan kohta siitä, millä tavoilla työntekijöiden osaamisesta voitaisiin pitää huolta. Esi-

merkiksi digitaalisen nuorisotyön ohjaajana näkisin luontevaksi tehtäväksi kouluttaa kollegoi-tani. Kollegoiden kouluttaminen on mainittu myös tämän suuntaviivan selityksissä (Verke 2021).

## 5.6 Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhdessä

Digitaalista nuorisotyötä tulee Verken suuntaviivojen mukaan kehittää yhteistyökumppaneiden kanssa (Verke 2021). Helsingin suunnitelmassa mainitaan, että kumppanuusyhteistyön avulla voidaan kehittää uusia innovatiivisia toimintamuotoja. Suunnitelmassa on myös listattu eri hankkeita ja toimijoita, joiden kanssa yhteistyötä on jo tehty. Yhteistyössä kehittäminen on mainittu myös organisaation sisäisesti.

Vantaan suunnitelmassa ei ole oikeastaan mainittu yhteistyössä kehittämisestä mitään. Tähän vaikuttanee myös se, että kehittämistyötä ei ole voitu vielä kunnolla aloittaa koordinaattorin uupumisen takia, mikä on myös suunnitelmassa mainittu.

Hyvinkään toimintamallissa, ja Kuopion tarvekartoituksesta ei kummassakaan ole myöskään mainittu oikein mitään yhdessä kehittämisestä.

Jyväskylässä digitaalista nuorisotyötä voidaan mahdollisesti lähteä kehittämään yhdessä esimerkiksi Jyväskylän seurakunnan, tai aiemmin mainitsemieni Jyväskylän e-urheiluseuran ja Exen esportsin kanssa. Jyväskylän e-urheiluseura ja Exen esports ovat paikallisia toimijoita, joilta voisi löytyä esimerkiksi tiloja tai vinkkejä nuorisopalveluiden omiin laneihin (Local Area Network), eli lähiverkkotapahtumiin, joissa pelataan yhdessä videopelejä lähiverkossa. Vaihtoehtoisesti Jyväskylän nuorisopalvelut voisi tarjota hyviä käytänteitä esimerkiksi nuorten huomioimiseen Jyväskylän e-urheiluseuran tapahtumissa.

## 5.7 Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta

Verken suuntaviivojen seitsemäs kohta on varsin keskeinen, sillä se on koko nuorisotyön tarkoituksen ytimessä. Nuorisolain mukaan yksi nuorisotyön tehtävistä on nuorten osallisuuden ja yhdenvertaisuuden edistäminen (Nuorisolaki 2016, §2).

Helsingin suunnitelmassa on lainattu suoraan Verken seitsemännestä suuntaviivasta seuraavalaisesti:

Digitaalisella nuorisotyöllä mahdollistetaan nuorille uudenlaisia osallisuuden kokemuksia ja vaikuttamisen tapoja. Nuorella on iästä, sukupuolesta tai muista tekijöistä riippumatta yhtäläiset mahdollisuudet osallistua ja vaikuttaa (Verke 2021).

Tämä suuntaviiva on huomioitu myös listalla eri tavoista, miten digitaalisuutta voidaan hyödyntää nuorten vaikuttamisen välineenä. Verken antamien suuntaviivojen kahdeksas ja viimeinen kohta on huomioitu Helsingin suunnitelmassa listaamalla eri tapoja, miten digitaalisuutta voidaan hyödyntää nuorten vaikuttamisen välineenä. Nuorisoneuvoston vaalit ja nuorten budjettiin liittyvät asiat tehdään suunnitelman mukaan digitaalisesti. Diassa on myös kerrottu, että nuorten omia ideoita voidaan myös lähteä ajamaan sosiaalisen median kampanjan tai Helsingin kaupungin nuorten aloitejärjestelmän kautta nuorisonohjaajan tuella.

Vantaan suunnitelmassa tämä on jälleen mainittu kehittämiskohteissa, ja mukaan on laitettu esimerkkejä, joilla nuorten digitaalisuutta voidaan kehittää osallisuutta vahvistaen. Mainittuja kannustinesimerkkejä ovat tubetus ja e-urheilu. Tämän syvemmälle asiassa ei mennä.

Hyvinkään toimintamallissa mainitaan, että digitaalinen nuorisotyö mahdollistaa ja tukee nuorten osallisuutta ja vaihtoehtoisia tapoja osallistua. Näistä mainitaan muun muassa vertaistointi ja –tiedottaminen. Tästä voidaan päätellä, että ainakin suunnitelmatasolla Verken suuntaviivaa on seurattu.

Kuopion tarvekartoituksesta selviää, että tämä on ainakin rakenteissa huomioitu siten, että Discord on mahdollistanut matalan kynnyksen osallistumisen nuorille, jotka ovat kokeneensa olevan “liian vanhoja” tavalliselle nuorisotilalle. Tarvekartoituksessa on kuitenkin tunnistettu, että digitaalisia laitteita ja palveluita ei ole juurikaan hyödynnetty nuorten ryhmä- ja osallisuustoiminnassa.

Jyväskylässä digitaalinen nuorisotyö on edistänyt nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta, vaikka sitä ei olekaan tehty erityisen suunnitelmallisesti. Omassa työssäni tämä on näkynyt esimerkiksi Discordissa tehtävässä verkkonuorisotyössä, joka on tavoittanut nuoria kotisohvilta. Nuoret voivat olla missä vain keskustellessaan kanssamme Discordin välityksellä. Nuorilta on myös kerätty jonkin verran palautetta sähköisillä palautekyselyillä, mutta en ole varma, ovatko kaikki tiedostaneet, että sekin itsessään on jo digitaalista nuorisotyötä.

## 5.8 Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja

Helsingin suunnitelmassa on havainnollistettu, miten nuorten digitaalisia taitoja ja medialukutaitoa voidaan kehittää ja parantaa esimerkiksi pienryhmillä, käänteisellä ja kokeellisella oppimisella, työntekijöitä kouluttamalla ja nuorten kanssa keskustellessa. Samassa diassa on lainattu jälleen suoraan Verken kahdeksannen suuntaviivan sisältöä, eli siinä kerrotaan mediaosaamisen ja digitaalisten taitojen olevan välttämätön osa yhteiskunnassa toimimiselle. Tämä on siis selvästi tunnistettu Helsingin suunnitelmassa.

Vantaan suunnitelmassa on myös tunnistettu nuorten mediaosaamisen ja digitaalisten taitojen tärkeys ja tästä löytyy maininta heti johdannossa. Lisäksi mediaosaamisen edistäminen on tunnistettu Vantaalla yhdeksi heidän kehittämiskohteistaan. Suunnitelmassa on ehdotettu mediaosaamisen edistämisen tavaksi opetusta sosiaalisen median algoritmeista, luotettavien lähteiden käytöstä ja väärin uutisten tunnistamisesta.

Hyvinkään toimintamallissa mainitaan, että toiminnan kautta tuetaan nuorten digitaalisia taitoja ja valmiuksia, ja että digitaalinen nuorisotyö mahdollistaa menetelmänä mediakasvatuksen. Teknologiakasvatus on myös mainittu maker-toiminnan kautta, yhtenä digitaalisen nuorisotyön menetelmänä.

Kuopiossa tarvekartoituksesta nuorten mediaosaamiseen ja digitaalisiin taitoihin ei löydy viitteitä. En myöskään havainnut viitteitä siitä, että nuoria olisi kannustettu hyödyntämään digitaalista teknologiaa ja mediaa.

Jyväskylän nuorisopalveluilla nuorille on tarjottu mahdollisuuksia kokeilla esimerkiksi virtuaalitodellisuuslaseja, ja tekoälytaidetta erilaisissa satunnaisissa tempauksissa, joita olen digitaalisen nuorisotyön ohjaajana toteuttanut. Toiminta ei ole ollut yksittäisiä ohjaussuunnitelmia lukuun ottamatta erityisen suunnitelmallista. Olen myös aiemmin työskennellessäni koulunuorisotyössä 2023 järjestänyt nuorille yksittäisen mediakasvatuksellisen oppitunnin hyödyntäen Mediakasvatusseuran verkkosivuilta löytyviä materiaaleja (Mediakasvatusseura 2024).

Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmassa olisi hyvä mainita todellakin mediaosaamisen ja digitaalisten taitojen merkitys, ja sitä voisi havainnollistaa eri tavoilla millä sitä olisi helppo toteuttaa käytännön nuorisotyössä.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA LOPPUTUOTOS

Digitaalisen nuorisotyön suunnitelmia vertailemalla tulisin siihen johtopäätökseen, että digitaalista nuorisotyötä tehdessä on hyvä tiedostaa Verken antamat digitaalisen nuorisotyön suunta-  
viivat. Tässä tulee kuitenkin huomioida kuntien nuorisopalveluiden erilaiset rakenteet, resurssit ja henkilöstön osaaminen.

Lopulliseen Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaan tulisi mielestäni siis sisällyttää ainakin seuraavat asiat.

- 1) Digitaalisen nuorisotyön määrittelmä
- 2) Miten digitaalinen nuorisotyö tukee nuorisotyön ja nuorisopalveluiden tavoitteita
- 3) Mitä kaikkea digitaalista Jyväskylän nuorisotyössä tällä hetkellä tehdään
- 4) Miten työntekijöiden osaamisesta ja resursseista pidetään huolta digitaalista nuorisotyötä tehdessä
- 5) Johtoryhmän ja digitaalisen nuorisotyön ohjaajan tehtävät ja osuus digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä ja käytännön toteutumisessa.
- 6) Nykyiset resurssit ja miten niitä hyödynnetään tehokkaasti huomioiden tulevat taloustoimenpiteet
- 7) Digitaalisen nuorisotyön tavoitteet ja kehittämiskohteet Jyväskylässä, halutaanko Jyväskylälle oma kohderyhmä, johon keskitytään
- 8) Toiminta-alueiden omat tavoitteet
- 9) Toimenpiteet miten tavoitteisiin päästään

Näistä kaksi viimeistä kohtaa tulisi täydentymään toiminta-alueiden kanssa vuosittain. Varsinaisessa käytännön kehittämisessä voidaan esimerkiksi osallistaa nuorisohjaajia, yhteistyökumppaneita ja nuoria pohtimalla mielekkäitä tapoja, vaikka osallistavalle kohtaamiselle.

Seuraavassa luvussa esittelen alustavan hahmotelmani Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman lopullisesta muodosta.

Opinnäytetyöstäni syntynyt lopputuotos eli Jyväskylän nuorisopalveluiden digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma on opinnäytetyöprosessini myötä siis edelleen prototyypivaiheessa. Kuten aiemmissa luvuissa mainitsin, tarkoituksena on hioa sitä vielä loppuun palkkatyössäni myöhemmin tänä vuonna, kun kehittämissuunnitelman prototyyppi on ensin esitelty nuorisopalveluiden henkilöstölle.

Jyväskylän nuorisopalveluiden digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman ensimmäinen luku sisällysluettelon jälkeen pitää sisällään johdannon, jossa kerron kehittämissuunnitelman tarkoituksen.

Seuraavassa diassa avaan digitaalisen nuorisotyön käsitettä, ja sen tavoitteita ja sisältöjä. Esitelen myös digitaalisen nuorisotyön toiminta-alueita Jyväskylässä, ja digitaalisen nuorisotyön ohjaajan tehtävää. Tätä seuraavassa diassa kerron miten digitaalista nuorisotyötä Jyväskylässä nyt tehdään.

Tämän jälkeisessä diassa kerron miten digitaalista nuorisotyötä voidaan lähteä kehittämään Jyväskylässä. Tähän osioon kuuluu myös toiminta-alueiden kanssa täytettävä lomake, jossa tarkastellaan toiminta-alueen nykyistä digitaalista nuorisotyötä, ja mitä tavoitteita sille asetetaan.

## 7 LOPUKSI

### 7.1 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyöprosessini alkoi hiukan myöhässä alkuperäisestä aikataulusta, ja se osittain vaikutti myös valitsemini menetelmiin. Kokopäiväinen työ Jyväskylän nuorisopalveluilla rajoitti aikaa, jolloin pystyin opinnäytetyötä edistämään. Työstin opinnäytetyötä pikkuhiljaa eteenpäin jo tammikuusta lähtien, mutta varsinainen työstö ja tutkimuksellinen kehittämisvaihe alkoi kunnolla vasta huhtikuun puolella. Olen kuitenkin tyytyväinen lopputulokseen ja näen opinnäytetyössäni paljon hyötyä käytännön työlle.

Opinnäytetyöni vastaa mielestäni tyydyttävästi siihen tarpeeseen, mistä lähdin opinnäytetyötäni tekemään. Merkittävin näistä tarpeista oli se, että minkäänlaista kehittämissuunnitelmaa ei ensinnäkään ollut. Toki sen näkee kunnolla vasta käytännössä, mutta koen että minä itse ja nuorisopalvelut voivat käyttää opinnäytetyötäni hyvänä pohjana digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä. Omaan käyttööni digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma on varsin hyvä, mutta sen käyttö vaatii kuitenkin digitaaliseen nuorisotyöhön perehtyneisyyttä, ja kehittämissuunnitelma vaatii hieman työstöä vielä osana palkkatyötäni. Tämän takia kehittämissuunnitelma onkin nimenomaan digitaalisen nuorisotyön ohjaajan käyttöön, sillä hänellä tätä tarvittavaa perehtyneisyyttä löytyy. Lopputuotokseen on jo valmiiksi kartoitettu tällä hetkellä tehtävää digitaalista nuorisotyötä, mutta yksityiskohtaisempaa tietoa siihen tulee vasta myöhemmin, kun käyn kehittämissuunnitelmaa läpi palkkatyössäni eri toiminta-alueiden kanssa.

### 7.2 Pohdintaa

Opinnäytetyössäni voisi olla myös hieman aihetta jatkokehitykselle. Benchmarkingia olisi voinut tehdä vielä syvällisemmin esimerkiksi arvioimalla, miten suunnitelmat ovat toimineet käytännössä ja benchmarkattavia kaupunkeja olisi voinut olla muutama lisää. Kuitenkin työn tiukan aikataulun puitteissa minun ei ollut mahdollista saada vastauksia useammalta kunnalta, kuin niiltä mitä tässä opinnäytetyössä on tarkasteltu. Hyviä verrokkikuntia olisi voinut kokonsa puolesta esimerkiksi Tampere, Oulu ja Espoo, sillä olen tutustunut jo aiemmin tekemään heidän digitaaliseen nuorisotyöhönsä vierailemalla esimerkiksi heidän Discord-palvelimillaan. Opinnäytetyöni pohjalta, joku voisikin inspiroitua vertailemaan näitä digitaalisen nuorisotyön suunnitelmia vielä laajemmin.

Opinnäytetyöni pohjalta lähdin myös miettimään voisiko opinnäytetyöni tuottaa tietoa käyttää osana myös muiden kaupunkien digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä. Mielestäni vastaus on kyllä. Toivonkin, että tästä opinnäytetyöstä voivat myös muut toimijat oppia ja saada ideoita.

Erityisesti perehtyessäni Kuopion aineistoon, eli opinnäytetyöhön Kuopion digitaalisen nuorisotyön tarvekartoitus tuli mieleeni, pitäisikö digitaalisen nuorisotyön osaamista kouluttaa suunnitelmallisesti. Onko se työnantajan tehtävä, vai voitaisiinko tämä ottaa huomioon jo varhaisemmassa vaiheessa, esimerkiksi alan koulutuksissa? Kaikilla kunnilla ei välttämättä ole resursseja pitää tästä huolta koko organisaation tasolla, vaikka työnantajan tehtävä onkin työsuojelulain mukaan pidettävä huolta työntekijöiden osaamisesta ja sen kehittämisestä (Työ- ja elinkeinoministeriö 2024). Voisinkin hyvin nähdä tulevaisuudessa esimerkiksi Humanistisella ammattikorkeakoululla digitaalisen nuorisotyön ja digitalisaation perusteet olevan osa pakollisia opintoja. Humanistisessa ammattikorkeakoulussa löytyy sisältöjä, joissa käydään kyllä opiskelijan tarvitsemia digitaalisia työvälineitä läpi, mutta kurssi ei kuitenkaan vastaa siihen mitä digitaalinen nuorisotyö varsinaisesti on. Humanistiselta ammattikorkeakoululta löytyy myös kaksi pelikasvatuksen kurssia, jotka sivuavat digitaalista nuorisotyötä, mutta pitävät sisällään lähinnä nimensä mukaisesti pelikasvatukseen liittyviä sisältöjä. Näin ollen mielestäni kattavammalle kurssille tai opintokokonaisuudelle voisi oikeasti olla tarvetta.

### 7.3 Työn tilaajan kommentit

Kuten jo aiemmissa osioissa kerroin Jyväskylän digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma jatkaa elämistään ja kehittymistään opinnäytetyöprosessin vielä jälkeen osana palkkatyötäni digitaalisen nuorisotyön ohjaajana. Lopputuotos toimii osana digitaalisen nuorisotyön ohjaajan työkalupakkia, eli se on yksi käytännön kehittämistyökalu muiden joukossa.

Sain kommentteja alustavasta lopputuotoksesta työn tilaajalta eli Jyväskylän kaupungin nuorisopalveluilta osallistuessani johtoryhmän kokoukseen 15.5.2024. Johtoryhmä näki työn arvon, ja toivoi, että kehittämissuunnitelmaa saadaan käyttöön syksyllä 2024. Minulta toivottiin myös, että esittelisin digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaa myös syksyn nuorisopalveluiden henkilöstötapaamisessa, ja että se toimisi lähtölaukauksena sille, että digitaalisen nuorisotyön ohjaajana lähtisin kehittämään toiminta-alueittain digitaalista nuorisotyötä. Johtoryhmältä

tuli myös idea, että opinnäytetyötä ja digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman mallia voisi soveltaa myös muiden osa-alueiden kuten viestinnän kehittämiseen nuorisopalveluilla.

## LÄHTEET

- Discord 2024. Company. Viitattu 27.4.2024. <https://discord.com/company>
- Elämä on parasta huumetta ry 2013. Toiminta. Sosiaalinen media. Habbo. Viitattu 1.5.2024. Arkistoitu. <https://web.archive.org/web/20131205221836/http://www.eoph.fi/toiminta/sosiaalinen-media/habbo/>
- Euroopan komissio, Koulutuksen, nuorisoasioiden, urheilun ja kulttuurin pääosasto, 2017. Developing digital youth work : policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers : expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018. Publications Office. Viitattu 29.4.2024. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>
- Jyväskylän kaupunki 2023. Talousarvio 2024. Taloussuunnitelma 2024–2026. Kaupunginhalitus 23.10.2023, 147, 149-150. Viitattu 29.4.2024. [https://www.jyvaskyla.fi/sites/default/files/2023-10/ta2024\\_kj.pdf](https://www.jyvaskyla.fi/sites/default/files/2023-10/ta2024_kj.pdf)
- Jyväskylän kaupunki 2024a. Ankkuri-toiminta Jyväskylässä. Viitattu 29.4.2024. <https://www.jyvaskyla.fi/nuoriso/neuvonta-ja-tuki/ankkuri>
- Jyväskylän kaupunki 2024b. Jyväskylän kaupungin nuorten työpajatoiminta. Viitattu 29.4.2024. <https://www.jyvaskyla.fi/nuoriso/toiminta/nuorten-tyopajatoiminta/jyvaskylan-kaupungin-nuorten-tyopajatoiminta>
- Jyväskylän kaupunki 2024c. Toiminta Discordissa. Viitattu 29.4.2024. <https://www.jyvaskyla.fi/nuoriso/toiminta/toiminta-discordissa>
- Jyväskylän kaupunki 2024d. Veturitalleilla kokoontuvat ryhmät syksy 2023 - kevät 2024. Viitattu 29.4.2024. <https://veturitallit.jyvaskyla.fi/veturitallit/toiminta/muuta-ryhmatoimintaa>
- Laakso, Jesse 2023. Suullinen tiedonanto digitaalisen nuorisotyön tehtävistä. 23.11.2023.
- Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi 2016. Suuntaviivojen tausta. Teoksessa Heikki Lauha & Suvi Tuominen (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Verke.
- Lauha, Heikki 2021. Johdanto. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021. Verke, 8-9. Viitattu 25.4.2024. [https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25-kunnallisen\\_nuorisotyon\\_digitalisaatio\\_tutkimusraportti\\_v3.pdf](https://www.verke.org/uploads/2021/12/b9f83b25-kunnallisen_nuorisotyon_digitalisaatio_tutkimusraportti_v3.pdf)
- Lämsä, Elina 2023. Mikä ihmeen alueellinen nuorisotyö? Blogikirjoitus 7.12.2023. Viitattu 26.4.2024. <https://www.jyvaskyla.fi/blogit/nuorisotyon-blogi/mika-ihmeen-alueellinen-nuorisotyö>
- Mediakasvatusseura 2024. Materiaalit. Viitattu 28.4.2024. <https://mediakasvatus.fi/materiaalit/>
- Nuorisolaki 1285/2016. §2, §8.
- Ojasalo, Katri & Ojasalo, Jukka 2008. Kehitä teollisuuspalveluja. Helsinki: Talentum, 292–293
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2024. Vanupo. Viitattu 3.5.2024. <https://okm.fi/vanupo>

- Suhonen, Rita 2024. Suullinen tiedonanto Nuorten Jyväskylän Discordin historiasta. 7.5.2024.
- Suomen nuorisoalan kattojärjestö Allianssi ry 2024. Nuorisoala. Viitattu 3.5.2024. <https://nuorisoala.fi/vaikuttaminen/nuorisoala/>
- Tuominen, Kari 2016. Benchmarking-käsikirja. Oy Benchmarking Ltd, 118.
- Työ- ja elinkeinoministeriö 2024. Työntekijöiden osaamisen kehittäminen. Viitattu 24.4.2024. <https://tem.fi/tyontekijoiden-osaamisen-kehittaminen>.
- Verke 2019. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havainoja teknologisoituvasta maailmasta. Helsinki: Verke, 26.
- Verke 2021. Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat. Viitattu 28.4.2024. <https://www.verke.org/uploads/2021/02/93c4902d-digitaalisen-nuorisotyon-suuntaviivat.pdf>
- Verke 2024a. Digitaalinen nuorisotyö. <https://www.verke.org/verke/digitaalinen-nuorisotyö/> Viitattu 24.4.2024.
- Verke 2024b. Verke. Verken historiaa. Viitattu 24.4.2024. <https://www.verke.org/verke/verken-historiaa/>
- Ylinen, Kimmo 2024. Suullinen tiedonanto digitaalisen nuorisotyön ohjaajan tehtävistä. 26.4.2024.
- Ylinen, Kimmo & Viljakainen Iida 2023. Nuorisotyötä TikTokissa. Uutinen 25.8.2023. Viitattu 27.4.2024. [https://www.jyvaskyla.fi/uutinen/2023-08-25\\_nuorisotyota-tiktokissa](https://www.jyvaskyla.fi/uutinen/2023-08-25_nuorisotyota-tiktokissa)

# LIITTEET

Liite 1: Digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman prototyyppi



# Sisällysluettelo

- Johdanto
- Digitaalinen nuorisotyö
- Nykytilanne
- Toiminnan kehittäminen
- Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen Jyväskylässä

## Johdanto

Tämä kehittämissuunnitelma on tehty osana opinnäytetyötä Humanistiselle ammattikorkeakoululle. Tietoperustana on käytetty mm. Verken ja Euroopan komission tutkimuksia ja materiaaleja, sekä tätä varten on benchmarkattu muiden kaupunkien suunnitelmia.

Kehittämissuunnitelman tarkoituksena on toimia pohjana digitaalisen nuorisotyön kehittämiselle Jyväskylässä.

Kehittämissuunnitelman sisällöt on yhdistetty nuorisopalveluiden isompaan strategiaan, ja sen on tarkoitus toimia vielä tulevaisuudessa Nuorisoplääni 2024- tukena.

## Digitaalinen nuorisotyö

- Digitaalisen nuorisotyö on kaikkea digitaalisen median ja teknologian käyttöä nuorisotyössä.
- Digitaalinen nuorisotyö ei ole metodi, vaan osa kaikkea nuorisotyötä ja se toimii niin välineenä, toimintana kuin sisältönäkin.
- "Digitaalisen nuorisotyön keskeisin tavoite on nuorten toimijuuden tukeminen digitalisoituneessa yhteiskunnassa."
- Käytännössä digitaalista nuorisotyötä voi olla siis esimerkiksi nuorten kohtaaminen somealustoilla, internet-ilmiöistä puhuminen tai pelikerhot.

## Nykytilanne 1/2

- Jyväskylässä digitaalinen nuorisotyö on oma toiminta-alueensa digitaalisessa nuorisotyössä
- Digitaalista nuorisotyön toiminta-alueen toimintaa on tällä hetkellä:
  - Digitaalisen nuorisotyön koordinointi ja kehittäminen
  - Nuorten Jyväskylän Discordin ylläpitäminen
  - Veturitallien Pelitilan ja Tornin laitteiston ja ohjelmiston ylläpitäminen
  - VR- ja retropelivierailut
  - Pelileirit

## Nykytilanne 2/2

- Jyväskylän nuorisopalveluilla digitaalista nuorisotyötä tehdään ja digitaalisia välineitä hyödynnetään jossain muodossa myös muilla toiminta-alueilla
- Alueellisessa nuorisotyössä digitaaliset pelit ja esim. VR-lasit ovat tällaista toimintaa
- Erityisnuorisotyössä digitaalista nuorisotyötä tehdään muun muassa tarjoamalla nuorille sisältöjä digitaalisten alustojen kautta
- Etsivässä nuorisotyössä digitaalista nuorisotyötä on esimerkiksi yhteydenpito nuoriin digitaalisilla välineillä
- Työpajatoiminnassa digitaalisia välineitä hyödynnetään esimerkiksi Kuvi-pajalla ohjelmiston kautta
- Koulunuorisotyössä digitaalista nuorisotyötä tehdään esimerkiksi
- Viestintä tavoittaa nuoria digitaalisia tiedotuskanavia hyödyntäen
- Osallisuudessa nuoria kontaktoidaan digitaalisia välineillä, ja esimerkiksi pöytäkirjat ovat saatavilla netissä

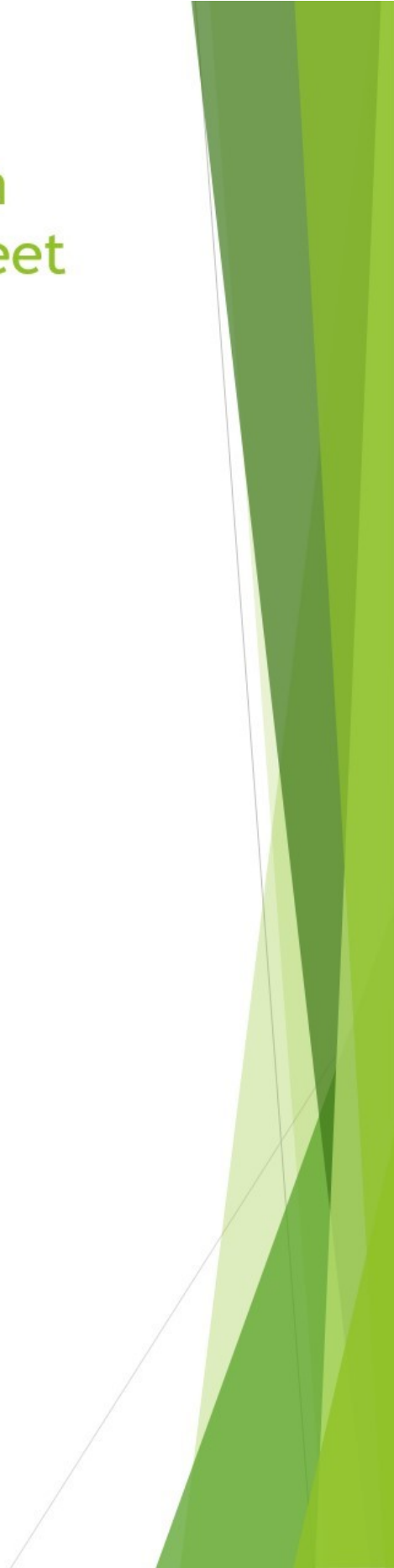
## Toiminnan kehittäminen

- Johtoryhmä
  - Vastaa siitä, että henkilöstön työaika riittää myös digitaalisuuteen perehtymiseen
  - Mahdollistaa digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen resurssien avulla
- Digitaalisen nuorisotyön nuorisonohjaaja
  - Ohjaa ja koordinoi käytännössä, konsultoi ja opastaa. Saattaa välineet käyttöön
  - Seuraa, toteuttaa ja raportoi toiminnan kehittämistä käytännössä, ja toimii linkkinä johtoryhmän ja muiden nuorisonohjaajien välillä
- Nuorisonohjaajat
  - Hyödyntävät digitaalisia välineitä ja oppivat uutta

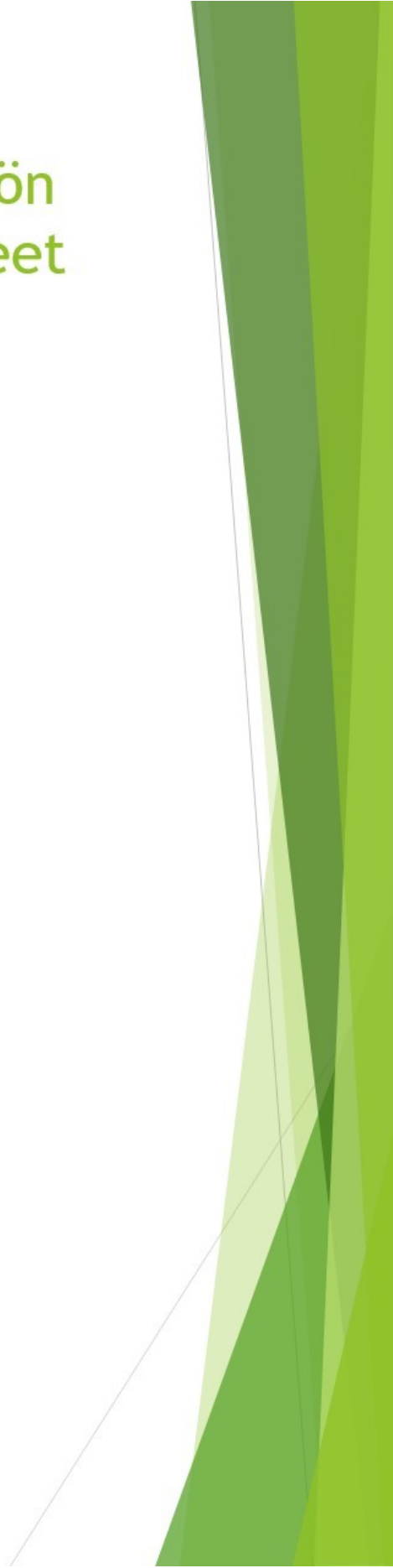
## Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen Jyväskylässä

- ▶ Osana kehittämismallia on myös yhdessä toiminta-alueiden kanssa täytettävät kehittämiskohteet ja toimenpiteet

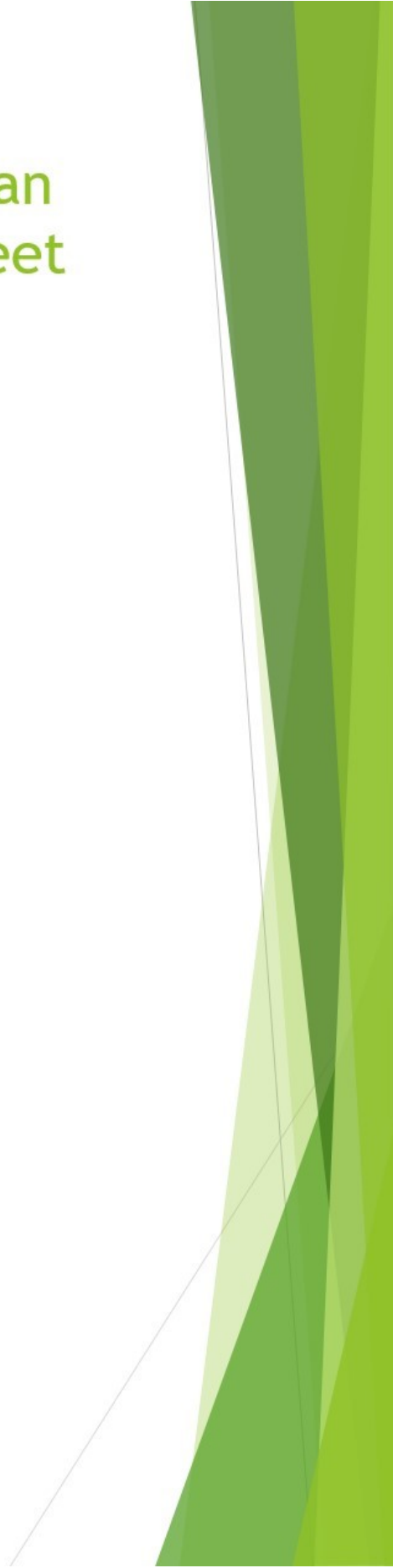
## Aluenuorisotyön kehittämiskohteet



## Erityisnuorisotyön kehittämiskohteet



## Työpajatoiminnan kehittämiskohteet



## Yleisten palveluiden kehittämiskohteet

