



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

”Kannustusta, kiinnostusta, koulutusta...”

Digitaalisen nuorisotyön perehdyttämismateriaali

Juuli Nakari

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika 05 / 2018

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Juuli Nakari	Sivumäärä 43 ja 3 liitesivua
Työn nimi ”Kannustusta, kiinnostusta, koulutusta...” Digitaalisen nuorisotyön perehdyttämismateriaali	
Ohjaava opettaja Juha Niiranen	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Espoon nuorisopalvelut / Susanna Kilappa	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyöni tavoitteena oli luoda digitaalisen nuorisotyön perehdyttämismateriaali. Perehdyttämismateriaali toimii työvälineenä sekä esimiestyössä, että nuorisonohjaajan arjessa uusia työntekijöitä perehdyttäessä tai työtehtävien muuttuessa. Opinnäytetyöni selkeyttää digitaalisen nuorisotyön temaattikkaa, käytäntöjä sekä luo tutkimukseen pohjautuvaa kuvaa nykyajan nuoresta. Lisäksi se luo edellytyksiä kehittämiselle tarjoamalla helposti käyttöön otettavia vinkkejä toimintaan.</p> <p>Digitaalisuus ja teknologiakehitys ovat koko ajan enemmän ja enemmän osa jokaisen nuoren elämää. On siis luonnollista, että myös nuorisotyö näkyy digimaailmassa tarjoamassa nuorille mahdollisuuksia kasvaa, kokeilla, ottaa kantaa ja toteuttaa itseään turvallisessa ympäristössä.</p> <p>Opinnäytetyön tilaajana toimii Espoon Kaupungin nuorisopalvelut. Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisesti ja laadullisia tutkimusmenetelmiä käyttäen. Perehdyttämismateriaalin suunnittelussa versioihin ovat ottaneet kantaa organisaation sisäinen digitaalisen nuorisotyön kehittämisryhmä sekä laajempi porukka esimiehiä, asiantuntijoita ja nuorisonohjaajia kehittämissäpäivässä, jossa materiaalia esiteltiin. Lisäksi esimiestyön näkökulman tarpeen selvittämiseksi haastateltiin kahta johtavaa nuorisonohjaajaa ja nuorisonohjaajien tarpeiden ja toiveiden mukaan saamiseksi heille tuotettiin kysely.</p> <p>Tuotoksena syntynyt digitaalisen nuorisotyön perehdyttämismateriaali on visuaalinen ja helposti muokattavissa tarpeiden mukaisesti. Se toimii sekä organisaation sisäisenä perehdyttämisen työkaluna, että laajemman kuvan luoja ja inspiraation lähteenä. Perehdyttämismateriaali on helposti muokattavissa myös muiden organisaatioiden käyttöön, koska se sisältää paljon yleispätevää tietoa ja valmiit ”otsikot”, joihin tuottaa sisältöä.</p> <p>Kaiken kaikkiaan pidän opinnäytetyötä mahdollisuutena huomioida digitaalisen nuorisotyön erityispiirteet ja sen tuomat mahdollisuudet osaksi nuorisotyön suunnittelua ja varsinaista toimintaa.</p>	
Asiasanat digitaalisuus, nuorisotyö, verkkonuorisotyö, perehdyttäminen	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Juuli Nakari	Number of Page 43 and 3 p. app.
Title "encouragement, interest, education" - Orientation material for digital youth work	
Supervisor(s) Juha Niiranen	
Subscriber and/or Mentor Espoo City, Youth services /Susanna Kilappa	
Abstract <p>The object of my thesis is to create an orientation material for digital youth work. The orientation material is a tool for superior work, as well as for the daily operations of a youth worker or when introducing a new member of staff or changes in working roles. My thesis clarifies the thematic and practices of digital youth work and paints a picture of a today's young person based on the research. In addition to that, it creates possibilities for development by offering easily adoptable tips for actions.</p> <p>Digitality and technology development are more and more a part of every youngster's life. So it is natural that youth work is seen in the digital world offering young people opportunities to grow, experiment, take part and express themselves in a safe environment.</p> <p>The subscriber is Espoo city youth services. The thesis was carried out functionally and by using qualitative research methods. While preparing the orientation material drafts have been commented by an internal development group of digital youth work as well as a broader group of superiors, specialists and youth workers on a development meeting where the material was introduced. Two leading youth workers were interviewed to find the view of superiors. The youth workers' needs and wishes were screened by performing a questionnaire.</p> <p>The outcome was an orientation material for digital youth work. It is visual and easily editable according to needs. It performs as a tool for internal orientation within an organisation, but also creating a bigger picture and working as a source of inspiration. The orientation material is also easily adjustable to the use of other organisations due to its structure and abundance of general information.</p> <p>To summarise, I think this thesis was an opportunity to acknowledge the special characteristics of digital youth work and the opportunities it presents as a part of planning as well as actions of youth work in general.</p>	
Keywords digitality, youth work, online youth work, orientation	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 DIGITAALISUUS NUOREN ELÄMÄSSÄ JA NUORISOTYÖSSÄ	7
2.1 Digiajan nuori	7
2.3 Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen	12
2.4 Poliitikka tukee digitaalista nuorisotyötä	15
3 PEREHDYTTÄMINEN	19
3.1 Perehdyttäminen ja työhön opastaminen	19
3.2 Perehdyttäminen ja lainsäädäntö	20
3.3 Työntekijän perehdyttäminen	21
4 TILAAJAN ESITTELY	23
4.1 Espoon nuorisopalvelut – Nuori Espoo	23
4.2 Digitaalinen nuorisotyö Espoon nuorisopalveluissa	24
4.3 Perehdyttäminen Espoon nuorisopalveluissa	26
5 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS	28
5.1 Opinnäytetyön vaiheet	29
5.2 Nuorisonohjaajat digityön tekijöinä ja kehittäjinä	30
5.3 Johtava nuorisonohjaaja digitaalisen nuorisotyön perehdyttäjänä	34
5.4 Perehdyttämismateriaali	36
6 POHDINNAT	38
LÄHTEET	42
LIITTEET	44

1 JOHDANTO

Termit ”digitaalinen nuorisotyö” ja ”laadukas perehdyttäminen” saavat hikipisarot nousemaan otsalle. Eikö riittäisi, että nuoria kohdataan perinteisesti kasvokkain? Sitä paitsi juuri eilen laitettiin Instagramiin ilmoitus, että nuorisotila on avoinna ja leivotaan pullaa. Eikö se ole ihan tarpeeksi? Ja kuka on oikea henkilö määrittelemään, millaista se laadukas perehdyttäminen on? Eikö riitä, että työntekijät saavat avaimet käteen ja työpisteeltä löytyy perehdyttämiskansio täynnä tärkeää asiaa?

Itse vastaisin ylläoleviin kysymyksiin, että se on hyvä alku, miten näitä molempia asioita voitaisiin kehittää? Sekä digitaalisessa nuorisotyössä, että perehdyttämisessä on yhteneväisyyksiä, jotka ovat ominaisia koko nuorisotyön kentälle. Molemmissa tapahtuu kohtaamista, niitä pitää suunnitella ja ennen kaikkea, niitä ohjaamaan on hyvä luoda raameja ja käytäntöjä sekä niitä tulee arvioida säännöllisesti.

Myös nuorisotyö elää nyt digitaalisuuden ja yhteiskunnan medioitumisen murroksessa. Oikeastaan tämä tilanne on jatkunut jo useamman vuoden ja tulee vielä jatkumaankin niin kauan, kun teknologiakehitys jatkuu. Nuorisotyöntekijöillä on etuoikeutettu asema, kun he saavat olla vastaanottamassa näitä muutoksia nuorten kanssa ja tarjota nuorille mahdollisuuksia ja turvallisen ympäristön kokeilla, osallistua ja vaikuttaa omaan elämäänsä. Samalla tämä tarjoaa työntekijöille mahdollisuuden lisätä omia tietojaan ja taitojaan digitaalisuudesta ja teknologiasta, ja näin ollen kehittyä ajanmukaisesti.

Perehdyttäminen taas on ainakin joiltain osin tuttua niin pienemmille, kuin isommillekin organisaatioille. Ne ovat hetkiä, joissa uusi työntekijä saa tarvittavat tiedot ja taidot työpaikalla toimiseen ja työtehtävien suorittamiseen. Usein siihen on luotu rakenteita, jotka takaavat tasalaatuisuuden ja varmistavat, että työntekijällä on edellytykset toimia tehtävän vaatimalla tavalla. Joissain tilanteissa perehdyttäjältä voi puuttua osa tarvittavista tiedoista tai taidoista, ja silloin perehdyttämisprosessiin tarvitaan muita tekijöitä auttamaan tilanteessa.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on ollut kehittää Espoon nuorisopalveluiden toimintaa niin johtamisen, kuin ohjaustyönkin näkökulmasta. Opinnäytetyönä tuotetaan digitaalisen nuorisotyön perehdyttämismateriaali, joka selkeyttää digitaalisen nuorisotyön tematiikkaa ja käytäntöjä Espoon nuorisopalveluissa. Perehdyttämismateriaali toimii välineenä johtamisessa ja nuorisonohjaajan arjessa. Sitä voidaan käyttää niin uusien työntekijöiden perehdyttämisessä, kuin pidempään palvelleiden työntekijöiden työhön opastamisessa tehtävien muuttuessa. Perehdyttämismateriaali avaa digitaalisen nuorisotyön ja sen kehittämisen käsitteitä sekä luo tutkimukseen perustavaa kuvaa nykyajan nuoresta.

Opinnäytetyöni on siis toiminnallinen, joka nojaa tietoperustan lisäksi lähiesimiehien haastatteluihin sekä nuorisonohjaajille tuotetun kyselyn tuloksiin. Tietoperusta antoi-kin paljon ajankohtaista tietoa digitaalisesta nuorisotyöstä ja sen kehittamisestä sekä perehdyttämisen hyvistä käytänteistä. Haastatteluiden tarkoituksena oli selvittää, millaisia käytänteitä perehdyttämisprosessiin Espoon kaupungin nuorisopalveluissa kuuluu, sekä millaisia tarpeita lähiesimiehet näkevät digitaalisen nuorisotyön perehdyttämismateriaalia kohtaan. Nuorisonohjaajille suunnattu kysely etsi vastauksia kolmeen osa-alueeseen: digitaalisen nuorisotyön tekemisen nykytilanne, suunnitelmallisuus ja kannustimet, sekä kehittäminen ja tuen tarve. Näihin tietoihin nojaten ja opinnäytetyön tilaajan kanssa säännöllisesti materiaalia tutkaillen saatiin luotua perehdyttämismateriaali, joka toimii perehdyttämisen työvälineenä.

Sekä digitaalinen nuorisotyö, että perehdyttäminen ovat lähellä omia kiinnostuksen kohteitani työelämässä. Olen saanut mahdollisuuden kehittää digitaalista nuorisotyötä työkseni ja sitä kautta myös kehittyä sen tekijänä. Perehdyttämisen osalta taas olen kokenut niin värikkäitä käytänteitä, niin erityisen hyvästä ja kokonaisvaltaisesta perehdyttämisestä, niiden avainten käteen lykkäämiseen ja voimien toivotteluun, että haluan itse tulevaisuudessa olla perehdyttäjänä mieluummin yksityiskohtainen kuin suurpiirteinen. Nämä asiat toimivat siis motivaattoreina opinnäytetyötäni tehdessä.

2 DIGITAALISUUS NUOREN ELÄMÄSSÄ JA NUORISOTYÖSSÄ

Tässä luvussa kuvaan mitä digitaalisuus tarkoittaa nuoren elämässä sekä millaisia ominaisuuksia se tuo nuoruuteen niin hyvässä kuin pahassakin. Lisäksi luku avaa mitä on digitaalinen nuorisotyö ja miten sitä voi kehittää. Luvun viimeinen kappale kertoo tuoreista poliittisista linjauksista ja selvityksistä digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen.

2.1 Digiajan nuori

1990 -luvun lopussa ja 2000 -luvun alussa syntyneitä lapsia kutustaan Z-sukupolveksi. Muita heistä käytettäviä yhdistäviä nimityksiä ovat millenium-sukupolvi ja nettisukupolvi. Parhaiten sukupolvea kuvaa juurikin tuo nettisukupolvi-termi. He ovat kasvaneet digitaalisen teknologian kehittymisen kulta-aikana, jolloin internet alkoi olla jokaisen saatavilla ja sosiaalinen media astui mukaan elämään. Hieman pidemmällä 2000 -luvulla syntyneiden lasten saatetaan leikkisästi kuvailla syntyneen älypuhelin kädessään. Nettisukupolvi on kasvanut teknologian kehityksen keskellä ja heidän on ollut pakko sopeutua siihen selvittääkseen yhteiskunnassa. Tämä tuo teknologian osaksi 1990 -luvun jälkeen syntyneiden ihmisten elämää. Digitaalinen teknologia on osa heitä ja sen kehittyminen tarkoittaa elinympäristön parantumista. Digiajan nuorille on tarjolla ennennäkemätön määrä erilaisia mediaympäristöjä. Tämä kirjojen, televisiokanavien, lehtien, radioasemien ja lukemattomien internetsivujen tuottama informaatio hukuttaa helposti nuoren. Väitetäänkin, että digiajan nuoren aivot ovat kehittyneet erilaisiksi kuin aiempien sukupolvien, jotta he pystyvät jäsentelemään ja suodattamaan kaikkea informaatiota, jota heille syötetään. (Tapscott 2009, 35-44)

Nuorten digitaalisuuteen, internetin ja sosiaalisen median käyttöön, sekä niiden luomista mahdollisuuksista ja haasteista on kysytty viime vuosina muun muassa kouluterveyskyselyssä (2017), Some ja nuoret -kyselytutkimuksessa (2016) sekä Lasten ja nuorten vapaa-aika -tutkimuksessa (2016). Vuoden 2017 kouluterveyskyselyssä yli puolet kyselyyn vastanneista 8.-9.-luokkalaisista nuorista kertoo olevansa tärkeä osa nettiyhteisöä. Saman ikäisistä nuorista yli 80% kertoo omaavansa jonkin harrastuk-

sen. Vastauksista ei pystynyt erittelemään miten suureen osaan niistä kuuluu teknologia tai digitaaliset ympäristöt. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, kouluterveyskysely 2017)

Vuonna 2016 tuotetussa Some ja nuoret -kyselytutkimuksessa vastauksia kerättiin valtakunnallisesti 13 – 29 -vuotiailta nuorilta. Kyselyn mukaan nuoret käyttävät internettiä noin 21-30 tuntia viikossa. Tuosta noin 15 tuntia kuluu sosiaalisessa mediassa. Vastaajista yli 90% kertoo käyttävänsä sosiaalista mediaa älypuhelimella. Sosiaalisessa mediassa ollaan, koska siellä on myös ystävät. Eniten sosiaalista mediaa käytetäänkin yhteyden pittoon ja keskustelun välineenä. Tämä näkyy myös kysymyksessä suosituimmasta sosiaalisen median palvelusta, joka oli 88% mielestä WhatsApp -pikaviestipalvelu. Kyselytutkimuksessa nousi esille, että sosiaalisessa mediassa toimitaan enenevässä määrin passiivisesti lukuun ottamatta pikaviestinpalveluita. Yhä harvempi nuori kertoo tuottavansa julkista sisältöä tai ottavansa julkisesti kantaa asioihin kommentoimalla. Sen sijaan sisältöä tuotetaan suljettuihin ja salaisiin yhteisöihin ja ryhmiin, joissa tiedetään ketkä julkaisut näkevät. Kyselyyn vastanneista nuorista 15 % oli kokenut kiusaamista sosiaalisen median palveluissa. Vastauksissa nousi esille tarve opetukselle siitä kuinka sosiaalisessa mediassa toimiminen olisi turvallista, miten keskustella ja olla vuorovaikutuksessa sekä vastuullisuudesta. (Some ja nuoret kyselytutkimus 2016)

Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimukseen haastateltiin 7-29 – vuotiaita nuoria. Kyselyn mukaan lähes jokaiselle yli 13 -vuotiaalla nuorella on käytössään älypuhelin. Älypuhelin oli tutkimuksen mukaan myös käytetyin laite nuorten keskuudessa. Eniten päivittäin mediaa käytetään yli 13 -vuotiaiden nuorten osalta netin selailuun. Tämä tulos kulkee rinnakkain älypuhelimien käytön kanssa, sillä internettiä selataan useimmiten puhelimella. Yli 80% saman ikäisistä nuorista käyttää mediaa musiikin kuunteleluun. Tuloksista on huomattavissa, että mitä vanhemmaksi nuori kasvaa, sitä enemmän hän alkaa seurata uutisia ja ajankohtaista keskustelua, kun taas digitaalisten pelien pelaaminen vähenee. Tutkimuksessa huomattiin, että median käyttö monipuolistuu peruskoulun päättyessä. Tutkimuksessa kysyttiin myös yleisimpiä tarkoituksia käyttää internettiä. Yli 13-18 -vuotiaiden osalta internettiä käytettiin tavallisimmin muiden tuottamien sisältöjen tutkimiseen, tiedon hakuun sekä yksityisiin nettikeskusteluihin osallistumiseen. Selkeästi pienempi osa jakaa itse tekemäänsä sisältöä tai

ottaa osaa julkiseen keskusteluun. (Merikivi, Myllyniemi & Salasuo (toim.) 2016, 11-25)

13-18 -vuotiaista nuorista lähes puolet kokee jonkin median käyttötavan itselleen erittäin merkittäväksi vapaa-ajan viettotavaksi. Suurin osa saman ikäisistä nuorista kokee käyttävänsä mediaa sopivasti. Kuten Some ja nuoret -kyselytutkimuksessakin havaittiin, suurin osa myös lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimukseen vastanneista kertoo tärkeimmäksi syyksi käyttää mediaa yhteyden pidon ystäviin. Toiseksi tärkein syy on tiedon saanti. Kouluterveyskyselyyn vastanneista noin 80% kertoi omaavansa jonkin harrastuksen. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksesta on luettavissa sama tulos. Tutkimukseen vastanneista reilusti yli puolet kertoo hyödyntävänsä harrastuksessaan internetiä. Tämä tapahtuu tavallisimmin erilaisten harrastusfoorumien tai viestiryhmien kautta. Varsinaisesti mediaa harrastavia kaikista vastaajista oli 42%. Yleisimpiä mediaharrastuksia olivat pelaaminen sekä bloggaaminen tai kuvaaminen. (Merikivi ym. 2016, 55-63)

Nuoret tapaavat ystäviään kasvotusten suunnilleen saman verran kuin ovat heihin yhteydessä median välityksellä. Nuoren kasvaessa vanhemmaksi ystävien näkeminen kasvotusten vähenee ja median välityksellä yhteyden pito lisääntyy. Tätä selittää se, että vastaajat kokivat myös vapaa-ajan vähentyneen iän lisääntyessä. Noin neljännes nuorista kertoi saaneensa internetin kautta ystävän. Tuosta osasta hieman yli puolet on kertonut tavanneensa tämän ystävän myös kasvotusten. Kyselyä tulkittaessa oli huomattu, että nuoret eivät välttämättä tee eroa nettiystävän ja niin sanotusti perinteisen ystävän välille. (Merikivi ym. 2016, 69-74)

Internetiä käyttävistä ihmisistä joka kolmannes on lapsia. Suuresta osasta lapsista löytyy myös ”jälki” internetistä ennen kuin he oppivat puhumaan tai kävelemään, koska heidän kuviaan on voitu ladata sosiaaliseen mediaan tai pilvipalveluihin. Internet ja teknologiakehitys nähdään pääsääntöisesti nykyaikaisena ja mahdollisuuksia edistävinä. Silti maailmassa on edelleen paljon nuoria, jotka elävät ”digi-kuopassa” ole mattomien internetyhteyksien tai puutteellisen välineistön takia. Usein nämä lapset tulevat köyhistä oloista. Nämä lapset ja nuoret ovat muita heikommassa asemassa esimerkiksi työelämään siirryttäessä, koska nyky-yhteiskunta vaatii tietoja ja taitoja digitaalisuuteen ja teknologiaan liittyen. Elämä digitaalisessa maailmassa tuo eteen

myös uudenlaisia vaaroja ja haittoja, joiden ehkäisemiseen kasvattajilla ei vielä välttämättä ole vielä tarvittavia taitoja ja tietoja. Näitä haittoja ja vaaroja ovat esimerkiksi nettikiusaaminen tai -riippuvuus. (UNICEF 2017, 8-11)

Itse ylläolevien tietojen perusteella voisin kuvata nykynuoria "online-sukupolveksi". Nuoret kokevat älypuhelimien ja internetin enemmän ominaisuudekseen, kuin ylimääräiseksi teknologiseksi laitteeksi. Nuoret ovat yhä enemmän tietoisia asioista, koska heillä on mahdollisuus hakea itsenäisesti tietoa. Samalla he ovat koko ajan haavoittuvaisempia imemään itseensä virheellistä tietoa, koska oikean ja väärän tiedon tunnistaminen on vaikeaa. Nuoret seuraavat internetin ja sosiaalisen median trendejä ja siellä käytäviä keskusteluja, mutta enemmistö ei ilmaise mielipidettään tai tuota sisältöä aktiivisesti. Uskon tämän johtuvan siitä, että samaan aikaan, kun teknologian kehittyminen, internet ja sosiaalinen media mahdollistaa osallistumisen, se myös raadollisuudellaan voi horjuttaa nuorta. Nuori siis tavallaan suojelee itseään sillä, että jättää vaikuttamisen, sisällön tuottamisen ja osallistumisen muihin kanaviin.

Suurimmalla osalla nuorista on ystäviä ja heidän tapansa tutustua ihmisiin on laajentunut myös verkkovälitteiseksi. Yhteydenpito ystäviin tapahtuu enenevässä määrin verkon välityksellä ja sen koetaan olevan ihan tavallista. Nuoret pystyvät ajattelemaan harrastamisen käsitteen laajana ja teknologia kulkee jollain tasolla mukana myös niissä ympyröissä. Lyhyesti siis nuorten elämä on yhä enemmän ja enemmän onlinetilassa. Teknologia ja internet ovat vahva osa nuorten elämää sen eri alueilla. Samaan aikaan muita heikommassa asemassa olevat lapset ja nuoret ovat vaarassa pudota kehityksestä ja näin ollen syrjäytyä jo hyvin nuorena. Nuorisotyötä siis haastaa miten voimme tarjota tukea tulevaisuuteen myös niille nuorille, joilla ei ole käytössään esimerkiksi digitaalisia välineitä. Teknologia on isossa roolissa tulevaisuuden työelämässä ja mahdollisuudet sen käytön oppimiseen oikein ja turvallisesti alkaa jo lapsesta.

2.2 Digitaalinen nuorisotyö

Nuorisotyö tasapainoilee nuorten maailman ja aikuisuuden välillä. Nuorisotyön pitäisi sukeltaa nuorten maailmaan ja näin luoda nuorille mahdollisuuksia haastaa aikuisuutta, johon he lopulta kasvavat. Aikuisuutta, jossa he elävät omaa elämäänsä. Teknologia on ja tulee mitä luultavimmin olemaan jatkossakin vahvasti osana nuorten elämää, ja sitä myötä myös heidän aikuisuuttaan. Teknologia tuo koko maailman omalle kotisohvalle hetkestä, paikasta tai ajasta riippumatta. Nuori ei niinkään enää ajattele olevansa verkossa vaan pikemminkin verkko on hänessä. Internet, sosiaalinen media, teknologia ja digitaalisuus on osa nuoren elämää, ei erillinen palikka kuten se usein nuorisotyössä mielletään. (Wrede 2011, 7-8)

Digitaalista nuorisotyötä voidaan pitää vielä suhteellisen tuoreena terminä. Muutamia vuosia sitten puhuttiin vielä verkkonuorisotyöstä tai nettinuorisotyöstä. Nyt käsite on laajentunut kattamaan enemmän teknologiakehityksen mukanaan tuomia mahdollisuuksia, digitalisuutta. Digitaalinen nuorisotyö ei tarkoita aina nuoren kohtaamista verkossa vaan esimerkiksi erilaisten digitaalisten välineiden hyödyntämistä kasvokkain tapahtuvassa nuorisotyössä. Se siis ei aseta vastakkain kasvokkain ja verkossa tehtävää nuorisotyötä vaan, mahdollistaa yhä monimuotoisemman kohtaamisen antaen samalla valmiuksia toimia digitalisoituvassa maailmassa. (Lauha & Tuominen 2016, 9)

Euroopan komission asettaman asiantuntijaryhmän mukaan digitaalinen nuorisotyö ei ole nuorisotyön ”menetelmä” vaan se voi olla osa jokaista nuorisotyön aluetta, kuten nuorisotilatoimintaa tai tieto- ja neuvontatyötä. Sitä pätee samat arvot, etiikka ja perusteet kuin nuorisotyössä. Digitaalisella nuorisotyöllä on samat tavoitteet, kuin tavallisemmin tunnetulla nuorisotyöllä, eikä se pois sulje kasvokkaista kohtaamista nuorten kanssa vaan kohtaaminen tapahtuu mahdollisesti sekä kasvokkain, että verkkovälitteisesti. (European Union 2017, 10)

2.3 Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen

Digitaalisen nuorisotyön termin on ottanut ensimmäisten joukossa käyttöön Skotlanti, joka loi vuonna 2014 kansalliset suuntaviivat digitaaliselle nuorisotyölle (Digitally Agile National Principles). Suuntaviivojen taustalla oli vuonna 2012 alkanut projekti, jota pohjasi huomioidut digitalisaation näkymisestä yhä enenevässä määrin humanistisilla aloilla tekevien henkilöiden päivittäisissä työtehtävissä. Työhön liittyi kuitenkin haasteita, joihin toivottiin tukea ja ohjausta. Jo tuossa vaiheessa ymmärrettiin digitaalisen maailman olevan nopeasti muuttuvaa ja siksi tiukat säännöt eivät olleet sitä tukea mitä kaivattiin. Kuitenkin digitaalisen työn yhteisölliseen oppimiseen ja kehittämiseen toivottiin periaatteita, joissa on otettu huomioon eettinen lähestymistapa työn tekemiseen. Suuntaviivoja oli kehittämässä Skotlannin Yhteisöllisen oppimisen ja kehittämisen (Community Learning and Development, CLD) -toimialan eri toimijoista koostuva sidosryhmä, jonka tarkoituksena oli edistää kasvatuksellisuutta ja turvallisuutta digitaalisessa teknologiassa ja sosiaalisessa mediassa. Projekti toteutettiin yhteistyössä YouthLink Scotlandin, Learning Link Scotlandin ja Scottish Community Development Centren välillä. (Green 2014)

Yhteistyössä toteutetut suuntaviivat kannustavat organisaatioita kouluttamaan työntekijöitään toimimaan digitaalisia välineitä ja ympäristöjä hyödyntäen, ja ne huomioiden kehittämisessä sekä toimintoja suunniteltaessa. Ne antavat eväitä asiakkaiden digi- ja medialukutaidon kehittämiseen sekä digioituvassa maailmassa pärjäämiseen, ihmissuhteiden kehittymiseen ja oman äänen kuuluviin saamiseen. Suuntaviivoista löytyy valmiita muokattavissa olevia tehtäviä ja harjoitteita digitaalisuuden lisäämiseen työssä ja sen huomioimiseen strategia työskenätyksessä ja toiminnan kehittämisessä. (Green 2014)


Digitaalinen nuorisotyö mielletään yhä edelleen erillisenä kokonaisuutena siitä perinteisestä nuorisotiloilla tehtävästä nuorisotyöstä. Tästä syystä sitä ei välttämättä ole otettu huomioon toimintaa suunniteltaessa tai toiminnan tavoitteita asettaessa. Kuitenkin nuorisotyö jalkautuu koko ajan enemmän ja enemmän nuorisotilan seinien ulkopuolelle, sinne missä nuoret ovat ja missä heidän maailmansa on. Nuorilla tulisi olla mahdollisuus toimia aktiivisena toimijana kaikissa elinympäristöissään. Nämä ajatukset mielessään Verke (Valtakunnallinen verkkonuorisotyön kehittämiskeskus) kutsui

vuonna 2012 eurooppalaisia nuorisoalan toimijoita pohtimaan digitalisaatiota ja sen tuomia vaikutuksia nuorisotyöhön. Tuota voidaan pitää merkittävänä askeleena tämän päivän digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen Suomessa. (Lauha & Tuominen 2016, 10)

Kovempi sysäys kehittämisajatukselle tuli vuonna 2015, kun YouthLink Scotlannin ja Verken koordinoimassa Erasmus+ -rahoitteisessa hankkeessa lähdettiin yhteistuumin suunnittelemaan konkreettista työkalua toimijoille digitaalisen nuorisotyön strategiseen kehittämiseen. Hankkeen aikana suuressa roolissa olivat nuo Skotlannin luomat suuntaviivat, joita lähdettiin tarkastelemaan ja arvioimaan niiden soveltuvuutta suomalaiseseen nuorisotyöhön. Tämän työskentelyn lisäksi Verkessä samaan aikaan käynnissä olleessa kansainvälisessä ”Screenagers”-hankkeessa peräänkuulutettiin tavoitteellisuutta ja monipuolisuutta digitaaliseen nuorisotyöhön kansainvälisellä tasolla. Näiden kahden projektin vaikutuksista ja tuloksista syntyivät Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat, jossa on kahdeksan osa-aluetta strategisen suunnittelun ja toiminnan tueksi. (Lauha & Tuominen 2016, 10-11)



Suuntaviivat kootusti

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

Suuntaviivojen työstöä helpottamaan on luotu kehittämissuunnitelma lomake, jossa jokainen suuntaviiva on avattu toimenpiteiksi, jolla voidaan arvioida digitaalisuuden näkyvyyttä nykyisellään nuorisotyössä. Näiden arvioiden perusteella voidaan asettaa kehittämistavoitteita ja toimenpiteitä digitaalisen nuorisotyön prosessien edistämiseksi. Osa kehittämistyöstä liittyy hallinnolliseen kehittämiseen ja osa käytännön nuorisotyöhön. Siksi olisikin tärkeää, että kehittämistä tehdään yhteistyössä johdon ja nuorisotyöntekijöiden välillä avoimesti keskustellen ja työtä arvioiden. (Lauha & Tuominen 2016, 11)

Digitaalisuudelle on ominaista, että se muuttuu ja kehittyy taukoamatta. Sen mukana kehittyy myös digitaalinen nuorisotyö. Vaikka nuorisotyö sopeutuukin tavallisesti muutoksiin ripeästi ja lähtee vastaamaan nuorten tarpeisiin, on digitalisaatio asettanut suuria kehittymisen tarpeita nuorisotyöntekijöille. Teknologian ja median hyödyntäminen kasvatustyössä vaatii nuorisotyöntekijöiltä kiinnostusta, halua ja taitoja luoda tavoitteita ja toimenpiteitä sille. Siksi kouluttautuminen, itsensä tietoisena pitäminen ja uusiin välineisiin ja ympäristöihin tutustuminen, vaikka yhdessä nuorten kanssa on tärkeää nuorisotyön ja digitaalisuuden aallon harjalla pysymisen näkökulmasta. (Lauha & Tuominen 2018, 218-225)

Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat ovat merkittävässä osassa opinnäytetyötäni. Opinnäytetyöni perehdyttämisen- ja kehittämisen näkökulma pohjautuu näihin suuntaviivoihin ja niiden toimintaperiaatteisiin. Työyhteisön perehdyttäminen ja oikeanlainen resurssointi sekä hyvät kopioitavissa olevat toimintatavat ovat mainioita lähtökohtia digitaalisen nuorisotyön tuomiseksi osaksi jokaisen nuorisonohjaajan työnkuvaa. Tulevaisuudessa tavoitteena on, ettei digitaalisen nuorisotyön ja nuorisotyön välille tehdä enää erotusta vaan termi ”nuorisotyö” sisältää perusoletuksena myös digitaalisen nuorisotyön. Tämän lisäksi toimintaa suunnitellessa digitaalinen työote otetaan huomioon, henkilöstöä koulutetaan sen osaajiksi, ja nuorille mahdollistetaan entistä enemmän tapoja vaikuttaa, ottaa osaa ja saada aikuisten tukea arkeensa.

Verken kunnan nuorisotyöntekijöille ja esimiehille tuottamassa kyselytutkimuksessa yhdeksi suureksi digitaalisen nuorisotyön haasteeksi nousi tavoitteiden uupuminen. Noin kolmannes esimiehistä kertoi organisaatiosta puuttuvan digitaalista nuorisotyötä ohjaava strategia tai suunnitelma. (Lauha & Tuominen 2017) Tutkimukseen ja muu-

hun tietoon vedoten uskon, että digitaalinen nuorisotyö saadaan vihdoin sulautettua osaksi nuorisotyötä, kun se otetaan huomioon jo strategisessa suunnittelussa, jossa digitaaliselle nuorisotyölle asetetaan tavoitteet ja toimenpiteet. Näin toimintaa saadaan ohjaamaan enenevässä määrin nuorisotyön arvot, etiikka ja perusteet, joka taas kannustaa työntekijöitä näkemään digitaalisen nuorisotyön osana myös heidän työtään.

2.4 Poliitikka tukee digitaalista nuorisotyötä

Vuoden 2017 loppupuolella julkaistiin kaksi digitaalisen nuorisotyön kehittämisen kannalta merkittävää päätöstä/ohjelmaa. Opetus- ja kulttuuriministeriön valtakunnallisessa nuorisotyön ja -politiikan ohjelmassa vuosille 2017-2019 digitaalisen nuorisotyön mahdollisuudet huomioitiin laajasti. Ohjelman tarkoituksena on edistää nuorten kasvu- ja elinoloja yleensä neljän vuoden valtuustokauden aikana. Nyt uuden nuorisolain tultua voimaan vuoden 2017 alusta, nykyinen ohjelma on säädetty sen siirtymäsäännöksen ajaksi ja nykyisen valtuustokauden loppuun asti. Nuorisotyön ja -politiikan ohjelman taustalla on pääministeri Juha Sipilän hallituksen strateginen ohjelma, jonka toteutuksen perustana olevista hankkeista suuressa osassa on lapsiin ja nuoriin kohdistuvia tavoitteita ja toimenpiteitä.

Ohjelman toteutuksessa on pidetty erityisen tärkeänä saavutettavuutta sekä tasa-arvoista mahdollisuutta osallistua. Toisin sanoen ohjelmassa on tunnistettu erilaisia nuorisoryhmiä ja otettu heidän tarpeensa huomioon mahdollisimman hyvin toimenpiteitä suunnitellessa. Hallitus määrittelee ohjelmassaan viisi nuorisopoliittista tavoitetta:

- Jokaisella lapsella ja nuorella on mahdollisuus vähintään yhteen mieluisaan harrastukseen
- Nuorten työllistymistaidot ovat vahvistuneet ja syrjäytyminen vähenee
- Nuorten osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksia lisätään
- Yhä harvemmalla nuorella on mielenterveysongelmia ehkäisevän toiminnan ansiosta
- Nuori saa riittävää neuvontaa ja muuta tukea itsenäiseen asumiseensa

Ohjelmassa kuvataan ilmiötä tavoitteen taustalla, määritellään toimenpiteet tavoitteeseen pääsemiseksi, sekä kerrotaan ministeriöiden koordinaatio- ja osallistumisvastuista.

Työllistymistaitojen vahvistamisen ja syrjäytymisen ehkäisyn näkökulmasta digitaaliselta nuorisotyöltä voidaan odottaa nuorten digitaalisten taitojen kehittämistä sekä verkkoneuvonnan ja -ohjauspalveluiden saavuttavuuden edistämisen yhä laajemmin. Osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuuksien lisäämisen kannalta toimenpiteissä painotetaan etenkin työntekijöiden digitaalisten taitojen ja vaikuttamisen järjestelmien kehittäminen nuorten kuulemisen edistämiseksi.

Eurooppalaisen ja kansainvälisen yhteistyön osalta Suomi on nostanut tavoitteekseen digitaalisen nuorisotyön kehittämisen kokonaisvaltaisemmin. Käytännössä tavoitteena on lisätä ymmärrystä digitaalisesta mediasta ja teknologiasta sekä edistää digitaalisen nuorisotyön perimmäisen tarkoituksen eli nuorten kasvun tukemista medioituneessa ja koko ajan digitalisoituvassa yhteiskunnassa.

Verkossa tapahtuvalle nuorisotyölle ja nuorten tieto- ja neuvontapalveluiden osaamiskeskukset valittiin joulukuussa 2017. Osaamiskeskukset ovat osa Valtakunnallista nuorisotyön ja -politiikan ohjelmaa ja niiden tarkoituksena on kehittää ja edistää nuoris alan osaamista niin perus- kuin erityistasolla. Verkossa tapahtuvan nuorisotyön ja nuorten tieto- ja neuvontapalveluiden osaamiskeskuksien painopisteinä on edistää digitaalisten menetelmien käyttöä ja kehittää digitalista nuorisotyötä sekä tukea nuorten tieto- ja neuvontapalveluita. (Valtakunnallinen nuorisotyön ja politiikan ohjelma 2017)

Toinen digitaalisen nuorisotyön kehittämisen kannalta tärkeä julkaisu on Euroopan unionin koulutus-, nuoriso-, kulttuuri-, ja urheiluneuvoston hyväksymät päätelmät nuorisotyön älykkäästä kehittämisestä (council conclusions on smart youth work). Päätelmissä neuvosto toteaa nuorison olevan avainhenkilöitä tulevassa teknologisessä muutoksessa heidän ollessa jo vahvasti sisällä teknologiamaailmassa. Tämän lisäksi neuvosto näkee teknologian ja digitaalisuuden tarjoavan nuorille monenlaisia mahdollisuuksia muun muassa voimaantumisen saatavilla olevasta tiedosta, kehittää osaamistaan, pitää yhteyttä sekä toimia aktiivisina kansalaisina. Nuorisotyön osalta

neuvosto toteaa teknologian tarjoavan uusia menetelmiä ja toimintatapoja, joiden kautta nuorisotyön vaikutuksia voidaan mitata yhä paremmin ja tuloksia tuoda näkyvimmiksi. Teknologiakehityksen nähdään myös haastavan nuorisotyötä, sillä digitaalisen nuorisotyön konkretisoituminen vaatii myös valmiuksia toteuttaa sitä. Koulutusta ja tukea teemaan liittyen on kuitenkin rajallisesti saatavilla.

Neuvoston päätelmissä tuodaan esiin myös digiaikaan liittyvät riskit, joita ovat esimerkiksi internetriippuvuus, nettikiusaaminen, vihapuhe ja valeuutiset. Näiden riskien tiedostaminen ja niiden eteen työskenteleminen ehkäisevällä näkökulmalla auttaa lisäämään tietoa ja näin ollen vähentämään riskejä. Neuvosto huomaa digiajan tuovan mukanaan sekä haasteita, että mahdollisuuksia. Tutkittua tietoa on vielä niukasti ja sitä tulee saada lisää. Neuvosto pitää tärkeänä, että nuorisoala jakaa hyviä käytänteitä Eurooppa-laajuisesti, jonka kautta voi saada lisää tukea työskentelyyn.

Euroopan unionin koulutus-, nuoriso-, kulttuuri-, ja urheiluneuvosto määrittelee älykkään nuorisotyön seuraavasti:

”Smart youth work’ as the innovative development of youth work encompassing digital youth work practice, and including a research, quality and policy component.”

Älykkäällä nuorisotyöllä siis tarkoitetaan nuorisotyön innovatiivista kehittämistä digitaalisia nuorisotyön menetelmiä käyttäen. Se pitää sisällään tutkimuksen, laadun ja politiikan osa-alueet. Sillä halutaan esimerkiksi tarkastella nuorisotyöntekijöiden ja nuorten välistä vuorovaikutusta ja sen tarjoamia mahdollisuuksia. Älykkäässä nuorisotyössä käytetään digitaalista teknologiaa ja digiviestimiä nuorisotyön saavuttamisen parantamiseen ja tiedon lisäämiseen. Sillä kannustetaan sekä nuoria, että nuorisotyöntekijöitä kehittämään nuorisotyötä. Lisäksi se antaa mahdollisuuden hankkia lisää tietoa nuorista ja nuorisotyöstä, ja näin ollen parantaa nuorisopolitiikan ja nuorisotyön laatua. Älykästä nuorisotyötä tehdessä on otettava huomioon niin nuorten, työntekijöiden ja nuorten hyväksi toimivien ryhmien tarpeet, yksilön yksityisyyttä, turvallisuutta ja oikeuksien toteutumista kunnioittavasti. Sitä kehitetään yhdessä nuorten kanssa, jotta he pääsevät käyttämään osaamistaan ja tietojaan laajasti.

Neuvosto kehottaa jäsenvaltioita ja komissioita luomaan edellytyksiä älykkään nuorisotyön toteutumiselle, muun muassa tuomalla sen osaksi strategisia tavoitteita ja ra-

hoitusvälineisiin, hankkimalla tietoa etenkin heikommassa asemassa olevien nuorten teknologiakehityksen saavutettavuuden haasteista, ja kuromalla mahdollista kuilua umpeen sekä tukemalla älykkään nuorisotyön kannalta olennaista kehittämistä, kuten digiviestimillä kommunikointia, soveltamalla älykkään nuorisotyön mahdollisuuksia opetuksessa, ja tuomalla se osaksi nuorisotyöntekijöiden koulutusta. Lisäksi Neuvosto kehottaa jakamaan olemassa olevaa tietoa ja hyväksi havaittuja menetelmiä myös muille, hankkimaan tutkimustietoa kumppanuuksien kautta sekä toimimaan edelleen yhteistyössä, jotta päätelmät johtaisivat tuloksiin tulevaisuudessa. (Council of European Union 2017)

Euroopan komission asettaman asiantuntijatyöryhmän laatimien suositusten kautta on mahdollisuus saada uusia eväitä digitaalisen nuorisotyön kokonaisvaltaiselle kehittämiselle organisaatiossa. Julkaisussa on asetettu määreet digitaaliselle nuorisotyölle sekä digitaalisen nuorisotyölle asetetut suositukset, koulutustarpeet sekä listaus koulutusmateriaaleista. Lisäksi julkaisusta löytyy Euroopan laajuisesti hyväksi todettuja käytäntöjä erilaisista digitaalisen nuorisotyön käytänteistä. Asiantuntijatyöryhmän raportissa ohjeena kehittämiselle on annettu suosituksia, jotka voivat varmistaa ja parantaa tapahtuvaa kehittämistä. Näitä toimenpiteitä ovat yhteinen ymmärrys digitaalisesta nuorisotyöstä, digitaalisen nuorisotyön strateginen kehittäminen, nuorten osallisuuden ja oikeuksien kehittäminen, sekä tiedon lisäämien ja digitaalisen nuorisotyön vaikuttavuuden osoittaminen. (European Union 2017, 11-13)

Nuorisotyöntekijöiden kouluttamisen näkökulmasta on huomattu tarpeita luoda raamit digitaaliselle osaamiselle nuorisotyössä. Kouluttamisen suositukset on jaettu seitsemään osa-alueeseen. Näitä olivat yhteiskunnan digitalisaatio, digitaalisen nuorisotyön suunnittelu ja arviointi, informaation ja tiedon lukutaito, kommunikaatio, digitaalinen luovuus, turvallisuus, sekä reflektointi ja arviointi. Näiden otsikoiden alle on asetettu tavoitteita, joiden tarkoituksena on löytää oikeat tavat saada suositusten mukaiset tiedot ja taidot digitaalisen nuorisotyön tekemiseen. Mielestäni näiden tavoitteiden kautta on helppo löytää organisaation kipukohdat digitaalisen nuorisotyön osaamisessa ja puuttua niihin konkreettisesti järjestämällä koulutusta. (European Union 2017, 14-18)

3 PEREHDYTTÄMINEN

Mielestäni perehdyttämistä ja työhön opastamista voisi kuvata työpaikkojen tärkeimmäksi tehtäväksi, sillä se antaa työntekijälle kaikki tarvittavat tiedot ja taidot tehtävien turvalliseen ja menestykselliseen hoitamiseen. Miten sitten perehdyttämisestä saadaan laadukasta, ja sekä perehdyttäjää että perehtyjää hyödyntävää?

3.1 Perehdyttäminen ja työhön opastaminen

Perehdyttäminen on lyhykäisyydessään opetusta, ohjausta ja tukea, jota työnantaja on velvollinen antamaan työntekijälle. Se on osa työntekijän kehittämistä työsuhteen alkuvaiheessa tai työtehtävien muuttuessa. Työtehtävien opettelun lisäksi se kattaa myös muun muassa tutustumista organisaation toimintaan, strategiaan ja sen yhteiskuntavastuuseen. Yhteiskuntavastuulla voidaan tarkoittaa vain lain noudattamista, mutta nykyisin organisaatiot näkevät yhteiskuntavastuunsa laajempina kokonaisuuksina; taloudellisena-, sosiaalisena ja ympäristövastuuna. (Kupias & Peltola 2009, 13-14)

Organisaatiolla on käytännössä vapaat kädet tehdä päätöksiä siitä, mitä perehdyttäminen merkitsee ja kuinka suuresti se on kytketty organisaation strategiaan ja toimintatapoihin. Nykyisin perehdyttäminen nähdään yläkäsitteenä kahdelle kokonaisuudelle; alku- ja yleisperehdyttämiselle sekä työnopastukselle. Perehdyttämisprosessista on viime kädessä vastuussa esimies. Vastuuta sen toteuttamisesta on kuitenkin voitu jakaa myös muille ammatillisille tahoille. Näitä henkilöitä voivat olla esimerkiksi työyhteisön jäsenet tai muut nimetyt perehdyttäjät. (Kupias & Peltola 2009, 17-19)

Perehdyttämistä ja työnopastusta voidaan pitää työpaikan tärkeimpinä koulutuksina. Sillä on suuri merkitys työntekijän motivaatioon, tuloksen tekoon, työturvallisuuteen ja hyvinvointiin. Parhaimmillaan hyvästä perehdyttämisestä hyötyy niin työnantaja kuin työntekijäkin. Työntekijän näkökulmasta hyödyt voivat olla esimerkiksi sujuva työteko alusta lähtien, kykyjen ja osaamisen tunnistaminen ja niiden hyödyntäminen, oman ammattitaidon kehittyminen ja helpompi sopeutuminen työyhteisöön. Työnan-

tajan näkökulmasta hyötyinä voidaan pitää hyvää työnlaatua ja tulosta, myönteistä suhtautumista työnantajaan, vähentyntä vaihtuvuutta ja yrityskuvan parantumista. Hyvä perehdytys säästää myös aikaa, parantaa yhteishenkeä ja lisää yhteistyötä. (Lepistö 2004, 56-57)

3.2 Perehdyttäminen ja lainsäädäntö

Perehdyttäminen on lakisääteistä. Vähimmäisvaatimuksena kaikkien organisaatioiden tulee noudattaa lakia. Perehdyttämistä ohjaavat esimerkiksi työsopimuslaki ja työturvallisuuslaki. Lakisääteisyys tarkoittaa yksikertaisimmillaan sitä, että työnantaja on velvollinen tarjoamaan työhön liittyvää opastusta ja koulutusta. Työtä säätelevässä laissa halutaan tarjota työntekijälle suojaavaa ja sopeuttavaa toimintaa. Nykyisellään työlainsäädännössä halutaan korostaa dialogisuutta työntekijän ja työnantajan välillä pyrkimyksenä lisätä vuoropuhelua. Lakia täydentämään on luotu työehtosopimuksia. Molempia noudattamalla säästyy aikaa ja energiaa, kun työntekijä voi luottaa työnantajaan. (Kupias & Peltola 2009, 20-21)

”Työnantajan on huolehdittava siitä, että työntekijä voi suoriutua työstään myös yrityksen toimintaa, tehtävää työtä tai työmenetelmiä muutettaessa tai kehitettäessä. Työnantajan on pyrittävä edistämään työntekijän mahdollisuuksia kehittyä kykyjensä mukaan työurallaan etenemiseksi.” (Työsopimuslaki 2001/55, 2 luku, 1§)

Työsopimuslain yleisvelvoitteessa vaaditaan työnantajaa kehittämään ja kouluttamaan myös pidempään palveluksessa olleita työntekijöitä. Kokemus työssä tarvittavista tiedoista ja taidoista voi vaihdella työnantajan ja työntekijän välillä. Mahdolliset aukot osaamisessa voidaan paikata hyvällä perehdyttämällä ja työnopastuksella, mikäli ne ovat tiedossa. Avainasemassa on avoin ilmapiiri ja säännölliset kehitys-, palaute- ja arviointikeskustelut. Myös perehdyttämistä on hyvä arvioida ja peilata arviointia perehdyttämälle asetettuihin tavoitteisiin. (Kupias & Peltola 2009, 21-22)

Työturvallisuuslain 14§ asetetaan suuntaviivat työntekijälle annettavalle opetukselle ja ohjaukselle. Siinä vaaditaan työnantajaa antamaan riittävät tiedot työpaikan haitta- ja vaaratekijöistä. Saman pykälän asetuksen mukaan työnantajan on huolehdittava,

että työntekijä saa riittävän perehdytyksen muun muassa työhön ja työpaikkaan sekä siellä käytettäviin työmenetelmiin ja -välineisiin ja niiden turvalliseen ja oikeanlaiseen käyttöön. Työnantaja on velvollinen ohjaamaan työntekijää työskentelemään vaaroja estävästi sekä mahdollisten haittojen ja vaarojen välttämiseksi. Kaikkia näitä tietoja ja taitoja tulee päivittää ja täydentää tarvittaessa. Tietojen ja taitojen täydentämisellä tarkoitetaan usein esimerkiksi työnantajan tarjoamia koulutustilaisuuksia ja opastuksia esimerkiksi uusien laitteiden tai menetelmien käyttöön. (Työturvallisuuslaki 2002/738, 14§)

3.3 Työntekijän perehdyttäminen

Myönteisellä ensivaikutelmalla on suuri merkitys silloin, kun työpaikkaan tulee uusi työntekijä. Siinä onnistutaan, kun ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa muistetaan keskittyä tilanteeseen, puhutaan kunnioittavasti ja huomioidaan myös sanattomasti tulevat viestit, kuten eleet, ilmeet, äänensävyt ja katsekontakti. Kun työnantajan ja työntekijän välille onnistutaan luomaan myönteinen ensivaikutelma, myös yhteistyö muuttuu sujuvammaksi. Uusi työntekijä tuntee itsensä tervetulleeksi, jolloin keskustelulle ja kysymyksille syntyy luonteva ilmapiiri. Positiivista ensivaikutelmaa luodaan jo rekrytoinnin aikana esimerkiksi haastattelussa käytävässä keskustelussa. Keskustelun aikana työnhakijalle kerrotaan työtehtävistä, organisaatiosta ja asiakkaista. Myös työnhakijalla on mahdollisuus esittää kysymyksiä. Työhaastattelun keskustelua täydennetään työsopimuksen kirjoitusvaiheessa, jolloin käydään vielä tarkemmin läpi palvelusuhdetta koskevat oikeudet ja velvollisuudet. (Kangas & Hämäläinen 2010, 9)

Perehdyttämistä varten työpaikoille on saatettu laatia erilaisia malleja tai oppaita. Tämä kertoo siitä, että perehdyttämiseen on valmistauduttu ja se on suunnitelmallista. Suunnitelmissa perehdyttämiselle on tavallisesti luotu tavoitteet, mietitty valmiiksi ketkä toimivat perehdyttäjinä ja työhön opastajina, ja mitä konkreettisia asioita työhön tulijan on opittava. Lisäksi perehdyttämistä usein arvioidaan ja kehitetään saatujen palautteiden ja keskustelujen perusteella.

Perehdyttämiseen osallistuu usein jollain tapaa koko työyhteisö. Vastuu perehdyttämisestä ja sen suunnittelusta on esimiehellä. Hänen tehtävään on valmistella työy-

teisö uuden työntekijän tuloon, nimetä perehdyttäjät ja työnopastajat, sekä seurata perehdyttämisen toteutumista yhdessä kaikkien siihen osallistuvien henkilöiden kanssa. Muita perehdyttämisen avainhenkilöitä ovat yleisperehdyttäjä ja työnopastaja. Yleisperehdyttäjä nimensäkin mukaan opastaa työntekijän organisaation tärkeisiin yleisasioihin, kuten organisaatorakenteeseen, työpaikan tiloihin, mahdollisten suojaimien käyttöön ja muihin käytäntöihin. Hän esittelee uudelle työntekijälle työpaikan avainhenkilöt kuten luottamusmiehet ja kertoo muun muassa työterveyshuollosta. Hän toimii esimerkkinä, kannustajana ja rohkaisijana uudelle työntekijälle. Työnopastaja on henkilö, joka opastaa varsinaisiin työtehtäviin ja sen turvalliseen ja oikeaoppiseen suorittamiseen. Hänen vastuullaan on myös käytössä olevien laitteiden ja koneiden käytön opastus. Pienemmissä organisaatioissa tai yrityksissä yksi ja sama henkilö voi toteuttaa koko perehdyttämisen prosessin. Koko työyhteisön roolia perehdyttämisen ei kuitenkaan kannata unohtaa, koska he luovat sosiaalisen työilmapiirin, johon uuden työntekijän toivotaan pääsevän osaksi. (Lepistö 2004, 58-59)

Perehdyttämistä tehostamaan organisaatioissa on voitu luoda erilaisia oheismateriaaleja. Asioita voi olla helpompi sisäistää, kun ne saa tietoon kerrotun puheen sijasta esimerkiksi erilaisina painettuina oppaina, toimintasuunnitelmina, videoina, tiedotteina tai muina vastaavina materiaaleina. Oheismateriaaleja voi antaa tiedoksi työntekijälle jo ennen työhöntuloa tai ensimmäisen työpäivän ajaksi tutustuttavaksi. Oheismateriaalit voivat herättää sellaisia kysymyksiä tai keskustelun aiheita, joita ei välttämättä muuten tulisi mieleen. Ne voivat sisältää myös perehdyttämisen muistilistan, josta uusi työntekijä voi myös itse seurata tarvittavien tietojen ja taitojen opastusta ja perehdyttämisen kulkua. (Kangas & Hämäläinen 2010, 10)

Perehdyttämisen prosessissa työnantajapuolen lisäksi itse perehtyjällä on tärkeä rooli sen toivotunlaisessa toteutumisessa. Perehtyjän pitäisi pystyä antamaan itsestään kaikki sellainen tieto, jota voidaan hyödyntää jo perehdyttämissuunnitelmaa laatiesä, eli sitä yksilöidessä. Samalla perehtyjä pystyy kertomaan, mitkä ovat hänen tyyliinsä oppia, jotta perehdyttämistilanteista saataisiin mahdollisimman suuri hyöty kaikille osapuolille. Perehtyjän täytyy myös avoimesti kertoa, mikäli jokin asia kummasuttaa häntä tai tuntuu epäselvältä. Näin pystytään välttämään mahdolliset virheet työtehtävissä. Perehtyjällä on hyvä mahdollisuus edistää vuoropuhelua ja tuoda ulkopuolisia näkemyksiä keskusteluihin. Nämä näkemykset ovat tärkeitä myös työyhteisön

teisön oppimisen kannalta eli omalta osaltaan myös perehtyjä voi toimia opettajana muille. Kun kaikki perehdyttämistilanteeseen osallistuvat henkilöt toimivat yhteisen kehittymisen hyväksi tulee onnistumisia, joka lisää myös yrityksen arvoa hyvänä ja luotettavana työpaikkana. (Kupias & Peltola 2009,167-168)

4 TILAAJAN ESITTELY

Opinnäytetyötäni aloittaessa olin ollut Espoon nuorisopalveluilla töissä lähes seitsemän vuoden ajan. Organisaation esittelyä koskeva tieto on pitkälti peräisin omista kokemuksistani, vuosien varrella lisääntyneestä tiedosta, sekä sisäisessä käytössä olevista dokumenteista ja esittelyistä.

4.1 Espoon nuorisopalvelut – Nuori Espoo

Espoon nuorisopalveluissa tuotetaan kunnallista nuorisotyötä eri menetelmin. Näitä menetelmiä ovat muun muassa nuorisotilatyö, kohdennettu nuorisotyö, leiri- ja retki-toiminta sekä jalkautuva nuorisotyö, kulttuurinen nuorisotyö ja digitaalinen nuorisotyö. Pääkohderyhmänä ovat 12-17 -vuotiaat espoolaiset nuoret. Pääkohderyhmän lisäksi toimintaa järjestetään 9-11 -vuotiaille lapsille esim. kerhojen ja pienryhmien muodossa ja yli 18-vuotiaille pääsääntöisesti etsivän nuorisotyön ja neuvonta- ja ohjauspalveluiden kautta.

Espoon nuorisopalveluita ohjaa Nuori Espoo -tarina, joka on strategiatyöskentelyn tuloksena syntynyt, toimintaperiaatteet ymmärrettäväksi tekevä julkaisu. Tarinan 5 kokoavaa otsikkoa ovat:

1. Nuori Espoo – Espoo nuorille
2. Kivaa tekemistä nuorille
3. Yhdessä kavereiden kanssa
4. Aikuisen läsnäoloa arjessa
5. Rohkeasti kohti tulevaa

Nuori Espoo -tarina ohjaa siis kaikkea Espoon nuorisopalveluissa tehtävää työtä. Lyhyesti avattuna tarina lupaa ottaa nuoret mukaan suunnittelemaan, toteuttamaan ja arvioimaan nuorisopalveluiden toimintaa ja sen kautta tarjota tekemistä, joka innostaa ja kannustaa nuoria osallistumaan. Lisäksi tarinassa luvataan pysyä ajan tasalla nuorten keskuudessa olevista ilmiöistä ja tarjota monipuolisia mahdollisuuksia osallistua ja vaikuttaa omaa elämää ja elinympäristöä koskeviin asioihin. Espoon nuorisopalvelut lupaa toiminnallaan edistää yhdenvertaisuutta ja ehkäistä kiusaamista sekä tarjota jokaiselle espoolaiselle nuorelle turvallisen aikuisen kuuntelemaan ja kulkemaan rinnalla elämän aallokossa.

Espoossa on yhteensä 18 nuorisotilaa, joissa järjestetään monipuolista ja turvallista nuorten vapaa-ajalle sijoittuvaa toimintaa. Toiminta on päihdeetöntä ja nuorisotiloilla on töissä ammattitaitoisia nuorisonohjaajia. Lisäksi Espoossa on sateenkaarevaa nuorisotoimintaa järjestävä nuorisotila ja ruotsinkielinen nuorisotila. Nuorisotilojen lisäksi nuorisonohjaajat toimivat kouluilla muun muassa oppilaiden ryhmäytymisen tukena ja erilaisten teemojen kuten ehkäisevän päihdetyön ympärillä. Jalkautuva nuorisotyö vie nuorisonohjaajat kohtaamaan nuoria sinne missä nuoretkin ovat eli kaduille, kauppakeskuksiin, juna-asemille ja muihin julkisiin tai puolijulkisiin tiloihin.

4.2 Digitaalinen nuorisotyö Espoon nuorisopalveluissa

Nuorisotiloilla on ollut eväitä digitaalisen nuorisotyön tekemiseen jo kauan, kun olemassa on ollut pelikonsolit ja muuta teknologiaa. Työtä ei välttämättä ole osattu tehdä kasvatuksellisessa näkökulmassa, jolloin siitä puuttuu nuorisotyöllinen vaikutus. Espoon nuorisopalveluissa digitaalisen nuorisotyön voidaan katsoa tulleen osaksi työtä vuonna 2004, jolloin on lähdetty mukaan valtakunnalliseen verkkonuorisotila Netariin. Tätä ennen digitaalisen nuorisotyö on toteutunut lähinnä epäsäännöllisissä LAN-tapahtumissa. Vuoden 2005 aikana lähdettiin mukaan Pulmakulman kysymys - vastaus -palstaan, jossa nuoret voivat kysyä itseään mietityttäviä kysymyksiä ja saada niihin vastauksia ammattilaisilta. Noihin aikoihin digitaalista nuorisotyötä teki vain hyvin pieni osa nuorisonohjaajista.

Vuonna 2011 sosiaalinen media ja älypuhelimet tekivät kovasti tuloaan ja myös nuoret ja nuorten keskuudessa heräävät ilmiöt siirtyivät digitaalisiin ympäristöihin. Vuosi siitä Espoon nuorisopalveluissa perustettiin digitaalisen nuorisotyön kehittämissyhmä (entinen verkkotyöryhmä), jonka tarkoituksena oli paneutua digitaalisen nuorisotyön teemaan ja edistää sen toteutumista. Tuttavallisemmin puhuttuna digi-työryhmään kuuluu nuorisonohjaajaedustajat jokaiselta Espoon suuralueelta sekä yksi lähiesimies. Ryhmä on muun muassa tuottanut erilaisia ohjeita ja oppaita sosiaalisen median palveluista sekä tuonut digitaalisen nuorisotyön kuulumisia alueille.

Espoon nuorisopalveluissa on yksi digitaaliseen pelaamiseen painottunut nuorisotila. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että nuorisotilalle on luotu digitaaliseen pelaamiseen sopivat puitteet sekä se on otettu erityisesti huomioon toimintaa suunniteltaessa. Nuorisotilalla järjestetään muun muassa digitaaliseen pelaamiseen keskittyviä pienryhmiä, järjestetään LAN-tapahtumia ja mahdollistetaan digitaalinen pelaaminen yhteisöllisesti hieman muita nuorisotiloja laajemmin.

Syksyllä 2017 Espoon nuorisopalvelut sai valtion avustuksen digitaalisen nuorisotyön kehittämishankkeeseen. Hankkeen tavoitteena on jakaa digitaalisen nuorisotyöhön liittyvää osaamista ja innostusta sekä mahdollistaa vahvemmin kokeilukulttuuria läpileikkaavana elementtinä. Tätä kautta digitaalisuus saadaan vahvaksi osaksi nuorisotyön arkea Espoon kaupungin nuorisopalveluissa sekä syvennetään työntekijöiden osaamista. Hankkeen toisena tavoitteena on tukea nuorten aktiivista kansalaisuutta, toimijuutta ja osallisuutta kokoamalla nuorten toimituksen, jossa nuoret tuottavat oman näköistänsä mediaa nuorisonohjaajien tuella. Hankkeen suunnitelmassa korostuu myös osallistumisen esteiden poistaminen muun muassa tarjoamalla etäosallistumismahdollisuuksia. DigiNe-hanke haluaa olla mukana tuottamassa kulttuurien välistä vuorovaikutusta digitaalisissa ympäristöissä luomalla siihen sopivaa sisältöä. Hankkeen jälkeen siinä syntyneet tuotokset ja mallit jäävät edelleen Espoon käyttöön ja niitä on mahdollisuus levittää myös muiden kuntien käyttöön. (DigiNE-hankehakemus)

Nuori Espoo tarinan yhdeksi kehittämiskohteeksi on nostettu digitaalinen nuorisotyö ja sen tavoitteiden selkeyttäminen Espoon nuorisopalveluissa. Strategian pohjalta on

laadittu tulos- ja kehittämiskortti, jossa digitaalisen nuorisotyön kehittämisen tavoitteeksi valtuustokaudelle on kirjattu seuraavaa:

Verkossa tehtävän nuorisotyön kautta kohdataan laaja määrä nuoria. Sosiaalisen median kautta tavoitetaan kuntalaisia ja sähköisiä alustoja on kehitetty asiakaslähtöisesti. (Espoon nuorisopalveluiden tulos- ja kehittämiskortti 2017)

Toimenpiteenä tavoitteeseen pääsemiseksi on kirjattu digitaalisen nuorisotyön tarinan (tuttavallisemmin digi-tarinan) ja toimintasuunnitelman luominen. (Espoon Liikunta- ja nuorisopalveluiden strategia 2017-2018)

Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen on siis kulkenut jo jonkin verran strategiassa ja toiminnoissa. Nopea kehitys ja koko ajan muuttuvat välineet ja ympäristöt ovat haastaneet myös Espoon nuorisopalveluissa tehtävää digitaalista nuorisotyötä ja ajan hengessä pysymistä. Erilaiset työtä määrittelevät ja ohjaavat suositukset ja linjaukset ovat hyvin tervetulleita (esimerkiksi EU:n komission asiantuntijaryhmän laatimat päätelmät). Selkeät ja perustellut minimiosaamisetasot ja siihen liittyvät koulutustarpeet voivat parhaimmillaan auttaa kehittämisessä ja saada henkilökunnan innostumaan digitaalisesta nuorisotyötä ihan uudella tavalla.

4.3 Perehdyttäminen Espoon nuorisopalveluissa

Haastattelin opinnäytetyötäni varten kahta johtavaa nuorisonohjaajaa Espoon nuorisopalveluilta. Johtavat nuorisonohjaajat toimivat lähiesimiehinä nuorisonohjaajille. Jotta luottamuksellisuus haastatteluiden osalta säilyy, päätin käyttää opinnäytetyössäni tunnisteita nimien sijaan. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 43). Haastateltavat on näin ollen eritelty niin, että ensimmäisenä haastattelemani johtavan nuorisonohjaajan tunnus on JNO1 ja toisena JNO2. Haastatteluiden tavoitteena oli saada selvennyttä perehdyttämisen ja työhönopastuksen periaatteita Espoon nuorisopalveluilla sekä kertoittaa heidän omia tietojaan ja taitojaan digitaalisen nuorisotyön perehdyttäjinä. Perehdyttämisen osalta haastatteluissa kysyttiin tyypillistä perehdyttämiskäytäntöä uuden työntekijän tullessa organisaatioon sekä työtehtävien vaihtuessa. Tämän luvun taustalla on haastatteluissa saadut tiedot.

Molemmat haastatelluista kertoivat Espoon kaupungilla olevan käytössä perehdyttämisen tueksi lomake, joka toimii samalla tärkeiden perehdyttämisasioiden ”checklistinä”. Lomakkeessa on sekä kaupungin yleisiä perehdyttämisasiota, että työpaikkaan ja työtehtäviin liittyviä asioita. Perehdyttämisen päävastuu on esimiehellä, mutta käytännössä hänen osuutensa on perehdyttää uudelle työntekijälle organisaatioon ja sen käytänteisiin liittyvät asiat kuten kertoa työajoista, työterveyspalveluista ja henkilöstöeduista. Uuden työntekijän työyhteisöstä osoitetaan tutor- tai mentorihenkilö, jonka tehtävänä on antaa työnopastusta työpisteeseen, työturvallisuuteen ja työtehtäviin liittyvissä asioissa.

Työpisteisiin, jotka ovat tässä tapauksessa nuorisotiloja, on laadittu perehdyttämiskansiot. Kansioista löytyy nuorisotilaan liittyviä käyttö- ja turvallisuusohjeita, sekä nuorisopalveluilla yleisesti käytössä olevat toimintamallit kuten päihdetoimintamalli ja kestävän kehityksen toimintamalli. Kansioihin ei ole mitään yleistä sisällysluettelo, vaan työpisteiden erilaisuuden takia jokainen tila on saanut koota perehdyttämiskansion parhaaksi katsomallaan tavalla. Vaikka työhön opastus on nimetty yhdelle työntekijälle, käytännössä kaikki työkaverit osallistuvat perehdyttämisen- ja työhönopastusprosessiin. Uudelle työntekijälle halutaan luoda tunne, että hän on osa turvallista työyhteisöä, jossa asioista voi keskustella avoimesti kenen tahansa työntekijän kanssa.

1-3 kuukauden päästä aloituksesta järjestetään perehdyttämisen seurantalaveri, jossa tarkastellaan miten työt ovat lähteneet käyntiin ja millaisia haasteita tai onnistumisia on tullut vastaan. JNO1 kertoo käyvänsä tämän keskustelun usein välikehityskeskustelun yhteydessä. Tällöin uudelle työntekijälle voidaan asettaa myös omat kehittymistavoitteet, joihin palataan säännöllisesti järjestettävien kehityskeskusteluiden muodossa.

JNO2 mukaan työtehtävien muuttuessa tai uusiutuessa työntekijät saavat usein tietoa ensin nuorisohjaajien kokouksessa ja sen jälkeen täsmennyksiä asiaan kuukausittain järjestettävissä työpaikkakokouksissa. Joihinkin teemoihin liittyen on luotu toimintamalleja, joihin on järjestetty perehdyttämistilaisuuksia ja -koulutuksia. Työpaikkakokouksissa on ajoittain ollut esillä erilaisia ohjeita esimerkiksi erilaisten sosiaalisen median palveluiden käyttöön nuorisotyössä.

Perehdytysprosessin uudistamista on pohdittu, jotta siitä saataisiin tasalaatuisempi ja käytännön läheisempi. Perehdyttämiseen siis jo nyt luotu hyviä rakenteita, jotka antavat eväitä onnistuneeseen perehdyttämiseen. Näitä rakenteita ovat muun muassa säännöllinen seuranta, nimetty mentori/tutor sekä erilaiset tsekkauslistat. Haastatteluiden perusteella perehdyttämisessä on edelleen kirjaviakin käytäntöjä, joka luonnollisesti sotii tasalaatuisuutta vastaan.

5 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS

Opinnäytetyöni on toiminnallinen ja siinä on käytetty myös laadullisen tutkimuksen menetelmiä. Menetelmiä käyttäen tavoitteena on ollut luoda tietoon pohjautuva tarpeeseen vastaava, ja osapuolia hyödyntävä perehdyttämismateriaali tai mallinnus. Toiminnalliseen osioon liittyen olen pyytänyt kommentteja varsinaiseen perehdyttämismateriaaliin Espoon nuorisopalveluiden digi-työryhmältä. Tämä on tapahtunut pienryhmäkeskusteluna. Lisäksi materiaalin versioita on esitelty nuorisopalveluiden kehittämispäivillä syksyllä 2017, jolloin joukko asiantuntijoita, esimiehiä ja ohjaajia pääsi kommentoimaan ja esittämään toiveitaan sekä muutosehdotuksiaan sitä kohtaan.

Laadullisen tutkimuksen menetelmistä käytössä olivat teemahaastattelut ja kehittämiskysely. Haastatteluihin ei siis ollut selkeää ja tarkkaan linjattua kysymysluettelo, vaan se tehtiin teeman ympärillä vapaammin keskustellen (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Haastattelut litteroitiin eli kirjoitettiin auki. Haastatteluista on poimittu opinnäytetyöhön organisaation yleisiä sekä digitaalisen nuorisotyön perehdyttämiseen liittyviä käytäntöjä ja kehittämistarpeita, joiden mukaan perehdyttämismateriaalia on kasattu.

Nuorisonohjaajille suunnattu kehittämiskysely suunniteltiin yhdessä opinnäytetyön tilaajan kanssa ja siihen otti kantaa myös Espoon nuorisopalveluiden suunnittelija kysymysten muotoilun osalta. Aineiston kokoamisen jälkeen alkoi analysointi, jossa tarkastelin vastauksia sekä yksittäin, että kokonaisuutena ryhmänä. Kyselyyn liittyvät

päätelmät ovat osaltaan antaneet tärkeää tietoa varsinaiseen perehdyttämismateriaalin liittyen.

5.1 Opinnäytetyön vaiheet

Kehittämistyö on monivaiheinen ja sen on tarkoitus ottaa varsinaista digitaalista työtä tekeviä nuorisonohjaajia mukaan rakentamaan valmista materiaalia. Opinnäytetyön toteutuksen ensimmäisessä vaiheessa loin raakaversion perehdyttämismateriaalista Espoon nuorisopalveluiden digi-työryhmän työstettäväksi. Esittelin materiaalin ohjaajille ja pyysin siihen kommentteja ja kehittämis ehdotuksia. Materiaalia pidettiin tarpeellisena ja sisällöltään hyvänä. Minun toivottiin kiinnittävän huomiota otsikointiin ja sisältöjen muotoon eli onko asia esitetty tekstinä, videona vai jonain muuna formaatina. Lisäksi tarpeellisena pidettiin tarkastuslistaa, jolla pystytään seuraamaan, kuinka perehdyttäminen etenee.

Seuraavassa vaiheessa toteutin haastattelut kahdelle johtavalle nuorisonohjaajalle. Haastatteluissa kysyin perehdyttämisen periaatteita sekä selvitin heidän tietojan ja taitojan digitaalisen nuorisotyön teemoista. Haastattelujen tarkoituksena oli saada selville perehdyttämiseen liittyviä käytänteitä, sekä mihin asioihin esimiehet digitaalisen nuorisotyön perehdyttäjinä erityisesti kaipaavat tukea.

Syyskuussa 2017 nuorisonohjaajille on mennyt lähiesimiesten kautta kysely, jonka tarkoituksena oli saada selvitettyä millaisia tietoja ja taitoja nuorisonohjaajilla jo on digitaalisen nuorisotyön teemaan ja mitä alueita tulisi vielä kehittää. Lisäksi kyselyssä kysyttiin suurimpia kannustajia ja esteitä digitaalisen työn tekemiseen organisaatiossa. Kyselyn tulokset on analysoitu kohdassa 5.2.

Haastatteluiden ja kyselyn tulosten perusteella sekä olemassa olevaan tutkimukseen ja tietoon nojaten koottiin ketterä, helposti muokattavissa oleva materiaali sähköiseen muotoon. Materiaalissa on tekstiosioiden lisäksi videoita, ja se on pidetty visuaalisena ja selkeänä. Materiaalia on rakennettu yhdessä opinnäytetyön tilaajan kanssa ja siihen pyydetään kommentit digi-työryhmältä ennen käyttöön ottoa. Tämän jälkeen tehdään vielä tarvittavat muutokset ja sovitaan materiaalin päivittämissiheydestä sekä

päivittämisestä vastaavista henkilöistä. Lopuksi valmis perehdyttämismateriaali esitellään henkilöstölle ja se on valmis käytettäväksi.

5.2 Nuorisonohjaajat digityön tekijöinä ja kehittäjinä

Espoon nuorisopalveluissa on töissä 55 ”nuorisonohjaaja” -nimikkeellä toimivaa työntekijää. Nuorisonohjaajille suunnattu nimetön webropol-kysely toteutettiin syyskuussa 2017. Kysely meni eteenpäin lähiesimiesten kautta. Kyselyssä oli kahdeksan kysymystä, joista kolmessa oli annettu vastausvaihtoehdot (kahdessa monivalintamahdollisuus). Loppuisissa kysymyksissä oli vapaavastauskenttä. Kyselyn tarkoituksena oli selvittää pääpiirteittäin kolmea asiaa digitaalisen nuorisotyön saralta:

1. Nykytilanne, eli kuinka paljon tällä hetkellä käytetään aikaa digitaalisen nuorisotyöntekemiseen ja millä menetelmillä.
2. Kannustimet ja suunnitelmallisuus, eli mitkä asiat kannustavat tekemään digitaalista nuorisotyötä ja kuinka suunnitelmallista se on.
3. Kehittämisen tarve, eli miten digitaalista nuorisotyötä pitäisi kehittää ja millaista tukea se vaatisi.

Näiden asioiden pohjalta perehdyttämismateriaaliin voidaan luoda tarpeenmukaista sisältöä ja digitaalisen nuorisotyön kehittäminen voi mahdollistua entistä laajemmin.

Kyselyyn tuli määräaikaan mennessä 23 vastausta eli vastausprosentti oli 41,8%. Alun perin vastausaikaa kyselyyn oli annettu kaksi viikkoa, mutta päätin pidentää vastausaikaa vielä viikolla, lisää vastauksia saadakseni. Lähestyin myös itse jokaisen nuorisotilan yhtä ohjaajaa sähköpostitse toiveella vastata sekä muistuttaa kollegoita vastaamaan kyselyyn. Viimeisen viikon aikana vastauksia tuli noin 10 lisää, joten jatkoajan antaminen oli ehdottomasti kannattavaa.

Kyselyyn vastanneista 87% kertoi tehneensä digitaalista nuorisotyötä Espoon nuorisopalveluilla. 13% vastaajista ei ollut tehnyt digitaalista nuorisotyötä. Kysyttäessä käytettyjä menetelmiä, suurin osa eli noin 78% vastaajista kertoi käyttäneensä työssään sosiaalista mediaa (muussa kuin toiminnan mainostamistarkoituksessa). Toiseksi suosituin menetelmä oli chatin tai muun pikaviestimen välityksellä käydyt keskustelut, jota kertoi käyttäneensä vastaajista 56%. Kolmanneksi käytetyin mene-

telmä on digitaalinen pelaaminen 48%. Sekä bloggaamista, että videoiden tekemistä kertoi käyttäneensä vastaajista noin 43%. Vastaukset ovat linjassa Verken teettämään Digitaalinen nuorisotyö kunnissa -kyselyyn, jossa nuorisotyötä tekevät kertovat sähköpostin lisäksi käyttävänsä eniten sosiaalista mediaa ja pikaviestimiä (Lauha & Tuominen toim. 2017, 23) Noin 61% vastaajista kertoi käyttävänsä työaikaansa digitaalisen nuorisotyöntekemiseen 1-5 tuntia viikossa. 1 vastaajista kertoi käyttävänsä työajastaan yli 10 tuntia viikossa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen.

Kysyttäessä digitaalisen nuorisotyön tekemiseen kannustavia asioita suurin osa mainitsi tärkeimmäksi kannustimeksi kohderyhmän eli nuorten tavoitettavuuden ja ”ajan hengessä” pysymisen. Muita kannustimia olivat hyvät ja ajanmukaiset työvälineet. Muutamassa vastauksessa toivottiin organisaatiolta tukea ja innostamista digityön tekemiseen.

”...Parhaan kannustimen saa muiden työntekijöiden mukana olemisesta ja yhdessä tekemisestä. Organisaation tuki ja innostaminen olisi myös plussaa”

Toiminnan suunnittelun kannalta digitaalinen nuorisotyö oli otettu huomioon vaihtelevasti. Noin kolmannessa osassa vastauksista digitaalisen nuorisotyön suunnitelmallisuus koski sosiaalista mediaa ja sen käyttöä. Noin 20% vastaajista koki, ettei digitaalista nuorisotyötä ole otettu huomioon toimintaa suunnitellessa tai se on ollut heikkoa. Sosiaalisen median lisäksi toiminnan suunnittelussa digitaalinen työ on otettu huomioon kerhotoiminnassa, nuorten käytössä olevien välineiden kautta sekä varaamalla siihen työaika.

Digitaalisen nuorisotyön kehittämisen näkökulmasta kyselyssä oli kysymys tärkeimmästä kehittämisalueesta nuorisotilalla, jossa vastaaja työskentelee. Vastaajan oli mahdollisuus valita kaksi tärkeintä kehittämisaluetta alla olevista vaihtoehdoista:

- Nuorten osallisuus (nuorilla on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa toimintaan digitaalisen nuorisotyön välineitä hyödyntäen)
- Nuorten yhdenvertaisuus (nuorella on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa toimintaan riippumatta häneen liittyvistä ominaisuuksista. jokainen nuori tuntee olevansa hyväksytty)
- Mediakasvatus (nuorten toimintavalmiuksia tuetaan medioituvassa yhteiskunnassa: kannustetaan ja edistetään mediakulttuurissa ja digitalisessa teknolo-

giassa toimimista sekä niiden kriittistä ymmärtämistä, itsensä ilmaisua ja vaikuttamista)

- Nuorten digitaalisten taitojen kehittäminen (Nuorelle annetaan valmiuksia hyödyntää digitaalista teknologiaa itsenäisesti, aktiivisesti ja luovasti nuorisonohjaajan tuella)
- esteettömyys (nuorella on mahdollisuus saada tietoa toiminnasta sekä osallistua ja vaikuttaa siihen riippumatta fyysistä esteistä tai aistivammoista)

Seuraavassa kysymyksessä pyydettiin perustelemaan vastausta.

Tärkeimmäksi kehittämisalueeksi (78% vastaajista) valitsi nuorten osallisuuden. Perusteluissa digitaalisen nuorisotyön keinoin koettiin mahdollisuuksia saada nuorten ääntä kuuluviin entistä enemmän. Vastauksissa korostui usko, siitä, että nuoret ottaisivat rohkeammin kantaa ajankohtaisiin asioihin ja osallistuivat toimintaan, mikäli vaihtoehtoina olisi käyttää enemmän digitaalisen nuorisotyön toimintatapoja. Oman kokemukseni mukaan digitaalista mediaa ja teknologiaa käytetään jo nyt jonkin verran esimerkiksi palautteen keräämiseen sekä nuorisotilan toiminnan suunnitteluun osallistamiseksi. Teknologian avulla nuorisopalvelut voisivat tavoittaa ja saada osalliseksi myös niitä nuoria, jotka eivät nyt käytä heidän palveluitaan. Näillä nuorilla voi olla esimerkiksi fyysinen tai henkinen este toimintaan osallistumiseen tai toiminta on luonteeltaan sellaista, joka ei näyttäyty heille kiinnostavana. Erilaisia osallistumisen mahdollisuuksia lisäämällä voidaan siis parantaa nuorten osallistumisen mahdollisuuksia myös esteettömyyden näkökulmasta.

Seuraavaksi tärkeimmäksi kehittämisalueeksi koettiin mediakasvatus (noin 30%). Perusteluissa koettiin nuorilla olevan puutteita medialukutaidossa sekä verkossa käyttäytymisessä. Noin 26% vastaajista koki tärkeimmäksi kehittämisalueeksi digitaalisten taitojen kehittämisen ja noin 13% yhdenvertaisuuden. Perusteluissa uskottiin nuorilla olevan pääsääntöisesti hyvät digitaaliset taidot ja mahdollisuudet käyttää niitä, mutta huomioitiin myös tarve tarjota mahdollisuuksia digitaitojen kehittämiseen nuorisonohjaajan tuella etenkin niille nuorille, joilla ei ole olemassa olevia välineitä. 8% vastaajista koki tärkeimmäksi kehittämisalueeksi esteettömyyden, mutta vastaus ei saanut yhtään perustelua. Esimerkiksi näiden vastauksien perusteella ja esimiesten haastatteluihin nojaten koko organisaatio voisi nostaa seuraavalle kaudelle yhden

isomman kehittämistavoitteen digitaalisen nuorisotyön osalta. Toimenpiteet taas voisi määrittää jokainen tila tai digitaalisen nuorisotyön kehittämisryhmä.

”Digitaalisia menetelmiä käytetään ihan liian vähän osallisuuden tukemisessa, vaikka se olisi varmasti helpoin tie nuorten osallistamiseen tehokkaasti”

Digitaalisen nuorisotyön perehdyttämisen tai työhön opastuksen nykytilasta kysyttäessä vastaajista 31% kertoi, että perehdytys on ollut heikkoa tai olematonta. 54% vastaajista kertoi saaneensa jonkinlaista opastusta/perehdytystä työkavereiltansa tai työpaikkakokouksissa ja nuoriso-ohjaajien kokouksessa esillä olleista ohjeistuksista ja käytänteistä (digityöryhmän kautta). Vastaajista 15% kertoi hankkineensa osaamisensa itse perehtymällä ja tutustumalla asioihin tai saaneensa esimieheltä luvan käydä teemaan liittyvissä koulutuksissa.

Kysyttäessä millaista tukea toivoisi jatkossa, jotta tekisi nykyistä enemmän digitaalista nuorisotyötä 47% vastaajista nosti esiin resurssien riittämättömyyden. Vastaajat toivoivat käyttöön ajankohtaisia ja tarkoitukseen parhaiten sopivia välineitä (puhelimet, tietokoneet, konsolit, pelit, ohjelmat), toimivat verkkoyhteydet sekä mahdollisuutta käyttää työaika digitaaliseen nuorisotyöhön enemmän. 17% vastauksista toivottiin ymmärrystä ja hyväksyntää digitaalisen nuorisotyön tekemiseen työkavereilta ja esimieheltä. 30% vastaajista toivoi parempaa perehdytystä tai monipuolisia koulutuksia digitaalisen nuorisotyöhön ja sen mahdollisuuksiin liittyen. 17% vastaajista koki, ettei halua tehdä nykyistä enempää digitaalista nuorisotyötä tai, että työmuoto ei ole heille mielekäs tapa työskennellä nuorten kanssa. Itse ajattelen tämän johtuvan pääsääntöisesti siitä, että digitaalinen nuorisotyö mielletään usein tapahtuvaksi verkon välityksellä eikä kasvokkain, eli erilaisia tapoja toteuttaa digitaalista nuorisotyötä ei välttämättä ymmärretä tai tunnisteta tai siihen liittyy tietynlainen asenne, josta ei olla valmiita luopumaan. Digitaalisuus ja teknologia ovat tätä päivää, siksi organisaatiossa olisikin hyvä pohtia, minkälaista osaamista työntekijöiltä odotetaan esimerkiksi digitaalisten taitojen osalta ja miten niitä voidaan kehittää perehdyttämällä ja kouluttamalla henkilökuntaa lisää.

”Kannustusta, kiinnostusta, koulutusta. Myös resurssien vähyys (kuten aika ja välineet) hidastavat ja haittaavat digityöntoteutumista”

Kyselyn perusteella ja erilaisiin digitaalisen nuorisotyön suosituksiin ja kehittämisop-paisiin viitaten suosittelen Espoon kaupungin nuorisopalveluita ottamaan laajemmin digitaalisen nuorisotyön osaksi toiminnan suunnittelua jo strategiatasolla (digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat). Hyvät strategiset raamit auttavat nuorisonohjaajia omassa työssään varsinaista tila- ja aluekohtaista toimintaa suunnitellessa. Suurimmalla osal-la kyselyyn vastanneilla ohjaajilla on selkeä halu kehittää digitaalista nuoristyötä ja samalla kehittyä itse sen tekijöinä. Nuorisotyötä tehdään ensisijaisesti nuorille ja siksi myös heiltä on hyvä kysyä miten ja minkälaista nuorisotyötä heille tulisi tarjota. Tätä tapahtuukin jo esimerkiksi osallistavan budjetoinnin kautta, mutta voisiko toiveita digi-taalisen nuorisotyön teemoihin kysyä vielä enemmän? Organisaatio on avain ase-massa tarjotakseen siihen mahdollisuuksia eli kannustamalla digitaalisen nuorisotyön tekemiseen ja kouluttamaan työntekijöitä sen huippuosaajiksi. Työnantajalla on jo lain määrittämä velvollisuus tarjota tarvittavat tiedot ja taidot työn tekemiseen (Työ-turvallisuuslaki 14§).

5.3 Johtava nuorisonohjaaja digitaalisen nuorisotyön perehdyttäjänä

Johtavien nuorisonohjaajien haastatteluissa kysyin heidän tarpeitaan ja toiveitaan perehdyttämismateriaaliin. Pyytäessäni haastateltavia kuvaamaan omia digitaalisen nuorisotyön tietojaan ja taitojaan JNO1 näki tietonsa ja taitonsa hyvinä, kun taas JNO2 koki niiden suhteen epävarmuutta. Molemmat korostivat sitä, etteivät he koe tarvetta pitää niinkään digitaalisen nuorisotyön menetelmäosaamista yllä vaan he näkevät roolinsa digitaalisen nuorisotyön perehdyttämisprosessissa enemmänkin ”perustelijoina”, kannustajina ja sen toteutumisen seuraajina. Perustelijoina tässä yhteydessä tarkoitettiin sitä, että he kantavat vastuun digitaalisen nuorisotyön peri-aatteiden ja nuorten tarpeiden selventämisestä niin organisaatitasoisesti kuin laa-jemminkin. Mielestäni perustelijana toimiminen on erityisen tärkeää. Esimiehet jal-kauttavat strategiaa omalta osaltaan eteenpäin ja voivat jo perehdyttämisvaiheessa tuoda ilmi miksi organisaatiossa toimitaan tietyllä tavalla. Näin syntyy jaettu ymmär-rys siitä, minne ollaan menossa.

Kysyin johtavilta nuorisonohjaajilta heidän mielestään tärkeimmät kehittämisalueet digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoihin perustuvista teemoista. JNO1 nosti esiin yhdenvertaisuuden ja esteettömyyden, jota lähdetään kehittämään DigiNE-hankkeen kautta. Toiseksi kehittämisalueeksi hän nosti osallisuuden, jonka kokee olevan muuten vahvoilla kantamilla, mutta digitaalisuuden hyödyntäminen siinä ei ole vielä mennyt toteutukseen asti. Keskusteluun nousi esimerkiksi sosiaalisen median hyödyntäminen nuorisotilan toiminnan suunnittelussa ja mielipiteiden kysymisessä. JNO2 nosti näistä alueista tärkeimmäksi kehittämiskohteeksi osallisuuden ja kertoi juuri samoja asioita, kuin JNO1. Hän näkee, että esimerkiksi osallistavassa budjetoinnissa (MaaniMiitti) digitaalisen nuorisotyön mahdollisuuksia voisi hyödyntää enemmän.

Molemmat haastatelluista kertovat, ettei esimiehille ole ollut tarjolla teemaan sukeltaavaa koulutusta. Molempien mukaan digitaalista nuorisotyötä ei juurikaan ole tähän asti otettu kovin vahvasti huomioon strategiatyöskentelyssä tai tilojen toiminnan suunnittelussa. Molemmat lisäävät, ettei se tarkoita, etteikö teema olisi tärkeä tai että ymmärrystä digitaalisuuden ja teknologian merkityksestä nuorten elämään ei olisi. JNO2 miettii tämän suunnitelmallisuuden puuttumisen johtuvan esimerkiksi siitä, että tiedon muuttaminen toimenpiteiksi vaatisi laajempaa ymmärrystä siitä mitä lähdetään tekemään ja miksi. Digitaalisen nuorisotyön teeman palastelu oman organisaation tarpeiden tunnistamiseksi olisi erittäin tärkeää, jotta tuo ymmärrys siitä mitä tehdään ja miksi tehdään syntyisi.

Molemmat haastatelluista näkivät materiaalin erittäin tervetulleena ja tarpeellisena välineenä perehdyttämisprosessiin. He toivoivat materiaailta erityisesti helppokäyttöisyyttä ja käytännölläisyyttä. JNO1 mainitsi myös, että hänen mielestään perehdyttämismateriaali toimisi parhaimmillaan myös inspiraation lähteenä, eli sieltä voisi poimia hyviä käytänteitä toteutukseen. Tiedon kasaaminen ”yksiin kansiin” koettiin tarpeelliseksi ja tärkeäksi.

Perehdyttämisprosessissa olisi hyvä ottaa huomioon myös perehdytettävän oma jo olemassa oleva osaaminen. Nuorisotyöntekijöitä valmistavat koulutukset sisältävät usein ainakin vapaavalittavina opintoina digitaalisen nuorisotyön tai verkkonuorisotyön kokonaisuuksia. Lisäksi työntekijät ovat voineet saada arvokasta tietoa tai taitoja aiemmista työpaikoistaan tai esimerkiksi harrastuksistaan. Organisaatiolla on mah-

dollisuus lisätä omaa tietämystään ja osaamistaan sillä, kun perehtyville henkilöille annetaan mahdollisuuksia hyödyntää aiempaa osaamistaan myös uudessa työpaikassa.

5.4 Perehdyttämismateriaali

Perehdyttämismateriaali on kasattu Prezi-esitykseksi. Sen ilmeessä on käytetty tilaajan eli Espoon nuorisopalveluiden brändin mukaisia värejä mahdollisuuksien mukaan. Materiaalista haluttiin selkeä ja oikeasti tietoa antava väline perehdyttämisen tueksi. Materiaalissa on osioita, jotka suositellaan käymään läpi työyhteisöstä valitun mentorin/tutorin kanssa. Osa siitä on itsenäistä tutkiskelua ja osa esimiehen kanssa käytävää asiaa. Perehdyttämismateriaalissa on kahdeksan pääotsikkoa, jotka auttavat näkemään digitaalisen nuorisotyön oman työpaikan ja työpisteen tasojen lisäksi myös laajemmin. Materiaali on helposti muunneltavissa, sinne voi lisätä uusia otsikoita ja polkuja tai poistaa vanhentuneita ja tarpeettomia tietoja. Käytännössä se on käytettävissä missä vain ja sitä voi käyttää joko isomman porukan tai yksittäisten työntekijöiden perehdyttämiseen kerralla.

Digitaalisen nuorisotyön osiosta löytyy omat osiot digitaalisuudesta nuorten elämässä ja digitaalisesta nuorisotyöstä. Digitaalisuus nuorten elämässä -videossa kerrotaan tutkimuksiin ja kokemuksiin perustuvaa tietoa. Videon tavoitteena on luoda ymmärrys digitaalisuuden ja teknologian merkityksestä nuoren elämässä. Digitaalisen nuorisotyön otsikon alta löytyy niin ikään video, jossa määritellään digitaalinen nuorisotyö ja perustellaan, miksi sen tekeminen on tärkeää.

Määritelmät auttavat hahmottamaan kokonaisuuksia ja lisää työntekijöiden tietoa sekä auttaa ymmärtämään digitaalisuuden merkitystä tänä päivänä. Videot toimivat siis ikään kuin lämmittelijöinä ja alkusysäyksenä teemaan pääsemiseksi niin untuvikoille kuin noviiseillekin.

Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen -otsikon alta löytyy opinnäytetyöhöni liittyvän kehittämiskyselyn tulokset animaatiovideona. Saman yläotsikon alta löytyvät myös digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat sekä oma osionsa digitaalisen nuorisotyön

kehittämislle Espoon nuorisopalveluissa. Digitaalinen nuorisotyö muuttuu ja kehittyy koko ajan, joten tämän sivu voi toimia myös pienenä kristallipallona tulevaisuuteen katsottaessa.

Kolmas pääotsikko on ”**Digitaalinen nuorisotyö Espoon nuorisopalveluissa**”. Historia osasta löytyy Espoon nuorisopalveluiden digitaalisen nuorisotyön aikajana kuvamuodossa. Tämän lisäksi otsikon alta löytyy kuvaus nykyhetkestä, johon kuuluu voimakkaasti käynnissä oleva DigiNe-hanke. Hankkeen kolme kehittämissosiota ovat saaneet oman tilansa materiaalista. Viimeisen alaotsikon alla on listattuna visuaalisesti somekanavat, joista Espoon nuorisopalvelut organisaatiotasolla löytyy.

Esimerkkejä digitaalisesta nuorisotyöstä osiossa on otsikkonsa mukaisesti muutamia esimerkkejä digitaalisen nuorisotyön toteutuksesta. Alaotsikoita on nyt neljä, mutta opinnäytetyön tilaaja voi lisätä niitä halutessaan lisää. Alaotsikot ovat sosiaalinen media, pelaaminen, nettinuorisotila Netari sekä apua ja tuki verkossa. Jokaisessa teemassa on kuvattu pääpiirteittäin mitä toiminta on ja mitä sillä halutaan tavoitella. Sosiaalisen median teemaan liittyen materiaalista löytyy organisaation oppaat sosiaalisessa mediassa toimimiseen, digityöryhmän tuottamat sosiaalisen median käyttöoppaat sekä nuorten kuvaamiseen liittyvä ohjeistus. Tätä listausta voi jatkaa niin pitkälle, kuin hyvältä tuntuu ja toisaalta se voi olla myös oivallinen tarjoamaan työntekijöille tietoa. Työntekijän omasta mielenkiinnosta ja halusta riippuen hän voi kehittää itseään juuri sen verran, mikä hänen kohdallaan tuntuu parhaalta tähän kohtaan.

Minustako digitaalisen nuorisotyön huippuosaaja otsikon takaa löytyy vinkit mistä voi saada koulutusta digitaaliseen nuorisotyöhön. Kehittämiskyselyssä digitaalisen nuorisotyön tärkeimmäksi kehittämisalueeksi määrittyi nuorten osallisuus. Tämän takia juuri Espoon nuorisopalveluiden huippuosaajan voi ajatella tarvitsevan eväitä ottaa nuoret mukaan suunnittelemaan ja toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä. Tästä osiosta löytyy vinkkejä myös nuorten osallisuuden huomioimiseen digitaalista nuorisotyötä suunnitellessa ja sitä toteuttaessa. Tulevaisuudessa tilaaja voi halutessaan lisätä tänne myös muut kehittämisalueet ja luoda sinne tarpeen mukaista sisältöä.

Perehdyttämispolun kuudes pykälä on nimeltään ”**Harjoittele! Kokeile! Tutustu!**”. Osioista löytyy uudelle työntekijälle lyhyt tehtävälista, jonka avulla hän voi päästä pa-

remmin perille digitaalisesta nuorisotyöstä niin organisaatio, kuin työpistetasollakin. "Kokeile!" -osiossa työntekijää kannustetaan kokeilemaan jotain itselle vierasta digitaalisen nuorisotyön aluetta. Tähän on listattu myös erilaisten teemojen (kuten digipelaamisen tai robotiikan) yhteyteen organisaation sisältä henkilöitä, jotka pystyvät perehdyttämään ja opastamaan asiassa. Tutustu! -osioista löytyy muutama vinkki nerokkaisiin tapoihin tehdä digitaalista nuorisotyötä muista kunnista tai järjestöistä Suomessa. Kun pystytään tarjoamaan innostavia esimerkkejä, työntekijät voivat nähdä esteiden sijaan mahdollisuuksia ja muunnella erilaisia käytänteitä omaan käyttöön sopivaksi.

Tsekkauslista toimii esimiestyöntukena ja sillä varmistutaan, että työntekijällä on tarvittavat tiedot digitaalisesta nuorisotyöstä sekä minimitason valmiudet käyttää digitaalisen nuorisotyön menetelmiä työssään. Lista käydään läpi esimiehen kanssa perehdyttämisen seurantalaverissa tai kehityskeskustelussa. Erilaiset tsekkauslistat on huomattu perehdyttämisprosesseissa hyödyllisiksi (Kangas & Hämäläinen 2010). Ne voivat auttaa sekä työntekijää, että työnantajaa pysymään mukana siitä, millaisia valmiuksia odotetaan, mihin asioihin tulee perehtyä ja missä asioissa tulisi vielä hieman kehittyä.

Tutki lisää otsikon alta löytyy linkkivinkkejä digitaalisen nuorisotyön määritelmiin, erilaisiin julkaisuihin ja tutkimuksiin sekä muihin materiaaleihin. Tarkoituksena on kannustaa työntekijää pysymään itse kärryillä ja hankkimaan ajanmukaista tietoa. Perehdytysprosessin onnistuminen ei ole vain työnantajan vastuulla vaan myös työntekijällä on velvollisuus ottaa tietoa vastaan. Voisi siis ajatella, että tämä koko materiaali on tuotettu niin, että siitä saa minimitiedot helposti ja parin klikkauksen kautta tietoa on tarjolla rutkasti lisää. Ajatuksena kuitenkin se, ettei kaikkien tarvitse tietää ja osata kaikkea, mutta kehityksen mukana täytyy pysyä.

6 POHDINNAT

Opinnäytetyöni tavoitteena oli siis luoda perehdyttämismateriaali digitaaliseen nuorisotyöhön Espoon nuorisopalveluille. Perehdyttämismateriaalilta toivottiin ketteryyttä

(eli mahdollisuutta päivittää sitä helposti) sekä digitaalisen nuorisotyön yleiskuvaa luovaa ja nuoren digi-maailmaa valottavaa visuaalista työvälinettä.

Digitaalisuus ja digitaalinen nuorisotyö ovat voimakkaasti läsnä myös minun elämässäni. Teen töitä digitaalisen nuorisotyön parissa ja vapaa-ajalla olen jatkuvasti kiinni erilaisissa medioissa ja teknologiassa. Ehkä juuri siksi opinnäytetyö alkoi alkuperäisen suunnitelman aikataulusta myöhästyä. Työ tuntui ajoittain jopa liian läheiseltä aiheensa puolesta. Ajatuksena oli palauttaa valmis työ viime syksynä, mutta myös järkisyihin vedoten opinnäytetyön aikataulu alkoi venyä. Ei esimerkiksi ollut järkeä suorittaa nuorisonohjaajille suunnattua kehittämiskyselyä loma-aikaan, jolloin vastauksia ei varmasti olisi tullut. Sen sijaan johtavien nuorisonohjaajien haastattelut sai helposti aikataulutettua kesälle, kun heillä oli aikaa tavata joustavammin. Kehittämiskysely järjestyi lopulta lomakauden loputtua alkusyksystä. Minua opinnäytetyössäni helpotti ehdottomasti se, että työntekijöistä suurin osa oli minulle tuttuja ja pystyin lähestymään heitä suoraan sähköpostitse kyselyyn liittyen. Vastauksia tulikin hieman enemmän kuin odotin, joka antoi tietenkin laajemman kuvan tilanteesta.

Kyselyyn liittyen huomasin, että tilanne oli pitkälti sen kaltainen, jota odotinkin ja joka oli linjassa hyvin valtakunnalliseen tasoon. Kyselyn vastauksista näkyi pääpiirteittäin nuorisonohjaajien positiivinen suhtautuminen digitaaliseen nuorisotyöhön, mutta samalla myös turhautuminen lähes olemattomaan tukeen ja rakenteiden puuttumiseen. Pienillä strategisilla korjauksilla, kannustuksella, hyvällä perehdyttämällä ja kouluttamalla tilanne voidaan saada muuttumaan ja toimimaan kaikkia osapuolia tyydyttävällä tavalla. Usein riittää, että työyhteisössä esimiehen tuella sanoitetaan, jonkin asian olevan hyväksyttävää, jolloin työntekijä saa tavallaan luvan toimia.

Koin hankalaksi löytää opinnäytetyöhöni sopivaa tietoperustaa. Halusin tietoperustan olevan digitaalista nuorisotyötä kuvaavaa ja määrittelevää sekä toivoin sen kuvaavan mahdollisimman hyvin sekä tätä aikaa, että tulevaisuutta. Huomasin muita opinnäytetyöitä kahlatessani, että niissä kaikissa oli käytetty pitkälti samaa lähdekirjallisuutta. Myös minun opinnäytetyöhöni päättyi näihin lähteisiin perustuvaa tietoa.

Viime syksynä kuulin, että piakkoin oltiin julkaisemassa useampaa erilaista opusta ja tutkimusta juuri digitaalisen nuorisotyön linjauksiin, poliittisiin ohjeistuksiin ja jopa vä-

hän laajemmalla katsonnalla digiajan nuoreen. Unicefin raportti digitaalisuuden vaikutuksista lasten ja nuorten elämään ympärimaailmaa sai minut ensimmäistä kertaa näkemään digitaalisuuden eriarvoisuuden lisääjänä. Samaan aikaan, kun meillä nautitaan digitaalisuuden tuomista etuuksista, kuten (lähes) ilmaisesta langattomasta internetistä, monessa paikassa maailmaa netti ei vielä ole edes arkipäivää. Se, että teknologia on meidän saatavillamme näin laajasti mahdollistaa meille taidot oppia tulevaisuuden kannalta tärkeitä taitoja ja saamaan siihen liittyvää arvokasta tietoa. Tulevaisuudessa työpaikat ovat enemmän ja enemmän tekemisissä teknologian kanssa. Jo tämä perustelee erinomaisesti sitä, miksi digitaalisuuden pitäisi näkyä vahvemmin nuorisotyössä.

Alun hankaluus tietoperustan vähyydestä muuttui luopumisen tuskaksi. Huomasin, että uusia päätöksiä, linjauksia ja oppaita digitaaliseen nuorisotyöhön ja sen kehittämiseen ilmestyy nyt enenevässä määrin. Halusin odottaa aina vaan seuraavaa ja seuraavaa mielenkiintoista ja mahdollisesti opinnäytetyötäni hyödyttävää teosta. Katsoin asioita ”opinnäytetyö-lasien” läpi. Lopulta tuli hetki, kun tajusin, että on pakko päästää irti tai opinnäytetyö ei valmistu ikinä. Tietoperusta olisi voinut olla vahvempi ja monipuolisempi, mutta toisaalta sen voimakas rajaaminen on auttanut myös pysymään opinnäytetyölleni asetetuissa raameissa.

Materiaalin kasaaminen oli yllättävän helppoa, koska aihe on minua lähellä jokapäiväisessä työssäni. Pystyin siis käyttämään hyvin olemassa olevia tietoja ja peilamaan itse hyväksi havaitsemiani käytäntöjä kehittämisen näkökulmaan ja tietoperustaan. Lisäksi opinnäytetyön tilaaja tuki ja kannusti työssä kommentoimalla materiaalia ja työstämällä siihen tulevia muutoksia yhdessä. Lopulta sovimme myös, että tilaaja hoitaa materiaaliin osan sisällöstä, koska heillä on niihin osa-alueisiin parhaimmat ja ajankohtaisimmat tiedot olemassa.

Nyt valmistunut materiaali on tuotettu tilaajan toivomusten mukaan. Alkuperäisen suunnitelman mukaan materiaalissa oli tarkoitus olla yleispäteviä asioita, jotka kestävät aikaa. Materiaali on nyt ajankohtainen, mutta todennäköisesti jo vuoden kuluttua osa siitä on vanhentunut. Jos alkaisin nyt tekemään opinnäytetyötäni uudelleen, pyrkisin vahvemmin tuottamaan yleispätevämpää sisältöä. Jotta opinnäytetyö olisi hyö-

dyttänyt vahvemmin myös muita organisaatioita, sen tuottamiseen olisi kannattanut pyytää mukaan myös muita tahoja, joissa kehitetään digitaalista nuorisotyötä.

Koen onnistumisen tunteita saadessani palauttaa opinnäytetyöni. Opinnäytetyön tuotoksena syntyneen perehdyttämismateriaalin osa-alueita voi muokata tarpeen mukaan. Lisäksi siinä on tilaajan näkökulmasta toivottua digitaalisen nuorisotyön perehdyttämisen yhdenmukaistavaa sisältöä. Kaikilla on mahdollisuus saada tietoa ja löytää väylät saada taitoa riippumatta oman lähiesimiehen tai työpisteen digitaalisen nuorisotyön osaamisesta. Perehdyttämismateriaali toimii sekä esimiehien, että työyhteisöjen työvälineenä ja siihen voi palata aina tarpeen tullen. Vuoden kestänyt prosessi on tullut päätökseen ja tuotoksena syntynyt perehdyttämismateriaali on tilaajaa hyödyttävä ja helposti muokattavissa myös toisten organisaatioiden käyttöön. Kuten opinnäytetyössäni on useaan otteeseen tullut esiin, digitaalisuus ja teknologian kehitys muuttaa maailmaamme koko ajan. Näin myös nuorisotyö sen mukana muuttuu. Toivon tämän perehdyttämismateriaalin tuovan digitaalisen nuorisotyön taas hieman läpileikkaavammaksi elementiksi ja antavan eväitä sille, että digitaalinen nuorisotyö voisi vahvemmin sisältyä ”nuorisotyön” -käsitteeseen.

LÄHTEET

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2001. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Helsinki University Press

Kangas, Pirkko & Hämäläinen, Juha (toim.) 2010. Perehdyttämisen suunnittelu ja toteutus. Helsinki

Kupias, Päivi & Peltola, Raija 2009. Perehdyttämisen pelikentällä. Helsinki: Oy Yliopistokustannus, HYY Yhtymä

Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) 2016. Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki

Lepistö, Irma (toim.) 2004. Työpaikkakouluttujan käsikirja. Helsinki: Alfabox Oy

Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) 2011. Sähköä ilmassa
Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Unigrafia

Tapscott, Don 2010. Syntynyt Digi aikaan, Sosiaalisen median kasvatit (kään. Timo hautala). Porvoo: Wsoy

DigiNe-hankehakemus 2017-2019 (viitattu 22.3.2018)

Espoon Liikunta- ja nuorisopalveluiden strategia 2017-2018 (Viitattu 22.3.2018)

Espoon nuorisopalveluiden tulos- ja kehittämiskortti 2017 (Viitattu 22.3.2018)

INTERNET LÄHTEET

Council of the European Union 2017. Draft Council conclusions on smart youth work ebrand Suomi Oy & Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut 2016, Some ja nuoret 2016 <http://www.ebrand.fi/somejanuoret2016/>

European Union 2018. Developing digital youth work: Policy recommendations, training needs and good practice examples
<https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>

Green, Liz 2014. Artikkel: Want a bit of exercise? Fancy being a bit more digitally agile? <https://youthlinkscotlandblog.wordpress.com/2014/11/20/want-a-bit-of-exercise-fancy-being-a-bit-more-digitally-agile/>

Hoikkala, Tommi & Kuivakangas, Johanna 2017. Kenen nuorisotyö? Yhteisöpedagogiikan kentät ja mahdollisuudet. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2017/12/hoikkala-kuivakangas-kenen-nuorisotyö.pdf>
https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/11/135932017_5.pdf

Jani Merikivi & Sami Myllyniemi & Mikko Salasuo (toim.) 2016, Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta
http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/media_hanskassa.pdf

Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) 2017. "Tulevaisuudessa digi uppoaa osaksi arkea" – Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017 <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/09/Digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa.pdf>

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2017. Valtakunnallinen nuorisotyön ja politiikan ohjelma 2017- 2019

<http://minedu.fi/documents/1410845/4274093/VANUPO+FI+2017+final.pdf/92502e8e-0cd0-40f0-b097-5ef39e1d529f>

Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkojulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaristo [ylläpitäjä ja tuottaja]. <<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>>. (Viitattu 21.03.2018.)

Terveysten ja hyvinvoin laitosp 2017, Kouluterveyskysely, <https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tutkimustuloksia>

Työsopimuslaki 2001. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20010055>

Työturvallisuuslaki 2012. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2002/20020738>

United Nations Children's Fund (UNICEF) 2017, The state of the world's children 2017 – Children in a digital world

https://www.unicef.org/publications/files/SOWC_2017_ENG_WEB.pdf

LIITTEET

Liite 1 Haastattelurunko

Liite 2 Nuorisonohjaajille suunnatun kehittämiskyselyn kysymykset

Liite 3 Perehdyttämismateriaali

LIITE 1. HAASTATTELURUNKO

- Millainen perehdytysprosessi käydään uusien työntekijöiden aloittaessa?
- Kuinka ”vanhat” työntekijät perehdytetään mahdollisiin uusiin työtehtäviin?
 - o Onko käytössä jonkinlaisia perehdyttämismalleja tai perehdyttämisen checkaus-listoja?
 - o Kuinka perehdyttäminen on jaettu esimiehen ja työtiimin välille?

Digitaalinen nuorisotyö:

- Mitä mielestäsi on digitaalinen nuorisotyö?
 - o Miten digitaalinen työote näkyy alueesi nuorisonohjaajien työssä?
 - o Miten digitaalinen nuorisotyö voi rikastuttaa nuorisotyötä?
 - pitäisikö olla osa jokaisen nuorisonohjaajan työnkuvaa jollain tapaa?
 - o Millaisia haasteita digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle löytyy?
- Millaista osaamista työntekijöiltä odotetaan liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön?
- Onko digitaalinen työote otettu huomioon jotenkin toimintaa suunniteltaessa?
 - o Mielestäsi tärkein kehittämiskohde seuraavista vaihtoehdoista:
 - Nuorten osallisuus (nuorilla on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa toimintaan digitaalisen nuorisotyön välineitä hyödyntäen)
 - Nuorten yhdenvertaisuus (nuorella on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa toimintaan riippumatta häneen liittyvistä ominaisuuksista. jokainen nuori tuntee olevansa hyväksytty)
 - Mediakasvatus (nuorten toimintavalmiuksia tuetaan medioituvassa yhteiskunnassa: kannustetaan ja edistetään mediakulttuurissa ja digitalisessa teknologiassa toimimista sekä niiden kriittistä ymmärtämistä, itsensä ilmaisua ja vaikuttamista)
 - Nuorten digitaalisten taitojen kehittäminen (Nuorelle annetaan valmiuksia hyödyntää digitaalista teknologiaa itsenäisesti, aktiivisesti ja luovasti nuorisonohjaajan tuella)
 - Esteettömyys (nuorella on mahdollisuus saada tietoa toiminnasta sekä osallistua ja vaikuttaa siihen riippumatta fyysisistä esteistä tai aistivammoista)
- Miten uudet työntekijät perehdytetään digitaalisen nuorisotyön käytänteisiin Espoon nupassa? / Millaista perehdytystä/työnopastusta ”vanhat” ohjaajat ovat saaneet digitaaliseen n-työhön?
 - o kuka perehdyttää mitäkin?
- Millaisia vahvuuksia/kehittämisalueita koet sinulla olevan digitaalisen nuorisotyön perehdyttäjänä?
 - o Millaista tukea tai koulutusta tarvitsisit, jotta perehdyttämisestä tulisi hyödykkäämpää nuorisonohjaajan työtä ajatellen?
- Toivomukset perehdyttämismateriaalille, joka syntyy opinnäytetyön tuotosena

LIITE 2. Nuorisonohjaajille suunnatun kehittämiskyselyn kysymykset

1. Mitä menetelmiä olet käyttänyt tehdessäsi digitaalista nuorisotyötä Espoon nuorisopalveluissa?
 - a. digitaalista pelaamista
 - b. digitaalista musiikkia
 - c. sosiaalista mediaa (nuorten kanssa käytävä keskustelu tai Somen hyödyntäminen muutoin kuin mainostamisessa)
 - d. bloggaamista
 - e. videoiden tekemistä
 - f. chat tai muu pikaviestin kuten WhatsApp, Kik tms.
 - g. kysymys – vastauspalsta
 - h. Nettinuorisotila
 - i. ryhmäkeskustelut verkossa
 - j. muuta. mitä? _____
 - k. En ole tehnyt digitaalista nuorisotyötä, mutta keskeiset toimintamallit ovat minulle tuttuja
 - l. en ole tehnyt digitaalista nuorisotyötä

2. Kuinka paljon arvioit käyttäväsi työaikaasi viikossa digitaalisen nuorisotyön tekemiseen?
 - a. En ollenkaan
 - b. Alle tunnin
 - c. 1-5 tuntia
 - d. 6-10 tuntia
 - e. yli 10 tuntia?

3. Mitkä asiat kannustavat sinua tekemään töitä digitaalisen nuorisotyön menetelmät ja ympäristöt huomioiden?
4. Miten digitaalinen työ on otettu huomioon nuorisotilanne toimintaa suunniteltaessa?
5. Mitkä seuraavista digitaalisen nuorisotyön alueista ovat tärkeimpiä kehittämisalueita nuorisotilallasi? Valitse enintään 2
 - a. Nuorten osallisuus
(nuorilla on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa toimintaan digitaalisen nuorisotyön välineitä hyödyntäen)
 - b. Nuorten yhdenvertaisuus
(nuorella on mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa toimintaan riippumatta häneen liittyvistä ominaisuuksista. jokainen nuori tuntee olevansa hyväksytty)
 - c. Mediakasvatus
(nuorten toimintavalmiuksia tuetaan medioituvassa yhteiskunnassa: kannustetaan ja edistetään mediakulttuurissa ja digitalisessa teknologiassa toimimista sekä niiden kriittistä ymmärtämistä, it-sensä ilmaisua ja vaikuttamista)

d. Nuorten digitaalisten taitojen kehittäminen

(Nuorelle annetaan valmiuksia hyödyntää digitaalista teknologiaa itsenäisesti, aktiivisesti ja luovasti nuorisonohjaajan tuella)

e. esteettömyys

(nuorella on mahdollisuus saada tietoa toiminnasta sekä osallistua ja vaikuttaa siihen riippumatta fyysistä esteistä tai aistivammoista)

6. Miksi valitsit juuri tämän/nämä kehittämisaalueet?
7. Millaista perehdyttämistä tai opastusta olet saanut digitaaliseen nuorisotyöhön Espoon nuorisopalveluissa?
8. Millaista tukea toivoisit, jotta tekisit nykyistä enemmän digitaalista nuorisotyötä?

LIITE 3 LINKKI PEREHDYTTÄMISMATERIAALIIN

Alla olevan linkin kautta pääsee näkemään perehdyttämismateriaalin, joka on toteutettu Espoon nuorisopalveluille.

<https://prezi.com/view/Bcl9fVndQ4pL8gfs4KIG/>