

## OPINNÄYTETYÖ

### **Digitaalinen nuorisotyö**

Nykytila, hyvät käytänteet ja nuorten toiveet

Nelli Leppänen & Ivana Vojnovic

Yhteisöpedagogin koulutus (AMK)

(210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika

(4/2021)

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Järjestö- ja nuorisotyön koulutusohjelma

---

Tekijät: Nelli Leppänen & Ivana Vojnovic  
Opinnäytetyön nimi: Digitaalinen nuorisotyö  
Sivumäärä: 53 ja 14 liitesivua  
Työn ohjaaja: Antti Pelttari  
Työn tilaaja: Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna

---

Opinnäytetyön tarve on noussut korona-ajan tuomista muutoksista nuorisotyöhön. Muutokset näkyvät digitaalisuuden lisääntymisenä nuorisotyössä. Työmme tavoitteena on kehittää digitaalista nuorisotyötä ja luoda työkalupakki tutkimuksemme tuloksien pohjalta. Tarkoituksenamme on tutkia digitaalisen nuorisotyön nykytilaa, hyviä käytänteitä sekä nuorten toiveita ja kokemuksia siitä.

Työn tilaajana toimii kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna. Tilaajamme toiveena työllemme oli keskittyä ja tuoda esiin nuorten toiveita ja kokemuksia digitaalisesta nuorisotyöstä. Muotoilimme tilaajamme toiveesta pääkysymyksen tutkimuksellemme: “miten tehdä/kehittää digitaalista nuorisotyötä nuorten toiveet ja kokemukset huomioon ottaen?”

Työmme on laadullista tutkimusta. Toimenpiteinä ja menetelminä käytimme havainnointia, haastattelua ja kyselyä. Näiden lisäksi keräsimme teoriapohjaa olemassa olevista materiaaleista ja tutkimuksista. Aineisto on analysoitu yhtenä kokonaisuutena pelkistämällä, koodamalla ja teemoittelemalla.

Työmme tulokset ovat laajoja, sillä aiheemme on laaja. Tuloksissa käsittelemme digitaalisen nuorisotyön nykytilaa, hyviä käytänteitä sekä nuorten toiveita. Erityisesti nostamme esille nuorten osallistamisen, digipedagogiikan, kouluttautumisen ja suunnitelmallisuuden. Työmme tuloksien pohjalta loimme ohjenuoran, eli työkalupakin, jota alan ammattilaiset voivat hyödyntää työssään.

Työkalupakki on työmme tuotos, joka sisältää hyviksi koettuja käytänteitä ja toimenpideehtouksia ammattilaisille. Työkalupakissa käsitellään vuosikelloa ja konkreettisia esimerkkejä tavoista, joilla digitaalista nuorisotyötä voi toteuttaa toimintana, sisältönä tai välineenä.

---

Asiasanat: digitalisaatio, digitaalinen nuorisotyö, digitaalinen pedagogiikka, osallisuus

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Degree Programme in NGO and Youth Work

---

Author: Nelli Leppänen & Ivana Vojnovic  
Title: Digital Youth Work  
Number of Pages: 53 and 14 attachment pages  
Supervisor: Antti Pelttari  
Commissioned by: Centre of Expertise for Municipal Youth Work Kanuuna

---

The need for this Bachelor's thesis has risen from changes that have occurred during the COVID-19 pandemic. These changes can be seen in the increase of digitalisation in youth work. The goal of our work was to develop digital youth work, and create a toolkit based on the results of our research. Our aim was to study the current state of digital youth work, good practices and the wishes and experiences of young people.

The subscriber for our work is the Centre of Expertise for Municipal Youth Work Kanuuna. Our subscriber's wish for our work was to focus on and to bring out the wishes and experiences of young people in digital youth work. We formulated the main question for our research based on our subscriber's wishes: "How can we do and develop digital youth work taking into consideration the wishes and experiences of young people?"

Our thesis is based in qualitative research. As measures and methods, we have used observation, interviews and a survey. In addition to these, we gathered a theoretical basis from existing materials and research. The material has been analyzed as a whole by reduction, coding and theming.

The results of our work are extensive, as our topic is broad. In the results we discuss the current state of digital youth work, good practices and the wishes of young people. In particular, we highlight the involvement of young people, digital pedagogy, education and planning. Based on the results of our work, we have created a guideline in a form of a toolkit that professionals in the field can use in their work.

The toolkit is a product of our work, which includes practices and suggestions for action for professionals. The toolkit contains an annual clock and concrete examples of ways in which digital youth work can be implemented as an activity, content or tool.

---

Keywords: digitalisation, digital youth work, digital pedagogy, social inclusion

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO .....	6
2	TILAAJA JA TYÖN TARVE .....	7
	2.1 Tilaajan esittely .....	7
	2.2 Lähtökohta työlle .....	8
	2.3 Työn tarve .....	9
	2.4 Tavoitteet .....	9
3	NUORISOTYÖ JA DIGITALISAATIO .....	11
	3.1 Digitaalinen nuorisotyö ja sen historia .....	12
	3.2 Digitaalinen nuorisotyö poikkeusaikana .....	13
	3.3 Digitaalinen nuorisotyö käytännössä .....	14
	3.4 Digitaalinen pedagogiikka nuorisotyössä .....	16
	3.5 Osallisuus digitaalisessa nuorisotyössä .....	18
4	KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS .....	20
	4.1 Nuorisotyön ammattilaisten haastattelut .....	21
	4.2 Kysely nuorille .....	22
	4.3 Nuorten havainnointi Discordissa .....	25
	4.4 Aineiston analyysi .....	27
	4.5 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus .....	29
5	TULOKSET JA TUOTOS .....	31
	5.1 Digitaalisen nuorisotyön nykytila .....	31

5.2 Nuorten toiveet digitaaliselle nuorisotyölle .....	34
5.3 Hyvät käytänteet .....	36
5.4 Johtopäätökset.....	38
5.5 Työkalupakki .....	42
6 POHDINTA.....	44
6.1 Oman työn arviointi .....	45
6.2 Työn tuloksien ja tuotoksen hyödyntäminen .....	47
LÄHTEET .....	49
LIITTEET.....	54

# 1 JOHDANTO

Digitalisaatio vaikuttaa vahvasti yhteiskuntamme jokaiseen osa-alueeseen ja se koskettaa meistä jokaista. Muutos on nopeaa uusien teknologioiden kehittyessä vauhdilla. Yhteiskunnan ja kulttuurin digitalisoitumisen vaikutus nuorten elämään on merkittävä ja se asettaa haasteita myös nuorisoalan ammattilaisille. Näitä haasteita ovat teknologian ja digitaalisuuden kehittyminen, mitkä näkyvät nuorisotyöntekijöiden ammattitaitoon ja tietämykseen liittyvinä vaatimuksina. (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019, 33.)

Omat ajatuksemme digitalisaatiosta ovat olleet ristiriitaisia. Tähän yhtenä syynä voi olla oma tietämättömyys ja riittämättömyyden tunne omista tiedoista ja taidoista. Toisaalta olemme molemmat kasvaneet digitaalisuuden ympäröimänä ja tottuneet käyttämään erilaisia sosiaalisen median palveluita. Silti huolta on herättänyt oma osaamattomuus, joka on myös motivoinut meitä aiheen äärelle. Tulevina nuoriso- ja järjestötyön ammattilaisina tiedostamme digitaalisten taitojen merkityksen yhteiskunnassamme ja alallamme. Nuorisoalalla työskennellessä työtä tehdään nuoria varten. Meidän tulee olla tukemassa ja ohjaamassa nuoria digitalisaatioon ja teknologian kehittymiseen liittyvien asioiden äärellä. Näiden ajatusten pohjalta ryhdyimme pohtimaan opinnäytetyömme aihetta. Valitsimme aiheen myös tukeaksemme omaa ammatillista osaamistamme, sekä oppiaksemme ajankohtaisia ja itselle uusia taitoja.

Poikkeusajan myötä monet nuorisoalan toimijat ovat joutuneet siirtymään digitaalisiin ympäristöihin nuoria kohdatessa, sillä nuorisotilat on jouduttu sulkemaan lähes kokonaan. Monilla nuorisoalan toimijoilla digitaalinen nuorisotyö on jollain tavalla liittynyt työhön jo ennen poikkeusaikaa, mutta nyt se on korostunut entisestään. Toisaalta monet toimijat ovat myös joutuneet opettelemaan uusia tapoja kohdata nuoria. Poikkeusajan myötä on tavoitettua myös nuoria, jotka eivät ole aiemmin osallistuneet kasvokkain tapahtuvaan toimintaan. (Grönholm 2020.) Haluammekin opinnäytetyössämme tutkia, mitä digitaalinen nuorisotyö pitää sisällään ja miten nuorten toiveet otetaan huomioon. Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna toimii tilaajana tälle opinnäytetyölle. Tilaajan toiveena oli keskittyä juuri nuorten näkökulmaan digitaalisesta nuorisotyöstä. Opinnäytetyömme tarkoituksena on selvittää nuorten kokemuksia ja toiveita digitaaliselle nuorisotyölle. Näiden tulosten perusteella pystymme auttamaan alan ammattilaisia työnsä toteuttamisessa ja kehittämisessä.

## 2 TILAAJA JA TYÖN TARVE

Tässä kappaleessa esittelemme aluksi opinnäytetyömme tilaajan, kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan. Lisäksi avaamme tarkemmin työmme lähtökohtaa, tarvetta sekä tavoitteita. Näiden kautta avautuu tarkempi merkitys työllemme ja sille miksi olemme valinneet juuri tämän aiheen opinnäytetyöllemme. Lähtökohtiin olemme kirjanneet työmme tutkimuskysymykset sekä alkuperäisen suunnitelman käyttämistämme aineistonkeruumenetelmistä.

### 2.1 Tilaajan esittely

Opinnäytetyömme tilaajana toimii kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna. Tilaajamme tehtävänä on vastata kunnallisen nuorisotyön kehittämisestä ja edistämisestä kaikkialla Suomessa (Opetus- ja Kulttuuriministeriö 2020a). Kanuunan historia ulottuu vuoteen 2006, kun suurimpien kuntien nuorisotoimet kokoontuivat keskenään. Verkoston ideana oli tiedon ja näkökulmien jakaminen verkoston jäsenten kesken. (Cederlöf 2007, 243.) Kanuunan tavoitteet vuosille 2020–2023:

1. Vahvistaa kunnallisen nuorisotyön osaamista ja verkostoyhteistyötä kuntien tilanteen ja tarpeet huomioiden
2. Vahvistaa ja kehittää kunnallisen nuorisotyön tunnettavuutta ja tiedontuotantoa yhteistyössä aluehallinnon kanssa
3. Kehittää ja mallintaa kunnallisen nuorisotyön laadun arviointia
4. Koota, tehdä tunnetuksi ja levittää kunnallisen nuorisotyön hyviä käytänteitä

(Opetus- ja kulttuuriministeriö 2020a.)

Tilaajamme koordinoi myös erilaisia valtakunnallisia kehittämisverkostoja, joiden tarkoituksena on kehittää nuorisotyötä. Tällaisia verkostoja ovat muun muassa kulttuurisen nuorisotyön ja yhteisöllisen pelaamisen verkosto. Kanuunan nettisivuilta löytyy myös materiaalipankki, jossa on tallennettuna verkostojen tuottamaa materiaalia kaikkien hyödynnettäväksi. (Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna 2021.)

Otimme yhteyttä kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunaan lehtorimme vinkistä. Kerroimme halustamme tutkia digitaalisen nuorisotyön nykytilaa ammattilaisten sekä nuorten näkökulmasta. Yhteydenoton jälkeen sovimme palaverin, jonka lopputuloksena Kanuunasta tuli

tilaajamme. Saimme heiltä pyynnön keskittyä opinnäytetyössämme erityisesti nuorten kokemuksiin ja toiveisiin.

## 2.2 Lähtökohta työlle

Olemme työskennelleet sekä suorittaneet opintoihin liittyviä harjoitteluja nuorisosalalla ja digitaalisessa ympäristössä. Mielenkiintomme digitaaliseen nuorisotyöhön on lähtenyt omista kokemuksista ja poikkeusajan tuomista muutoksista. Pohdimme, kuinka voisimme kehittää digitaalista nuorisotyötä ja tukea alan ammattilaisia. Koemme digitaalisuuden ja teknologian kehittymisen mahdollisuutena nuorisotyössä. Yhteisten pohdintojemme myötä syntyi ajatus tutkia ja selvittää digitaalista nuorisotyötä.

Lähes kaikki nuorisalan toimijat ovat joutuneet koronasta johtuneen poikkeusajan myötä siirtämään työskentelyn verkkoympäristöön. Tämä aika on otollista tutkia, mitä ja minkälaista digitaalinen nuorisotyö on. Lisäksi halusimme selvittää nuorten toiveita ja kokemuksia siitä. Näistä lähtökohdista rupesimme työstämään tutkimuksemme pääkysymystä ja sen alle meneviä kehittämistyön kysymyksiä. Näiden tutkimuskysymysten avulla pyrimme saamaan nuorisotyön ammattilaisille heidän työtänsä helpottavia välineitä.

<b>Pääkysymys</b>	Miten tehdä/kehittää digitaalista nuorisotyötä nuorten toiveita ja kokemuksia huomioon ottaen?
<b>Kehittämistyön kysymykset</b>	<b>Toimenpiteet/ Aineiston keruu</b>
1.) Miltä digitaalisen nuorisotyön nykytila näyttää nuorten ja ammattilaisten näkökulmasta?	Teoria (tutkimukset, kirjat, nettisivut) Kysely nuorille 15–18 v. Haastattelu
2.) Mitä hyviä ja toimivia digitaalisen nuorisotyön menetelmiä on jo olemassa?	Haastattelu Teoria (tutkimukset, kirjat, nettisivut) Kysely nuorille 15–18 v.
3.) Minkälaisia kokemuksia ja toiveita nuorilla on digitaalisesta nuorisotyöstä?	Kysely nuorille 15–18 v. Pienryhmähaastattelut

Taulukko 1: Kehittämistyön tutkimuskysymykset.

## 2.3 Työn tarve

Korona-aikana suurin osa nuorisoalan toimijoista on joutunut ottamaan haltuun digitaaliset ympäristöt nuorten kohtaamiseen ja tavoittamiseen. Useimmilla toimijoilla on ollut olemassa olevaa kokemusta ja digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa toimintaa nuorille, jo ennen poikkeusaikaa. Uskommekin digitaalisuuden lisääntyvän nuorisotyössä seuraavien vuosien ajan. Se on yksi tärkeä ja huomioon otettava näkökulma nuorisotyötä suunniteltaessa.

Poikkeusaikana on tutkittu ja selvitetty digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa nuorisotyötä alan ammattilaisten näkökulmasta ja lisäksi Nuorisotutkimusverkoston tutkimushankkeessa on tutkittu nuorten kokemuksia poikkeusajalta. Yhtenä näkökulmana tutkimuksessa on ollut nuorten kokemukset nuorisotyöstä poikkeusaikana. (Kauppinen & Kiilakoski & Lahtinen 2020.) Haluamme opinnäytetyössämme syventyä aiheeseen, nuorten toiveisiin ja kokemuksiin digitaalisesta nuorisotyöstä. Miten digitaalista nuorisotyötä voisi kehittää ja parantaa nuorten toiveiden ja kokemusten perusteella.

Haluamme selvittää nykytilaa sekä ammattilaisten, että nuorten näkökulmasta. Selvittämisen myötä avautuu tarkempi kuva siitä, miten digitaalista nuorisotyötä voisi kehittää niin, että se kohtaa parhaiten kohderyhmänsä toiveet ja kokemukset. Tämä auttaa alan ammattilaisia työn laadun varmistamiseksi. On tärkeää, että nuorisotyössä pystytään vastaamaan nuorten tarpeisiin.

## 2.4 Tavoitteet

Opinnäytetyömme tavoitteena on kehittää ja tarkastella digitaalista nuorisotyötä, sen kohderyhmän kokemusten ja toiveiden perustalta. Haluamme saada nuorten äänen ja tarpeet kuuluviin, jotta digitaalista nuorisotyötä voisi tehdä nuorille mielekkäämmällä tavalla ja osallisuutta voisi lisätä.

Kehittämistyön tavoitteena on kerätä ja tutkia toimivia käytänteitä sekä menetelmiä, ja jakaa niitä eteenpäin nuorisotyön kentällä toimiville. Pyrimme työllämme tuottamaan uutta tietoa, jota tilaajamme ja koko ammattikuntamme voivat hyödyntää. Tarkoituksena on luoda systemaattinen ja looginen ohjenuora erilaisten digitaalisen nuorisotyön toimintojen suunnitteluun ja toteuttamiseen. Ohjenuora on työkalupakin muodossa. Se kootaan jo olemassa olevia tutki-

muksia ja aineistoja hyödyntäen, sekä haastattelujen, havainnoinnin ja kyselyn perustalta. Sisältöä ohjaa tutkimusprosessin aikana pinnalle nousseet aiheet ja huomiot, sekä hyväksi koetut menetelmät ja käytänteet.

### 3 NUORISOTYÖ JA DIGITALISAATIO

Nuorisotyön määritelmä ja tavoitteet eivät ole yksiselitteisiä. Alan kentällä on monia toimijoita ja nämä toimijat voivat määritellä omat tehtävänsä itse, joten tästä kirjavasta joukosta löytyy monenlaisia tavoitteita ja tehtäviä (Nieminen 2016, 31). Nuorisotyötä tekevän on otettava huomioon monta eri työtään ohjaavaa lakia. Näistä tärkein laki nuorisotyöntekijälle on nuorisolaki. Kyseinen laki määrittelee, kuinka nuorisotyötä tehdään ja mikä sektori tai valtionelin on vastuussa mistäkin. Nuorisolaissa nuorisotyöllä tarkoitetaan nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukemista yhteiskunnassa. Lisäksi laki määrittelee, kuinka valtionrahoitus määräytyy eri nuorisotyön alueille. Lain mukaan alle 29-vuotiaat ovat nuoria, joiden osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia on edistettävä yhteiskunnassa eri lähestymistavoilla. (Nuorisolaki 1285/2016.)

Yleisiä nuorisotyön tehtäviä ja tavoitteita ovat nuoren kasvun ja kehityksen tukeminen omaksi itsekseen sekä yhteiskunnan ja yhteisöjen jäseneksi. Nuoren kasvua ja kehitystä on tuettava eri tasoilla; yksilö-, yhteisö-, yhteiskuntatasolla ja kansainvälisellä tasolla. Nuorisotyön tulee auttaa ja ohjata nuoria, joilla on ongelmia yhteiskuntaan integroitumisen kanssa. Lisäksi nuorisotyön tehtävät ja tavoitteet ovat sidoksissa nuorten vaikutusmahdollisuuksien edistämislle. Konkreettisesti tämä näkyy esimerkiksi nuorisovaltuustojen muodossa. (Nieminen 2016, 32–35.) Nuorisotyö perustuu nuorten kohtaamiseen ja vuorovaikutukseen nuorten kanssa. Perustana on ajatus siitä, että nuoret ovat voimavara ja mahdollisuus. (Hoikkala & Sell 2016, 17.)

Edellä mainitsimme, että nuorisotyön kenttä on laaja. Kenttään kuuluu esimerkiksi avoin nuorisotilatoiminta, työpajatoiminta ja etsivä nuorisotyö. Nuorisotilatoiminta pitää sisällään esimerkiksi avoimen nuorisotilatoiminnan, sekä erilaisia kerhoja ja kursseja. Opetus- ja kulttuuriministeriö määrittelee etsivän nuorisotyön ja työpajatoiminnan olevan osa nuorisotakuuta, minkä avulla edistetään nuorten työllisyys- ja koulutusmahdollisuuksia. Ministeriö tukee työpajatoimintaa mahdollistavia palveluntarjoajia, kuten kuntia ja järjestöjä valtionavustuksilla. Työpajatoiminnan tarkoituksena on tukea alle 29-vuotiaita nuoria elämänhallinnan, koulutuksen ja työnhaun saralla. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021b.) Etsivä nuorisotyö kategorisoidaan erityisnuorisotyön alle ja sitä rahoittavat Aluehallintovirastot. Jokainen kunta päättää itse, tehdäänkö kunnassa etsivää nuorisotyötä vai ei. Etsivän nuorisotyön tavoitteena on auttaa nuo-

ria pääsemään tarvitsemiensa palvelujen piiriin, jotka tukevat nuoren elämänhallintaa, osallisuutta yhteiskuntaan, kasvua ja itsenäistymistä. (Aluehallintovirasto 2021.) Toimintamallia voi tehdä esimerkiksi jalkautuvalla työotteella, menemällä sinne missä nuoret valmiiksi ovat. Jalkautuvaa työtä voi tehdä tänä päivänä myös digitaalisissa ympäristöissä.

Digitalisaatio on ilmiö ja murros, joka johtuu digitaalisen teknologian kehitymisestä. Ilmiö vaikuttaa jo nyt ja tulee vaikuttamaan enenemissä määrin myös tulevaisuudessa sekä yhteiskuntaan, että ihmisten arkeen. (Lindgren, Mokka, Neuvonen & Toponen 2019, 18.) Murros koskettaa jokaista meistä, mutta erityisesti se vaikuttaa nuoriin. Nuoret kasvavat digitaalisuuden, teknologian ja sen kehittymisen ympäröimänä.

Tärkeimpiä teknologisia kehityksiä on otettu viime vuosina muun muassa lisätyn todellisuuden, virtuaalisen todellisuuden sekä 3D-tulostamisen parissa. Nämä teknologiat tuovat digitalisaation osaksi fyysistä ympäristöä. (Lindgren ym. 2019, 36–37.) Lisätty todellisuus mahdollistaa erilaisten tilojen luovemman käytön (Lindgren ym. 2019, 43). Teknologia ulottuu kaikkialle, eikä ole pelkästään irrallinen osa ihmisten elämää. Digitalisaation ja sen vaikutusten ymmärtäminen on tärkeää, sekä yksilön että yhteiskunnan kehityksen kannalta (Lindgren ym. 2019, 18).

Myös nuorisotyössä yhtenä kulmana nähdään digitaalisuus, sen omaksuminen ja hyödyntäminen. Ketteränä toimijana nuorisotyö onkin osannut hyödyntää tätä. Nuorisotyöhön kuuluu myös hiljaisten ja nousevien signaalien seuraaminen, ymmärrys digitalisaation vaikutuksesta yhteiskuntaamme, ja täten nuoriin. Digitalisaation myötä nuorisotyön tehtävänä on toimia nuorten määrittelemissä digitaalisissa ympäristöissä ja ymmärtää nuorten digikulttuuria. Nuorisotyöllä pyritään yhdenvertaistamaan nuorten digitaalisia mahdollisuuksia ja taitoja esimerkiksi varmistamalla, että jokaisella nuorella on mahdollisuus digitaalisen teknologian käyttöön. Jotta edellä mainitut tarpeet, tavoitteet ja tehtävät toteutuisivat, nuorisotyön on oltava joustavaa, kokeilunhaluista ja rohkeaa uuden teknologian ja menetelmien suhteen. (Lauha 2019, 15–16.)

### **3.1 Digitaalinen nuorisotyö ja sen historia**

Digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa teknologian ja digitaalisen median hyödyntämistä nuorisotyössä. Se pitää sisällään sekä fyysisessä, että digitaalisessa ympäristössä tapahtuvan nuorisotyön. Tärkeä ulottuvuus digitaalisessa nuorisotyössä on, ettei se ole vain yksi nuorisotyön menetelmistä, vaan se voi olla osa mitä tahansa nuorisotyön muotoa, kuten esimerkiksi avointa nuorisotyötä, nuorten tieto- ja neuvontatyötä tai etsivää nuorisotyötä. Toimintaa ohjaavat arvot,

periaatteet ja tavoitteet ovat samat kuin muullekin nuorisotyölle. (Lauha 2019, 17.) Käytännössä katsoen digitaalinen nuorisotyö voi olla esimerkiksi tietyn verkossa olevan palvelimen sisällä tapahtuvaa avointa nuorisotyötä tai esimerkiksi yksilökeskusteluna sosiaalisen median kanavalla tapahtuvaa neuvontatyötä.

Digitaalisen nuorisotyön historian voidaan nähdä ulottuvan 1980-luvulle, kun digitaalinen pelaaminen rupesi yleistymään nuorisotiloilla. Myös ensimmäisiä nuorisotilojen verkkosivuja ruvettiin 1980-luvun loppupuolella kehittämään. Alkuun verkkoa hyödynnettiin nuorisotyössä tiedottamiseen, mutta 2000-luvun vaihteessa ryhdyttiin myös kohtaamaan nuoria verkossa nuorten suosimien verkkoyhteisöjen ja sosiaalisen median palveluiden parissa. Nopea teknologian kehittyminen on näkynyt myös nuorisotyössä. 2010-luvulla mobiililaitteiden käyttö nuorisotyöntekijöiden keskuudessa on yleistynyt muun yhteiskunnan mukana. Tämän myötä nuorisotyöntekijät ovat ruvenneet käyttämään erilaisia sosiaalisen median palveluja, kuten Instagramia, WhatsAppia ja Facebookkia. Verken vuoden 2015 selvityksen mukaan näitä sosiaalisen median palveluita hyödynnettiin lähinnä yhteydenpitoon ja tiedottamiseen. Sen sijaan muunlainen nuorisotyön toimintamuoto, kuten esimerkiksi osallisuustoiminta tai nuorten ryhmätoiminta olivat vähäistä digitaalisia laitteita ja palveluita hyödyntäessä. (Lauha 2016, 20–21.) Seuraavissa luvuissa kerromme tarkemmin digitaalisesta nuorisotyöstä poikkeusaikana, digitaalisesta nuorisotyöstä käytännössä, digitaalisesta pedagogiikasta sekä osallisuudesta digitaalisessa nuorisotyössä.

### **3.2 Digitaalinen nuorisotyö poikkeusaikana**

Syksyllä 2020 kartoitettiin nuorisotyön ammattilaisilta mitä uutta osaamista ja hyviä käytänteitä poikkeusajasta johtuva digiloikka toi nuorisotyöhön. Tätä kartoitettiin osana kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan Nopean tiedonannon tehtävää. Osaamiskeskus Kanuunan artikkelissa käydään läpi kartoituksesta saatuja tuloksia. Artikkelissa kerrotaan, että sosiaalista mediaa on hyödynnetty ryhmä- ja yksilömuotoiseen yhteydenpitoon nuorten kanssa sekä toiminnasta viestimiseen. Lisäksi artikkelissa kerrotaan, että monet nuorisotyön toimijat ottivat keväällä 2020 Discord-palvelimen käyttöön, jossa pystyttiin hyödyntämään avointa tilatoimintaa ja työpajatoimintaa. Discordin lisäksi myös Teams-alusta on ollut käytössä monella toimijalla. (Helin & Moisala 2021.)

Myös Suomen nuorisoalan kattojärjestö Allianssi on selvittänyt nuorisoalan toimijoilta heidän tilannettaan poikkeusajalta. Merikukka käy kyselyn vastauksia läpi Allianssin artikkelissa. Vastauksista selviää, että suurin osa toimijoista on siirtynyt tekemään töitä digitaaliseen ympäristöön. Keskeisimpiä käytettyjä kanavia kyselyn perusteella ovat Instagram, Snapchat ja TikTok. Lisäksi nuoriin pidetään yhteyttä Discordissa, Skypessä ja WhatsAppissa. (Merikukka 2020.)

Nuorten näkökulmaa korona-ajalta on saatu myös Nuorisotutkimusverkoston tutkimushankkeessa, missä selvitettiin puhelinhaastattelulla 12–25-vuotiaiden nuorten kokemuksia koronasta johtuvan poikkeusajan ensimmäisestä puolesta vuodesta. Näitä tutkimuksen tuloksia ja niistä tehtyjä artikkeleja on julkaistu nuorisotutkimusseuran sivuilla. Yhtenä näkökulmana tutkimuksessa on ollut selvittää nuorten kokemuksia nuorisotyöstä korona-ajan ensimmäiseltä puolelta vuodelta. Nuorisotutkimusseuran artikkelissa nostetaan esille muun muassa se, että poikkeusaikana tytöt ovat osallistuneet toimintaan merkittävästi poikia enemmän. Avoimeen nuorisotilatoimintaan osallistuneiden kokemukset olivat pääasiassa myönteisiä. Toimintaan osallistuminen on koettu helpoksi ja se on saanut 1–5 numeron asteikolla arvosanaksi 4,4. Muihin kysymyksiin verrattuna osallistuminen toiminnan suunnitteluun ja päätöksentekoon sai heikomman arvosanan, eli 3,4. (Kauppinen ym. 2020.) Osallisuus onkin teema, mitä mietimme yhtenä näkökulmana digitaalisessa ympäristössä tapahtuvalle nuorisotyölle.

### **3.3 Digitaalinen nuorisotyö käytännössä**

Digitaalisuutta voidaan katsoa kolmesta eri näkökulmasta nuorisotyön kontekstissa. Se voi olla väline, toiminta tai sisältö. Digitaalisuus välineenä tarkoittaa nuorisotyön toimintamuotojen toteuttamista. (Digital Youth Work 2019a.) Tällaisia toimintamuotoja on työpajatoiminta, tieto- ja neuvontatyö, kulttuurinen nuorisotyö ja avoin nuorisotilatoiminta (Nuorisotyöstä Suomessa 2021).

Yksi nuorisotyön toimintamuodoista, joka on siirtynyt osittain digitaliseen ympäristöön, on nuorten tieto- ja neuvontatyö. Tieto- ja neuvontatyöllä on tarkoitus tukea, ohjata ja neuvoa nuoria eri elämäntilanteissa. Tavoitteena on kasvatuksellinen ohjaus ja sosiaalinen vahvistaminen, sekä nuoren oman elämänhallinnan tukeminen monipuolisen tiedon avulla. Työtä tehdään esimerkiksi sosiaalisen median kanavilla, puhelimitse ja chat-keskusteluina. (Koordinaatti 2021.) Tällöin digitaalisuutta käytetään välineenä toimintamuodon mahdollistamiseksi.

Digitaalisuus toimintana -käsitteen painopiste on käytännön toiminnassa ja tekemällä oppimisessa. Toimintaa on esimerkiksi pelikasvatuksellinen toiminta ja digitaalinen värkkäily, eli Maker-toiminta. (Digital Youth Work 2019a.) Maker-toiminta on osa teknologiakasvatusta, jonka tarkoituksena on lisätä nuorten digi- ja teknologiaosaamista, sekä nuorten välistä suhdetta niihin. Lisäksi se voi olla keino ryhmäyttää nuoria tai päästä keskusteluyhteyteen nuoren kanssa värkkäilyn lomassa. Maker-toimintaan liittyy vertaisoppiminen ja yhdessä kokeileminen nuorten kanssa. (Kiviniemi 2019, 16.)

Kun puhutaan digitaalisuudesta sisältönä nuorisotyössä, sillä tarkoitetaan digitalisaatioon liittyvien kysymysten ja ilmiöiden pohdintaa. Digitaalisuus sisältönä kattaa myös tapahtumien, kuten Tubemiitin järjestämisen. Lisäksi tarkoituksena on kannustaa ja tukea nuoria sisällöntuotantoon digitaalisessa ympäristössä, mikä voi vahvistaa aktiivista kansalaisuutta. Sisällöntuotamista on esimerkiksi blogitekstien, vlogien tai sosiaaliseen mediaan julkaisemista, joissa painotetaan itseilmaisuun. (Digital Youth Work 2019a.)

Verke esittelee nuorisotyö2030.fi-nettisivuillaan kolme uutta ilmiötä, jotka tulevat vaikuttamaan digitaalisen nuorisotyön toimintamuotojen kehittymiseen ja muuttumiseen tulevaisuudessa. Nämä ilmiöt ovat digitaalinen aktivismi, digimarkkinat ja luova oppiminen. (Verke 2019.) Digitaalisen nuorisotyön täytyy pystyä reagoida ajoissa näihin kehitysaskeleisiin ja tunnistaa myös muita esille nousevia trendejä, heikkoja signaaleja, sekä ilmiöitä (Sitra, 2018).

Digitaalinen aktivismi on aktivismin uusi olomuoto. Se ei poissulje perinteisiä aktivismin muotoja, kuten mielenosoituksia tai ilmastomarseja, vaan sen tarkoituksena on tukea näitä. Digitaalinen aktivismi antaa vaikuttamismahdollisuuden nuorille, jotka eivät halua osallistua perinteiseen toimintaan, vaan haluavat vaikuttaa toimintaan digitaalisten palvelujen, ympäristöjen ja alustojen kautta. Luovan oppimisen ja metataitojen omaksuminen on tulevaisuuden kannalta tärkeää, sillä työpaikoilla tullaan vaatimaan digiosaamista. Metataitoja ovat muun muassa ongelmanratkaisukyky, vuorovaikutustaidot ja itseohjautuvuus (LAB University of Applied Sciences 2020). Nuorisotyöllisestä näkökulmasta, on erittäin tärkeää tunnistaa näitä muutoksia, jotta nuoria voitaisiin tukea ja auttaa kokonaisvaltaisesti. Nuorisotyössä on tärkeää painottaa digiosaamista sekä nuorten, että työntekijöiden keskuudessa. Olemme osana digimarkkinoita, joten esimerkiksi henkilö- ja käyttäjätietojamme taltioidaan (Verke 2019). Siksi on tarpeellista, että nuoria ohjataan digikriittisyyteen, kun digitaalisia palveluja käytetään.

### 3.4 Digitaalinen pedagogiikka nuorisotyössä

Digitaalista pedagogiikkaa käytetään terminä kasvatusalalla. Termi yhdistyy sanoista digitaalinen, eli sähköisessä muodossa oleva ja pedagogiikka, eli tapa, jolla opetus tai ohjaus järjestetään (Koli, 2020). Digitaalinen pedagogiikka koostuu kolmesta osa-alueesta; substanssiosaamisesta, pedagogisesta osaamisesta ja teknisestä osaamisesta (Lehtori Virtanen, 2017). Substanssiosaaminen tarkoittaa tieto- ja taitoperustaa, joka on hankittu työkokemuksen ja ammatillisen koulutuksen kautta (Oulun ammattikorkeakoulu 2021). Teknisellä osaamisella tarkoitetaan käytännön taitoja, kuten Excel-taulukon täyttämistä (TE-palvelut, 2021). Tekninen osaaminen digitaalisessa pedagogiikassa sisältää digitaalisten välineiden hallintaa, eli teknologiaosaamista.



Kuva 1. Digitaalinen pedagogiikka

Vaikka digipedagogiikkaa käytetään terminä paljolti opetusalalla, tässä kontekstissa se sitoutuu nuorisolaan. Nuorisotyöntekijän osaamiseen kuuluu pedagogisten suuntauksien tuntemista ja hyödyntämistä. Pedagogisen osaamisen ja tietoperustan avulla nuorisotyöntekijä osaa valita oikean menetelmän ja lähestymistavan ohjattavan ryhmän tai yksilön kanssa työskentelemiseen. Nuorisotyöntekijän osaamiseen kuuluu täten teorian soveltaminen käytännössä. Digitaalisuus

näky toisaalta nuorisotyöntekijöiden työn kuvan muutoksessa, uusien teknologioiden, alustojen ja laitteistojen omaksumisessa työvälineiksi.

Nuorisotyössä tarvitaan digitaalisia työvälineitä toiminnan sisällön suunnitteluun ja ohjaukseen, reflektointiin, vuorovaikutukseen ja verkostoitumiseen, tiedonhakuun, osallistamiseen ja materiaalin tuottamiseen, etsimiseen ja tarjoamiseen, sekä tilastointiin. Digitaalisten työvälineiden valinnan lähtökohtana ovat työnantajan tarjoamat ja tukemat välineet ja ohjelmat, nettiturvallisuus ja tietosuoja, tavoitettavuus, oma osaaminen ja alustojen hallinta, pedagogiset tarpeet, sekä ohjaamista tukevat ratkaisut. Tarpeet digitaalisille työvälineille ovat paikoittaen samat kuin kasvatusalalla (Vainio 2020), mutta ne eroavat toisistaan, sillä opetus- ja nuorisoalan toiminnalla on eri tavoitteet.

Toisin sanoen, digitaalisten työvälineiden tarkoitus on tukea nuorisotyön tavoitteita non-formaalisen oppimisen ja toiminnan mahdollistamiseksi. Non-formaali oppiminen on yleensä strukturoitua tavoitteellisuuden näkökulmasta, mutta se ei johda esimerkiksi tutkintoon. Se voi kuitenkin vaihdella tavoitteellisesta toiminnasta informaaliin, eli sattumanvaraiseen oppimiseen. (Peda.net 2020.)

Tärkeitä digipedagogiikan osa-alueita nuorisotyössä ovat nuorten media- ja digiosaamisen taitojen vahvistaminen, sekä tukeminen. Perusopetuksessa mediataidot jaotellaan luoviin ja esteettisiin taitoihin, vuorovaikutustaitoihin, kriittisiin tulkintataitoihin ja turvataitoihin (Kerhokeskus - koulutyön tuki ry. & Opetus- ja kulttuuriministeriö 2011, 19). Nuorisotyössä pyritään vahvistamaan näitä taitoja non-formaalisessa oppimisympäristössä.

Osa-alueet koostuvat myös mediakasvatuksesta ja monilukutaidosta. Mediakasvatuksen määritelmät vaihtelevat esimerkiksi ala- ja maakohtaisesti. Nuorisotyössä mediakasvatusta voidaan pitää kokonaisvaltaisena nuoren tukemisena digitalisoituneessa yhteiskunnassa. (Tuominen, Holm, Jaakola & Kiilakoski 2016, 178.) Mediakasvatusta voi tehdä myös kriittisesti, jolloin yhteiskunnallisuus ja tiedon kyseenalaistaminen ovat keskiössä. Mediakasvatus antaa eväät kamppailuun eriarvoisuutta vastaan. (Kivimäki, 2008.)

Monilukutaito on kattokäsite kriittiselle ajattelulle sekä media- ja kuvalukutaidoille. Käytännössä monilukutaito tarkoittaa osaamista tiedon hakemiselle, tulkitsemiselle, arvioinnille, yhdistämiselle ja tuottamiselle käyttäen hyväksi digitaalisia välineitä eri ympäristöissä. Kriittinen monilukutaito pitää sisällään lähteiden, näkökulmien ja tiedon luotettavuuden ja oikeukselli-

suuden arvioimista. Monilukutaidolla pyritään myös osallisuuden vahvistamiseen vuorovaikutustaitojen ja aktiivisuuden avulla. (OpenDigi Kehittäjäyhteisö, 2018.) Monilukutaidon ja mediakasvatuksen alle kuuluvasta osaamisen kehittämisestä tärkeässä asemassa ovat nuorisoalan osaamiskeskukset nuorisotyön kentällä. Mediakasvatuksen avulla yhteisöllisyyden ja syrjäytymisen ehkäiseminen on mahdollista. (Juntunen, 2021.)

Nuorisoalalla pedagogisiin kompetensseihin kuuluvat yksilöiden ja ryhmien kohtaaminen, sekä rakentavan vuorovaikutuksen edistäminen moninaisessa toimintaympäristössä (Humak 2021). Kompetenssiin sisältyy myös ryhmädynamiikan lukeminen, ryhmäyttämisen tärkeyden huomiointi ja turvallisen tilan luominen. Turvallisen tilan periaatteita ovat Allianssin mukaan; avoimuus, kunnioitus, kannustus, virheiden salliminen, epäkohtiin puuttuminen ja oletuksista irti päästäminen (Allianssi 2021). Näiden periaatteiden lisäksi digitaalisessa nuorisotyössä pitää huomioida tietoturva – onko somealusta, jota käytän nuorten kanssa kommunikoimiseen turvallinen (Kiviniemi 2020, 22).

### **3.5 Osallisuus digitaalisessa nuorisotyössä**

Osallisuus on vaikuttamista oman elämän kulkuun, mahdollisuuksiin, toimintoihin ja yhteisöihin (Isola, Kaartinen, Leemann, Lääperi, Schneider, Valtari & Keto-Tokoi 2017, 3). Osallisuuden edistäminen määritellään nuorisolaissa. Nuorisolain mukaan velvoite osallisuuden edistämiseksi koskee kuntia, valtionhallintoa ja valtion avustamaa toimintaa. Valtion avustamaa toimintaa voi olla esimerkiksi yhdistyksen tarjoama nuorten työpajatoiminta. Lain mukaan nuorille on annettava vaikutusmahdollisuus päätöksentekoon heitä koskevissa asioissa eri tasoilla. Nuorten osallisuus- ja vaikuttamismahdollisuudet täytyy taata yksilö- ja aluekohtaisesti, sekä valtakunnallisesti, varsinkin nuorisotyötä ja –politiikkaa koskevissa asioissa. (Nuorisolaki 1285/2016.)

Opetus- ja kulttuuriministeriö edistää nuorten osallisuutta avustamalla valtakunnallisia nuorisoalan järjestöjä ja kehittämishankkeita, jotka edistävät demokratiakasvatusta ja osallisuutta. Lisäksi ministeriö edistää osallisuutta osaamiskeskuksien kautta, sekä rahoittamalla Nuortenideat.fi -nettisivustoa. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021a.) Nuoret voivat lisätä sivustolle toiveita ja kehitysehdotuksia, joita äänestetään ja viedään mahdollisesti eteenpäin.

Opetus- ja kulttuuriministeriö on laatinut Valtakunnallisen nuorisotyön- ja politiikan ohjelman (VANUPO) vuosille 2020–2023. Ohjelman tavoitteena on edistää nuorten kasvu- ja elinoloja.

Ohjelman pääteemat ovat nuorten syrjäytymisen ehkäisy ja osallisuuden vahvistaminen. Hallitus linjasi nuorisopoliittiset tavoitteet ja toimenpiteet kolmeksi tavoitekokonaisuudeksi:

1. Nuorella on edellytykset sujuvaan arkeen – syrjäytyminen vähenee
2. Nuorella on keinot ja taidot osallistumiseen ja vaikuttamiseen
3. Nuori luottaa yhteiskuntaan - yhdenvertaisuus ja turvallisuus vahvistuvat

(Opetus- ja kulttuuriministeriö 2020b.)

Digitaalista nuorisotyötä ja siihen osallistamista pyritään kehittämään eri yhteiskunnan tasoilla, myös kansainvälisesti. Euroopan unioni on esimerkiksi tukenut ja rahoittanut erilaisia hankkeita digitaalisen nuorisotyön edistämiseksi ja osallisuuden kehittämiseksi. Yksi näistä hankkeista oli The Digital Youth Work Project, joka toteutettiin seitsemän eri nuorisotyön osaamiskeskuksen voimin vuosina 2017–2019. Näitä osaamiskeskuksia olivat muun muassa suomalainen Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus VERKE ja tanskalainen Centre for Digital Youth Care, eli CfDP. Hankkeen aikana kokeiltiin erilaisia lähestymistapoja osallistamiseen diginuorisotyön merkeissä, kuten nuorilta nuorille järjestettävän #ABHackathon – tapahtuman ja Future Monster Lab muodossa. Hankkeen lopputuotoksia oli kolme; Kolmenkymmenenkuuden hyvän käytänteen kokoelma, Koulutusresurssit digitaaliselle nuorisotyölle ja Eurooppalaiset suuntaviivat digitaaliseen nuorisotyöhön. (Digital Youth Work 2019b.)

Lisäksi digitaalisessa nuorisotyössä osallisuus voi olla esimerkiksi vaikuttamista toiminnan sisältöön ja osallistumista päätöksentekoon. Digitaalinen ympäristö voi tarjota nuorelle tilan osallistua yhteiskunnalliseen keskusteluun. Tätä osallistumista ja sitä kautta osallisuutta voidaan vahvistaa digitaalisen nuorisotyön kautta.

## 4 KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS

Halusimme tutkia ja selvittää nuorten toiveita ja kokemuksia liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön, ja täydentää niitä ammattilaisten näkökulmilla. Pyrimme saamaan vastauksen pääkysymykseemme - Miten tehdä digitaalista nuorisotyötä nuorten toiveita ja kokemuksia huomioon ottaen? - nuorten toiveiden ja kokemusten sekä ammattilaisten näkökulman avulla. Tästä syystä teimme kvalitatiivista, eli laadullista tutkimusta. Kokemusten tutkiminen ja siitä saadun tiedon hyödyntäminen tutkimuksessa on laadullista tutkimusta (Lähdesmäki & Hurme & Koskimaa & Mikkola & Himberg, 2009).

Tutkimusstrategiamme koostuu empiirisestä ja teoreettisesta tutkimuksesta. Empiiriselle tutkimukselle on tyypillistä, että tutkimustuloksia saadaan tutkimuskohdetta analysoimalla ja konkreettisia havaintoja tekemällä (Koppa 2015a). Teoreettisen tutkimuksen tarkoituksena on keskittyä ja selittää tutkimuskohdetta tai ilmiötä olemassa olevan tutkimuskirjallisuuden pohjalta (Koppa 2015b). Työmme tavoitteena on yhdistää näiden kahden tutkimuksen piirteitä, yhdistämällä käytännön tutkimustyötä ja teoriapohjaa.

Laadullista tutkimusta voi tehdä monella tavalla, eri menetelmiä käyttäen. Laadullisen tutkimusprosessin nähdään olevan aina jossain määrin ainutkertaista. Perussääntöjä sovelletaan tutkimuksessa luovalla tavalla ja lisäksi saatetaan luoda samalla ihan uusia sääntöjä. (Alasuutari 2011, 19.) Meidän kehittämistyömme on vain yksi tapa tehdä laadullista tutkimusta. Tässä tavassa kiehtoo tutkimusprosessin ainutkertaisuus.

Menetelmävalintoja ohjasivat tutkimuskysymyksemme, resurssimme ja poikkeusajasta johtuvat muutokset. Emme esimerkiksi valinneet aivoriiehtä menetelmäksi, sillä emme olisi voineet toteuttaa sitä kasvokkain, eikä se palvelut menetelmänä tutkimuskysymyksiämme tai –tavoitteilamme. Tutkimuksessamme halusimme käyttää sellaisia aineistonkeruumenetelmiä, joita on helppo toteuttaa etänä digitaalisessa ympäristössä.

Aineistonkeruumenetelmiksi valikoitui alun perin verkkokysely, pienryhmähaastattelu sekä haastattelu. Jouduimme kuitenkin vaihtamaan pienryhmähaastattelun havainnointiin, koska emme saaneet nuoria mukaan pienryhmähaastatteluun. Halusimme käyttää useampaa kuin yhtä

menetelmää, sillä menetelmät täydentävät toisiaan. Kyselyn valitseminen yhdeksi menetelmäksi oli jo alkuvaiheessa hyvin selvää. Verkkoympäristössä tapahtuva kysely mahdollistaa nuorelle anonyymiteettisyyden, mikä helpottaa avoimesti kysymyksiin vastaamista. Toki kyselyssä on ongelmana se, ettemme voi olla varmoja, ovatko vastaajat ymmärtäneet kysymykset oikein. Tiedostimme jo kyselyä suunniteltaessa, että vastausten saaminen voi olla haastavaa. Jouduimmekin antamaan lisäaikaa kyselylle kaksi kertaa. Täydensimme kyselyä havainnoimalla digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa nuorisotyötä sekä haastatteleamalla kahta alan ammattilaista. Käymme alla olevissa luvuissa tarkemmin läpi opinnäytetyömme menetelmiä sekä prosessia.

#### **4.1 Nuorisotyön ammattilaisten haastattelut**

Pääpaino opinnäytetyössämme on nuorten kokemukset ja toiveet digitaalisesta nuorisotyöstä. Lisäksi halusimme kuulla ammattilaisten näkökulmaa aiheesta, erityisesti niiltä toimijoilta, joilla on hyväksi todettua digitaalisen nuorisotyön toimintaa. Kanuunan vinkistä otimme yhteyttä Hyvinkään ja Oulun nuorisopalveluihin. Saimme Kanuunalta yhteystiedot suoraan kyseisille toimijoille, ja lähestyimme heitä sähköpostitse. Lähetimme haastateltaville kysymykset etukäteen, jotta haastateltavat osaisivat valmistautua haastatteluihin ja haastattelut menisivät sujuvammin. Haastattelimme molemmista kunnista yhtä työntekijää Teamsin välityksellä. Pyy-simme haastateltavilta luvan taltioida keskustelumme, jotta voisimme myöhemmin litteroida ja analysoida ne.

Hyvinkään kunnasta haastattelimme Mika Joensuuta, jolla on monen vuoden kokemus digitaalisesta nuorisotyöstä. Mika toimii tällä hetkellä Hyvinkään nuorisopäällikkönä, ja on vastuussa muun muassa hallinnosta ja hankkeista. Mikan lisäksi haastattelimme Kati Hopiavuorta Oulun kunnasta. Katilla on noin kymmenen vuoden kokemus nuorisotyöstä, ja viimeiset kolme vuotta hän on keskittynyt erityisesti digitaaliseen nuorisotyöhön. Tällä hetkellä hän työskentelee projektityöntekijänä Peliliike-hankkeessa. Molemmilta haastateltavilta on pyydetty lupa heidän henkilötietojensa mainitsemisesta työssämme.

Haastattelut olivat puolistrukturoituja. Tämä tarkoittaa sitä, että haastateltavilta kysytään samat tai lähes samat kysymykset samassa järjestyksessä. Päädyimme valitsemaan puolistrukturoidun haastattelun menetelmäksi, koska halusimme tietoa tarkemmin tietystä aiheesta, eli digitaalisen nuorisotyön toiminnasta, poikkeusaikojen vaikutuksesta, resursseista, toimivista käytänteistä.

(Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a.) Suunnittelimme yhdessä kysymykset haastateltaville ja pysyimme niissä, mutta sen lisäksi kysyimme haastattelujen aikana tarkentavia kysymyksiä. Suunnittelimme kysymykset kehittämistyömme kysymyksien ja tavoitteiden perustalta. Kysymyksiä oli yhteensä neljätoista.

<b>Haastattelukysymykset</b>
Minkälaista digitaalisen nuorisotyön toimintaa teillä on? Mikä on kaikista suosituinta?
Miten poikkeusaika on vaikuttanut toimintaanne?
Minkälaiset resurssit teillä on suunnattu digitaaliseen nuorisotyöhön?
Millaisia toimivia menetelmiä/ käytänteitä teillä on jo käytössä?
Mitä alustoja käytätte ja miksi? Millä alustalla on eniten/ vähiten osallistujia?
Miten suunnittelette digitaalisessa ympäristössä tehtävää nuorisotyöstä organisaatiossanne?
Ovatko nuoret olleet mukana toiminnan suunnittelussa? Miten?
Miten markkinoitte toimintaanne?
Mitä tavoitteita toiminnallanne on? Mitä käytätte tavoitteellisuuden mittareina?
Minkälaisia vinkkejä teillä on toimivaan digitaaliseen nuorisotyöhön?

Taulukko 2. Haastattelukysymykset digitaalisen nuorisotyön ammattilaisille.

## 4.2 Kysely nuorille

Kyselyn tarkoituksena oli saada vastauksia kysymyksiin; miltä digitaalisen nuorisotyön nykytila näyttää nuorten näkökulmasta ja minkälaisia kokemuksia ja toiveita nuorilla on digitaalisessa ympäristössä tapahtuvasta nuorisotyöstä. Kyselyssä on laadullisia ja määrällisiä piirteitä, mutta pääpaino on kuitenkin laadullisessa. Tämä tulee esille kyselyn rakenteesta, sillä se koostuu pääosin avoimista kysymyksistä, joiden tarkoituksena on selvittää kokemusta ja toiveita.

Kyselyllä pyrimme saamaan tietoa nuorisotyön ammattilaisille nuorten toiveista ja kokemuksista digitaalisessa ympäristössä tapahtuvasta nuorisotyöstä. Koronan vaikutukset ja rajoitukset ovat johtaneet ison osan kasvokkain tapahtuvasta nuorisotyöstä digitaaliseen ympäristöön

(Grönholm 2020). Koska suurin osa toimijoista on siirtynyt tekemään nuorisotyötä digitaaliseen ympäristöön, on hyvä kartoittaa nuorten ajatuksia ja tarpeita muutoksesta. Pyrimme keräämään hyviä digitaalisen nuorisotyön käytänteitä ammattilaisten avuksi.

Noudatimme kyselyä tehdessä EU:n tietosuoja-asetusta. Asetuksessa määritellään, mitkä ovat henkilötietoja, kuinka tietoa pitäisi käsitellä ja mitä oikeuksia kyselyn vastaajilla on (Tietosuojavaltuutetun toimisto 2020). Lisäksi kyselyn vastaajakohderyhmänä ovat nuoret, joten pohdimme lupa-asioita, kuten huoltajien suostumusta. Suuntasimme kyselyn 15–18-vuotiaille nuorille, jolloin huoltajan lupa ei ole tässä yhteydessä pakollinen (Pekkarinen 2018).

Kyselyn ensimmäisellä sivulla aloitamme saatetekstillä. Saatetekstin alussa esittelemme itsemme, opinnäytetyömme tilaajan ja kyselyn tarkoituksen. Lisäksi tekstissä tulee ilmi kyselyn vastausaika ja kesto, sekä kyselyn tietojen käsittely. Lisäsimme loppuun myös omat sähköpostimme, jotta meihin voidaan olla yhteydessä kysymyksiä herätessä. Saateteksti on tapa informoida, joka linkittyy hyviin tieteellisiin käytänteisiin. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 8–9.)

Saatetekstin jälkeen tulee kyselyn ensimmäinen kysymys, jossa pyydämme vastaajien suostumusta kyselyn vastausten käsittelyä varten. Tähän voi vastata kyllä tai ei. Mikäli nuori vastaa, ettei hyväksy vastausten käsittelyä, hänet ohjataan suoraan Kiitos - sivulle ja kyselyä ei toteuteta. Nuoren vastatessa, että hän hyväksyy tietojen käsittelyn, hänet ohjataan itse kyselyyn. Seuraava sivu käsittelee taustatietoja.

Kysely suoritetaan anonymisti, mikä tulee ilmi kyselyn taustatieto-osiossa, eli toisella sivulla. Suoranaisia henkilötietoja, kuten nimeä, osoitetta tai sähköpostia ei pyydetä kyselyssä, sillä henkilötiedot eivät ole työmme kannalta relevantteja. Ainoat taustatiedot, joita keräämme ovat sukupuoli ja ikä. Pyrimme ottamaan kaikki kohderyhmään kuuluvat nuoret huomioon, etenkin sukupuolta kysyttäessä. Se tulee esiin vastausvaihtoehdoista – mies, nainen, muu, en halua kertoa. Näiden vastausvaihtoehtojen avulla haluamme vahvistaa kyselyn vastaajien yhdenvertaista asemaa.

Sivun lopussa kerromme, mitä digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa kyselyn kontekstissa. Tämä helpottaa vastaajia ymmärtämään kysymykset paremmin. Sen jälkeen kysymme, onko vastaaja osallistunut nuorisotyön toimintaan digitaalisessa ympäristössä. Vastausvaihtoehtoina on kyllä tai ei. Vastauksen perusteella kysely ohjautuu eri sivuille.

Kolmas sivu näkyy, jos edelliseen kysymykseen vastasi kyllä. Neljäs sivu on tältä vastaajalta piilotettu. Kolmannella sivulla on viisi kysymystä, joista kaksi on monivalintavaihtoehtoisia ja kolme on avoimia. Sivun kysymysten avulla kartoitamme nuorten kokemuksia toiminnasta, alustoista ja saavutettavuudesta. Lisäksi haluamme tietää miksi nuori on osallistunut kyseiseen toimintaan.

Jos nuori ei ole osallistunut digitaalisen nuorisotyön toimintaan, kysely ohjautuu neljännelle sivulle ja piilottaa kolmannen sivun kokonaan. Tällä neljännellä sivulla pyrimme alkuun saamaan vastauksen siihen, miksi nuori ei ole osallistunut toimintaan monivalintakysymyksellä, eli olemme laittaneet viisi vastausvaihtoehtoa helpottaaksemme nuoria. Tähän kysymykseen on myös mahdollista vastata omin sanoin. Lisäksi pyrimme selvittämään mitä ajatuksia digitaalinen nuorisotyö nuorissa herättää sekä sitä koetaanko se tarpeelliseksi.

Viides sivu näkyy kaikille vastaajille. Sivulla on kolme avointa kysymystä ja yksi monivalintakysymys. Sivun kysymyksien avulla saamme tietoa nuorten toiveista digitaaliselle nuorisotyölle ja sen markkinoimiselle. Lisäksi nuoret voivat halutessaan jättää kyselyn loppuun kommentteja ja huomioita.

Ennen kyselyn lähettämistä nuorille, pyysimme siitä palautetta opinnäytetyömme tilaajalta sekä ohjaavalta lehtorilta. Lisäksi testasimme kyselyä ja sen toimivuutta kahdella kohderyhmään kuuluvalla henkilöllä. Edellä mainittujen tahojen antamien kommenttien perusteella, muokkasimme yhden kysymyksen vastausvaihtoehtoja, jotta kyselyyn olisi mahdollisimman yksinkertaista vastata. Kysymyksessä vaihdoimme vastausvaihtoehdot pudotusvalikkoon helpottaaksemme vastauksen antamista.

Lähetimme kyselyn Helsingin, Oulun ja Hyvinkään nuorisopalveluille, sekä meidän omille verkostoillemme, jotka työskentelevät nuorisotyön kentällä. Kyselyn avasi 87 henkilöä, joista 15 henkilöä vastasi kyselyyn. Tämä tarkoittaa, että kysely tavoitti ainakin 87 henkilöä, joista noin 13 % vastasi kyselyyn. Odotimme suurempaa vastausmäärää, ja tiedostamme, ettei vastausmäärä ole kattava. Kysely on kuitenkin pääasiassa laadullinen, jolloin tarkoituksena on saada mahdollisimman yksityiskohtaista tietoa nuorten kokemuksista ja toiveista digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen.

### 4.3 Nuorten havainnointi Discordissa

Teimme suunnitelman siltä varalta, ettemme saisi nuoria pienryhmähaastatteluihin mukaan. Varasuunnitelmana oli päästä havainnoimaan digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa nuorisotyön toimintaa ja täydentää sitä havainnointiympäristössä tapahtuvilla kysymyksillä. Jouduimme kuitenkin turvautumaan tähän varalta tehtyyn suunnitelmaan, koska emme saaneet nuoria pienryhmähaastatteluihin mukaan. Lähestyimme haastattelemissamme tahoja, Oulun- ja Hyvinkään nuorisopalveluiden työntekijöitä asiasta sähköpostitse. Sovimme yhdessä heidän kanssaan, että pääsemme havainnoimaan toimintaa heidän Discord-servereillensä. Kävimme yhdessä läpi työntekijöiden kanssa, mitä meidän kannattaa odottaa tullessa servereille ja kuinka meidän pitäisi toimia. Yksi tärkeimmistä asioista, jota käytiin läpi, oli anonymiteetti kanavilla.

Discord on vuonna 2015 perustettu ilmainen verkkopalvelu, joka toimii sekä nettiselaimessa, että omana ladattavana verkkosovelluksena. Alun perin se on tietokonepelien rinnalle tarkoitettu palvelin, joka mahdollistaa kommunikoimisen pelaamisen yhteydessä. Discordiin on mahdollista luoda oma serveri, johon voi lisätä erilaisia kanavia, kuten esimerkiksi puhe- ja tekstikanavia tai tiettyyn teemaan liittyviä kanavia. (Andronico 2021.) Erityisesti korona-aikaan Discord on ollut monelle nuorisotyön toimijalle suosittu paikka kohdata nuoria (Kiviniemi 2020). Olikin erittäin otollista päästä seuraamaan useamman toimijan Discord-serveriä ja sen toimintaa käytännössä.

Havainnoin tarkoituksena on kerätä tietoa ihmisten toiminnasta ja käyttäytymisestä heille luonnollisessa ympäristössä. Etukäteen on tärkeää miettiä havainnoijan roolia tilanteessa, eli kuinka näkyvä havainnoitsija on itse havainnointi tilanteessa (Ojala 2015, 116–117). Erilaisia rooleja havainnoitaessa on olla täysin osallistuvana, osallistuja havainnoitsijana, havainnoitsija osallistujana ja täysin havainnoitsijana (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006b). Näistä rooleista päädyimme valitsemaan havainnoitsija osallistujana -roolin, eli osallistuimme havainnoitsijoina tutkittavan kohteemme toimintaan pyrkien kuitenkin vaikuttamaan toimintaan ja sen sisältöön mahdollisimman vähän. Valitsimme tämän roolin, sillä emme taltioineet toimintaa esimerkiksi nauhoittamalla tai videokuvaamalla, vaan kirjoitimme aktiivisesti muistiinpanoja koko toiminnan ajan. Täysin osallistuvana tämä olisi ollut haastavaa. Lisäksi ajattelimme, että täysin havainnoitsijana -roolissa toimiminen voisi olla nuorille epämiellyttävää. Koimme helpommin lähestyttäväksi ja miellyttävämmäksi sen, että osallistuimme hieman mukaan toimintaan havainnoinnin ohessa. Roolin onnistunutta valintaa vahvisti nuorten reaktio meihin, kun

tulimme servereille. Servereillä kysyttiin heti, keitä me olemme ja miksi olemme paikalla. Lisäksi yhdellä serverillä nuoret halusivat, että osallistumme keskusteluun ja peleihin mukaan.

Rajasimme suunnitteluvaiheessa käsitteitä, joita halusimme erityisesti havainnoida. Päädyimme valitsemaan neljä käsitettä, joita tarkastellessa käytämme apukysymyksiä hyödyksi. Kirjasimme omia muistiinpanoja ja havaintoja toiminnasta, pitäen apukysymykset ja käsitteet kirkkaina mielessä.

Havainnoitavat kohteet	Syy havainnoimiselle
1. Ryhmädynamiikka	Miten osallistujat kommunikoivat keskenään?
2. Osallistavuus	Miten nuoret osallistetaan toimintaan?
3. Vuorovaikutus	Miten nuoret kohdataan ja miten nuoret kohtaavat toisensa?
4. Toiminta ja kokemus toiminnasta	Millaista toimintaa järjestetään? Millaisia toiveita/palautteita nousee esiin? Kuinka toimintaa kehitetään nuorten toiveiden perusteella?

Taulukko 3. Havainnoinnin kohteet.

Valitsimme nämä havainnoitavat käsitteet, jotta ne tukisivat kehittämistyömme tutkimuskysymyksiä, ja siten edesauttaisivat meitä saamaan niihin, sekä pääkysymykseen vastauksia. Apukysymyksien avulla kartoitimme nuorten kokemuksia digitaalisesta nuorisotyöstä reaaliajassa. Toivoimme myös löytävämme hyviä käytänteitä ja menetelmiä Discord –palvelimilta.

Pyrimme täydentämään havainnointia kysymällä nuorilta neljä kysymystä. Kysymyksien avulla halusimme saada servereillä keskustelua aikaiseksi ja nuorten mielipiteitä pinnalle, jotta voisimme ymmärtää syvemmin, miksi nuoret viihtyvät digitaalisen nuorisotyön toiminnassa. Kysymyksien pääpaino on sama kuin Webropol-kyselyssämme.

1. Mikä saa teidät osallistumaan digitaalisen nuorisotyön toimintaan?
2. Mikä saa teidät tulemaan Discrodiin?
3. Millaista toimintaa haluaisitte järjestettävän digitaalisessa ympäristössä?
4. Millaisia kokemuksia teillä on tästä toiminnasta?

Ensimmäisellä havainnointikerralla serverille pääseminen ei ollut täysin mutkatonta meidän osaltamme. Saimme linkit servereille sähköpostitse, mutta ne eivät toimineet kummankaan toimijan kohdalla. Ensimmäinen havainnointikerta alkoikin tämän vuoksi hieman hätäisesti, sillä emme osanneet varautua tähän tekniseen ongelmaan. Ongelman tullessa vastaan, kirjauduimme Discordiin omilla käyttäjätunnuksilla ja lisäsimme työntekijät kavereiksemme, jotta he pystyivät lisäämään meidät servereillensä. Osasimme varautua tähän toisella havainnoimiskerralla paremmin.

Osallistuimme ja havainnoimme toimintaa kolmella Discord-serverillä. Aloitimme havainnoinnin esittelemällä itsemme ja kerroimme nuorille, miksi olemme mukana seuraamassa toimintaa. Osallistuimme palvelimella erilaisiin peleihin, sekä keskusteluun nuorten kanssa. Emme kuitenkaan ottaneet aktiivista osallistujan roolia, vaikka toimintaan osallistuimmekin. Halusimme antaa nuorille tilaa olla heidän omassa ympäristössään mahdollisimman luonnollisella tavalla. Kirjoitimme aktiivisesti muistiinpanoja ja huomioita ylös koko toiminnan ajan. Varmistimme, ettei muistiinpanoissamme ole mitään tunnistettavia piirteitä, jotta anonymiteetin kunnioitus pysyisi. Havainnoinnit servereillä kestivät noin 3 tuntia, eli olimme toiminnan alusta loppuun asti paikalla.

Havainnointitilanteessa nuoret eivät juurikaan tarttuneet kysymyksiin. Näihin saimmekin vain pari vastausta suoraan nuorilta. Verkkoalusta mahdollistaa kysymysten ohittamisen vaivattomammin kuin kasvokkain tapahtuvassa toiminnassa. Koimme kuitenkin saaneemme riittävästi materiaalia toiminnasta, vaikka nuoret eivät vastanneetkaan kysymyksiimme.

#### **4.4 Aineiston analyysi**

Laadullisen aineiston analyysi koostuu kahdesta osasta; pelkistämisestä sekä arvoituksen ratkaisemisesta (Alasuutari 2011, 32). Analysoidessa on tärkeää saada syvempää ymmärrystä ja tietoa aineistosta; tarkastella mitä aineisto sisältää ja mistä kaikesta se kertoo. Laadullista analyysiä tehdessä ei ole tiettyä kiveen hakattua kaavaa, jota täytyisi noudattaa. Analyysiprosessi on usein ainutlaatuinen ja se ohjautuu tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen, tutkimusongelman ja käytettävien aineistojen perusteella. Näiden kolmen tekijän on oltava sopusoinnussa toistensa kanssa. (Günther & Hasanen & Juhila 2021.) Käytimme neljää aineistonkeruumenetelmää; havainnointia, kyselyä, haastatteluja ja olemassa olevan kirjallisuuden, eli tietoperustan

hankintaa. Täten pohdimme, mikä aineiston analyysitapa hyödyntää aineistoamme parhaiten. Seuraavissa kappaleissa syvennymme itse analyysiprosessiimme.

Kyselyn vastaukset saimme Webropolista. Aloitimme prosessin vastauksiin tutustumisella verkkopalvelussa ja silmäilimme aineiston läpi, jonka jälkeen tulostimme vastaukset paperille. Koimme tulostettavat paperit helpommaksi tavaksi analysoida aineistoja yhdessä, sillä niihin pystyi tehdä merkintöjä.

Havainnoinnin aikana kirjoitimme aktiivisesti muistiinpanoja toiminnasta itsellemme mieluisalla tavalla. Yhdistimme muistiinpanomme yhteiseksi tiedostoksi havainnoimisen jälkeen. Tätä vaihetta kutsutaan pelkistämiseksi. Se on ensimmäinen vaihe havainnoinnista saadun tiedon käsittelyä, analysointia ja tulkintaa. (Ojala 2015, 119.) Tulostimme muistiinpanot paperille helpottaaksemme aineiston analysointia ja hallintaa.

Tallensimme ammattilaisten haastattelut Teams- alustalle ja äänitimme ne vielä puhelimiimme varmuuden vuoksi. Taltioimisen jälkeen litteroimme haastattelut. Tässä yhteydessä tarkoitamme litteroinnilla nauhoitetun äänitteen puhtaaksi kirjoittamista Word-tiedostoon. Koimme tämän tavan helpottavan omaa työtämme. Poistimme litteroinnin aikana ylimääräiset täytesanat tekstistä, sillä ne eivät olleet analyysin kannalta olennaisia. Emme analysoi vuorovai-  
kutusta tai kielenkäyttöä, vaan haastatteluissa esiin nousseita teemoja. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006c.)

Tulostimme havainnoinnin, kyselyn ja haastattelujen aineistojen vastaukset paperille helpottaaksemme analysointia, jolloin ne myös konkretisoituivat yhdeksi kokonaisuudeksi. Jaotelimme aineistoa tutkimuskysymysten perusteella. Koodasimme tutkimuskysymykset symboleilla aineistoon. Käytimme symboleina viivaa, tähteä ja ympyrää. Kokosimme yhteiseen tiedostoon poimimamme huomiot aineistosta tutkimuskysymysten alle.

Tämän jälkeen analysoimme vastauksia teemoittelemalla niitä. Käytimme teemoitteluun apuna värikoodausta, jolloin etsimme yhteneväisyyksiä aineistoista ja korostimme niitä tiettyjen värien mukaan. Teemoittelun tarkoituksena on muodostaa analysoitavasta aineistosta yhteneväisiä teemoja, eli aiheita, jotka toistuvat aineistossa (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006d). Aineistoista esiin nousi tietyt teemat koskien toimivia käytänteitä ja menetelmiä, osallisuutta, suunnitelmallisuutta, nuorten toiveita, tavoitettavuutta ja kokemuksia.

Huomasimme analysoidessamme aineistoa, kuinka saadut vastaukset tukevat oppimaamme teoriapohjaa. Ne konkretisoivat meille käytännössä teoriapohjamme sanomaa. Analysoidessamme suurin vahvuutemme oli toistemme läsnäolo ja mahdollisuus reflektoida vastauksista nousutta tietoa keskenämme. Koimme parityöskentelyn myös auttavan meitä välttämään aineiston ylitulkintaa.

#### **4.5 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus**

Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen yleisiin periaatteisiin kuuluu, että tutkimus toteutetaan niin, ettei tutkittavana olevalle aiheudu merkittäviä vahinkoja, haittoja ja riskejä. Tutkittavat henkilöt saavat osallistua tai kieltäytyä tutkimuksesta vapaaehtoisesti. Tutkimuksesta kieltäytyminen tai tutkimuksen keskeyttäminen pitäisi olla yhtä helppoa kuin tutkimukseen osallistuminen. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 7- 8.) Olemme pyrkineet toteuttamaan tutkimustamme, niin että nämä periaatteet täytyisivät. Tätä tukee esimerkiksi tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuus ja siitä hyvä informointi.

Olemme keränneet työmme aineiston laadullisia menetelmiä käyttäen. Tiedostamme, että kyselyn vastausmäärä on vähäinen, eikä havainnointi kolmella eri Discord-serverillä anna kokonaisvaltaista kuvaa digitaalisesta nuorisotyöstä. Lisätäksemme työmme pätevyyttä olemme käyttäneet useampaa aineistonkeruumenetelmää. Työmme luotettavuutta lisää jatkuva arviointi ja vuoropuhelu yhdessä.

Teemoittelun ja tulosten analyysin aikana pyrimme olemaan mahdollisimman objektiivisia. Yritimme välttää ylitulkintaa, tekstin pilkkomista ja sanojen tai lauseiden kontekstista pois vetämistä. Tässä vahvuutemme on ollut parityö, jonka avulla olemme reflektoineet ja pohtineet työtämme koko prosessin läpi.

Euroopan Unionin tietosuojasetus, ja sitä täyttävä tietosuojalaki ovat olleet läsnä työssämme. Työmme yhteydessä lait näkyvät turvallisenä tietojenkäsittelynä, selkeytenä ja avoimuutena. Käytännössä lakien noudattaminen näkyy työssämme kyselymme saatetekstissä, sekä haastattelujen taltioimisen ja havainnointikohteiden lupapyynnöissä. Lisäksi analyysiprosessin aikana tulostamiamme aineistoja käsiteltiin luottamuksellisesti ja ne tuhottiin prosessin jälkeen.

Olemme opinnäytetyössämme huomioineet tekijänoikeuslakia (8.7.1961/404). Tämä laki koskee meitä, sillä hyödynnämme olemassa olevaa kirjallisuutta teoriapohjanamme. Lain mukaan, kun käytämme toisten omistamia aineistoja, menetelmiä tai tuloksia, niiden alkuperä, tekijät ja lähteet täytyy mainita (Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry 2019, 12). Olemme pyrkineet noudattamaan kyseistä lakia johdonmukaisesti koko työssämme, mikä tulee ilmi viittauksien, sitaattien ja lähdeluettelon muodossa. Lain huomioiminen vahvistaa uskottavuutta ja osoittaa hyvien tieteellisten käytäntöjen osaamista.

Olemme olleet tietoisia työmme aikana hyvistä tieteellisistä käytännöistä ja niiden loukkauksista. Hyvät tieteelliset käytännöt tulevat esiin työssämme esimerkiksi kyselyssä ja lähdeviittauksissa. Tutustuimme hyvien tieteellisten käytäntöjen loukkauksiin työmme alkuvaiheessa, minkä vuoksi olemme välttäneet vilppiä. Vilppi jaetaan neljään alakategoriaan; havaintojen vääristeleminen, sepittäminen, plagioiminen ja anastaminen. Piittaamattomuus ja vastuutomuus ovat myös hyvien tieteellisten käytäntöjen loukkauksia. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 8-9.)

Lisätäksemme tutkimuksen luotettavuutta olemme avanneet tarkasti tutkimusprosessiamme opinnäytetyössämme. Olemme pyrkineet avaamaan selkeästi ja yksityiskohtaisesti prosessin jokaista vaihetta, sillä koemme tämän tärkeäksi osaksi tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa. Aineiston analyysi on kuvattu erittäin yksityiskohtaisesti, juuri tutkimuksemme luotettavuuden ja eettisyyden tukemiseksi. Lisäksi olemme pyrkineet pitämään sisällysluettelomme ja työmme rakenteen selkeänä, jottemme johdattelisi lukijoita harhaan.

## 5 TULOKSET JA TUOTOS

Seuraavissa kappaleissa avaamme työmme tuloksia ja tuotosta tarkemmin. Alkuun kerromme, miltä digitaalisen nuorisotyön nykytila näyttäytyy aineistomme perusteella. Tämän jälkeen avaamme nuorten toiveita sekä hyviä käytänteitä liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön.

Lisäksi käsittelemme vielä yleisesti johtopäätöksiä, joihin olemme päätyneet aineistomme tulosten perusteella. Viimeisessä alaluvussa avaamme tarkemmin opinnäytetyömme tuotosta, eli työkalupakkia, jota alan ammattilaiset voivat hyödyntää työssään. Työkalupakin sisältö pohjautuu kehittämistyömme aineistojen tuloksiin ja niiden johtopäätöksiin.

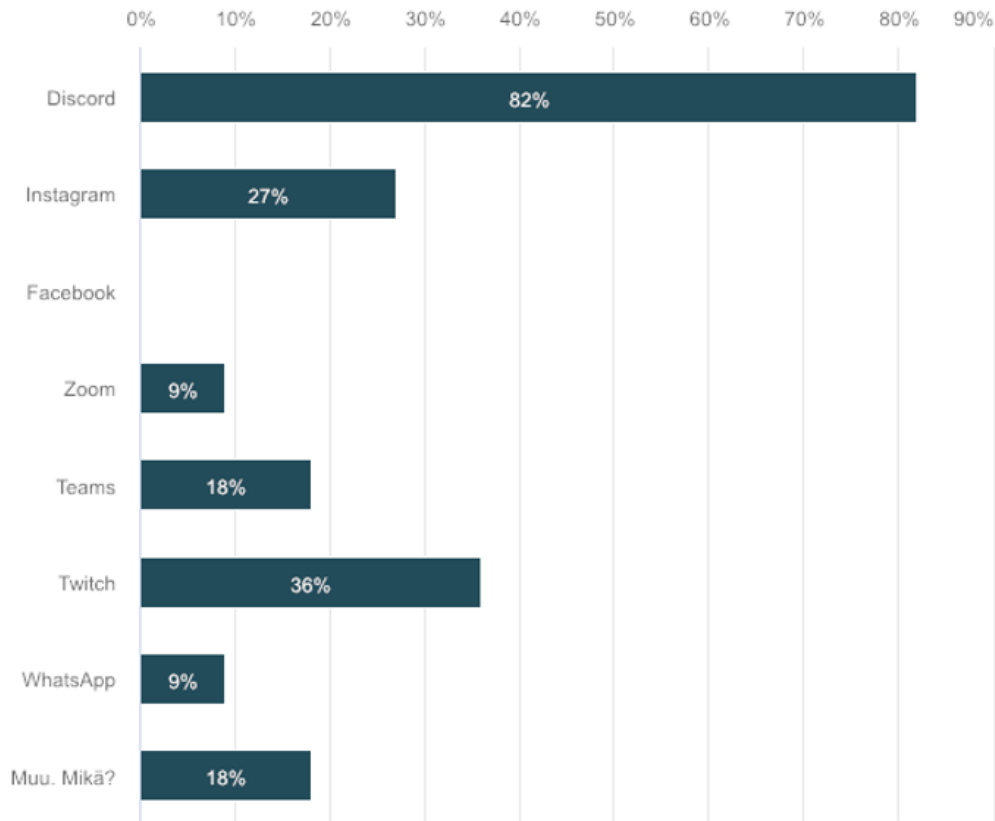
Käymme tuloksissa ja johtopäätöksissä vuoropuhelua keräämämme teoriapohjan kanssa. Parityöskentelymme vahvuutena koemme reflektoinnin ja pohdinnan mahdollisuuden. Tämä edesauttaa uusien näkökulmien syntymistä, mutta samalla vahvistaa työmme kriittistä arviointia.

### 5.1 Digitaalisen nuorisotyön nykytila

Aineiston analyysin tulokset antavat meille käsitystä sekä nuorten, että ammattilaisten kokemuksista digitaalisesta nuorisotyöstä. Discord on tällä hetkellä yleinen palvelin nuorisotyössä ja se nousi kaikissa aineistoissamme esiin. Tästä syystä digitaalisen nuorisotyön nykytila painottuu tuloksissamme paljolti Discordiin.

## 6. Minkä alustan kautta olet osallistunut digitaalisen nuorisotyön toimintaan?

Vastaajien määrä: 11, valittujen vastausten lukumäärä: 22



Kuva 2. Nuorille suunnatun Webropol-kyselyn vastauksia.

Aineistomme perusteella pelaaminen on monelle nuorelle se toiminta, mihin digitaalisessa nuorisotyössä osallistutaan. Se voi tapahtua yhdessä muiden nuorten tai ohjaajien kanssa. Pelaaminen on siis usein yhteisöllistä ja se voi myös toimia oheistoimintana keskustelulle. Oheistoiminta on tärkeää, sillä se toimii samalla periaatteella kuin avoin nuorisotilatoiminta. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke on poikkeusaikana tehnyt YouTube-livejä erilaisista aiheista liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön. Yhtenä aiheena on ollut Discord ja sen käyttö nuorisotyössä. Verken livessä nostetaan esiin, että Discord on ennenkaikkea väline yhteydenpitoon, ei suora korvike nuorisotilalle. (Verkeorg 2020.) Toiminta Discordissa näyttyy kuitenkin tutkimustulostemme perusteella hyvin samanlaisena kuin avoin toiminta taloilla, eli hengailuna ja keskusteluna muiden nuorten sekä ohjaajien kanssa, korvaamatta kuitenkaan fyysistä nuorisotilaa.

Vuorovaikutus digitaalisessa ympäristössä on moninaista. Esimerkiksi Discord-serverillä on mahdollista seurata keskustelua sivusta ja siellä saattaakin olla useampi nuori paikalla, joista keskusteluun osallistuu vain muutama kerrallaan. Lisäksi serverillä on mahdollista jutella yksityisviestien muodossa sekä puhe- ja tekstikanavilla. Ammattilaisten rooli ja läsnäolo näyttyy tärkeänä Discordissa. Nuorisotyöntekijä on luomassa turvallista tilaa, viemässä keskustelua eteenpäin ja pyrkimässä parhaansa mukaan kohtaamaan nuoren. Osalla Discordin kanavista nuoret saattavat jutella todella henkilökohtaisistakin asioista.

“Digitaalinen nuorisotyö on toiminut hyvin ja olen tykännyt siitä, että nuorisotyöntekijöiden kanssa on päässyt juttelemaan mieltä painavista asioista.”

Tämä nuoren vastaus kyselyymme kokemuksista digitaalisesta nuorisotyöstä vahvistaa nuorisotyön perusajatuksen tärkeyttä, eli kohtaamista ja vuorovaikutusta. Toisaalta ympäristössä saattaa esiintyä myös syrjivää puhetta. On nuorisotyöntekijän vastuulla pitää tila turvallisena kaikille. Havainnoimillamme Discord-servereillä tähän on pyritty #säännöt-tekstikanavien muodossa, minne on koottu tilan säännöt käyttäjien nähtäville. Servereillä myös nuoret saattavat puuttua syrjivään puheeseen tai kiusaamiseen.

Nuorisotyön toiminnasta tiedottaminen ja markkinointi tapahtuu monilla eri kanavilla. Yleensä niillä kanavilla, missä nuoret ovat jo valmiiksi. Tällaisia kanavia ovat muun muassa sosiaalisen median kanavat, kuten Instagram ja TikTok. Aineistomme perusteella tiedottamista kannattaa tehdä useammassa paikassa, jotta mahdollisimman monia nuoria tavoitettaisiin toimintaan mukaan. Tämä tuli vahvasti esille ammattilaisten haastatteluissa. Kyselyn vastauksissa nousi kuitenkin esiin, etteivät kaikki nuoret olleet tietoisia digitaalisessa ympäristössä tapahtuvasta nuorisotyöstä.

Pelaamisen lisäksi nuorisotyön toiminta digitaalisessa ympäristössä keskittyy tällä hetkellä kilpailuihin ja keskustelemiseen eri kanavilla muiden nuorten, sekä nuorisotyöntekijöiden kanssa. Nuoret osallistuvat myös sosiaalisen median tileillä tapahtuvan toiminnan seuraamiseen ja kerhotoimintaan digitaalisessa ympäristössä. Aineistomme perusteella nuoret eivät tuota aktiivisesti sisältöä toimintaan.

Kokemukset digitaalisessa ympäristössä tapahtuvasta nuorisotyöstä vaihtelevat. Osallistuminen digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaan toimintaan voidaan kokea helpommaksi. Toisaalta aineistosta tulee esiin myös kaipaus kasvokkain tapahtuvaan toimintaan.

Kyselyymme vastasi nuoria, jotka eivät olleet osallistuneet digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaan nuorisotyön toimintaan. Suurin osa nuorista, jotka eivät olleet osallistuneet ilmaisivat, etteivät tiedeneet toiminnan olemassa olosta. Jotkut vastasivat myös, ettei toiminta ollut mielekästä tai toimintaan osallistumiseen ei ole riittävästi aikaa. Samat nuoret vastasivat kuitenkin kokevansa toiminnan tärkeäksi erityisesti korona-aikana.

## 5.2 Nuorten toiveet digitaaliselle nuorisotyölle

Yhtenä tärkeimpänä näkökulmana kehittämistyössämme on ollut selvittää nuorten toiveita digitaaliselle nuorisotyölle. Aineistonkeruumenetelmien vaihtuessa pääpainomme kuitenkin siirtyi digitaalisen nuorisotyön nykytilaan ja hyviin käytänteisiin. Olemme kuitenkin saaneet aineistosta nuorten toiveita ja kokemuksia, joita pyrimme tässä luvussa avaamaan.

Suurin osa toiveista liittyy pelitoimintaan, kuten laneihin, turnauksiin ja kilpailuihin. Sana lanit tulee lyhennyksestä LAN (Local Area Network), eli lähiverkko. Laneilla tarkoitetaan digipelelaajien kokoontumista ja yhdessä pelaamista. (Verke 2021.) Pelitoiminta kiinnostaa monia nuoria erityisesti yhteisöllisestä näkökulmasta.

Aineistosta nousi esiin myös toiveita jutteluseuralle ja keskustelukanaville. Uusia laitteita ja pelejä, kuten VR-laseja, halutaan päästä kokeilemaan. Yhdenvertaisuuden edistämiseksi, nuorisotalon täytyisi pystyä vastaamaan toiveisiin digitaalisista välineistä digiosaamisen mahdollistamiseksi nuorille. Kilpailut nousivat aineistossa esille vahvasti, mutta ne eivät ole aina sidoksissa itse pelitoimintaan. Kilpailut ja kisat voivat olla esimerkiksi viikon kestäviä, ja tehtävänä voi olla Sims-hahmon luominen tai askelkisa. Kisoja suunniteltaessa täytyy olla luova ja osallistaa nuoria suunnitteluprosessiin.

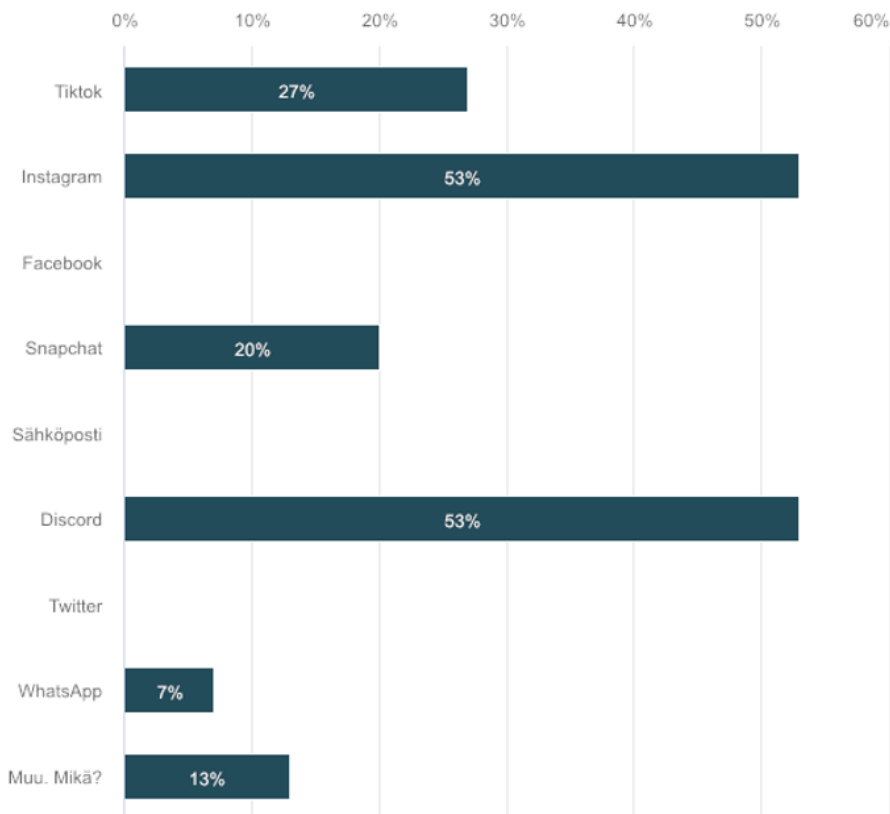
Nuorisopalveilla on erinäköistä toimintaa tarjolla digitaalisissa ympäristöissä. Nuorisopalveilla painotetaan nuorten osallistamista toimintaan, sen kehittämiseen ja suunnitteluun. Tulostemme perusteella nuorilta kysytään toiveita ja mielipiteitä, mutta nuorten itse tuottamaa toimintaa kaivataan lisää.

“Enemmän oman ikäisten nuorten itse tuottamaa toimintaa. Silloin aihepiiri saattaisi kiinnostaa enemmän.”

Digitaalisessa ympäristössä nuoret kaipaavat myös puhekanavien käyttöä. Aineiston perusteella nuorilla on kaipuu jutteluseuralle ja kasvokkain tehtävälle työlle. Tämän voi mahdollistaa esimerkiksi Discord-servereillä pitämällä puhekanavat auki tai pitämällä kameroita päällä Zoomissa. Uskomme toiveiden nousseen esiin korona-ajan vuoksi, sillä monen nuoren elämä pyörii etäkoulun ympärillä, eikä koulupäivän aikana ole aina mahdollisuutta vuorovaikutteiseen toimintaan. Toiveena näkyy myös fyysiseen nuorisotilaan pääseminen, mikä on korona-aikana ollut melkein mahdotonta toteuttaa.

### 16. Mitä kautta haluaisit tietää digitaalisen nuorisotyön toiminnasta?

Vastaajien määrä: 15, valittujen vastausten lukumäärä: 26



Kuva 3. Nuorille suunnatun Webropol-kyselyn vastauksia.

Kuvassa näkyvät nuorten vastaukset kysymykseen: “Mitä kautta haluaisit tietää digitaalisen nuorisotyön toiminnasta?” Vastaajista suurin osa vastasi haluavansa tietää toiminnasta Instagramin ja Discordin kautta. Vastaukset mukailevat yleisesti niitä alustoja, mitä nuoret tällä

hetkellä käyttävät. Muistettava on, että nuoret ovat nopeita omaksumaan uusia alustoja ja palveluita, joten tämän hetken alustat tiedottamiselle voivat vaihtua myös nopeasti. Tämä vaatii nuorisotyöntekijöiltä ennakkoluulotonta asennetta ja ketteryyttä uusien alustojen käyttöönotossa.

### 5.3 Hyvät käytänteet

Aineiston perusteella olemme koonneet hyviä käytänteitä digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle. Nämä käytänteet ovat sekä ammattilaisten, että nuorten näkökulmista koottujen aineistojen tulosta. Liitämme hyviin käytänteihin resurssit, osallisuuden, suunnitelmallisuuden, tavoitettavuuden ja rohkeuden kokeilla.

Yhtenä nousevana teemana ammattilaisten haastatteluissa olivat resurssit ja niiden käyttö. Resursseilla tarkoitamme tässä kontekstissa työntekijöitä, työaika ja välineitä. Aineistossa käy ilmi, että molempien haastattelemiemme toimijoiden nuorisotyöntekijöistä jokainen osallistuu tällä hetkellä digitaaliseen nuorisotyöhön, joko sosiaalisessa mediassa tai Discordissa. Osallistumiseen vaikuttaa tämän hetkinen poikkeusaika. Monet toimijat ovat siirtäneet toimintansa lähes kokonaan digitaaliseen ympäristöön, minkä vuoksi nuorisotyöntekijöiden työnkuva on muuttunut. Työntekijät tarvitset lisäksi työaika ja välineitä digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseksi. Välineet mahdollistavat nuorten toiveiden kohtaamisen sekä yhdenvertaisten mahdollisuuksien tarjoamisen nuorille, esimerkiksi uusien teknologioiden muodossa. Välineillä tarkoitamme myös digitaalisia laitteita, joita nuorisotyöntekijät tarvitsevat työssään.

Nuorten osallistaminen toimintaan ja suunnitteluprosessiin nähdään digitaalisessa nuorisotyössä tärkeänä, sillä työtä tehdään nuorille. Nuorisotyöntekijöiden haastatteluissa käy ilmi, että nuorisotyön ammattilaiset ovat kokeneet toiminnan olevan tuotteliain, kun sitä tehdään nuorten ehdoilla. Toisin sanoen, nuoret määrittelevät missä ja miten haluavat tulla kohdatuiksi ja tavoitetuiksi, sekä mitä toiminta pitää sisällään. Nuorille on annettu myös enemmän vastuuta, varsinkin Discord-kanavilla, esimerkiksi adminien tai moderaattorien rooleissa. Adminien oikeudet Discordissa ovat laajimmat, sillä adminit ovat serverien luoja. Heillä on täten oikeudet laajalle hallinnolliselle valvomiselle ja moderaattorien valitsemiselle. Moderaattorien rooli on pitää serveri turvallisena. Heidän käyttöoikeuksiinsa kuuluu esi-

merkiksi viestien poistaminen, uusien osallistujien kutsuminen serverille ja osallistujien poistaminen servereiltä epäsoveliaan käytöksen vuoksi. (Discord 2021.) Rooleissa toimimisen vastuu vahvistaa nuorten toimintaan osallistamista ja sitouttamista. Haastatteluissa nousi esiin nuorisotyöntekijöiden roolin olevan enimmäkseen nuorten tukemista ja ohjaamista, eikä niinkään toiminnasta päätöksien tekemistä. Käytännössä tällä tarkoitetaan, että nuoret saavat ideoida ja kertoa toivomuksiaan nuorisotyöntekijöille, ja työntekijät ovat paikalla mahdollistamassa ja valvomassa toiminnan sujuvuutta.

Työn suunnitelmallisuus nousi molemmissa haastatteluissa vahvasti esiin. Hyvinkäällä on käytössä oma toimintamalli ja Oulussa aluekohtaiset vuosikellot. Lähestymistavat eroavat toisistaan, mutta niiden ydin on sama – suunnitelma toiminnasta ja tulevasta. Suunnitelmallista työtettä käytetään myös somekanavien päivityksissä ja livelähetyksissä. Oulun nuorisopalvelut luovat somekanaville sisältöä, jotka liittyvät nuorille ajankohtaisiin asioihin, kuten yhteishakuun tai kesätöihin. Lisäksi teemaviikot suunnitellaan myös etukäteen tekemällä yhteistyötä moniammatillisesti, eri ammattitahoja hyödyntäen. Esimerkiksi viikolla 12 vietettiin rasismin vastaista viikkoa, jolloin somekanavilla oli kokemusasiantuntijoita paikalla ja nuorilla oli mahdollisuus tutustua teemaan, sekä kysellä kysymyksiä. Sisältöä ohjaa kuitenkin nuorten tarpeet ja toiveet.

Digitaalisessa nuorisotyössä kokeileminen nähdään tärkeänä nähdään. Ammattilaisten haastatteluissa painotettiin, ettei kannata pelätä epäonnistumisia, vaan rohkeasti lähteä kokeilemaan uusia asioita. Sitä kautta pystyy myös löytämään niitä hyviä toimintoja ja tapoja. Nuorilta voi myös pyytää apua, esimerkiksi Discord-kanavien pystytyksissä ja hyödyntää heidän osaamistaan. Tällöin nuoret osallistetaan toimintaan mukaan ja nuorisotyöntekijät oppivat myös uutta. Aineistossa nuorten toiveet toiminnalle vaihtelevat, joten rohkeasti uusien tapojen kokeileminen on suotavaa.

Molemmat haastateltavat toivat esiin tilastoimisen tärkeyden myös digitaalisessa ympäristössä tapahtuvassa toiminnassa. Nuorten kohtaaminen digitaalisessa ympäristössä tilastoidaan samalla tavalla kuin kasvokkain tapahtuva toiminta. Lisäksi haastattelussa tuli ilmi kohtaaminen ja tavoitettavuus, sekä niiden erot. On tärkeää huomioida, että yksi julkaisu Instagramissa voi tavoittaa hyvin monta nuorta, mutta se ei tarkoita, että nuori olisi kohdattu. Nämä kaksi asiaa tulisikin tilastoida erillisiksi.

## 5.4 Johtopäätökset

Käymme tässä luvussa läpi tulostemme perusteella tekemiämme johtopäätöksiä siitä, miltä digitaalisen nuorisotyön nykytila näyttää ja miten sitä tulisi kehittää. Tässä pääsemmekin takaisin tutkimuskysymyksemme ytimeen; Miten tehdä digitaalista nuorisotyötä nuorten toiveita ja kokemuksia huomioon ottaen? Näiden lisäksi käymme vuoropuhelua keräämämme teoriapohjan kanssa.

Pohdimme tulosten perusteella tekijöitä, jotka vaikuttavat onnistuneeseen digitaaliseen nuorisotyöhön. Tuloksissa huomioimme kiinnittyi nuorten osallistamiseen, työn suunnitelmallisuuteen, nuorisotyöntekijöiden digiosaamiseen, digipedagogiikan puuttumiseen, rohkeaan kokeilemiseen sekä turvalliseen ympäristöön. Johtopäätöksissä käymme myös konkreettisesti läpi Discord-serverin käyttöä ja hyviä käytänteitä siihen liittyen.

Mielestämme nuorten osallisuus on tärkeintä kaikessa nuorisotyössä, sillä työtä tehdään nuorille. Nuorten toiveita voisi huomioida paremmin, jos nuoret osallistettaisiin toiminnan koko prosessiin alusta loppuun; suunnitteluun, sisällöntuottamiseen ja toteuttamiseen, sekä arviointiin. Osallistaminen digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaan nuorisotyöhön näkyy tutkimusessamme lähinnä niihin tiloihin tai alustoille menemisellä, missä nuoret valmiiksi ovat. Lisäksi se näkyy tiettyjen nuorten rooleissa, esimerkiksi adminina tai moderaattoreina Discordissa. Toiminta voisi näkyä toisenlaisena, jos nuoria osallistettaisiin ja kannustettaisiin esimerkiksi aktiiviseen sisällöntuottamiseen. Osallisuus ei näkynyt tuloksissamme kovinkaan vahvasti, joka korreloi Nuorisotutkimusverkoston hankkeen teettämän tutkimuksen kanssa. Siinä kävi ilmi, että osallistuminen toiminnan suunnitteluun ja päätöksentekoon sai nuorilta muita tuloksia heikomman arvosanan (Kauppinen ym. 2020).

Discord-serverin käyttö ilmenee kaikissa työmme aineistoissa ja tuloksissa, joten pohdimme sen hyödyntämistä ja kehittämistä, nuorten toiveet ja tarpeet huomioon ottaen. Discordissa kannattaa olla monta eri kanavaa, jotka on nimetty selkeästi, jotta jokainen alustaa käyttävä tietää mistä etsiä tietoa. Tärkeintä on, että alustalta löytyvät tekstikanavat kuten #info, #säännöt #esitelyt ja #yleinen. Näiden lisäksi alustoilla olisi hyvä olla tekstikanava, jonne nuoret voivat kirjoittaa toiveitansa esimerkiksi toiminnan sisältöä koskien. Kyseisen kanavan avulla voidaan tukea toiminnan kehittämistä ja osallistaa nuoria. Tämä kanava ei kuitenkaan riitä yksinään nuorten äänen esiin tuomiseksi. Vuorovaikutusta kanavilla voi myös lisätä meemeille tarkoite-

tun oman tekstikanavan myötä. Molemmilla havainnointikohteilla oli omat meemeille tarkoitetut kanavat, jotka olivat hyvin suosittuja. Meemit herättivät kanavilla vilkasta mielipidekeskustelua, mikä johti paikoittain myös yhteiskunnallisiin aiheisiin. Edellä mainittuja keinoja voi ja kannattaa hyödyntää Discord-serverillä työskennellessä.

Digitaaliselle nuorisotyölle täytyy olla suunnitelma, joka luodaan tavoitteiden pohjalta. On erittäin tärkeää, että nuoret osallistetaan suunnitteluprosessiin mukaan. Suunnitelman täytyy olla jollain tavalla strukturoitua, mutta sen on samalla oltava joustava, jotta nuorten mielipiteet voidaan sisältää siihen lyhyelläkin aikavälillä. Täytyy pitää mielessä, että suunnitelmia tehdään, jotta toimijalla olisi varmuutta ja tavoitteita toiminnalle, mutta nuorisotyö elää ja on vaikeasti ennakoitavaa. Siksi suunnitelmia täytyy pystyä muuttamaan tarpeiden ja eri muuttujien tullessa kuvioihin.

Yhtenä esimerkkinä toiminnan suunnittelemiselle on työkalupakistamme löytyvä vuosikello. Saimme inspiraatiota vuosikelloomme Oulun kaupungilta. Vuosikelloon kirjataan nuorille ajankohtaiset asiat, kuten yhteishaku ja kesätyöpaikkojen hakeminen. Kello olisi hyvä suunnitella nuorten kanssa, kysymällä millaisia aiheita ja teemoja nuoret haluavat, että vuoden aikana käsitellään. Käsiteltävät aiheet voivat liittyä digitaalisuuteen; Digiaktivismi-viikko, Kehitä sovellus -päivä, Podcast-sarja tai Maker-kurssi. Lisäksi kelloon voi lisätä merkkipäiviä tai -viikkoja, kuten rasisminvastainen viikko tai itsenäisyyspäivä. Kelloon lisättyjen teemojen avulla toimintaa voidaan suunnitella helpommin ja toiminnasta markkinoiminen on helpommin toteutettavissa. Vuosikelloa suunniteltaessa on hyvä ottaa huomioon digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat (digitaalisuus toimintana, välineenä ja sisältönä).



Kuva 4. Työkalupakista löytyvä vuosikello.

Struktuurin lisäksi nuorisotyöntekijöiden täytyy osata olla myös joustavia ja reagoida nouseviin ilmiöihin ketterästi, sekä tehdä tarvittaessa muutoksia suunnitelmiin. Toimintaa toteuttaessa esimerkiksi Discord-serverillä, on hyvä olla erilaisia aktiviteetteja suunniteltuina. Jos nuori tulee serverille ja ilmaisee olevansa tylsistynyt, niin hänestä pitää ottaa heti koppia ja ehdottaa jonkinlaista toimintaa, jota voidaan tehdä yhdessä digitaalisessa ympäristössä. Nuori on tullut serverille viettämään aikaa muiden nuorten ja nuorisotyöntekijöiden kanssa, joten kannattaa olla suunnitelma siinä ympäristössä tapahtuvalle toiminnalle. Nuorten kanssa olisi hyvä kerätä valmiiksi tiedosto tai pankki erilaisista toiminnoista, mitä digitaalisessa ympäristössä halutaan tehdä. Tällaiset toiminnot voisivat olla esimerkiksi selainpelejä tai kisoja. Tämä helpottaa nuorisotyöntekijöitä reagoimaan nopeasti nuoren tullessa serverille tekemistä kaivaten.

Nuorisotyöntekijöiden työnkuva on muuttunut nopealla vauhdilla poikkeustilan aiheuttamien muutoksien vuoksi, eikä niin kutsuttua “perinteistä” kasvokkain tehtävää työtä voi tehdä. Aineiston perusteella meille nousi esiin kysymys siitä, ovatko nuorisotyöntekijät saaneet riittävästi tukea ja koulutusta työnkuvan muutosten myötä. Tuloksissa ilmeni tarve nuorisotyöntekijöiden digitaalisen osaamisen kehittämiseksi, sillä nuorisotyöntekijät ovat turvautuneet nuorten osaamiseen. Mielestämme on hyvä, että nuorilta uskalletaan pyytää apua, sillä se vahvistaa nuorisotyöntekijöiden ja nuorten välistä suhdetta, ja auttaa nuorten sitouttamista toimintaan.

Kuinka paljon vastuuta voi nuorten harteille kuitenkin laittaa, ja onko tämä merkki siitä, etteivät nuorisotyöntekijät ole saaneet riittävästi tukea työnantajiltaan muutoksen tullessa?

Tulosten perusteella yhtenä tärkeänä näkökulmana mietimme turvallisuutta liittyen digitaaliseen ympäristöön. Aineistosta nousi esille havainnointiympäristössä tapahtunut syrjivä puhe, mitä onneksi havaittiin vain vähän. Pohdimme, miten lisätä turvallisen tilan periaatetta digitaalisessa ympäristössä. Turvallisen tilan periaatteella tarkoitamme syrjinnästä vapaata aluetta ja nuorten tasavertaisen toimijuuden edistämistä (Sheikh 2021). Nuorisotyöntekijöillä ja nuorilla on tärkeä rooli periaatteiden noudattamisessa. Nuoria tulisi osallistaa periaatteiden noudattamiseen, esimerkiksi tilan sääntöjen laatimisen keinoin. On isompi todennäköisyys, että nuoret noudattavat sääntöjä, jos he ovat itse olleet mukana laatimisprosessissa. Tärkeää olisi, että jokaisella on turvallista olla tilassa. Pohdimme, miten helppoa uuden nuoren on tulla mukaan digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaan nuorisotyön toimintaan. Tämä näkökulma tulisi huomioida turvallisen tilan periaatteita laatiessa nuorten kanssa.

Ammattilaisten haastatteluissa nousi esille, että digitaalisen nuorisotyön tavoitteita voi olla vaikea arvioida. Digitaalisessa ympäristössä tapahtuva nuorisotyö tilastoidaan samoilla periaatteilla kuin kasvokkain tapahtuva toiminta. Nuorten kohtaaminen ja tavoittaminen tilastoidaan erillisiksi. Nuorten tavoittaminen tarkoittaa, esimerkiksi sitä kuinka paljon sosiaalisen median tilin julkaisu on tavoittanut ihmisiä. Näitä ei siis kerätä tilastoihin kohdatuiksi nuoriksi. Pohdimme, missä kohtaamisen ja tavoitettavuuden raja menee. Onko nuori kohdattu, jos hänen kanssaan jutellaan sosiaalisen median julkaisuissa? Tavoitteita laatiessa tulisi myös miettiä, miten arvioidaan niiden toteutumista. Mielestämme nuoret tulisi osallistaa arviointiin mukaan. Tähän keinoina on säännöllinen palautteenkeruu erilaisin keinoin nuorilta. Lisäksi digitaalista nuorisotyön toteutumista voisi arvioida digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen mukaisesti. Onko se toteutunut välineenä, sisältönä ja toimintana? Tällä hetkellä digitaalinen nuorisotyö näkyy välineenä ja toimintana, esimerkiksi yksilökohtamisena Discordissa ja pelaamisena.

Digipedagogiikka ei näy aineistomme tuloksissa. Koemme sen olevan yksi tärkeä osa digitaalista nuorisotyötä. Aineistomme tuloksissa nousee esiin, että nuoret ovat ohjaamassa nuorisotyön ammatillaisia teknologiaan ja eri alustoihin liittyvissä asioissa. Tämän perusteella herää huoli, miten paljon media- ja digitaitoja, digitalisaatioon liittyviä teemoja ja digipedagogiikkaa opetetaan nuorisotyön ammatillisille, varsinkin koulutusohjelmissa. Tulevaisuuden

kuva näyttäytyy siltä, että digitaalisuuden painotus nuorisotyössä on lisääntymässä myös ammattilaisten mielestä (Malm 2021, 51). Digitaalisuuden, digitaalisen nuorisotyön ja digipedagogiikan konseptien ymmärtäminen ja opettaminen olisi toivottavaa myös koulutuksessa. Koulutuksen lisäksi työpaikoilla ja työyhteisöissä tulisi kouluttaa työntekijöitä digitaalisaatiosta ilmiönä, sen tuomista muutoksista ja käytänteistä liittyen digitaalisuuteen ja teknologiaan. Koulutusta on pakko lisätä, sillä nuorisotyö ei pysy muutoksien perässä, eikä voi tukea nuorten toiveita, eikä tarpeita alati digitalisoituvassa maailmassa. Nuorisotyön toiminta perustuu vapaaehtoisuuteen, jolloin toiminnasta tulisi tehdä mahdollisimman kiinnostavaa ja sen täytyy vastata nykytilanteeseen ja nykyaikaan, sekä tulevaisuuteen. Tällä hetkellä näyttää siltä, että nuorisotyö on vaarassa jäädä kehityksessä jälkeen.

Tulosten perusteella nuorten toiveet digitaalisesta nuorisotyöstä vaihtelevat, ja ne mukailevat aineistomme perusteella pitkälti jo olemassa olevia digitaalisen nuorisotyön toimintoja, eli pelaamista erityisesti yhteisöllisestä näkökulmasta, sekä keskusteluja ja kilpailuja. Nuoret eivät siis toivoneet mitään täysin uusia toimintoja, sisältöjä tai välineitä. Nuorisotyön ammattilaisten tulisi rohkeasti kokeilla erilaisia lähestymistapoja ja toimintoja digitaalisuuteen liittyen, jolloin nuoretkin voisivat oppia ja löytää uusia asioita koskien digitaalisuutta. Työtä pitäisi tehdä innovoiden ja kokeillen. Virheitä saa ja pitää tehdä, jotta työ voi edetä ja kehittyä. Tämä vaatii myös tietynlaista avointa työilmapiiriä ja kannustamista johtotasolta.

Loppuun vielä kootusti viisi asiaa, joita mielestämme pitäisi kehittää digitaalisessa nuorisotyössä:

1. Nuorisotyöntekijöiden kouluttautuminen; digipedagogiikka ja -taidot
2. Nuorten osallisuuden edistäminen
3. Turvallisen tilan luominen digitaalisessa ympäristössä
4. Suunnitelmallisuus ja arviointi
5. Innovatiivisuus ja rohkea kokeileminen työotteena

## **5.5 Työkalupakki**

Tulostemme ja johtopäätöksiensä perusteella olemme koonneet alan ammattilaisille työkalupakin helpottamaan digitaalisen nuorisotyön tekemistä sekä kehittämistä. Työkalupakkia luodessa

olemme ottaneet huomioon nuorten kokemuksia ja toiveita, jotta työ kohtaisi kohderyhmänsä tarpeet mahdollisimman hyvin. Pääpainona työkalupakissa on hyvät käytänteet digitaaliselle nuorisotyölle ja sen kehittämiseksi. Näemme yhtenä tärkeänä näkökulmana digitaalisen nuorisotyön suuntaviivojen omaksumisen ja toiminnan arvioimisen näiden toteutumisen mukaisesti.

Työkalupakissa tutustutaan digitaalisen nuorisotyön teoriapohjaan. Teoriapohjassa avataan digitaalista nuorisotyötä välineenä, toimintana ja sisältönä, eli Eurooppalaisia suuntaviivoja digitaaliselle nuorisotyölle. Lisäksi teoriapohjassa avaamme käsitettä digipedagogiikka, johon sisältyy myös mediakasvatus, -kriittisyys ja turvallisuus. Olemme myös koonneet lähteitä ja linkkejä nuorisotyöntekijöiden digiammatillisuuden kehittämisen tueksi. Näitä linkkejä ovat muun muassa Verken verkkokoulutukset, jotka liittyvä digitaaliseen nuorisotyöhön, ja Helsingin yliopiston ja Reaktorin luomat yhteiskurssit tekoälystä. Olemme valinneet kyseiset kurssit ja linkit, sillä koimme että ne tukevat parhaiten digitaalista nuorisotyötä tekeviä ammattilaisia hahmottamaan digitaalisuuden konseptina ja kokonaisuutena. Olemme kokeilleet lisäämämme kurssit, sillä halusimme varmistaa kurssien yhteensopivuuden työkalupakkimme kanssa. Varmistimme myös, että kurssit ovat kaikille ilmaisia. Kurssien lisäksi lisäsimme linkin Canvaan, joka on ilmainen verkkopalvelu. Canvan avulla voi suunnitella ja tuottaa visuaalisesti miellyttävää markkinointimateriaalia matalalla kynnyksellä.

Työkalupakki sisältää myös konkreettisia vinkkejä ja esimerkkejä suunnitelmallisuudesta, turvallisuudesta ja arvioimisesta. Avaamme suunnitelmallisuutta työkalupakissa vuosikellon muodossa, jonka avulla nuorisualan ammattilaiset voivat suunnitella toiminnan sisältöä ja markkinointia. Turvallisen tilan periaatteista kerromme Allianssin materiaalien avulla. Painotamme toiminnan arviointia ja nuorten osallistamista arviointiprosessiin työkalupakissamme. Lisäksi olemme koonneet työkalupakkiimme omia ideoita käytännön esimerkeiksi. Olemme ottaneet esimerkeissä huomioon, kuinka digitaalista nuorisotyötä voi toteuttaa sisältönä, toimintana ja välineenä. Olemme lähettäneet työkalupakin tilaajallemme. Heidän kommenttien perusteella muokkasimme työkalupakin rakennetta, jotta se palvelisi paremmin alan ammattilaisia.

## 6 POHDINTA

Opinnäytetyötä tehdessä olemme koonneet ajatuksiamme ja työmme herättämiä kysymyksiä aktiivisesti ylös koko prosessin ajan. Näitä kysymyksiä olemme pystyneet reflektoimaan yhdessä. Tärkeimpänä näkökulmana digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä on koulutuksen ja osaamisen lisääminen nuorisotyön kentällä. Oman ammattikunnan digiosaaminen herättää meissä huolta. Tämä nousee tuloksistamme ja omista koulutuskokemuksistamme. Tuloksissa ja johtopäätöksissämme nostimme esille työntekijöiden osaamisen puutteen digiympäristöissä. Pohdinnassa keskityimme erityisesti digipedagogiikkaan, digiosaamiseen sekä koulutuksemme sisältöihin. Alaluvuissa käymme läpi oman työmme arviointia sekä ajatuksiamme työn hyödyntämisestä ja jatkojalostamisesta tulevaisuutta varten.

Yhteisöpedagogin kompetensseihin kuuluvat yhteisöllinen, pedagoginen, yhteiskunnallinen sekä organisaatio- ja kehittämisosaaminen (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2021a). Koulutuksemme opetussuunnitelmassa mainitaan, että opintojen aikana opiskelija vahvistaa digitaalista työtötään ja saa mahdollisuuden kehittää myös toimialan erilaisia digitaalisia toimintaympäristöjä (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2018, 7). Tällä hetkellä koulutusohjelman aloittavat suorittavat Digiavain itseopiskelupaketin, jonka kautta perehdytään Humakin käyttämiin digitaalisiin ympäristöihin ja palveluihin (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2021b). Omien kokemuksiemme perusteella koulutusohjelma ei kuitenkaan anna riittäviä valmiuksia työskennellä digitaalisessa ympäristössä, digitaalisilla välineillä tai luoda digitaalista toimintaa.

Mielestämme opintojaksokokonaisuuksissa täytyisi avata digitalisaatiota käsitteenä, ilmiönä ja muutoksena ammatillisuuden kehittymisen tukemiseksi. Olisi tärkeää, että alallamme tunnustetaan ja tiedetään digitaalisaation käsite sekä sen vaikutukset yhteiskuntaan. Digitalisaation tuomat muutokset ovat laajoja ja ne pitäisi pystyä linkittämään opintojaksokokonaisuuksien sisältöihin. Digipedagogiikkaa ja sen alle sijoittuvia teemoja täytyisi käsitellä ja integroida opetukseen vahvemmin, jotta koulutus pysyisi laadukkaana ja ajankohtaisena. Näitä teemoja ovat muun muassa; mediakasvatus, digi- ja teknologiaosaaminen, mediakriittisyys, monilukutaito ja turvallisuus.

Maailman muuttuminen ja digitalisaatio voi tuntua pelottavalta, ja sitä on tärkeää katsoa myös kriittisesti. Muutoksia ei kuitenkaan tarvitse pelätä, vaan niitä voi katsoa myös uusina mahdollisuuksina. Digitaalisuuden ja teknologian kehittymisen myötä on avautunut mahdollisuus uusille toimintaympäristöille ja nuorten uudelleenlaiselle tavoittamiselle. Nuorisotyöntekijän rooli on tärkeä nuorten kasvun ja kehityksen tukemisen kannalta digitalisoituvassa maailmassa. Ammattilaisten valmiudet nuorten tarpeiden kohtaamiselle täytyvät olla täten kunnossa.

## 6.1 Oman työn arviointi

Kehittämiskohteen valinnassa on pohdittava miksi tehdään ja kenen ehdoilla kehittämistyö valitaan. Usein tutkimusprosessin edetessä aihe täsmentyy alkuperäisestä aiheesta ajankohtaisemmaksi. (Ojasalo ym. 2015, 49.) Myös meidän aiheemme täsmentyi läpi tutkimusprosessin. Alkuperäisenä ajatuksena oli, että pääpaino olisi nuorten toiveissa ja kokemuksissa. Aineistonkeruumenetelmien vaihtuessa pääpaino siirtyi vastaamaan hyviä digitaalisen nuorisotyön käytänteitä ja nykytilaa.

<b>Pääkysymys</b>	Miten tehdä/kehittää digitaalista nuorisotyötä nuorten toiveita ja kokemuksia huomioon ottaen?
<b>Kehittämistyön kysymykset</b>	<b>Toimenpiteet/ Aineiston keruu</b>
1.) Miltä digitaalisen nuorisotyön nykytila näyttää nuorten ja ammattilaisten näkökulmasta?	Teoria (tutkimukset, kirjat, nettisivut) Kysely nuorille 15–18 v. Havainnointi
2.) Mitä hyviä ja toimivia digitaalisen nuorisotyön menetelmiä on jo olemassa?	Haastattelu Teoria (tutkimukset, kirjat, nettisivut) Kysely nuorille 15–18 v. Havainnointi
3.) Minkälaisia kokemuksia ja toiveita nuorilla on digitaalisesta nuorisotyöstä?	Kysely nuorille 15–18 v. Havainnointi

Taulukko 4. Päivitetyt kehittämistyön kysymykset.

Opinnäytetyömme lähtökohdissa on taulukko tutkimuskysymyksistä sekä suunnitelluista alkuperäisistä aineistonkeruumenetelmistä. Ylläolevassa taulukossa on tutkimustyössämme käytetyt menetelmät lueteltuna, eli päivitetty versio lähtökohdistamme. Pienryhmähaastatteluilta olisimme täydentäneet kyselyssä saatuja vastauksia erityisesti nuorten toiveista ja kokemuksista. Tämän vaihtuessa havainnointiin, siirtyi painopiste vastaamaan enemmän digitaalisen nuorisotyön nykytilaa, hyviä ja toimivia menetelmiä sekä käytänteitä. Haluamme kuitenkin tuoda työkalupakissamme esiin myös konkreettisia käytänteitä siihen, miten nuorten toiveet ja osallistaminen voitaisiin ottaa paremmin huomioon digitaalista nuorisotyötä suunniteltaessa.

Opinnäytetyömme tavoitteena oli kerätä ja tutkia toimivia käytänteitä sekä menetelmiä, ja jakaa niitä eteenpäin nuorisotyön kentällä toimiville. Tavoitteiden osalta onnistuimme luomaan työkalupakin, eli ohjenuoran alan ammattilaisille. Nuorten toiveet ja kokemukset jäivät ohuemmiksi, kuin tavoitteenamme oli. Koemme kuitenkin onnistuneemme saamaan aineistostamme erityisesti niitä hyviä käytänteitä ja kehitettäviä asioita, jotka ovat olennaisia onnistuneen työn ja ammattialan kehityksen kannalta.

Työn prosessi on ollut erittäin opettavainen molemmille. Pohdimme paljon sitä, miten poikkeusaika on vaikuttanut nuorten aktiivisuuteen ja jaksamiseen. Nuorille suunnatun kyselyn vastauksissa pystyi havaitsemaan väsymyksen etänä oloon. Tämä tuli ilmi kaipauksesta kasvokkain tapahtuvaan toimintaan ja vähäisenä vastausmääränä kyselyyn. Emme myöskään saaneet nuoria mukaan pienryhmähaastatteluun. Kyselyyn vastaamattomuuden syynä voi olla esimerkiksi kannustimen puute. Toki saattaa olla, ettei kyselymme tavoittanut nuoria tarpeeksi. Se voisikin selittää, miksi vain 87 oli avannut kyselyn. Pienryhmähaastatteluihin pyrimme kannustamaan nuoria mukaan sekä palkinnon, että hyvän saatekirjeen avulla. Sähköpostien lisäksi soittelimme eri toimijoille. Lukuisista yhteydenotoista huolimatta, emme valitettavasti saaneet nuoria mukaan pienryhmähaastatteluihin. Toisaalta menetelmän vaihtaminen havainnointiin toi konkretiaa nykytilasta ja erilaisista käytänteistä.

Isoimpana hankaluutena työssämme oli aineiston jäsenteleminen ja rajaaminen. Opinnäytetyömme käsittelee todella laajaa kokonaisuutta. Digitaalinen nuorisotyö koostuu monesta osasta, joten sen käsitteleminen kokonaisuena aiheena on ollut haastavaa, mutta myös opettavaista sekä palkitsevaa. Jatkuva vuoropuhelumme tiiminä on auttanut hahmottamaan

laajaa kokonaisuutta ja löytämään sieltä ne asiat, joita haluamme erityisesti työssämme ja tuotoksessamme painottaa.

## **6.2 Työn tuloksien ja tuotoksen hyödyntäminen**

Opinnäytetyömme tarkoituksena on auttaa nuorisotyön ammattilaisia digitaalisen nuorisotyön toiminnassa ja kehittämisessä. Työmme tuotoksen, työkalupakin tarkoituksena on tukea ja auttaa nuorisotyöntekijöitä toiminnan ja sisällön suunnittelussa. Haluamme opinnäytetyöllämme helpottaa nuorisotyöntekijöiden työtä ja tukea nuorisotyöntekijöiden digitaalista osaamista, sekä muuttaa työntekijöiden asenteita digitaalista nuorisotyötä kohtaan. Toivomme työmme tuovan esille digitaalisen nuorisotyön tärkeyden ja monipuolisuuden.

Jatkoa varten yhtenä tärkeänä näkökulmana näemme digipedagogiikan tutkimisen nuorisotyön ammattilaisten keskuudessa. Miten paljon resursseja kouluttamiseen laitetaan ja miten paljon toiminnan taustalla on pedagogisten menetelmien käyttöä. Tätä teemaa voisi tutkia nuorisotalan koulutuksien opetussuunnitelmien sisältöihin paneutumalla tai työpaikoilla tarjottavien lisäkoulutuksien tutkimisena. Digitaalisen nuorisotyön on oltava myös innovatiivista, joten innovaatio-osaamisen on linkityttävä koulutukseen. Innovaatio-osaamisen ja digipedagogiikan näkymistä nuorisotyöntekijöiden tekemässä työssä voisi tutkia myös eri tasoilla; yhteisö- ja yhteiskuntatasolla, sekä kansainvälisesti. Tällaista tutkimusta voisi tehdä esimerkiksi vertailuarviointina tai –oppimisena. Kuinka suomalainen digitaalinen nuorisotyö eroaa esimerkiksi skotlantilaisesta tai ruotsalaisesta digitaalisesta nuorisotyöstä digipedagogisen ja innovaatio-osaamisen näkökulmasta?

Kansainvälisyyttä ja vertaisoppimista voisi edistää myös digitaalista nuorisotyötä tekevien kansainvälisellä Discord-serverillä. Serveri voisi toimia verkostoitumis- ja vertaisoppimisalustana nuorisotyöntekijöille. Tämä mahdollistaisi uusien kontaktien luomisen ja uusien toimintamallien syntymisen. Kontaktien avulla voitaisiin edistää myös nuorten kansainvälisyyttä luomalla esimerkiksi peliturnauksia eri maiden välillä tai kokoamalla nuorista kansainvälisiä pelijoukkueita. Tällöin nuoret voisivat oppia toistensa kulttuureista ja parantaa kielitaitojansa. Nuorisotyöntekijöiden Discord-serveri voisi toimia myös materiaalipankkina, sekä käytäntöjen ja menetelmien jakamisolustana. Toinen näkökulma serverille voisi olla anonymiteetti, jolloin nuorisotyöntekijät voisivat keskustella avoimemmin työstään ja kokemuksistaan. Tällöin

serverin toiminta painoittuisi enemmänkin vertaistuelliseen sisältöön. Nämä ovat joitakin esille nousseita näkökulmia ja esimerkkejä, joita voisi mahdollisesti jatkojalostaa tulevaisuudessa.

## LÄHTEET

- Alasuutari, Pertti 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. Tampere: Vastapaino.
- Allianssi 2021. Turvallisempi tila. Viitattu 12.4.2021. <https://www.alli.fi/allianssi/turvallisempi-tila>
- Aluehallintovirasto 2021. Etsivä nuorisotyö. Viitattu 23.4.2021. <https://avi.fi/tietoa-meista/tehtavamme/opetus-ja-kulttuuri/nuorisotoimi/etsivanuorisotyö>
- Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry 2019. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. Viitattu 14.4.2021. [http://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2020/AMMATTIKORKEAKOULUJEN%20OPINNÄYTETÖIDEN%20EETTISET%20SUOSITUKSET%202020.pdf?\\_t=1578480382](http://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2020/AMMATTIKORKEAKOULUJEN%20OPINNÄYTETÖIDEN%20EETTISET%20SUOSITUKSET%202020.pdf?_t=1578480382)
- Andronico, Michael 2021. Discord is the one app you need to be using – here's what you need to know. CNN. Viitattu 12.4.2021 <https://us.cnn.com/2021/01/28/cnn-underscored/discord-app/index.html>
- Cederlöf, Petri 2007. Nuorisotoimet rakennemuutoksen kynnyksellä. Selvitys kunnallisen nuorisotyön asemasta ja haasteista kunta- ja palvelurakenteen uudistuksessa, sekä Humanistisen ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyöstä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Viitattu 12.4.2021 [http://www.humak.fi/wp-content/uploads/sites/26/2015/09/nuorisotoimet\\_cederlof\\_2007.pdf](http://www.humak.fi/wp-content/uploads/sites/26/2015/09/nuorisotoimet_cederlof_2007.pdf)
- Digital Youth Work 2019a. Guidelines. The European Guidelines for Digital Youth Work have been designed to clearly define Digital Youth Work, its impact and the value of youth work as an important educational practice which can empower young people in a digitalising society. Viitattu 13.4.2021. <https://www.digitalyouthwork.eu/guidelines/>
- Digital Youth Work 2019b. Info. Viitattu 12.4.2021. <https://www.digitalyouthwork.eu/info/>
- Discord 2021. Role of administrators and moderators on Discord. Viitattu 21.4.2021. <https://discord.com/safety/360044103531-Role-of-administrators-and-moderators-on-Discord>
- Eriksson, Susan & Tuuva-Hongisto, Sari 2019. Nuorisotyön digitalisaatio 2030. Meidän tulisi osata tarjota nuorille työkaluja maailmaan, jota me emme vielä itse tunne. Mikkeli: Xamk. Juvenia. 25.4.2021 <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/261063/URN:ISBN9789523441927.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Günther, Kirsi & Hasanen, Kirsi & Juhila, Kirsi 2021. Johdanto: analyysi ja tulkinta. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 12.4.2021 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/metelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/analyysi-ja-tulkinta/>
- Grönholm Pauliina 2020. Koti ei ole nyt kaikille nuorille turvallisin paikka – korona-kriisi pakotti nuorisotyön verkkoon, ja nyt asiantuntijat pelkäävät, että moni nuori jää yksin. Helsingin Sanomat. Viitattu 25.4.2021. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000006465063.html>

- Helin, Essi & Moisala, Marja 2021. Nuorisotyön yhden yön digiloikka. Artikkel. Kanuuna. Viitattu 10.4.2021. <https://medium.com/kyn%C3%A4ily%C3%A4-kunnallisesta-nuorisoty%C3%B6st%C3%A4/nuorisoty%C3%B6n-yhden-y%C3%B6n-digiloikka-549de7600ac2>
- Hoikkala, Tommi & Sell, Anna 2016. Nuorisotyötä on tehtävä! Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä: menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Nuorisotutkimusverkosto. Verkkojulkaisuja 89.
- Humanistinen ammattikorkeakoulu 2021a. Opetussuunnitelmat - Opiskelijanopas Viitattu 24.4.2021. [https://opiskelijanopas.humak.fi/?page\\_id=920#Koulutuskohtaiset\\_kompetenssit](https://opiskelijanopas.humak.fi/?page_id=920#Koulutuskohtaiset_kompetenssit)
- Humanistinen ammattikorkeakoulu 2021b. Opintojakson kuvaus. Humakin Digiavain. Viitattu 24.4.2021. <https://moodle.humak.fi/course/info.php?id=3376>
- Humanistinen ammattikorkeakoulu 2018. Yhteisöpedagogikoulutus. Opetussuunnitelma 2018–2024. Viitattu 23.4.2021. <https://opiskelijanopas.humak.fi/wp-content/uploads/sites/5/2021/03/Yhteisopedagogi-AMK-OPS-2018-24.pdf>
- Isola, Anna-Maaria & Kaartinen, Heidi & Leemann, Lars & Lääperi, Raija & Schneider, Taina & Valtari, Salla & Keto-Tokoi, Anna 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos. Työpöytä 33. Viitattu 3.4.2021 [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135356/URN\\_ISBN\\_978-952-302-917-0.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135356/URN_ISBN_978-952-302-917-0.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Juntunen, Laura 2021. Medialukutaidon lisääminen edistää nuorten hyvinvointia. Puheenvuoro. Viitattu 10.4.2021. <https://koordinaatti.fi/fi/ajankohtaista/medialukutaidon-lisaaminen-edistaa-nuorten-hyvinvointia>
- Kauppinen, Elina & Kiilakoski, Tomi & Lahtinen, Jenni 2020. Näkökulma 67: Nuorisotyötä koronan aikaan. Viitattu 20.2.2021 <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma67>
- Kerhokeskus - koulutyön tuki ry. & Opetus- ja kulttuuriministeriö 2011. Mediataitojen oppimispolku perusopetuksessa. Helsinki: Libris Oy.
- Kivimäki, Sanna 2008. Juha Herkman: Kriittinen mediakasvatus. Artikkel. Kirja- arvio. Media & Viestintä Vol 31, nro 4. Viitattu 10.4.2021. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/70539>
- Kiviniemi, Juha 2019. Maker-kulttuuria nuorisotyöhön. Digitalisaatio ja Maker-kulttuuri. Teoksessa Kiviniemi, Juha (toim.) Maker-toiminta nuorisotyössä. Helsinki: Verke, 15–20. Viitattu 13.4.2021 <https://www.verke.org/uploads/2021/01/f6742294-maker-toiminta-nuorisotyossa-verke.pdf>
- Kiviniemi, Juha 2020. Digitaalinen nuorisotyö korona-aikana. Verke. Viitattu 12.4.2021. <https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2020-09/Korona-ajan%20digitaalinen%20nuorisoty%C3%B6.pdf>
- Koli, Hanne 2020. Digipedagogiikka. A Podcast Digipedagogiikka. Avointen oppimateriaalien kirjasto. Viitattu 6.4.2021. <https://aoe.fi/#/materiaali/3>

- Koppa 2015a. Empiirinen tutkimus. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 12.4.2021. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/emiirinen-tutkimus>
- Koppa 2015b. Teoreettinen tutkimus. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 12.4.2021. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/teoreettinen-tutkimus>
- Koordinaatti 2021. Mitä on nuorten tieto- ja neuvontatyö? Viitattu 11.4.2021. <https://koordinaatti.fi/fi/nuorten-tieto-ja-neuvontatyo/mita-nuorten-tieto-ja-neuvontatyo>
- Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna 2021. Etusivu. Viitattu 23.4.2021. <https://www.nuorisokanuuna.fi/fi>
- LAB University of Applied Sciences 2020. Blogisarja: Metataidot- Osa 1. Miksi metataitoja tarvitaan nyt ja tulevaisuudessa? Viitattu 13.4.2021. <https://blogit.lab.fi/labfocus/blogisarja-metataidot-osa-1-miksi-metataitoja-tarvitaan-nyt-ja-tulevaisuudessa/>
- Lauha, Heikki 2016. Nuorisotyö osana yhteiskunnan digitalisoitumista. Digitaalisuus nuorisotyössä. Teoksessa Lauha, Heikki & Tuominen, Suvi (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Verke, 19–25
- Lauha, Heikki 2019. Miksi tarvitsemme digitaalista nuorisotyötä? Teoksessa Digitalisaatio ja nuorisotyö. Lauha, Heikki & Nolvak, Kati (toim.) Verke & ENTK. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Helsinki: Grano, 15-19.
- Lehtori Virtanen 2017. Mitä on digipedagogiikka? Youtube. Viitattu 7.4.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=FU9v8W-V9xA&t=170s>
- Lindgren, Jaakko & Mokka, Roope & Neuvonen, Alekski & Toponen, Antti 2019. Digitalisaatio – murroksen kuva. Helsinki: Tammi
- Lähdesmäki, Tuuli & Hurme, Pertti & Koskimaa, Raine & Mikkola, Leena & Himberg, Tommi 2009. Kokemuksen kuvaaminen. Menetelmäpolkuja humanisteille. Jyväskylän yliopisto, humanistinen tiedekunta. Viitattu 10.4.2021 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/ongelmanasettelu/kokemuksen-kuvaaminen>
- Malm, Karla 2021. “Parempi vaihtoehto kuin 80-luvun Suomi”? Nuorisotyön tekijät, paikat ja ympäristöt vuonna 2030. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu, julkaisuja 119. Viitattu 23.4.2021 <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2021/04/Parempi-vaihtoehto-kuin-80-luvun-Suomi.pdf>
- Merikukka, Salla 2020. Koronavirus on siirtänyt nuorisotyön pääosin verkkoon - nuorisotyön tarve korostunut poikkeustilan aikana. Allianssin julkaisu 26.3.2020. Viitattu 20.2.2021 [https://www.alli.fi/uutiset/koronavirus-siirtanyt-nuorisotyon-paaosin-verkkoon-nuorisotyon-tarve-korostunut?fbclid=IwAR2vNRJA9pL2ykwiiQO5O9E1v6UzYtzAOLlaPaEoDqb-V2WJ8O2p\\_UjPYw](https://www.alli.fi/uutiset/koronavirus-siirtanyt-nuorisotyon-paaosin-verkkoon-nuorisotyon-tarve-korostunut?fbclid=IwAR2vNRJA9pL2ykwiiQO5O9E1v6UzYtzAOLlaPaEoDqb-V2WJ8O2p_UjPYw)
- Nieminen, Juha 2016. Vastavoiman hahmo - Nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimisympäristöt ja eetos. Nuorisotyön pedagogiikat ja uudet haasteet. Teoksessa Hoikkala, Tommi & Sell,

Anna (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä: menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Nuorisotutkimusverkosto. Verkkojulkaisuja 89.

Nuorisolaki 1285/2016

Nuorisotyöstä Suomessa 2021. Kunnallisen nuorisotyön työmuodot. Allianssi. Viitattu 13.4.2021. <https://nuorisotyosta.fi/kunnallisen-nuorisotyon-tyomuodot/>

Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro Oy

OpenDigi Kehittäjäyhteisö 2018. Kriittinen ajattelu ja medialukutaito, Päivi Rasi. Youtube. Viitattu 9.4.2021. [https://www.youtube.com/watch?v=V\\_kj0S\\_P\\_NY](https://www.youtube.com/watch?v=V_kj0S_P_NY)

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2020a. Tavoiteohjausasiakirja. Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuunan tehtävät vuosien 2020–2023 aikana. Viitattu 25.1.2021 <https://minedu.fi/documents/1410845/22217506/1+Kunnallisen+nuorisoty%C3%B6n+osaamiskeskus+Kanuunan+teht%C3%A4v%C3%A4t+2020%E2%80%932023.pdf/2c70b5ec-d126-cf40-3979-961a4917db14/1+Kunnallisen+nuorisoty%C3%B6n+osaamiskeskus+Kanuunan+teht%C3%A4v%C3%A4t+2020%E2%80%932023.pdf?t=1601381627199>

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2020b. Valtakunnallinen nuorisotyön ja –politiikan ohjelma 2020–2023. Tavoitteena nuoren merkityksellinen elämä ja osallisuus yhteiskunnassa. Helsinki. Julkaisuja 2020:2. Viitattu 23.4.2021. [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162007/OKM\\_2020\\_2\\_VANUPO\\_fi\\_u.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162007/OKM_2020_2_VANUPO_fi_u.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021a. Nuorten osallisuus ja osallistaminen. Viitattu 23.4.2021. <https://minedu.fi/nuorten-osallisuus>

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2021b. Nuorten työpajat ja etsivä nuorisotyö. Viitattu 23.4.2021. <https://minedu.fi/tyopajat-ja-etsiva-nuorisotyo>

Oulun ammattikorkeakoulu 2021. Opettajan pedagogiset opinnot. Viitattu 9.4.2021. <https://www.oamk.fi/opinto-opas/amok-ops/ammattillinen-opettajankoulutus?koulutus=ope2015&lk=s2015&alasivu=osaamiskuvaus>

Peda.net 2020. Mitä on informaalin oppiminen? Viitattu 7.4.2021. <https://peda.net/hankkeet/oppijat/ovo/lahtokohdat/informaali/iom>

Pekkarinen, Elina 2018. Kuka suostuu lasten ja nuorten tutkimuksessa? Vastuullinen tiede – Tutkimusetiikka ja tiedeviestintä Suomessa. Viitattu 14.4.2021. <https://vastuullinentiede.fi/fi/tutkimuksen-suunnittelu/kuka-suostuu-lasten-ja-nuorten-tutkimuksessa>

Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006a. 6.3.3 Strukturoitu ja puolistrukturoitu haastattelu. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Yhteiskuntatieteellinen tietoarasto. Viitattu 22.3.2021. [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_3\\_3.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_3.html)


Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006b. 6.4 Havainnointi. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Yhteiskuntatieteellinen tietoarasto. Viitattu 23.3.2021 [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_4.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html)

- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006c. 7.2.1. Litterointi KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto. Viitattu 14.4.2021. [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7\\_2\\_1.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_2_1.html)
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006d. 7.3.4 Teemoittelu. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietovarasto. Viitattu 10.4.2021 [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7\\_3\\_4.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_4.html)
- Sheikh, Liban 2021. Tilaa tasa-arvoistavat teot. Rauhankasvatusinstituutti. Viitattu 12.4.2021. <https://rauhankasvatus.fi/nelja-vinkkia-turvallisempaan-tilaan/>
- Sitra 2018. Aloita tästä: Trendit ja signaalit. Viitattu 6.4.2021. <https://www.sitra.fi/caset/aloitasta-trendit-signaalit/>
- Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404
- TE-palvelut 2021. Arvioi osaamistasi ja valmiuttasi työelämään. Viitattu 9.4.2021. <https://www.te-palvelut.fi/fi/tyonhakijalle/loyda-toita/mista-toita/arvioi-osaamistasi>
- Tietosuojavaltuutetun toimisto 2020. Usein kysyttyä EU:n tietosuojasetuksesta. Viitattu 14.4.2021. <https://tietosuoja.fi/gdpr>
- Tuominen, Suvi & Holm, Isabella & Jaakola, Vesa & Kiilakoski, Tomi 2016. Nuorisotyöntekijän mediakasvattajuus on läsnäoloa. Teoksessa Pekkala, Leo & Salomaa, Saara & Spišák, Sanna (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016. Viitattu 10.4.2021. <https://www.finna.fi/Record/3amk.88096>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsittely Suomessa. Viitattu 14.4.2021. [https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK\\_ohje\\_2012.pdf](https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf)
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa - Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Teoksessa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Viitattu 14.4.2021. [https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarvioinnin\\_ohje\\_2020.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf)
- Vainio, Leena 2020. Digitaaliset työvälineet opetuksessa ja oppimisessa. Avointen oppimateriaalien kirjasto. Viitattu 8.4.2021 <https://aoe.fi/#/materiaali/16>
- Verke 2019. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta. Viitattu 10.4.2021. <https://www.nuorisotyö2030.fi/#tulevaisuudesta>
- Verke 2021. Digitaalisen nuorisotyön käsitteistö. Viitattu 21.4.2021. <https://www.verke.org/vinkit/digitaalisen-nuorisotyon-kasitekoppa/>
- Verkeorg 2020. Verkelive - Nuorisotyö Discordissa. Youtube. Viitattu 6.4.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=mqBdYZpAcQw&t=1092s>

# LIITTEET

LIITE 1: Nuorille 15-18-vuotiaille suunnattu kysely.



 Pakolliset kentät merkitään asteriskilla (\*) ja ne tulee täyttää lomakkeen viimeistelemiseksi.

Heippa,

Olemme Nelli ja Ivana, kaksi yhteisöpedagogiopiskelijää Humanistisesta ammattikorkeakoulusta. Teemme opinnäytetyötä digitaalisesta nuorisotyöstä. Tilaajana opinnäytetyöllemme toimii kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna. Tällä kyselyllä pyrimme kartoittamaan teidän nuorten kokemuksia ja toiveita digitaalisessa ympäristössä tapahtuvasta nuorisotyöstä. Kyselyn avulla haluamme saada nuorten äänen kuuluviin. Mielellämme kuulisimme rehellisen mielipiteenne aiheesta! :) Vastausaikaa kyselyyn on 26.3.2021 asti. Osallistuminen kyselyyn on vapaaehtoista ja vastaukset käsitellään nimettöminä luottamuksellisesti. Käytämme vastauksia auttaaksemme nuorisotyön ammatillaisia digitaalisen nuorisotyön suunnittelussa.

Kyselyn vastaamiseen menee noin 5-10 min.

Lisätietoja kyselystä:

Ivana Vojnović  
ivana.vojnovic@humak.fi

Nelli Leppänen  
nelli.leppanen@humak.fi

## 1. Hyväksyn kyselyn vastausten käsittelyn. \*

- Hyväksyn
- En hyväksy

**2. Sukupuoli \***

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua kertoa

**3. Ikä?**

- 15 vuotta
- 16 vuotta
- 17 vuotta
- 18 vuotta

Digitaalinen nuorisotyö tarkoittaa sekä digitaalisen median, että erilaisten teknologioiden hyödyntämistä nuorisotyössä sekä fyysisessä, että digitaalisessa ympäristössä. Tässä kyselyssä keskitymme digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaan nuorisotyöhön. Se voi olla esimerkiksi pelitoimintaa, sosiaalisen median alustoilla tai verkossa tapahtuvaa toimintaa, eli käytännössä kaikki kontakti nuorisotyöntekijän kanssa digitaalisessa ympäristössä (some & netti).

**4. Oletko osallistunut nuorisotyön toimintaan digitaalisessa ympäristössä? \***

- Kyllä
- En

**5. Millaiseen digitaaliseen nuorisotyön toimintaan olet osallistunut? \***


**6. Minkä alustan kautta olet osallistunut digitaalisen nuorisotyön toimintaan? \***

- ~~Discord~~
- Instagram
- Facebook
- ~~Zoom~~
- ~~Teams~~
- Twitch
- WhatsApp
- Muu. Mikä?

**7. Kerro kokemuksistasi digitaalisesta nuorisotyöstä. \***


**8. Mikä sai sinut osallistumaan digitaalisen nuorisotyön toimintaan? \***


**9. Mitä kautta sait tietää digitaalisen nuorisotyön toiminnasta? \***

- TikTok
- Instagram
- Facebook
- Snapchat
- Sähköposti
- Discord
- Twitter
- WhatsApp
- Muu. Mikä?

**10. Miksi et ole osallistunut digitaalisen nuorisotyön toimintaan? \***

- En ole tiennyt toiminnan olemassa olosta
- Toiminta ei kiinnosta
- Ei ole aikaa
- Ei ole riittävän mielekästä toimintaa
- Muu. Miksi?

**11. Mitä ajatuksia digitaalinen nuorisotyö herättää? \***


**12. Koetko digitaalisen nuorisotyön tarpeelliseksi? \***

Kyllä

Ei

**13. Miksi koet / et koe digitaalista nuorisotyötä tarpeelliseksi? \***


**14. Minkälaista toimintaa haluaisit järjestettävän digitaalisessa ympäristössä? \***


**15. Millä digitaalisilla alustoilla toivoisit nuorisotyötä järjestettävän? \***


**17. Muita kommentteja. Sana on vapaa.**


## LIITE 2: Työkalupakki



# DIGITAALISEN NUORISOTYÖN TYÖKALUPAKKI

IVANA VOJNOVIC & NELLI LEPPÄNEN

SUUNNITELMALLISUUS

VINKKEJÄ JA ESIMERKKEJÄ

DIGITAALINEN NUORISOTYÖ KÄYTÄNNÖSSÄ

DIGIPEDAGOGIIKKA NUORISOTYÖSSÄ

MATERIAALIA TYÖN TUEKSI

SUUNNITELMALLISUUS  
**ESIMERKKI VUOSIKELLOSTA**

**NUORTEN TOIVEET:**

- **PODCAST- SARJA**
- **MAKER-KURSSI**
- **ASKELKISA**
- **NUORET KAAPPAA SOMEN -VIIKKO**
- **PYJAMAPÄIVÄ**
- **KEHITÄ SOVELLUS -PÄIVÄ**
- **DIGIAKTIVISMI-VIIKKO**
- **PELITURNAUS**

**JUHLAPÄIVÄT, TEEMAVIIKOT:**

- **UUSIVUOSI**
- **RASISMINVASTAINEN VIIKKO**
- **VAPPU**
- **PRIDE-VIIKKO**
- **HALLOWEEN**
- **ITSENÄISYYSPÄIVÄ**

**UUSIVUOSI**



SUUNNITELMALLISUUS  
**LUO OMA VUOSIKELLOSI**

NUORTEN TOIVEET:

JUHLAPÄIVÄT, TEEMAVIIKOT:



YHTEISHAKU

KOULUN ALKU

KESÄTYÖPAIKAT

LEIRIT JA KESÄTOIMINTA

## VINKKEJÄ JA ESIMERKKEJÄ

### NUORET SISÄLLÖNTUOTTAJINA

#### INSTAGRAM JA TIKTOK:

ANNETAAN NUORILLE OIKEUDET PITÄÄ NUORISOTILAN SOMEKANAVILLA KERRAN VIIKOSSA LIVE

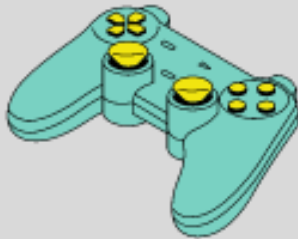
#### TAI

#### PODCAST:

1. KOKOA RYHMIÄ NUORISTA
2. KEKSIKÄÄ JOKAISELLE RYHMÄLLE AIHE ESIMERKIKSI: MITEN TEKÖÄLY NÄKYVÄ ELÄMÄSSÄNI
3. PODCASTIT OVAT JATKUMOJA TOISILLEEN
4. TUE NUORIA TUOTTAMAAN PODCASTEJA
5. JOKAINEN RYHMÄ TUOTTAU YHDEN PODCASTIN



### HAASTAKAA TOINEN NUORISOTILA TAI KUNTA PELITURNAUKSEEN



### SOVELLUSTEN SUUNNITTELU -PAJA (LOW-FIDELITY PROTOTYPING)

1. HANKI PAPERIA JA KYNIÄ
2. MIETTIKÄÄ AIHE SOVELLUKSELLE
3. SUUNNITELKAA JA SOMMITELKAA PAPERILLE SOVELLUS

#### TAI

1. VALITKAA OLEMASSA OLEVA SOVELLUS
2. ETSIKÄÄ SOVELLUKSESTA VIRHEITÄ TAI PUUTTEITA
3. IDEOIKAA, MITEN ONGELMAT VOITAIISIIN RATKAISTA
4. LUONNOSTELKAA PROTOTYYPPI

### TEEMAPAJAT DISCORDISSA

1. VALITKAA VIIKOTTAINEN TEEMA TAI ILMIÖ, JOTA HAVINNOITTE SOMESSA (ESIMERKIKSI YHDENVERTAISUUS, KIUSAAMINEN)
2. SEURATKAA MITEN TEEMA NÄKYVÄ SOSIAALISISSA MEDIASSA
3. PURKAKAA YHDESSÄ AJATUKSET JA HAVAINNOT
4. MIETTIKÄÄ MITEN VOITTE VAIKUTTAU ESILLE NOUSEVIIN HAVAINTOIHIN

## VINKKEJÄ JA ESIMERKKEJÄ

### INSTAGRAM:

- TARINAT: ESITÄ MINULLE KYSYMYS -LAATIKKON TOIVEITA TOIMINNASTA JA SISÄLLÖSTÄ
- JÄRJESTÄ ÄÄNESTYS TOIMINNASTA - TEHDÄÄNKÖ TÄNÄÄN LETTUJA VAI WOKKIA?
- SÄÄNNÖT KOHOKOHTIIN

### NUORTEN OSALLISTAMINEN TOIMINNAN SUUNNITTELUUN

1. TARTU TOIVEISIIN
2. KOOSTA NUORISTA RYHMÄ
3. LAADI SUUNNITELMA JA TAVOITTEET RYHMÄN KANSSA
4. TOTEUTA TOIMINTA
5. KERÄÄ PALAUTETTA
6. ARVIOI TOIMINTAA YHDESSÄ NUORTEN KANSSA, PITÄEN TAVOITTEET KIRKKAANA MIELESSÄ

### DISCORD:

- #MEEMIT-KANAVA
- #TOIVEET-KANAVA
- #SÄÄNNÖT- KANAVA

### LAADI TOIMINNALLE TAVOITTEET JA ARVIOI:

- DIGITAALISEN NUORISOTYÖN TOTEUTUMISTA TOIMINNASSASI VÄLINEENÄ, SISÄLTÖNÄ JA TOIMINTANA
- TURVALLISEN TILAN PERIAATTEEN TOTEUTUMISTA
- TAVOITTEIDEN TOTEUTUMISTA (TILASTOINTI, PALAUTTEENKERUU NUORILTA)

### OSALLISTA NUORET ARVIOINTIIN MUKAAN



KERÄÄ NUORTEN KANSSA MATERIAALIPANKKI TOIMINNOISTA MITÄ NUORET HALUAVAT TEHDÄ DIGITAALISESSA YMPÄRISTÖSSÄ TAI DIGITAALISILLA VÄLINEILLÄ

## EUROOPPALAISET SUUNTAVIIVAT DIGITAALISEEN NUORISOTYÖHÖN DIGITAALINEN NUORISOTYÖ KÄYTÄNNÖSSÄ

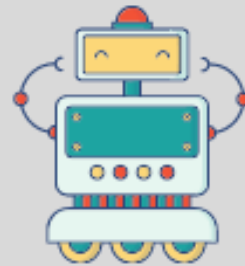


### DIGITAALISUUS VÄLINEENÄ

- HYÖDYNNETÄÄN DIGITAALISIA ALUSTOJA JA KANAVIA NUORTEN TAVOITTAMISESSA JA KOHTAAMISESSA
- TOIMINNAN MAHDOLLISTAMINEN DIGITAALISUUDEN AVULLA
- VIRTUAALINEN NUORISOTILA

### DIGITAALISUUS TOIMINTANA

- MAKER-TOIMINTA
- PELITOIMINTA
- KODDAAMINEN



### DIGITAALISUUS SISÄLTÖNÄ

- PODCASTIEN, VLOGIEN, BLOGIEN TEKEMINEN NUORTEN KANSSA
- KANNUSTUS AKTIIVISEEN SISÄLLÖNTUOTANTOON JA ITSEILMAISUUN DIGITAALISTEN VÄLINEIDEN AVULLA
- KESKUSTELUT DIGITALISAATIOON LIITTYVISTÄ ASIOISTA

TSEKKAA LÄHDE: [HTTPS://WWW.VERKE.ORG/UPLOADS/2021/02/30CF9078-EUROOPPALAISET-SUUNTAVIIVAT-DIGITAALISEEN-NUORISOTYOHON-1.PDF](https://www.verke.org/uploads/2021/02/30CF9078-EUROOPPALAISET-SUUNTAVIIVAT-DIGITAALISEEN-NUORISOTYOHON-1.PDF)

## DIGITAALINEN PEDAGOGIIKKA



- DIGITAALISTEN VÄLINEIDEN JA ALUSTOJEN HALLINTA
- NUORTEN MEDIA- JA DIGIOSAAMISEN TAITOJEN VAHVISTAMINEN JA TUKEMINEN

### MEDIAKASVATUS

- TUE NUORTA DIGITALISOITUNEESSA YHTEISKUNNASSA
- EDISTÄ OMAA JA NUORTEN MONILUKUTAITOJA JA MEDIAKRIITTISYYTTÄ
- KANNUSTA NUORIA KYSEENALAISTAMAAN TIETOA JA YHTEISKUNNALLISIA ILMIÖITÄ

### TURVALLISEN TILAN LUOMINEN DIGITAALISEEN YMPÄRISTÖÖN

LAADI SÄÄNNÖT YHDESSÄ NUORTEN KANSSA

OTA HUOMIOON TURVALLISEN TILAN PERIAATTEET

1. OLE AVOIN
2. KUNNIOITA
3. ÄLÄ OLETA
4. PUUTU
5. KANNUSTA
6. RENTOUDE

TUTUSTU PERIAATTEISIIN TÄÄLTÄ:

[HTTPS://WWW.ALLI.FI/PALVELUT/NUORI2020/NUORI2020-TURVALLISEMPI-TILA](https://www.alli.fi/palvelut/nuori2020/nuori2020-turvallisempi-tila)

### TURVALLISUUS

- ONKO KANAVA TAI ALUSTA, JOTA KÄYTÄN TYÖSSÄNI NUORTEN KANSSA TURVALLINEN?
- KESKUSTELE NUORTEN KANSSA TURVALLISUUDESTA
- MUISTA EROTELLA TYÖMINÄ JA AMMATILLINEN MINÄ
- TEE RISKIENHALLINTAA TYÖSTÄSI

## MATERIAALIA TYÖN TUEKSI

### VERKEN DIGINUORISOTYÖN KURSSIT

1. DIGITAALISEN NUORISOTYÖN PERUSTEET
2. DIGITALISAATIO JA MAAILMAN MURROS
3. DIGITAALISEN NUORISOTYÖN KÄYTÄNNÖT

[HTTPS://VERKE.TEACHABLE.COM/](https://verke.teachable.com/)

### VERKE: DIGITAALISEN NUORISOTYÖN KÄSITEKOPPA

[HTTPS://WWW.VERKE.ORG/VINKIT/DIGITAALISEN-NUORISOTYÖN-KÄSITEKOPPA/](https://www.verke.org/vinkit/digitaalisen-nuorisotyön-käsitekoppa/)

- NUORTENIDEAT.FI: VERKKOSIVUSTO, JONNE NUORET VOIVAT LAITTA A KEHITYSEHDOTUKSIA JA ÄÄNESTÄÄ - NUORTEN TOIVEITA
- TOIVEIDEN JA PALAUTTEENKERUU ANONYYMISTI ESIMERKIKSI PADLETISSÄ



### HELSINGIN YLIOPISTON + REAKTORIN YHTEISKURSSIT:

1. TEKOÄLYN PERUSTEET
2. TEKOÄLYÄ KÄYTÄNNÖSSÄ

[HTTPS://WWW.ELEMENTSOFAI.COM/FI/](https://www.elementsofai.com/fi/)

CANVA ON VERKKOPALVELU, JOTA VOI KÄYTTÄÄ MARKKINOINTIMATERIAALIN TEKEMISEEN

[WWW.CANVA.COM](http://www.canva.com)