



Digitaalisuuden hyödyntäminen Hyria säätiön nuorten palveluissa

-Digitaalisen nuorisotyön nykytila ja työn mahdollisuudet tulevaisuudessa

Johanna Kankaanpää, Juulia Pohjanen

Laurea-ammattikorkeakoulu

Digitaalisuuden hyödyntäminen Hyria säätiön nuorten palveluissa - Digitaalisen nuorisotyön nykytila ja työn mahdollisuudet tulevaisuudessa

Johanna Kankaanpää

Juulia Pohjanen

Sosionomi, AMK

Opinnäytetyö

Kesäkuu 2021

Johanna Kankaanpää, Juulia Pohjanen

Digitaalisuuden hyödyntäminen Hyria säätiön nuorten palveluissa -Digitaalisen nuorisotyön nykytila ja työn mahdollisuudet tulevaisuudessa

Vuosi

2021

Sivumäärä

87

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää digitaalisen nuorisotyön nykytila Hyria säätiön nuorten toimialan palveluissa. Tarkoituksena oli tutkia, kuinka digitaalinen nuorisotyö näytetään tällä hetkellä sekä millaisia mahdollisuuksia sillä nähdään olevan tulevaisuudessa. Opinnäytetyön teoreettisena viitekehysenä toimivat käsitteet, digitalisaatio, digitaalinen nuorisotyö ja nuorisotyö, aikaisemmat tutkimukset digitaalisesta nuorisotyöstä sekä alan kirjallisuus että verkkojulkaisut.

Tutkimus tuotti määrällistä tietoa digitaalisen nuorisotyön nykytilasta sekä tulevaisuuden näkymistä. Tutkimuksen kohderyhmänä olivat Hyria säätiön nuorten palveluiden toimialan työntekijät sekä palveluita käyttävät nuoret. Tutkimuksen aineisto kerättiin kahden standardoidun verkkokyselyn avulla kevään 2021 aikana. Kyselyissä tutkittiin digitaalista nuorisotyötä väliinään, sisältönä ja toimintana. Tutkimustulokset analysoitiin kuvailevaa tilastoanalyysia ja laadullista sisällönanalyysia hyödyntäen.

Tuloksista ilmeni, että työntekijät suhtautuivat digitaaliseen nuorisotyöhön pääosin myönteisesti. Työntekijät hyödynsivät digitaalisuutta melko monipuolisesti ja toteuttivat erilaisia toimintamuotoja melko kattavasti. Käytössä olevia sovelluksia ja palveluita hyödynnettiin eniten yhteydenpitoon. Työvälineenä työntekijät hyödynsivät eniten älypuhelinia ja tietokonetta. Työntekijät hyödynsivät työssään pitkälti samoja sovelluksia ja palveluita, kuin nuoret vapaa-ajalla. Työntekijöiden digitaalinen osaaminen näyttöytyi kokonaisuutena melko hyvänä. Heikoimpana osaamisen osa-alueena, työntekijät kokivat omat ohjelmointitaitonsa. Nuorten digitaalisen median- ja teknologian hallintataidot näyttöytyivät keskivertona. Tuloksista ilmeni, että yhdenvertaisuus ja osallisuus toteutuivat Hyria säätiön digitaalisissa palveluissa.

Palveluiden kehittämisen näkökulmasta, nuoret toivoivat tulevaisuuden toimintoihin ja sisältöihin uudenajan teknologioiden hyödyntämistä. Lisäksi tutkimustuloksista ilmeni tarve kehittämissuunnitelmalle. Työntekijät kokivat, että tulevaisuudessa olisi tärkeää luoda yhteinen käsitys siitä, mitä digitaalinen nuorisotyö on, määrittellä digitaaliselle työlle tavoitteet ja sopia vastuunjaosta.

Asiasanat: digitalisaatio, digitaalinen nuorisotyö, nuorisotyö

Johanna Kankaanpää, Juulia Pohjanen

Utilizing digitality in the youth services of Hyria foundation - The current state of digital youth work and its opportunities in the future

Year 2021

Pages

87

The aim of this bachelor's thesis was to examine the current state of digital youth work in the youth industry services of Hyria Foundation. The objective of this study was to investigate how digital youth work currently presents itself and what opportunities it might have in the future. The theoretical framework for the thesis utilized the following concepts; digitalization, digital youth work and youth work, previous studies on digital youth work, and literature and online publications in the field.

The study produced quantitative information on the current state of digital youth work and its future prospects. The target group of this study were youth service industry workers and youth who use these services. The material of the study was collected in two standardized online surveys during the spring of 2021. The surveys examined digital youth work as a tool, as content, and as action. The results of this study were analyzed using descriptive statistical analysis and qualitative content analysis.

The results show that workers mainly react to digital youth work positively and that they utilized digitalization fairly diversely and implemented various forms of activity fairly comprehensively. The applications and services utilized were used mainly for communication. As tools the workers utilized mainly smartphones and computers and also they utilized mainly similar applications and services in their work as the youth did in their free time. The digital know-how of the workers appeared fairly good as a whole and they regarded programming skills as their weakest sector. Digital media and technology control skills of the youth presented as average. The results show that equality and involvement was actualized in reality in the digital services of Hyria Foundation.

From the viewpoint of improving services, the youth hoped for the use of modern technologies in future content and activities. Additionally, the results indicated a need for an improvement plan. Workers experienced that, in the future, it would be important to create a common concept of what digital youth work is, define the goals of digital work, and agree on liability distribution.

Keywords: digitalization, digital youth work, youth work

Sisällys

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Johdanto..... | 6 |
| 2 | Digitalisaatio ja nuorisotyö | 9 |
| 3 | Digitaalinen nuorisotyö osana nuorisotyötä | 10 |
| 3.1 | Digitaalisen nuorisotyön kehitys | 10 |
| 3.2 | Digitaalisen nuorisotyön käytänteet | 12 |
| 3.3 | Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat | 14 |
| 4 | Aiemmat tutkimukset | 17 |
| 5 | Tutkimuksen lähtökohdat | 19 |
| 5.1 | Tutkimuksen tavoite ja tarkoitus | 19 |
| 5.2 | Aineistonkeruumenetelmä | 19 |
| 5.3 | Aineistonkeruuprosessi | 23 |
| 5.4 | Aineiston analysointi..... | 24 |
| 5.5 | Luotettavuus ja eettiset periaatteet osana tutkimusprosessia | 26 |
| 6 | Tutkimustulokset | 28 |
| 6.1 | Työntekijöiden kyselyn tulokset | 28 |
| 6.1.1 | Suhtautuminen | 29 |
| 6.1.2 | Digitaaliset toimintamuodot ja välineet | 30 |
| 6.1.3 | Osaaminen | 35 |
| 6.1.4 | Kehittäminen | 36 |
| 6.2 | Nuorten kyselyn tulokset | 42 |
| 6.2.1 | Osallisuus ja yhdenvertaisuus | 42 |
| 6.2.2 | Mediaosaaminen ja digitaaliset taidot..... | 45 |
| 6.2.3 | Kehittäminen | 47 |
| 7 | Johtopäätökset | 48 |
| 8 | Pohdinta | 56 |
| | Lähteet..... | 62 |
| | Kuvat | 66 |
| | Liitteet | 67 |

1 Johdanto

Digitalisaation myötä nuorisotyössä on noussut uudenlaisia tarpeita nuorisotyön toteuttamiselle. Nuorisotyön näkökulmasta, digitalisaatiossa on kyse yhteiskunnan siirtymävaiheesta, jossa nuorisotyö elää ja sopeutuu nuorten tarpeisiin vastaavaksi (Lauha 2016, 22). Digitalisaation myötä erityisesti digitaalisuus näyttäytyy keskeisenä osana nuorten elämää. Tämän vuoksi nuorten kanssa työskenteleviltä vaaditaan monipuolisia taitoja toimia digitaalisissa ympäristöissä sekä käyttää niihin tarvittavia välineitä. Työntekijöiden on tärkeää olla ajan tasalla erityisesti nuorten keskuudessa vallitsevista digitaalisista nuorisokulttuureista ja nuorten verkkokäyttäytymisestä.

Ennen digitaalisen nuorisotyön käsitteen yleistymistä, puhuttiin verkkonuorisotyöstä. Verkkonuorisotyö viittaa työhön, jossa hyödynnetään verkkoa tai käsitellään ilmiöitä, jotka liittyvät verkkomaailmaan. Verkkonuorisotyöllä tarkoitetaan menetelmiä, kuten reaaliaikaisesti tapahtuvaa nuorisotyötä verkossa, verkkokeskustelua, virtuaalisia nuorisotiloja sekä moniammatillista verkkonuorisotyötä. (Lauha & Tuuttila 2014, 15–16.) Myöhemmin digitaalisen maailman kehittyessä on kuitenkin alettu puhumaan verkkonuorisotyön sijaan digitaalisesta nuorisotyöstä, joka on laajempi käsite ja kattaa osaltaan verkkonuorisotyön.

Digitaalinen nuorisotyö kuvaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä sekä käsittelemistä nuorisotyössä, niin välineenä, sisältönä, kuin toimintana (Digital Youth Work 2021a, 1).

Covid-19 maailmantilanteen myötä, kun lähikontakteja on pyritty välttämään, niin nuorisotyössä on siirrytty nopealla aikataululla digitaalisiin työmuotoihin ja verkkoympäristöihin. Työntekijät ovat joutuneet omaksuma nopeasti uudenlaisia digitaalisia työtapoja, menetelmiä sekä ympäristöjä, osana nuorisotyötä.

Opinnäytetyöprosessin alussa, kun aloimme pohtia tutkimuksen aihetta, nuorisotyö ja digitaalisuus nousivat yhteiseksi kiinnostuksen kohteeksi. Elokuussa 2020, otimme yhteyttä Hyria säätiön nuorten palveluiden toimialaan, joka tuottaa muun muassa nuorisotyön palveluita. Pidimme yhteisen verkkopalaverin, jossa Hyria säätiön yhteyshenkilö kertoi, että heillä on tulevaisuudessa tarve nuorten palveluiden toimialalla, digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmalle. Saimme kuulla, että ennen kehittämissuunnitelman laatimista tulisi tutkia, kuinka digitaalinen nuorisotyö toimii tällä hetkellä ja millaisia kehitystarpeita sen osalta nousee esiin. Digitaalisen nuorisotyön nykytilaa on tärkeää tutkia sekä työntekijöiden että palveluita käyttävien nuorten näkökulmasta. Koska koimme aiheen kiinnostavaksi, ajankohtaiseksi ja tärkeäksi oman ammatillisen kehittymisen kannalta, sovimme, että teemme tästä aihepiiristä opinnäytetyömme.

Kehittämissuunnitelman laadinta digitaaliselle nuorisotyölle on tärkeää, sillä sen avulla on mahdollista arvioida, millä eri tavoin digitaalisuus näkyy nuorisotyön eri prosesseissa. Saatujen tutkimustulosten pohjalta voidaan laatia suunnitelma kehittämiskohteista sekä niihin liittyvistä konkreettisista toimenpiteistä. Tarkoituksena on, että kehittämissuunnitelman myötä Hyria säätiössä määritellään digitaaliselle nuorisotyölle selkeät tavoitteet ja toimenpiteet. Samalla digitaaliselle työlle on tärkeää nimetä vastuuhenkilöt edistämään ja seuraamaan digitaalisen nuorisotyön prosesseja. (Lauha & Tuominen 2016, 173.)

Hyria säätiö tuottaa nuorten palveluita Hyvinkäällä, Riihimäellä, Hausjärvellä ja Lopella. Säätiön tavoitteena on kokonaisvaltaisesti parantaa toimintaan osallistuvien elämäntilannetta, huomioiden elämän eri osa-alueet. Lisäksi palveluiden lähtökohtana on, että ne edistävät työllistymistä sekä ehkäisevät syrjäytymistä. (Hyria säätiö 2021a; Hyria säätiö 2021b.) Hyria säätiön nuorten toimiala tuottaa etsivää nuorisotyötä, nuorten työpajatoimintaa sekä Ohjaamo -toimintaa.

Etsivä nuorisotyö on erityisnuorisotyötä, joka on suunnattu alle 29 -vuotiaille nuorille. Etsivän nuorisotyön työmuotoja ovat muun muassa verkossa tehtävä nuorisotyö, yksilöohjaus, ryhmätoiminta sekä verkostoyhteistyö. (Hyria säätiö 2020c; Etsivän nuorisotyön käsikirja 2018, 32.) Etsivän nuorisotyön tehtävänä on tavoittaa tuen tarpeessa oleva nuori sekä avustaa häntä sellaisten palvelujen ja muun tuen piiriin, joilla edistetään itsenäistymistä, kasvua, osallisuutta yhteiskuntaan ja elämänhallintaa sekä pääsyä koulutukseen ja työelämään (Nuorisolaki 1258/2016).

Nuorten työpajat on suunnattu alle 29 -vuotiaille nuorille, jotka ovat jääneet koulutuksen tai työelämän ulkopuolelle (Hyria säätiö 2020d). Nuorten työpajatoiminnan tavoitteena on valmennuksen avulla muun muassa parantaa nuoren valmiuksia edetä koulutukseen, suorittaa tutkinto loppuun tai päästä työelämään. Tavoitteena on edistää nuoren itsenäistymistä, kasvua ja osallisuutta yhteiskunnassa sekä parantaa hänen elämänhallintataitojansa. (Nuorisolaki 1256/2016.)

Ohjaamo on neuvonta- ja ohjauspiste, jonka palvelut on suunnattu alle 30 -vuotiaille nuorille ja nuorille aikuisille. Ohjaamo on matalan kynnyksen palvelupaikka, jonne asiakas voi mennä ohjatusti tai hakeutua itsenäisesti. Työskentely Ohjaamossa tapahtuu monialaisesti, koska palvelut on integroitu. Ohjaamo tarjoaa julkisen, yksityisen ja kolmannen sektorin palveluita monialaisesti. Ohjaamosta on mahdollista saada neuvontaa, ohjausta, tietoa sekä palveluja, jotka voivat liittyä esimerkiksi koulutukseen, työllistymiseen, hyvinvointiin tai elämänhallintaan. (Määttä & Souto 2020, 5; Ohjaamo navigatorn 2018, 2.) Nuorisolain mukaan kunnissa on oltava ohjaus- ja palveluverkosto tai muu vastaavanlainen yhteistyöryhmä, jonka tehtävänä

on vastata paikallisten viranomaisten monialaisen yhteistyön yleisestä suunnittelusta sekä sen toteuttamisesta. Työn kohderyhmänä ovat kaikki kunnassa asuvat nuoret. (Nuorisolaki 1258/2016.)

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, kuinka digitaalinen nuorisotyö näyttäytyy Hyria säätiön nuorten toimialan palveluissa tällä hetkellä ja millaisia mahdollisuuksia sillä koetaan olevan tulevaisuudessa. Tutkimuskohteena ovat sekä nuorten toimialan työntekijät että palveluita käyttävät nuoret. Tässä opinnäytetyössä käytetään käsitettä nuori, kuvaamaan kaikkia palveluita käyttäviä nuoria ja nuoria aikuisia. Nuorisolain (1285/2016) 3 § mukaan nuorella tarkoitetaan alle 29-vuotiasta (Nuorisolaki 1285/2016 § 3).

Tutkimus on kuvaileva tutkimus, jonka tarkoituksena on kuvailla digitaalista nuorisotyötä palveluissa tällä hetkellä. Tarkoituksena ei ole verrata keskenään etsivän nuorisotyön, nuorten työpajojen tai Ohjaamoiden toteuttamaa digitaalista nuorisotyötä. Tutkimuksessa tarkastellaan Hyria säätiön nuorten palveluiden toimialaa kokonaisuutena, koska myös myöhemmin toteutettava kehittämissuunnitelma koskee yhteisesti koko toimialaa. Työntekijöiden näkökulmasta tutkitaan, kuinka he toteuttavat digitaalista nuorisotyötä niin välineenä, sisältönä kuin toimintana. Lisäksi tutkimuksessa selvitetään työntekijöiden suhtautumista digitaalisuuden yleistymiseen sekä heidän kokemuksiansa omasta digitaalisesta osaamisesta. Nuorilta selvitetään muun muassa heidän kokemuksiaan osallisuudesta ja yhdenvertaisuudesta palveluissa, sekä heidän digitaalisen median ja teknologian hallintataitoja. Näitä edellä mainittuja teemoja tutkimalla, saadaan tietoa myös tulevaisuuden kehittämistarpeista.

2 Digitalisaatio ja nuorisotyö

Digitalisaatio on laaja-alainen, jatkuvassa kehityksessä oleva ilmiö, jonka vaikutukset ulottuvat koko yhteiskuntaan. Sillä tarkoitetaan digitaalisen tekniikan yleistymistä ja hyödyntämistä yhteiskunnan eri osa-alueilla. Digitaalisuutta voidaan hyödyntää palveluissa esimerkiksi digitaalisten työkalujen ja verkkoalustojen avulla. Digitalisaatiota ei tule ajatella vain teknologisten välineiden käytön lisääntymisenä, vaan se kytkeytyy myös osaksi yhteiskunnan kehitystä ja muutosta. Digitalisaatio näkyy myös siinä, kuinka ajattelemme, koemme ja toimimme. (Heikkinen 2018.)

Digitalisaatio on mahdollistanut sen, että Internetistä on tullut keskeinen viestintäväline myös nuorten päivittäisessä elämässä. Tämä on johtanut nuorisopalveluiden monimuotoistumiseen, kun uudenlaiset verkkovälineet ja sosiaalisen median palvelut ovat yleistyneet nuorten arkiikätyössä. Internet on mahdollistanut innovatiivisen toimintaympäristön ja samalla välineen, jonka avulla nuoria voidaan kohdata ja tavoittaa myös ilman kasvokkaista kohtaamistyötä. (Huttunen & Merikivi 2011, 42; Verke 2021a.)

Digitalisaatio muuttaa työn tekemisen tapoja ja samalla haastaa nuorisotyötä uudennlaisin välinein ja sisällöin sekä uudennlaisissa toimintaympäristöissä. Digitalisaation myötä tulevaisuudessa sekä nuorilta että nuorisotyöntekijöiltä vaaditaan uudennlaista osaamista. Osana nuorisotyötä on tärkeää ymmärtää, miten digitalisaatio muuttaa yhteiskuntaa sekä minkälaisia vaikutuksia sillä on nuoriin ja nuorisotyöhön kokonaisuudessaan. (Lauha 2019, 15-16, 18.)

Jotta digitaalista nuorisotyötä voidaan kehittää entistä enemmän nuorten tarpeita vastaavaksi, se edellyttää koko työyhteisöltä konkreettista sekä laajaa rakenteellista ja kulttuurista kehittämistyötä (Lauha 2016, 22). Nuorisotyöntekijöiden tulisi olla rohkeita ja kokeilunhaluisia uuden teknologian suhteen, niin että nuorisotyössä pystyttäisiin hyödyntämään digitalisaation tuomia mahdollisuuksia (Lauha 2019, 16). Hintsalan (2016) mukaan tärkeintä ei ole se, miten ja millä välineillä digitaalista nuorisotyötä toteutetaan, vaan miksi ja millä sisällöillä. Vaikka digitalisaation ajatellaan usein liittyvän vahvasti laitteisiin ja tekniikkaan, on tärkeää muistaa myös digitalisaation kulttuurinen ja sosiaalinen ulottuvuus. (Lauha 2016, 22.) Kaikkien nuorisotyöntekijöiden ei tarvitse olla teknologian asiantuntijoita, mutta työntekijöiden tulisi ymmärtää, että erityisesti nuoret kasvavat digitaalisella aikakaudella. Tällöin tarvitaan myös tietoa nuorten digitaalisista kulttuureista sekä kykyä tukea muun muassa nuorten digitaalisen median ja teknologian hallintataitoja, kriittistä media- ja informaatiolukutaitoa sekä nuorten verkkovuorovaikutustaitoja. (Digital Youth Work 2021b.) Tärkeää on vahvistaa nuorten osallisuuden mahdollisuuksia sekä tukea heidän voimaantumiskokemuksiaan, jatkuvassa muutoksessa olevassa digiyhteiskunnassa. Näiden asioiden mahdollistamiseksi, nuorisotyön on toimittava nuorille luontaisissa ympäristöissä, kuten digitaalisessa mediassa. Nuorisotyön

tehtävänä on myös ehkäistä digitaalisen eriarvoisuuden syntymistä ja varmistaa, että jokaisella nuorella on yhtäläiset mahdollisuudet käyttää digitaalista teknologiaa. (Lauha 2019, 16.) Digitaalisen median ja teknologian avulla on myös mahdollista kehittää nuorisotyötä sekä sen käytänteitä entistä enemmän nuorten tarpeisiin. Nuoria tulisi kannustaa luomaan itse digitaalista sisältöä verkkoon, jolloin nuorilla on myös mahdollisuus vaikuttaa tulevaisuuden digitaaliseen maailmaan. (Digital Youth Work 2021b.)

3 Digitaalinen nuorisotyö osana nuorisotyötä

Nuorisotyötä ohjaa Nuorisolaki (1285/2016), jossa määritellään tavoitteet kaikelle nuorisotyölle. Nuorisolain (1285/2016) 2 § mukaan, nuorisotyön tavoitteena on lisätä nuorten osallisuutta ja heidän vaikutusmahdollisuuksiaan sekä kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa. Tavoitteena on myös tukea nuorten itsenäistymistä, kasvua, yhteisöllisyyttä sekä näihin liittyvien tietojen ja taitojen oppimista. Myös nuorten harrastustoiminta on huomioitu työn tavoitteissa. Lisäksi tavoitteiden lähtökohtana on nuorten tasa-arvon, yhdenvertaisuuden ja oikeuksien toteutumisen edistäminen sekä nuorten kasvu- ja elinolojen parantaminen. (Nuorisolaki 1285/2016 § 2.)

Nuorisotyön päätehtävänä on edistää nuorten hyvinvointia. Työn keskipisteenä ovat kaikki nuoret yksilöinä sekä erilaisten ryhmien jäseninä. Erilaiset toiminnot tukevat nuorten yksilöllisyyttä niin, että jokainen nuori voi olla oma itsensä ilman pelkoa syrjityksi tulemisesta. Nuorisotyöntekijä ohjaa nuorta tunnistamaan sekä kuvaamaan omia vahvuuksia ja osaamista. Nuorisotyössä keskeistä on ajassa eläminen, joka tarkoittaa sitä, että työ seuraa ajan ilmiöitä ja kehittyy aina nuorisokulttuurien sekä nuorten tarpeiden mukana. Nuorisotyössä tulisi huomioida erityisesti digitalisaation kehitys. (Allianssi 2020.) Nuorisotyössä ajassa eläminen on samalla myös nuorisotyöntekijöiden ammatillinen vahvuus, sillä se mahdollistaa työntekijöiden nopean reagoimisen, nuorten jatkuvasti muuttuviin nuorisokulttuureihin (Kiilakoski, Kinnunen & Djupsund 2015, 127).

3.1 Digitaalisen nuorisotyön kehitys

Suomalaisessa nuorisotyössä digitalisaation tuomia mahdollisuuksia on hyödynnetty melko nopeasti siihen liittyvien ilmiöiden myötä. Jo 1980 -luvulta lähtien nuorisotyössä on hyödynnetty erilaisia digitaalisia laitteita, kuten pelikonsolia. 1990 -luvulla nuorisotyössä otettiin käyttöön ensimmäiset tiedottamiseen tarkoitetut verkkosivustot. Tultaessa 2000 -luvulle, nuorisotyössä alettiin siirtyä verkossa tehtävään työhön. Tuolloin nuorisotyöntekijät kohtasivat nuoria lähinnä erilaisissa verkkoyhteisöissä, joissa nuoret muutenkin viettivät vapaa-aikaansa. (Lauha 2019, 16.) Nuoria tavoitettiin esimerkiksi Habbo Hotellissa ja Irc-Galleriassa. Ennen tällaisesta verkossa tehtävästä nuorisotyöstä käytettiin käsitettä verkkonuorisotyö. Myöhemmin

digitaalisen maailman kehittyessä, verkkonorisotyön sijaan on alettu puhumaan digitaalisesta nuorisotyöstä, joka on laajempi käsite ja kattaa osaltaan verkkonorisotyön. Digitaalinen nuorisotyö keskittyy kuitenkin edelleen verkossa tehtävään työhön, jota tehdään erityisesti sosiaalisen median palveluissa (Verke 2021a).

Termi digitaalinen nuorisotyö nousi keskusteluun vuonna 2012, kun Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus – Verke, kutsui Suomeen nuorisotyön organisaatiot ympäri Eurooppaa. Tuolloin keskusteltiin digitalisaation vaikutuksista nuorisotyöhön ja sen käytäntöihin. Keskeisenä ajatuksena oli, että digitaalisen nuorisotyön tehtävänä on laaja-alaisesti vahvistaa nuorten asemaa, jatkuvasti digitalisoituvassa ja teknologisoituvassa maailmassa. Digitaalisen nuorisotyön tehtävä nojaa edelleen tähän samaan ideologiaan. Tosin termi digitaalinen nuorisotyö ei vielä tuolloin, vuonna 2012 vahvistanut paikkaansa nuorisotyössä, vaan vasta muutama vuosi myöhemmin. (Verke 2017, 14.) Myöhemmin alettiin pohtimaan sitä, kuinka nuorisotyössä pystyttäisiin reagoimaan digitalisaation tuomiin haasteisiin ja mahdollisuuksiin, samalla pohtien digitaalisen nuorisotyön kehittämistä. Vuonna 2015 Verken ja YouthLink Scotlandin yhteisessä hankkeessa syntyivät digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat, jotka ohjaavat digitaalisen nuorisotyön kehittämistä. (Lauha & Tuominen 2016, 9-10.) Lisäksi Euroopan unioniin perustettiin vuosille 2016–2018, ”Digitalisaatio ja nuoret” -asiantuntijaryhmä, jonka tehtävänä oli laatia muun muassa erilaisia koulutusmateriaaleja sekä tehdä määritelmä digitaaliselle nuorisotyölle (Publications Office of the EU 2018, 6).

Asiantuntijaryhmän mukaan, digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Se ei ole oma erillinen menetelmä tai työmuoto, vaan se on osa nuorisotyötä. Myös digitaalisen nuorisotyön tavoitteet, tulee kytkeytyä osaksi nuorisotyön yleisiä tavoitteita. (Publications Office of the EU 2018, 10.) Digitaalinen nuorisotyö ei tee erottelua kasvokkaisen ja verkossa tapahtuvan toiminnan välille, vaan se pyrkii vahvistamaan nuorten valmiuksia toimia erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä. Digitaalisuus kytkeytyy laajasti nuorten elämän eri osa-alueisiin, jolloin digitaalinen media ja teknologia tulisi nähdä niiden laajemmassa merkityksessä. Niiden avulla digitaalista nuorisotyötä voi tarkastella välineellisestä, sisällöllisestä ja toiminnallisesta näkökulmasta nuorisotyössä. (Lauha & Tuominen 2016, 9.) Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvät oleellisesti digitaaliset ympäristöt, joissa nuorisotyötä toteutetaan. Osaksi liittyvät myös digitaaliset laitteet, jotka mahdollistavat kokonaan verkossa tapahtuvan toiminnan. Toisaalta myös digitaalisia ympäristöjä ja digitaalisia laitteita voi hyödyntää yhdessä, osana kasvokkaista kohtaamistyötä. (Publications Office of the EU 2018, 6.) Digitaalisia ympäristöjä ovat muun muassa sosiaalisen median palvelut sekä erilaiset sovellukset, joissa nuorisotyötä toteutetaan. Digitaalisia laitteita ovat muun muassa erilaiset tietotekniset välineet sekä mobiililaitteet, joita hyödynnetään työskentelyssä.

Digitaalista nuorisotyötä voi toteuttaa myös ilman minkäänlaisia digitaalisia välineitä, sillä esimerkiksi jo pelkkä keskusteleminen nuorten kanssa pelikulttuuriin liittyvistä ilmiöistä, on digitaalista nuorisotyötä. Digitaalinen nuorisotyö voi olla siis osa mitä tahansa nuorisotyötä ja sen toteutustavat ja -muodot voivat olla hyvin moninaisia. Digitaalista nuorisotyötä on mahdollista toteuttaa muun muassa nuorten osallisuustoiminnassa, nuorten tieto- ja neuvontatyössä sekä etsivässä nuorisotyössä. Parhaimmillaan se kytkeytyy saumattomasti osaksi nuorisotyötä sekä sen tavoitteita. (Verke 2021b.)

Digitaalisessa nuorisotyössä hyödynnetään uutta teknologiaa, jotta nuorille suunnatut toiminnot sekä palvelut olisivat merkityksellisempiä, laadukkaampia ja saavutettavampia. Digitaalinen nuorisotyö luo nuorisotyöhön uusia mahdollisuuksia ja toimintaympäristöjä, joissa nuorilla on mahdollisuus kehittää omaa innovatiivista, kriittistä ja eettistä ajattelua, teknologian jatkuvan kehityksen sekä digitaalisen tulevaisuuden kannalta. Tarkoituksena digitaalisessa nuorisotyössä on digitalisoida nuorisotyön käytänteitä. Kyse on siis digitaalisuuden kietoutumisesta kaikkiin nuorisotyön osa-alueisiin. (Verke 2021b.)

Nuorisolakiin (1285/2016) kirjattuja tavoitteita on mahdollista analysoida eri tavoin. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus – Verke (2020) kuvailee nuorisotyön tavoitteita digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta. Vaikuttamismahdollisuuksien ja osallisuuden edistämisen näkökulmasta, teknologioita ja digitaalista mediaa tulisi hyödyntää kasvokkaisessa toiminnassa tai verkkovälitteisessä nuorten vaikuttamistoiminnassa. Nuoria tulisi tukea ja kannustaa oman mielipiteen ilmaisuun, hyödyntäen erilaisia verkkomedioita tai teknologioita. Nuoren itsenäistymisen, kasvun ja yhteisöllisyyden näkökulmasta, tuetaan nuoren mediailmaisua ja kehitetään teknologian ja median lukutaitoa. Tällöin nuoret pystyvät itsenäisiin päätöksiin, jotka tukevat hyvää elämää ja kasvua. Lisäksi nuorille tulisi tarjota palveluja ja toimintamalleja, joissa hyödynnetään digitaalista teknologiaa ja joiden avulla edistetään nuoren kiinnittymistä työelämään ja yhteiskuntaan. Harrastamisen tukemisen näkökulma on tärkeä ja nuorille tulisi-kin tarjota harrastuksia verkon välityksellä sekä kasvokkaisia harrastusmahdollisuuksia, huomioiden nuorten digitaaliset kulttuurit. (Verke 2020.)

3.2 Digitaalisen nuorisotyön käytänteet

Digitaalista nuorisotyötä voidaan toteuttaa monella eri tavalla nuorisotyössä ja sitä on mahdollista tarkastella eri toteutustapojen näkökulmasta. Digitaalisen nuorisotyön käytänteitä ovat digitaalisuus välineenä, sisältönä ja toimintana nuorisotyössä.

Digitaalisuus välineenä tarkoittaa sitä, että nuorisotyön eri prosesseja digitalisoitaisiin, niin että ne palvelisivat nuoria entistä paremmin. Digitalisoinnin avulla eri toimintojen tulisi olla nuorille merkityksellisempiä ja saavutettavampia. Välineellisestä näkökulmasta, nuorisotyöntekijöiden on mahdollista tavoittaa nuoria esimerkiksi sosiaalisessa mediassa tai toteuttaa ohjausta verkossa, hyödyntämällä erilaisia digitaalisia välineitä työskentelyn ohella. (Kiviniemi 2020, 6; Verke 2021b.) Nuorisotyöntekijät toteuttavat verkossa myös muun muassa ryhmäohjausta, työvalmennusta sekä hyödyntävät nuorten ryhmäyttämässä digitaalisen median ja teknologian välineitä. Viereisessä kuvassa (Kuva 1) on havainnoitu digitaalisuutta välineenä. Digitaalisia välineitä ovat esimerkiksi älypuhelin, tabletti, ja tietokone, joita nuorisotyöntekijä voi käyttää apuna yksilö- ja ryhmäohjauksessa. Muita nuorisotyössä käytettäviä välineitä ovat esimerkiksi VR -teknologia, erilaiset kamerat ja pelikonsolit. Työn toteuttamisen kannalta on tärkeää, että työntekijällä on tehtävän työn kannalta oleelliset ja tarvittavat työvälineet käytössään.



Kuva 1: Digitaalisuus välineenä (Canva 2021)

Digitaalisuus sisältönä tarkoittaa sitä, että työskentelyssä painoarvo on digitalisaatioon liittyvissä asioissa. Sisällöllisestä näkökulmasta, nuorisotyöntekijät muun muassa kannustavat nuoria digitaaliseen itseilmaisuun, keskustelevat nuorten kanssa verkossa kohdatuista ilmiöistä tai järjestävät nuorille digitaalisiin kulttuureihin liittyviä tapahtumia, kuten LANit. (Kiviniemi 2020, 6; Verke 2021b.) Nuorisotyöntekijöiden on myös tärkeää vahvistaa nuorten kriittistä media- ja informaatiolukutaitoa sekä tukea nuorten verkkovuorovaikutustaitoja. Viereisessä kuvassa (Kuva 2) on havainnoitu digitaalisuutta nuorisotyön sisältönä.



Kuva 2: Digitaalisuus sisältönä (Canva 2021)

Digitaalisuus toimintana tarkoittaa sitä, että työskentelyssä keskitytään tekemällä oppimiseen käytännössä. Toiminnallisesta näkökulmasta, nuorisotyöntekijät järjestävät nuorille esimerkiksi peli-, media- tai teknologiakasvatusta. Työntekijät voivat toteuttaa nuoristyössä myös

esimerkiksi digitaalista värkkäilyä eli maker-toimintaa tai hyödyntää paikkatietopalveluja osana seikkailukasvatusta. (Kiviniemi 2020, 6; Verke 2021b.) Toiminnan näkökulmasta nuorisotyöntekijät voivat myös tukea nuoria tuottamaan itse sisältöä verkkoon, vahvistaa nuorten digitaalisen median ja teknologian hallintaitoja sekä opettaa nuorille ohjelmointia eli koodausta. Viereisessä kuvassa (Kuva 3) on havainnointi digitaalisuutta toimintana.



Kuva 3: Digitaalisuus toimintana (Canva 2021)

Kun digitaalista nuorisotyötä toteutetaan väli-
neenä, sisältönä ja toimintana osana kaikkea nuorisotyötä, saadaan työtä toteutettua monipuolisemmin ja kokonaisvaltaisemmin. Edellä mainittujen toteutustapojen hyödyntämistä olisi tärkeää pohtia myös Hyria säätiön nuorten palveluissa eli etsivässä nuorisotyössä, nuorten työpajoilla sekä Ohjaamoissa.

3.3 Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat

Digitaalisen nuorisotyön kehittämisen tueksi on luotu kahdeksan suuntaviivaa. Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat ovat syntyneet yhteistoiminnassa Verken, kuntien, järjestöjen sekä seurakuntien nuorisotyötä tekevien ammattilaisten kanssa. (Verke 2021c, 1.)

Suuntaviivojen on tarkoituksena auttaa työyhteisöä herättämään keskustelua siitä, miten digitaalista nuorisotyötä voidaan kehittää suunnitelmallisesti sekä miten digitaalisuus sisällytetään osaksi työn tavoitteita ja työyhteisön päivittäistä toimintaa (Verke 2021c, 1; Lauha & Tuominen 2016, 10). Kyse ei ole siitä, että nuorille suunnattuja palveluita tai työyhteisön sisäisiä prosesseja digitalisoidisiin, tai työtä tehtäisiin vain verkossa, vaan kyse on toimintatapojen ja koko työyhteisön toimintakulttuurin uudistamisesta digitalisoinnin avulla (Lauha & Tuominen 2016, 11). Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat muodostuvat erilaisista digitaalista nuorisotyötä edistävästä periaatteista sekä niitä täydentävistä toimenpide-ehdotuksista, jotka antavat suosituksia periaatteiden sisällyttämisestä käytännön työhön. Edellytyksenä on, että nämä suuntaviivoista muodostuvat periaatteet integroituisivat osaksi nuorisotyön yleisiä tavoitteita. Tällöin digitaalinen nuorisotyö on mahdollista ymmärtää osana nuorisotyötä, eikä erillisenä työmuotona. (Verke 2021c, 1.)

Digitaalisen nuorisotyön kahdeksan suuntaviivaa ovat:

1. *Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun.* Suuntaviivan tarkoituksena on, että digitaalisen median sekä teknologian luomiin mahdollisuuksiin osana nuorisotyötä, suhtauduttaisiin avoimesti, joustavasti ja ennakkoluulottomasti. Toimenpide-

ehdotuksena, nuorisotyöntekijöiden tehtävänä olisi tunnistaa digitaalinen media keskeisenä nuorten kasvu- ja toimintaympäristönä, sekä tunnistaa digitaalisen teknologian merkitys nuorten elämässä. Nuorisotyössä tulisi olla myös mahdollista, digitaalisen median ja teknologian avulla kehittää nuorten parissa tehtävää työtä. Työntekijöiden tulisi rohkeasti kokeilla uusia digitaalisia medioita ja teknologiaa hyödyntäviä toimintamalleja sekä palveluita. (Lauha & Tuominen 2016, 12.)

2. *Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä.* Suuntaviivan tarkoituksena on, että nuorisotyössä strategisen suunnittelun tavoitteena olisi digitaalisen nuorisotyön koordinointi, pitkäjänteinen kehittäminen sekä johtaminen. Toimenpide-ehdotuksena on, että nuorisotyössä huomioitaisiin muun muassa digitaalisuuteen liittyvät vastuunjaot, toimenpiteet sekä tavoitteet, osana digitaalista nuorisotyötä koskevia toimintasuunnitelmia ja strategialinjauksia. Jatkossa tulisi kerätä myös tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä. (Lauha & Tuominen 2016, 12.)
3. *Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua.* Suuntaviivan tarkoituksena on hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyön yleisten tavoitteiden mukaisesti. Työtä ja toimintaa on mahdollista kehittää arvioinnista saatujen tulosten myötä. Toimenpide-ehdotuksena on, että nuorisotyöhön asetettaisiin selkeät tavoitteet digitaalisen median ja teknologian käytölle sekä kannustettaisiin työntekijöitä toteuttamaan rohkeasti digitaalista nuorisotyötä. Lisäksi työssä tulisi arvioida järjestettyä toimintaa sekä siihen asetettujen tavoitteiden toteutumista yhteistyössä nuorten kanssa. Näitä tietoja voidaan hyödyntää myös toiminnan kehittämisessä. (Lauha & Tuominen 2016, 13.)
4. *Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön.* Suuntaviivan tarkoituksena on hahmottaa se, että digitaalisen nuorisotyön toteuttaminen edellyttää runsaasti erilaisia resursseja, kuten infrastruktuuria, henkilöstöresursseja, työaikaa ja välineistöä. Toimenpide-ehdotuksena on, että nuorisotyössä kartoitettaisiin muun muassa onko henkilöstöllä riittävästi resursseja digitaalisen nuorisotyön suunnittelulle ja toteuttamiselle sekä käytössä riittävästi erilaisia työvälineitä. Lisäksi digitaalisuus olisi tärkeää huomioida osana työntekijöiden työtä. (Lauha & Tuominen 2016, 13.)
5. *Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta.* Suuntaviivan tarkoituksena on, että digitaalisen median ja teknologian luomia mahdollisuuksia osattaisiin hyödyntää, kaikessa nuorten parissa tehtävässä työssä sekä toiminnassa. Toimenpide-ehdotuksena on, että työyhteisössä muun muassa kartoitettaisiin työntekijöiden osaamista ja kehittämisen tarpeita sekä kannustettaisiin ja tarjottaisiin työntekijöille mahdollisuus osallistua erilaisiin koulutuksiin. (Lauha & Tuominen 2016, 14.)

6. *Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä.* Suuntaviivan tarkoituksena on, että nuorisotyössä tehtäisiin yhteistyötä myös muiden nuorisotyötä tekevien tahojen kanssa, liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön. Yhteistyön avulla olisi mahdollisuus turvata digitaalisen nuorisotyön toimintojen yhteensopivuus, riittävyys, laatu ja saavutettavuus. Samalla mahdollistuisi myös uusien ja innovatiivisten toimintamuotojen syntyminen. Toimenpide-ehdotuksena on, että nuorisotyöntekijät muun muassa tekisivät yhteistyötä muiden tahojen kanssa sekä jakaisivat ideoita ja hyväksi koettuja käytäntöjä, digitaalisen nuorisotyön osalta. (Lauha & Tuominen 2016, 14.)
7. *Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta.* Suuntaviivan tarkoituksena on, että digitaalisen nuorisotyön avulla annetaan nuorille uudenlaisia vaikuttamismahdollisuuksia sekä osallisuuden kokemuksia. Toimenpide-ehdotuksena on, että nuorisotyöntekijät kannustaisivat nuoria muun muassa vaikuttamaan heitä itseään koskeviin asioihin digitaalisen median ja teknologian avulla. Lisäksi palveluissa tulisi huomioida yhdenvertaisuus ja esteettömyys, jokaisen asiakkaan kohdalla. Nuorille olisi tärkeää tarjota myös mahdollisuus osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen sekä arviointiin, yhdessä työntekijöiden kanssa. (Lauha & Tuominen 2016, 15.)
8. *Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista ja digitaalisia taitoja.* Suuntaviivan tarkoituksena on, että nuorisotyössä kannustetaan nuoria edistämään heidän kriittistä media- ja informaatiolukutaitojansa, itsensä ilmaisua, verkossa toimimista sekä vaikuttamista digitaalisen median ja teknologian avulla. Toimenpide-ehdotuksena on, että nuorisotyöntekijät tunnistaisivat muun muassa peli-, media- ja teknologiakasvatuksen merkityksen nuorisotyössä. Lisäksi nuoria tulisi tukea käyttämään digitaalista mediaa ja teknologiaa aktiivisesti, itsenäisesti sekä luovasti. (Lauha & Tuominen 2016, 15.)

Suuntaviivat eivät anna täydellisiä vastauksia nuorisotyön digitaalisen toiminnan kehittämiseksi. Ne toimivat pikemminkin eräänä keinona analysoida digitaalisuuden vaikutuksia nuorisotyössä. Analysoinnin jälkeen omassa yksikössä voidaan pohtia digitaalisuudelle asetettavia tavoitteita sekä niihin pääsemistä. Koska digitalisaatio kehittyy jatkuvasti, olisi näitä tekijöitä syytä kartoittaa työyhteisössä säännöllisin väliajoin, jotta nuorisotyössä pysyttäisiin ajan tasalla digitaalisuuden tarjoamista mahdollisuuksista. (Verke 2021c, 1.)

4 Aiemmat tutkimukset

Digitaalista nuorisotyötä on tutkittu jo ennestään jonkin verran. Tutkimuksia on pääosin toteuttanut Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus - Verke. Seuraavissa kappaleissa käsitellään näistä uusimpia tutkimuksia ja käydään tiivistetysti läpi tutkimusten keskeisimmät tulokset.

Verke on tutkinut muun muassa kuntien digitaalista nuorisotyötä ja nuorisotyön digitalisaatiota. Kartoitettavia selvityksiä on tehty vuosina 2013, 2015, 2017 ja 2019. Uusimmassa selvityksessä ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019”, kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiota tutkittiin viiden eri teeman näkökulmasta. Nämä teemat olivat suhtautuminen digitalisaatioon, digitaalisuuden hyödyntäminen, digitaalinen osaaminen, toimintakulttuuri ja nuorisotyön digitalisaation kehittäminen. Selvityksessä tarkasteltiin myös viime vuosina tapahtuneita muutoksia, kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiossa. Tutkimuksen tulokset perustuivat verkkokyselyn vastauksiin, johon osallistui kuntien nuorisotyöntekijät ja heidän esimiehensä. Tutkimuksen vastausprosentti kaikista suomen kunnista oli 40 % ja vastaajien otos, oli yhteensä 1250 vastaajaa. (Verke 2019, 4.)

Tulosten mukaan työntekijät ja esimiehet suhtautuivat digitalisaatioon hyvin myönteisesti. 95 % vastaajista halusi pysyä ajan tasalla teknologian ja digitalisaation kehityksestä. 80 % vastaajista kertoi, että heidän mielestään digitaalista teknologiaa ja mediaa tulisi hyödyntää kunnan nuorisotyössä enemmän. Digitaalisuutta hyödynnettiin kuntien nuorisotyössä monipuolisesti ja aktiivisesti. Noin puolet vastaajista (49 %) koki, että kohtaaminen nuorten kanssa digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin kohtaaminen kasvokkain. Työssä käytetyimmät palvelut olivat WhatsApp (84 %), Facebook (79 %) ja Instagram (79 %). Eniten digitaalisuutta hyödynnettiin osana kohtaamista ja yhteydenpitoa. Digitaalisuutta hyödynnettiin myös aiempaa enemmän, osana fyysistä toimintaa toiminnallisesti, sisällöllisesti ja välineellisesti. Digitaalisuutta hyödynnettiin esimerkiksi vuorovaikutus tilanteissa ja nuorten ryhmäyttämisessä. Lähes jokaisella kunnan nuorisotyöntekijällä (98 %) oli käytössä työnantajan tarjoama älypuhelin. Tablettien ja pelikonsoleiden määrän kasvu oli myös näkyvässä, verrattuna vuoteen 2017. Myös virtuaalitekniologia oli tullut näkyvämmäksi osaksi työtä, kun noin 27 % vastaajista kertoi, että heillä oli nuorisotyössä käytössä VR-laseja. 90 % vastaajista arvioi oman digiosaamisensa vähintään tyydyttäväksi. Joka kymmenes arvioi omissa digitaidoissaan olevan merkittäviä puutteita. Heikoimmaksi osa-alueeksi koettiin digitaalisten sisältöjen tuottaminen ja ohjelmointi, kun taas vahvimmaksi osa-alueeksi koettiin media- ja informaatiolukutaito. Työssään digitaaliseen koulutukseen osallistuneet, suhtautuivat myönteisemmin digitalisaatioon. Digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvään koulutukseen viimeisen vuoden aikana oli osallistunut 38 % vastaajista. Suurimpina haasteina digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle koettiin puutteellinen osaaminen, riittämätön työaika ja tavoitteiden puuttuminen. Kolmasosa (33 %) esimiehistä kertoi, että työyhteisössä ei ollut käytössä digitaalista nuorisotyötä ohjaavaa strategiaa tai suunnitelmaa. Vuoden 2019 selvityksessä 30 % esimiehistä kertoi, että digitaaliselle

nuorisotyölle oli asetettu tavoitteet, kun aiemmassa tutkimuksessa (2017) vastaavaa kertoi vain 17 %. Esimiehistä 44 % kertoi myös, että digitaalinen nuorisotyö oli sisällytetty osaksi nuorisotyön toimintasuunnitelmaa tai strategiaa. (Verke 2019, 4-5.)

Verke on toteuttanut myös selvityksen (2018) jossa tarkasteltiin nuorisoalan järjestöjen digitalisaatiota ja digitalisaatiokehitystä. Järjestöjen digitoimintaa kartoitettiin ensimmäisen kerran vuonna 2013, mutta uusin selvitys on vuodelta 2018. ”Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018”, lähestyi aihetta viiden eri teemakokonaisuuden kautta. Nämä teemat olivat, toimijoiden suhtautuminen digitalisaatioon, digitaalisen nuorisotoiminnan muodot ja käytössä olevat välineet, digitaalinen osaaminen ja osaamistarpeet, digitaalisuuden hyödyntämistä mahdollistavat ja vaikeuttavat tekijät, sekä digitaalisen nuorisotoiminnan strateginen kehittäminen. Tutkimus toteutettiin avoimena verkkokyselynä, ja se jaettiin järjestöissä toimiville työntekijöille, vapaaehtoisille ja heidän esimiehilleen. Kyselyn vastaajista muodostui otokseksi 164 vastaajaa, 42 eri järjestöstä. (Verke 2018, 4.)

Tutkimuksen tulosten mukaan vastaajien suhtautuminen digitalisaatioon oli varauksellista, mutta myönteistä. 80 % vastaajista koki, että digitaalista teknologiaa ja mediaa tulisi hyödyntää enemmän nuorisotoiminnassa, omissa järjestöissä. 88 % vastaajista halusi pysyä ajan tasalla uusista teknologioista. Uusia digitaalista teknologiaa ja mediaa hyödyntäviä palveluita ja toimintamalleja oli valmis kokeilemaan 82 % vastaajista. 79 % vastaajista koki myös oman järjestön ilmapiirin rohkaisevana ja kannustavana digitaalisen toiminnan suhteen. Eniten digitaalisuutta järjestöissä hyödynnettiin osana yhteydenpitoa ja tiedottamista. Suosituimmat nuorisotyössä käytössä olevat palvelut olivat WhatsApp, Instagram ja Facebook. Erityisesti Instagramin käyttö oli lisääntynyt järjestöissä ja se oli ylittänyt nuorisotoiminnassa jopa sähköpostin käytön. Myös Snapchatin ja YouTuben käyttö oli yleistynyt. Digitaalista teknologiaa ja mediaa hyödynnettiin lisäksi melko paljon nuorisotoiminnan sisältönä ja ohjauksellisena työkaluna. Teknologiakasvatuksellinen toiminta oli sen sijaan järjestöissä vielä harvinaista. Tällaisella toiminnalla tarkoitettiin esimerkiksi koodaamisen harjoittelua ja maker -toimintaa. 80 % työntekijöistä ja vapaaehtoisista kertoi, että heidän järjestössään ei ollut nuorisotoiminnassa käytössä teknisiä rakentelutarjoja, 360 -kameraa, VR -teknologiaa tai muuta vastaavanlaista uutta teknologiaa. Tutkimuksessa esille nousseita digitaalisen nuorisotoiminnan hankaloittavia tekijöitä olivat ajan puute, puutteellinen digitaalinen osaaminen ja tavoitteiden uupuminen. Kokonaisuutena digitaalinen osaaminen näkyi kuitenkin varsin hyvänä, sillä 94 % vastaajista arvioi omia digitaitojaan vähintään perustasoksi. Järjestöissä tavoitteita digitaaliselle työlle oli asetettu melko vähän. Yli puolet esimiehistä kertoi, että tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle ei ollut asetettu, vaikka 78 % esimiehistä kertoi, että digitalisaatio on huomioitu järjestön strategiassa. Suurin osa esimiehistä kuitenkin kertoi hyödyntävänsä tietoa nuorten digitaalisen teknologian ja median käytöstä, ja digitalisaation vaikutuksista yhteiskuntaan, osana järjestön nuorisotoiminnan suunnittelua. (Verke 2018, 4-5.)

5 Tutkimuksen lähtökohdat

Seuraavissa luvuissa esitellään tämän tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet, sekä tutkimusta ohjaavat tutkimuskysymykset. Käymme läpi tutkimusprosessin eri vaiheet ja perustelut erilaisille ratkaisuille, kuten kvantitatiivisen tutkimusotteen käytölle. Lisäksi kerromme tutkimuksen kohderyhmästä, aineiston hankinnasta, tutkimusmenetelmistä sekä aineiston analysoinnista. Lopuksi käymme läpi luotettavan ja eettisen tutkimuksen pääpiirteitä ja pohdimme, kuinka huomioimme näitä tekijöitä tässä tutkimuksessa.

5.1 Tutkimuksen tavoite ja tarkoitus

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää Hyria säätiön nuorten palveluiden toimialan digitaalisen nuorisotyön nykytilaa sekä työn mahdollisuuksia tulevaisuudessa. Tutkimuksessa selvitetään, miten digitaalinen nuorisotyö näyttäytyy tällä hetkellä Hyria säätiön nuorten palveluissa ja kuinka sitä voisi jatkossa kehittää.

Tämän tutkimuksen tuloksia tullaan hyödyntämään tulevaisuudessa digitaalisen työn kehittämiseen. Tutkimuksen tulosten pohjalta nuorten toimialalle laaditaan digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma, jonka Hyria säätiö toteuttaa myöhemmin. Kehittämissuunnitelman avulla digitaalista työtä on mahdollista kehittää suunnitelmallisesti.

Tarkoituksena on kerätä tutkimustietoa Hyria säätiön nuorten toimialan työntekijöiltä sekä palveluita käyttäviltä nuorilta. Tutkimukseen valikoituivat alla olevat tutkimuskysymykset, koska niiden avulla saadaan tietoa laaja-alaisesti tutkittavasta ilmiöstä. Tutkimuskysymysten perusteella pystytään rakentamaan monipuolisia alakysymyksiä, joiden avulla tuotetaan itse tiedonkeruuaineisto.

Opinnäytetyön tutkimuskysymykset ovat:

1. Kuinka digitaalinen nuorisotyö näkyy tällä hetkellä Hyria Säätiön nuorten palveluissa?
2. Millaisia mahdollisuuksia digitaalisella nuorisotyöllä nähdään olevan tulevaisuudessa?

5.2 Aineistonkeruumenetelmä

Tämä tutkimus on kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus, jossa hyödynnetään myös laadullisia kysymyksiä. Tutkimusmenetelmän ja aineistonkeruutavan valitsemisessa tulee pohtia, millaista tietoa tutkimuksella halutaan tavoitella. Tämän jälkeen tulee pohtia, onko haluttu tieto saavutettavissa laadullisin vai määrällisin keinoin. (Vilka 2021, 65-66.) Tässä tutkimuksessa tutkitaan kahta eri kohderyhmää. Kun tutkimuksessa tutkitaan kahta kohderyhmää, voidaan puhua aineistotriangulaatiosta (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Aineistotriangulaation avulla saadaan monipuolisemmin tietoa tutkittavan ilmiön kokonaisuudesta ja se

vaikuttaa myös tutkimustulosten luotettavuuteen. Aineistotriangulaatiota käytetään tässä tutkimuksessa myös hyödyntämällä sekä tilastoaineistoa että laadullista aineistoa.

Kvantitatiivinen tutkimus perustuu tieteenfilosofian osalta positivismiin. Positivismissa korostetaan erityisesti perusteluja, objektiivisuutta, luotettavuutta ja yksiselitteisyyttä. Se pyrkii aina objektiiviseen ja absoluuttiseen totuuteen. Positivismin tavoitteena on tuottaa perusteltua, yleistettävää ja luotettavaa tietoa. Lisäksi positivismi perustuu aina mittaamiseen. (Kananen 2011, 18.)

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa lasketaan erilaisia määriä, joka edellyttää määrällistä tietoa eli lukuja. Tutkimuksen mittauksen tuloksena saatuja lukuja eli tuloksia käsitellään aina tilastollisin menetelmin. (Kananen 2011, 85.) Kvantitatiivinen tutkimusote soveltuu tähän tutkimukseen, sillä tavoitteena on tuoda esiin tämänhetkistä tilannetta numeerisin arvoin digitaalisuuden osalta Hyria säätiön nuorten palveluissa.

Tässä tutkimuksessa aineistonkeruumenetelmänä käytetään kahta verkkokyselyä. Kyselytutkimus on usein määrällinen tutkimus, jossa hyödynnetään ja sovelletaan tilastollisia menetelmiä. Määrällinen tutkimusmenetelmä vastaa kysymyksiin, kuinka paljon, kuinka usein ja kuinka moni. Kyselytutkimuksessa vastaajalle esitetään kysymyksiä, kyselylomakkeen avulla. Kyselylomake toimii tällöin mittausvälineenä, tarkasteltavalle asialle. Kyselytutkimuksen avulla kerätään ja tarkastellaan tietoa esimerkiksi ihmisten toiminnasta, mielipiteistä, arvoista, asenteista ja yhteiskunnan ilmiöistä. (Vehkalahti 2014, 11, 13.) Nämä teemat nousevat esille myös tässä tutkimuksessa. Kyselyissä kysymykset on jaettu niiden sisältöjen perusteella, eri teemojen mukaan. Vilkan (2015) mukaan kysymykset, joissa kysytään samaa asiasisältöä, on hyvä ryhmitellä teemojen mukaan selkeiksi kokonaisuuksiksi (Vilka 2015, 107). Tällöin vastaajan on helpompi hahmottaa kyselyn rakenne, kun kysymykset etenevät loogisesti ja johdonmukaisesti.

Tutkimuksessa selvitetään työntekijöiden näkökulmasta sitä, kuinka he tällä hetkellä toteuttavat digitaalista nuorisotyötä. Digitaalisuuden hyödyntämistä osana työtä selvitetään niin välineinä, sisältönä kuin toimintana nuorisotyössä. Ensimmäisessä osiossa selvitetään työntekijöiden suhtautumista digitalisaatioon ja digitaaliseen nuorisotyöhön. Suhtautumisella tarkoitetaan sitä, miten työntekijät suhtautuvat digitalisaatioon sekä digitaalisen nuorisotyön tuomiin mahdollisuuksiin osana nuorisotyötä. Toisessa osiossa selvitetään millaisia digitaalisia toimintamuotoja ja välineitä työntekijöillä on käytössään. Digitaalisilla toimintamodoilla ja välineillä tarkoitetaan sitä, millä eri tavoilla työntekijät toteuttavat digitaalista nuorisotyötä sekä minkälaisia laitteita heillä on käytössään.

Kolmannessa osiossa selvitetään työntekijöiden kokemuksia omasta digitaalisesta osaamisesta. Osaamisella tarkoitetaan sitä, millaista digitaalista osaamista työntekijöiltä löytyy esimerkiksi erilaisten sovellusten ja palveluiden käytössä. Neljännessä osiossa selvitetään

digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen liittyviä näkökulmia. Kehittämällä tarkoitetaan sitä, millaisena työntekijät näkevät työn mahdollisuudet ja kehittämistarpeet tulevaisuuden kannalta. Tutkimustietoa kerätään näistä teemoista, jotta niistä saatuja tuloksia voidaan hyödyntää kehittämissuunnitelman kokoamisessa.

Edellä mainittuja teemoja on oleellista tutkia tässä tutkimuksessa, jotta saadaan kokonaisvaltaista tietoa digitaalisesta nuorisotyöstä tällä hetkellä sekä kehittämistarpeista jatkossa. Suhtautuminen liittyy oleellisesti siihen, kuinka työntekijät hyödyntävät digitaalisuutta niin välineinä, sisältönä, kuin toimintaympäristönä työssä. Suhtautuminen liittyy myös vahvasti työntekijöiden osaamiseen. Osaaminen sen sijaan liittyy oleellisesti siihen, kuinka työntekijä osaa hyödyntää erilaisia digitaalisia välineitä ja toimintaympäristöjä. Jotta työtä voidaan tulevaisuudessa kehittää, on edellä mainitut sisällöt tärkeää tutkia säätiön nuorisotyön toiminnassa. Myös Verke on tutkinut näitä edellä mainittuja teemoja. Työntekijöiden kyselylomakkeen kysymysten muodostamisessa on hyödynnetty Verken toteuttamia valtakunnallisia tutkimuksia, ”Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018” sekä ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisointi 2019” (Verke 2018, 40-49; Verke 2019, 51-68). Lisäksi kyselyssä on hyödynnetty digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoja, jotka on luotu digitaalisen nuorisotyön kehittämisen tueksi.

Työntekijöiden lisäksi tutkimuksessa kartoitetaan erillisen kyselyn avulla palveluita käyttävien nuorten kokemuksia nuorten palveluihin liittyvästä toiminnasta, digitaalisen nuorisotyön osalta. Tämän myötä tutkimuksessa saadaan esiin myös asiakkaiden kokemuksia ja näkökulmia digitaalisesta nuorisotyöstä tällä hetkellä. Nuorten toiveita kuultaessa on palveluita mahdollista kehittää entistä enemmän nuorten tarpeisiin vastaaviksi.

Nuorten kysely toteutetaan digitaalisen nuorisotyön kehittämisen näkökulmasta sekä palautteen keräämiseksi. Nuorten kyselyssä on hyödynnetty digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoja sekä Verken digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmalomaketta. Molemmissa kyselyissä hyödynnetään Verken tuottamia aineistoja monipuolisesti, koska Verke on tutkinut ja tuottanut laajasti erilaista sisältöä digitaalisesta nuorisotyöstä. Verken tutkimusaineistojen avulla kyselyiden sisällöistä saadaan muodostettua kattavat.

Kehittämisen näkökulmasta on tärkeää kartoittaa nuorten kokemuksia osallisuudesta ja yhdenvertaisuudesta palveluissa. Tutkimalla nuorten digitaalisen median ja teknologian hallintaitoja sekä digitaalisen median käyttöä, saadaan tietoa nuorten digitaalisesta osaamisesta. Nuorten digitaalista osaamista on tärkeää tutkia, jotta saadaan tietoa siitä, olisiko tulevaisuudessa tärkeää kohdentaa toimintoja jollekin tietylle osaamisen alueelle. Digitaalisen median käyttöä tutkimalla saadaan tietoa siitä, millaisissa toimintaympäristöissä nuoret viettävät vapaa-aikaansa ja voisiko näitä ympäristöjä hyödyntää myös Hyria säätiön nuorten palveluissa. Lisäksi nuorilta kerätään toiveita ja palautetta digitaalisen nuorisotyön osalta.

Molemmat kyselyt muodostuvat pääosin monivalintakysymyksistä. Monivalintakysymyksissä annetaan valmiit vaihtoehdot ja tällöin kysymysmuoto on standardoitu eli vakioitu. Standardoitujen kysymysten tavoitteena on edistää kysymysten vertailukelpoisuutta. Kysymyksiä laatiessa tulee olla ennestään perehtynyt kohderyhmään. Kysymysten muotoilussa tulee huomioida, että asiasisältö on vastaajalle entuudestaan tuttu. Standardoitus tarkoittaa, että jokaiselta vastaajalta kysytään asiaa tismalleen samalla tavalla. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 188, 196.) Tämän tutkimuksen molemmat kyselyt ovat standardoituja. Vastaaja lukee kirjalliset kysymykset itse ja vastaa niihin kirjallisesti verkkolomakkeessa.

Kyselyissä hyödynnetään sekä strukturoituja monivalintakysymyksiä, että avoimia kysymyksiä, jotta aiheesta saadaan mahdollisimman kokonaisvaltainen kuva. Monivalintakysymykseen vastaajan voi olla helpompaa vastata, kun on annettu valmiit vastausvaihtoehdot. Vastauksia on myös helpompi käsitellä myöhemmin analysointivaiheessa. Strukturoiduissa kysymyksissä on jaoteltu valmiiksi valitut vaihtoehdot (Kananen 2011, 31). Monivalintakysymysten kysymystyyppeinä tämän tutkimuksen kyselyissä hyödynnetään Likert -asteikkokysymyksiä, vaihtoehdokysymyksiä sekä mielipidekysymyksiä.

Kyselylomakkeen etu on se, että vastaajat jäävät anonyymeiksi. Kun kysely toteutetaan verkossa, on tärkeää huomioida, että kaikilla vastaajilla on yhtäläinen mahdollisuus Internetin käyttöön ja kyselyyn vastaamiseen. Lisäksi sähköisen tiedonkeruun vahvuuksia ovat sen nopeus, vaivattomuus sekä edullisuus. Tiedonkeruu onnistuu nopeasti sähköisen kyselyn avulla ja samalla kyselystä saatu tieto on saatavilla reaaliaikaisesti ja sitä on mahdollisuus hyödyntää heti. (Vilka 2015, 94-95; Moilanen, Ojasalo & Ritalahti 2014, 128.) Tutkimusta varten on selvitetty, että jokaisella työntekijällä on mahdollisuus vastata kyselyyn esimerkiksi tietokoneen tai älypuhelimien avulla. Lisäksi on huomioitu, että nuorten on tarvittaessa mahdollista vastata kyselyyn, Hyria säätiön palveluissa käytössä olevilla mobiililaitteilla. Työntekijät tukevat tarvittaessa kyselyyn vastaamisessa. Aineistonkeruun menetelmäksi valittiin verkkokysely, koska se on taloudellisesti sekä tämänhetkisen Covid -19 tilanteen takia edullisin ja järkevin vaihtoehto. Verkkokysely soveltuu myös sen osalta, että tämän tutkimuksen kohderyhmä jakautuu usealle eri paikkakunnalle. Verkkokyselyn hyötynä on myös se, että vastaaja voi varata itselleen sopivan ajankohdan kyselyn vastaamiseen.

Molempien kyselyiden pohjana on hyödynnetty Microsoft Forms alustaa, koska se on monipuolinen ja hyvin soveltuva tämän tutkimuksen tarpeeseen. Microsoft Forms on helppokäyttöinen sovellus, jonka avulla voi luoda helposti kyselyitä ja kokeita. Microsoft Forms valittiin tähän tutkimukseen kyselytyökaluksi, koska se on maksuton ja kyselyiden luomiseen riittää Microsoft- tili. Kyselyn jaon voi määritellä itse ja kuka tahansa voi vastata kyselyyn anonyymisti. Microsoft Forms toimii Windows-, Mac-, Android- iOS ja verkkoympäristöissä. Lisäksi se toimii sekä mobiilisti, että työpöytäselaimessa, joten kohderyhmä voi vastata kyselyyn lataamatta

mitään erillistä sovellusta. (Microsoft 2021.) Lisäksi Microsoft Formsin toiminnoissa on tarjolla kaikki tämän tutkimuksen kannalta kyselyyn tarvittavat ominaisuudet, kuten tarvittavat kysymystyypit ja vastauksien rajaaminen pakolliseksi. Valmiiden lomakkeiden tulokset voi viedä sovelluksesta suoraan Exceliin, joka myös helpottaa tulosten analysointia.

Molempien kyselyiden alkuun tehdään lyhyt saatekirje, josta ilmenee kyselyn sisältö. Vehkalahten (2014) mukaan, saatekirjeen merkitys on tärkeä, sillä se antaa vastaajalle tarvittavat tiedot siitä mikä tarkoitus tutkimuksella on, ketkä tutkimusta tekevät, millä perusteella vastaajat on valittu ja mihin tutkimustuloksia käytetään. Saatekirjeen on tärkeää olla selkeä ja luotettava, sillä se voi vaikuttaa vastaajan motivaatioon osallistua kyselyyn sekä vastausten luotettavuuteen. (Vehkalahti 2014, 47-48.)

5.3 Aineistonkeruuprosessi

Ennen tutkimuksen varsinaista aloitusta teimme kirjallisuuskatsauksen, jossa perehdyimme laajasti aiheeseen liittyviin julkaisuihin, kirjallisuuteen sekä aiempiin tutkimuksiin. Etsimme aiheesta teorian tietoa muun muassa hakusanoilla digitaalisuus, digitalisaatio, digitaalinen nuorisotyö, digitaalinen nuorisotyö järjestöissä sekä digitaalisuus ja nuoret. Hakusanoilla löysimme tietoa melko kattavasti ja pyrimme valitsemaan lähteiksi mahdollisimman tuoreita julkaisuja aiheista. Osallistuimme myös Verken järjestämälle ”Digitaalisen nuorisotyön perusteet” -verkkokurssille.

Marraskuussa 2020 aloitimme tutkimussuunnitelman kirjoittamisen, johon kokosimme teoriataustaa. Teoriataustan kokoamisen jälkeen pohdimme tutkimukseen tutkimusta ohjaavia tutkimuskysymyksiä. Tutkimuskysymysten pohjalta kartoitimme tutkimukseen soveltuvaa tutkimusmenetelmää sekä aineistonkeruutapaa. Suunnittelimme verkkokyselyjen sisältöä ja olimme tiiviissä yhteistyössä toimeksiantajan kanssa sen hetkisestä tilanteesta opinnäytetyön suhteen. Tiedonkeruumenetelmän valinnan jälkeen perehdyimme erilaisiin verkkokyselytyökaluihin sekä verkkoalustoihin, joita voisimme hyödyntää tiedonkeruussa. Helmikuussa 2021 aloimme muodostamaan verkkokyselyiden sisältöä sekä osallistuimme suunnitelmaseminariin, jossa esittelimme tutkimussuunnitelman opinnäytetyötä ohjaavalle opettajalle, sekä muille opintojaksolla oleville opiskelijoille. Tämän jälkeen saimme opettajalta luvan hakea tutkimuslupaa. Haimme tutkimuslupaa Hyria säätiöltä 3.3.2021 (Liite 1). Lisäksi lähetimme tutkimussuunnitelman luettavaksi toimeksiantajalle sekä liitteeksi tutkimuslupahakemukseen. Tutkimusluvan hyväksymisen jälkeen, jatkoimme verkkokyselyiden sekä teoreettisen viitekehysten kirjoittamista. Lähetimme ennen kyselyiden varsinaista jakoa, verkkokyselyiden sisällöt luettavaksi ja hyväksyttäväksi toimeksiantajan yhteyshenkilölle.

Kyselyiden valmistuttua lähetimme valmiit versiot maaliskuuhun aikana muutamalle testihenkilölle sekä Hyria säätiön yhteyshenkilölle. Tämän avulla keräsimme palautetta kyselyistä ennen kyselyiden jakamista varsinaiselle kohderyhmälle. Palautteen avulla halusimme

varmistaa, että kysely vastaa saatetekstissä ilmaistuihin teemoihin ja että kysely on vastajalle selkeästi tulkittavissa. Kyselylomaketta on tärkeää testata etukäteen, jotta saadaan käsitys siitä, ymmärretäänkö kysymykset ja ohjeet oikein, onko lomakkeessa turhia kysymyksiä tai onko mahdollisesti jotain olennaista jäänyt kysymättä (Vehkalahti 2014, 48). Palautteiden perusteella teimme kyselyiden kysymyksiin pieniä muutoksia ja sen jälkeen kyselyt jaettiin Hyria säätiön yhteyshenkilölle sähköpostitse. Yhteyshenkilö jakoi kyselyt eteenpäin nuorten toimialan työntekijöille sekä palveluita käyttäville nuorille.

Tämän avulla vastaajien henkilöllisyys ei paljastunut edes tutkimuksen tekijöille. Kyselyyn vastaamiseen annettiin aikaa kaksi viikkoa ja ensimmäisen viikon jälkeen kohderyhmälle lähetettiin muistutusviesti kyselyyn vastaamisesta. Muistutusviestin avulla pyrittiin nostamaan kyselyn vastausprosenttia.

Huhti-toukokuussa 2021 analysoimme kyselyistä saatuja tutkimustuloksia ja kirjoitimme opinnäytetyön loppuun. Opinnäytetyöprosessin aikana haimme ohjausta ja keräsimme palautetta työtä ohjaavalta opettajalta sekä pidimme tiivistä yhteistyötä toimeksiantajan yhteyshenkilön kanssa.

5.4 Aineiston analysointi

Analysointimenetelmää valitessa on tärkeää huomioida käytetyt mittarit sekä niiden mittaus- tasot. Näiden tekijöiden lisäksi analyysimenetelmän valintaan vaikuttavat oleellisesti tutkimusongelma ja ilmiön teoreettiset taustaoletukset. Lähestymistavassa, joka pyrkii selittämään, käytetään usein tilastollista analyysia ja päätelmien tekoa. (Hirsjärvi, Remes & Saja- vaara 2007, 219.) Kyselytutkimuksessa voidaan myös hyödyntää sekä määrällisiä, että laadullisia analyysimenetelmiä. Esimerkiksi sanallisia vastauksia saattaa olla antoisampaa analysoida laadullisilla menetelmillä, mutta saatuja tuloksia voi esittää myös tiivistäen määrällisillä menetelmillä. Tärkeää on osata valita tutkimukseen tarkoituksenmukaiset lähestymistavat, tietyn ilmiön tutkimiseen. Vaikka kysymykset esitetään sanallisesti, niiden tulokset esitetään yleensä numeerisesti, jolloin kyselyaineistot koostuvat mitatuista numeroista ja luvuista. Jois- sain tapauksissa vastauksia kysymyksiin sekä täydentäviä tietoja, annetaan myös sanallisesti. Näissä tilanteissa vastausten esittäminen numeerisesti olisi epäkäytännöllistä. (Vehkalahti 2014, 11, 13.)

Tutkimus kuvailee digitaalisen nuorisotyön nykytilaa, joten määrällisten tulosten analyysime- netelmänä käytetään kuvailevaa tilastoanalyysia. Kuvailevan tilastonalyysin tehtävänä on tiivistää ja kuvailla jonkin määrällisen muuttujan jakaumaa ilman että se pyrkii yleistämään tuloksia jonkin laajemman perusjoukon osalta (Mattila 2021a). Avoimia kysymyksiä analysoi- daan laadullisen sisällönanalyysin avulla. Sisällönanalyysissa analysoidaan tekstiaineistoa, ja- kamalla saatuja vastauksia eri teemojen alle ja lopulta tiivistäen saadut vastaukset kuvaa- maan tutkittavaa ilmiötä (Vuori 2021).

Kun tutkimuksen analyysissä käytetään useampia eri analyysitapoja, on kyse analyysitriangulaatiosta (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Työntekijöiden kyselyn tulokset antavat vastauksia työntekijöiden näkökulmasta, kun taas nuorilla on mahdollisuus antaa vastauksia palveluita käyttävien näkökulmasta. Samalla kuitenkin selvittäen vastauksia samoista aihealueista, jotka tukevat myöhemmin laadittavan kehittämissuunnitelman kokoamista. Tutkimalla kahta eri kohderyhmää samojen aihealueiden näkökulmasta, saadaan kattavampi ja luotettavampi kokonaisuus ilmiön näkyvyydestä.

Lisäksi kvantitatiivinen tutkimus edellyttää, että tutkittavan ilmiön tekijät, muuttujat ja parametrit tunnetaan entuudestaan. Tutkittavan joukon eli otoksen vastaajien edellytetään edustavan perusjoukkoa eli koko joukkoa. Tutkimustulosten taas voidaan katsoa edustavan populaatiota eli koko joukkoa, jota ilmiö kosketti. (Kananen 2011, 17.) Tässä tutkimuksessa perusjoukko eli tutkittu kohderyhmä on Hyria säätiön kaikki nuorten toimialan työntekijät sekä palveluita käyttävät nuoret. Kokonaistutkimusta hyödynnetään, kun perusjoukko on melko pieni (Kananen 2011, 65). Koska tämän tutkimuksen aineisto on melko pieni, on kyseessä kokonaistutkimus. Kokonaistutkimuksella tarkoitetaan, että mittauskohteena ovat kaikki perusjoukon havaintoyksiköt (Vilkkä 2007, 51). Tutkimuksen kohderyhmä on melko pieni, joten tavoitteena oli saada mahdollisimman korkea vastausprosentti. Kyselyihin vastanneiden työntekijöiden ja palveluita käyttävien nuorten, oletetaan edustavan koko perusjoukkoa.

Aineistonkeruun jälkeen aineisto syötettiin havaintomatriisiksi Microsoft Excel taulukkolaskentaohjelmaan. Tästä muodostui havaintoaineisto. Koska kyselyt toteutettiin verkkokyselyinä Microsoft Formissa, kyselyiden tulokset olivat heti saatavilla ja ne oli helppo siirtää Excel taulukkoon.

Kun tutkimuksessa tarkastellaan vain yhtä muuttujaa, huomio kiinnitetään muuttujan arvojen jakaumaan ja tällöin on kyseessä yhden muuttujan menetelmä. Yhden muuttujan jakaumaa tarkasteltaessa, kuvailussa voidaan hyödyntää muun muassa graafista tarkastelua, havaintoluokkia ja keskilukuja. (Mattila 2021b.) Tässä tutkimuksessa tuloksia analysoidaan kuvailevaa tilastoanalyysia hyödyntäen. Tuloksia esitetään graafista esitystapaa hyödyntäen kuviodien avulla. Kuviot helpottavat lukijaa hahmottamaan oleellisen tiedon ja ne havainnollistavat ilmiötä visuaalisesti. Tulosten esittämisessä on hyödynnetty palkkikaavioita, koska ne havainnollistavat tässä tutkimuksessa esitettyjä tuloksia parhaiten. Kuviot on luotu Microsoft Excel taulukkolaskentaohjelmalla. Kuviot on esitetty numeeristen tulosten prosenttiosuuksina. Lisäksi jokaisesta kuvioista ilmenee kysymykseen vastanneiden lukumäärä. Tämän jälkeen numeeriset tutkimustulokset eli vastausten prosenttiosuudet on havainnollistettu sanalliseen muotoon lukijalle helposti ymmärrettäväksi. Aineiston analyysia on ohjannut tutkimusongelma ja siitä johdetut tutkimuskysymykset sekä tutkimuksen teoreettinen viitekehys.

Kyselyaineistosta saadut tulokset pyöristetään pääsääntöisesti kokonaisluvuiksi, eikä desimaalin tarkkuudella. Tämä suhteutetaan yleensä siihen, minkälaista aihetta tutkitaan ja minkälaista tarkkuustasoa tuloksien suhteen on tarkoituksen mukaista saada. (Borg 2021.) Tässä tutkimuksessa kaikki tulokset on pyöristetty kokonaisluvuiksi. Tämän vuoksi Likert-asteikoilta saatujen tulosten osalta, joissa vastausvaihtoehtoina on viisi kohtaa, ei aina muodostu tasan 100 %.

5.5 Luotettavuus ja eettiset periaatteet osana tutkimusprosessia

Tutkimustulosten luotettavuutta arvioidaan validiteetin ja reliabiliteetin avulla. Nämä yhdessä muodostavat tutkimuksen kokonaisluotettavuuden. Validiteetti kuvaa sitä, että tutkimuksessa tutkitaan oikeita ja oleellisia asioita tutkimuksen kannalta. Määrällisen tutkimuksen validiteettia voidaan arvioida esimerkiksi pohtimalla ovatko vastaajat ymmärtäneet mittarin, kysymykset ja kyselylomakkeen. Reliabiliteetti kuvaa tutkimustulosten pysyvyyttä ja tarkkuutta. Tämä tarkoittaa sitä, että toistettaessa tutkimus, saadaan samanlaiset tulokset tutkijasta riippumatta. Osana luotettavaa tutkimusta on tärkeää, että kaikki vaiheet tutkimusprosessissa dokumentoidaan tarkasti ja tehdyt ratkaisut perustellaan. (Kananen 2015, 343; Vilkkä 2015, 194.) Tutkimusprosessin aikana olemme tehneet tutkimuspäiväkirjaa, jossa olemme muun muassa pitäneet yllä tutkimusprosessin eri vaiheita sekä tutkimuksen etenemisen kannalta oleellisia asioita ja päivämääriä. Teoreettista viitekehystä rakentaessa olemme huomioineet lähteiden ajantasaisuuden. Jo tutkimusprosessin alkuvaiheessa teimme laajan suunnitelman siitä, kuinka tutkimus toteutetaan ja mitä kaikkea sillä halutaan saavuttaa.

Tutkimuksen suunnitteluvaiheessa on perehdytty laajasti tutkimuskirjallisuuteen ja opinnäytetyön aihealueen keskeisiin käsitteisiin sekä näihin liittyviin oleellisiin tutkittaviin teemoihin. Teoreettisen viitekehyksen pohjalta on muodostettu tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset, joilla haetaan vastauksia tutkimusongelmaan. Ennen tutkimusta on määriteltä tutkimuksen perusjoukko eli tutkimuksen kohderyhmä, sekä oleelliset muuttujat. Tutkimuskysymysten perusteella on myös valittu tutkimukseen soveltuva tiedonkeruumenetelmä eli kyselytutkimus. Sen avulla saadaan tutkimuksen kannalta monipuolista, oleellista ja perusteltua tietoa. Kyselyiden pohjaksi on kerätty laajasti digitaalisuuteen liittyviä aineistoja, joiden pohjalta on rakennettu kyselylomakkeiden sisältöjä.

Tieteellisessä tutkimuksessa on noudatettava hyvää tieteellistä käytäntöä tutkimuksen eri vaiheissa. Tällöin tutkimusta voidaan pitää eettisesti hyväksyttävänä ja luotettavana sekä siitä saatuja tuloksia uskottavina. Lähtökohtana on, että tutkimus on huolellisesti, tarkasti sekä rehellisesti toteutettu. Näitä samoja toimintatapoja on noudatettava myös silloin, kun tuloksia tallennetaan, esitetään ja tutkimuksesta saatuja tuloksia arvioidaan. Muiden tutkijoiden teoksia hyödynnettäessä, on viitattava heidän tuotoksiinsa asianmukaisella tavalla. Ennen tutkimuksen toteuttamista, tulee hankkia tutkimuslupa. Tutkimuksen tuloksia julkaistaessa,

tulee noudattaa tieteellisen tiedon tuottamiseen kuuluvaa vastuullista ja avointa tiedeviestintää. Tutkijoiden on myös huomioitava, että vastuu tieteellisten käytäntöjen noudattamisesta on ensisijaisesti tutkijoilla itsellään. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2013.) Edellä mainitut asiat on huomioitu tutkimusprosessin kaikissa vaiheissa.

Ennen tutkimustyön aloitusta tutkimuslupaa on haettu asiaankuuluvasti ja vasta tämän myöntämisen jälkeen, opinnäytetyötä on jatkettu eteenpäin. Raportoinnissa on huomioitu oikeanlainen viittaustapa sekä lähdemerkinnät käytettäessä muiden tutkijoiden lähteistä saatua aineistoa. Kyselyiden kysymykset on muodostettu tutkimuskysymysten pohjalta, niin että niillä saadaan vastauksia tutkimuskysymyksiin sekä tutkimusongelmaan. Tutkimuksesta saatuja tuloksia tallentaessa ja tuloksista graafisia esityksiä muodostaessa, on huomioitu tarkka ja huolellinen työskentely. Tulosten analysoinnissa johtopäätökset on muodostettu tutkimustulosten pohjalta.

Tutkimuksessa on noudatettava eettisiä periaatteita, kuten tutkittavien itsemääräämisoikeutta, yksityisyyttä ja ihmisarvoa. Keskeinen periaate on välttää aiheuttamasta merkittäviä haittoja tutkimukseen osallistuvalla. Kun kyseessä on kyselytutkimus, tutkimukseen osallistuvalla on tarkennettava tutkimuksen aihe sekä selvennettävä, mitä tutkimukseen osallistuminen käytännössä tarkoittaa. Osallistujalle on kerrottava tutkijan yhteystiedot, tutkimuksen kesto ja ajankohta, kuinka aineistoa kerätään ja mikä sen käyttötarkoitus on. Tutkittavalle tulee selvittää myös tutkimuksen jatkokäyttöön ja säilytykseen liittyvät tiedot. Tutkittavalle on tehtävä myös selväksi tutkimuksen vapaaehtoisuus. (Vuori 2021; Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2019, 8-9.) Kyselyjä toteutettaessa on huomioitu eettiset periaatteet. Kyselyyn osallistuminen on ollut vastaajalle vapaaehtoista. Vastaajalle on kerrottu kaikki tutkimuksen oleelliset tiedot saatetekstissä, ennen kyselyyn vastaamista. Saateteksteistä (Liite 3, Liite 4) ilmenee muun muassa tutkimuksen aihe, tutkimuksen tarkoitus, tutkijoiden yhteystiedot sekä aineiston hyödyntäminen jatkossa.

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2019) mukaan, tutkimukseen osallistuneiden henkilötietoja, ei saa julkaista ilman tutkittavan antamaa suostumusta (Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2019, 13). Henkilötietojen osalta kyselyissä kerätään henkilön tiedot sukupuolen ja iän osalta taustakysymyksissä. Kysyttäessä sukupuolta, on huomioitu, että vastaajalla on mahdollisuus valita vaihtoehto ”muu” tai ”en halua vastata”. Ikää kysytään ikähaarukoittain, jotta vastaajan tarkka ikä ei käy tuloksista ilmi.

Kyselylomakkeissa kysymykset on muotoiltu lukijalle yksiselitteisiksi ja helposti tulkittaviksi. Kysymykset ryhmitellään aihepiireittäin, niin että kysely etenee mahdollisimman loogisessa järjestyksessä ja että kysymykset ovat suoraan aiheeseen liittyvien teemojen alla. Kyselyn alkuun on valittu sisällöltään helpompia kysymyksiä, joiden tavoitteena on saada vastaaja osallistumaan kyselyyn. Osa kyselyn väittämistä on aakkostettu, jolloin tuloksia on helpompi

syöttää Excel taulukkolaskentaohjelmaan. Tämä helpottaa sekä taulukoiden tekemistä että analysointia. Kyselyissä on huomioitu myös kielen ja käsitteiden käyttö, niin että kyselyssä käytetty kieli on vastaajalle tuttu. Tätä on helpotettu myös erilaisten esimerkkien avulla. Kysymyksiä muodostettaessa on huomioitu, että ne ovat neutraaleja, eivätkä johdattele vastaajaa.

Tutkimus on toteutettu huolellisesti, valitut tutkimusmenetelmät on perusteltu ja tutkimuksen eri vaiheet on dokumentoitu. Lisäksi mahdollisia riskejä on ennakoitu, jo ennen tutkimuksen aloittamista. Tutkimuksen mahdollisia riskejä voivat olla esimerkiksi vastausten suuri kato sekä virheet tutkimustulosten tallennusvaiheessa. Esimerkiksi vastausten katoon on vaikutettu lähettämälle kohderyhmälle muistutusviesti vastausajan puolivälissä. Kun opinnäytetyö on valmis ja julkaistu, kaikki tutkittaviin liittyvät materiaalit hävitetään.

6 Tutkimustulokset

Osana opinnäytetyön tutkimusta, toteutettiin kaksi verkkokyselyä Hyria säätiön nuorten toimialan työntekijöille ja palveluita käyttäville nuorille. Molempien kyselyiden tulosten avulla haettiin vastauksia opinnäytetyön tutkimuskysymyksiin. Tutkimustuloksista tullaan nostamaan esiin oleellisia tietoja, jotka kuvaavat digitaalisen nuorisotyön nykytilaa Hyria Säätiön nuorten palveluiden toimialalla sekä tulevaisuuden mahdollisuuksia työn kehittämisen näkökulmasta.

6.1 Työntekijöiden kyselyn tulokset

Kyselytutkimuksessa kartoitettiin Hyria säätiön nuorten palveluiden toimialalla työskentelevien näkemyksiä ja kokemuksia tämänhetkisestä digitaalisesta nuorisotyöstä. Kyselyssä (Liite 3) selvitettiin vastaajien suhtautumista digitalisaatioon ja digitaaliseen nuorisotyöhön, heillä työssään käytössä olevia laitteita, kokemuksia omasta digitaalisesta osaamisesta sekä tulevaisuuden näkymiä kehittämisen näkökulmasta. Lisäksi kyselyn taustakysymyksinä kysyttiin vastaajan sukupuolta ja ikää, ikähaarukoittain.

Kyselytutkimukseen osallistui yhteensä 19 vastaajaa, joista lähes kaikki (95 %) olivat naisia. Vastausvaihtoehtoina sukupuolen osalta olivat ”nainen”, ”mies”, ”muu” ja ”en halua vastata”. Yksi vastaajista (5 %) valitsi vaihtoehdon ”en halua vastata”. Vastaajien ikäjakauma sijoittui alle 30 vuotiaista 60 -vuotiaisiin. Vastaajista alle 30 -vuotiaita oli 26 %, 31–40 -vuotiaita oli 58 %, 41–50 -vuotiaita oli 11 %, 51–60 -vuotiaita oli 5 % ja yli 60 -vuotiaita ei ollut lainkaan.

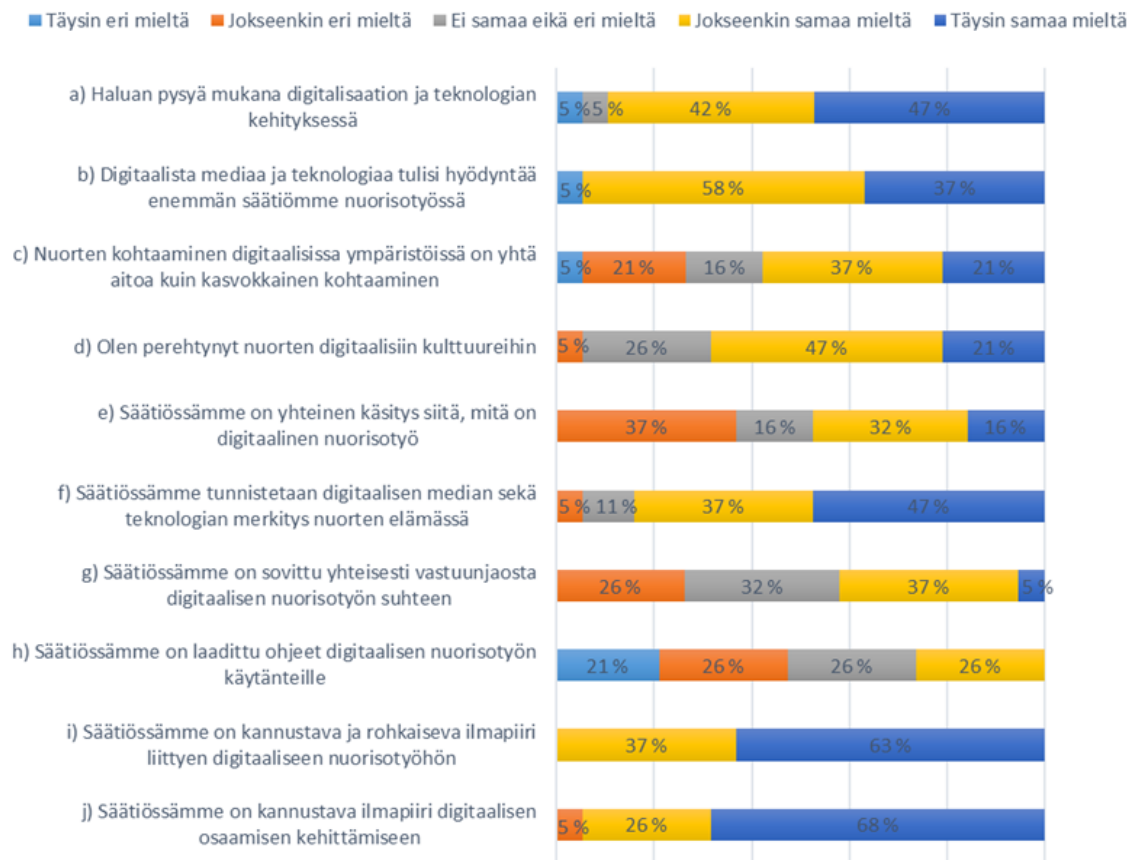
6.1.1 Suhtautuminen

Kyselyssä selvitettiin vastaajien suhtautumista (Kuva 4) digitaaliseen nuorisotyöhön sekä yleisesti digitalisaatioon ja sen vaikutuksiin, erilaisten väittämien avulla. Suurin osa vastaajista (89 %) halusi pysyä mukana digitalisaation ja teknologian kehityksessä. Vastaajista (37 %) koki, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän säätiön nuorisotyössä. Yli puolet vastaajista (58 %) oli vähintään osittain samaa mieltä siitä, että nuorten kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen. Kaksi kolmasosaa vastaajista (68 %) kertoi perehtyneensä nuorten digitaalisiin kulttuureihin.

Yli kolmannes vastaajista (37 %) oli jokseenkin eri mieltä siitä, että säätiössä olisi yhteinen käsitys, mitä digitaalinen nuorisotyö on. Suurin osa vastaajista oli jokseenkin samaa mieltä (37 %) tai täysin samaa mieltä (47 %) siitä, että säätiössä tunnustetaan digitaalisen median sekä teknologian merkitys nuorten elämässä. Kysyttäessä vastuunjaosta ja laadituista ohjeista digitaalisen nuorisotyön osalta, vastaukset jakautuivat jonkin verran. Yli puolet vastaajista (58 %) olivat jokseenkin eri mieltä tai eivät olleet samaa eikä eri mieltä, kysyttäessä säätiössä yhteisesti sovitusta vastuunjaosta digitaalisen nuorisotyön suhteen. Väittämään ”Säätiössämme on laadittu ohjeet digitaalisen nuorisotyön käytänteille”, lähes puolet vastaajista (47 %) kertoi olevansa vähintään jokseenkin eri mieltä, ja neljäsosa (26 %) ei ollut samaa eikä eri mieltä. Vastaajien kokemukset rohkaisevasta ja kannustavasta ilmapiiristä digitaalisen nuorisotyön osalta olivat positiivisia, sillä 37 % vastaajista oli valinnut vaihtoehdon ”jokseenkin samaa mieltä” ja 63 % vastaajista ”täysin samaa mieltä”. Myös säätiön ilmapiiri koettiin kannustavaksi digitaalisen osaamisen kehittämisen kannalta, sillä 68 % vastaajista valitsi vaihtoehdon ”täysin samaa mieltä”.

Vastausten perusteella työntekijöiden suhtautuminen digitalisaatioon ja digitaalisen nuorisotyön kehitykseen, näyttäytyivät melko positiivisena. Digitaalinen nuorisotyö nähtiin tärkeänä osana työtä ja sen paikka koettiin tärkeäksi myös tulevaisuudessa. Vastauksien perusteella Hyria säätiön käytänteisiin, vastuunjakoon ja yhteiseen ymmärrykseen digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle, toivottiin jatkossa vielä selkeyttä.

1. Valitse seuraavista väittämistä mielestäsi sopivin vaihtoehto. (n=19)



Kuva 4: Työntekijöiden suhtautuminen digitalisaatioon ja digitaaliseen nuorisotyöhön

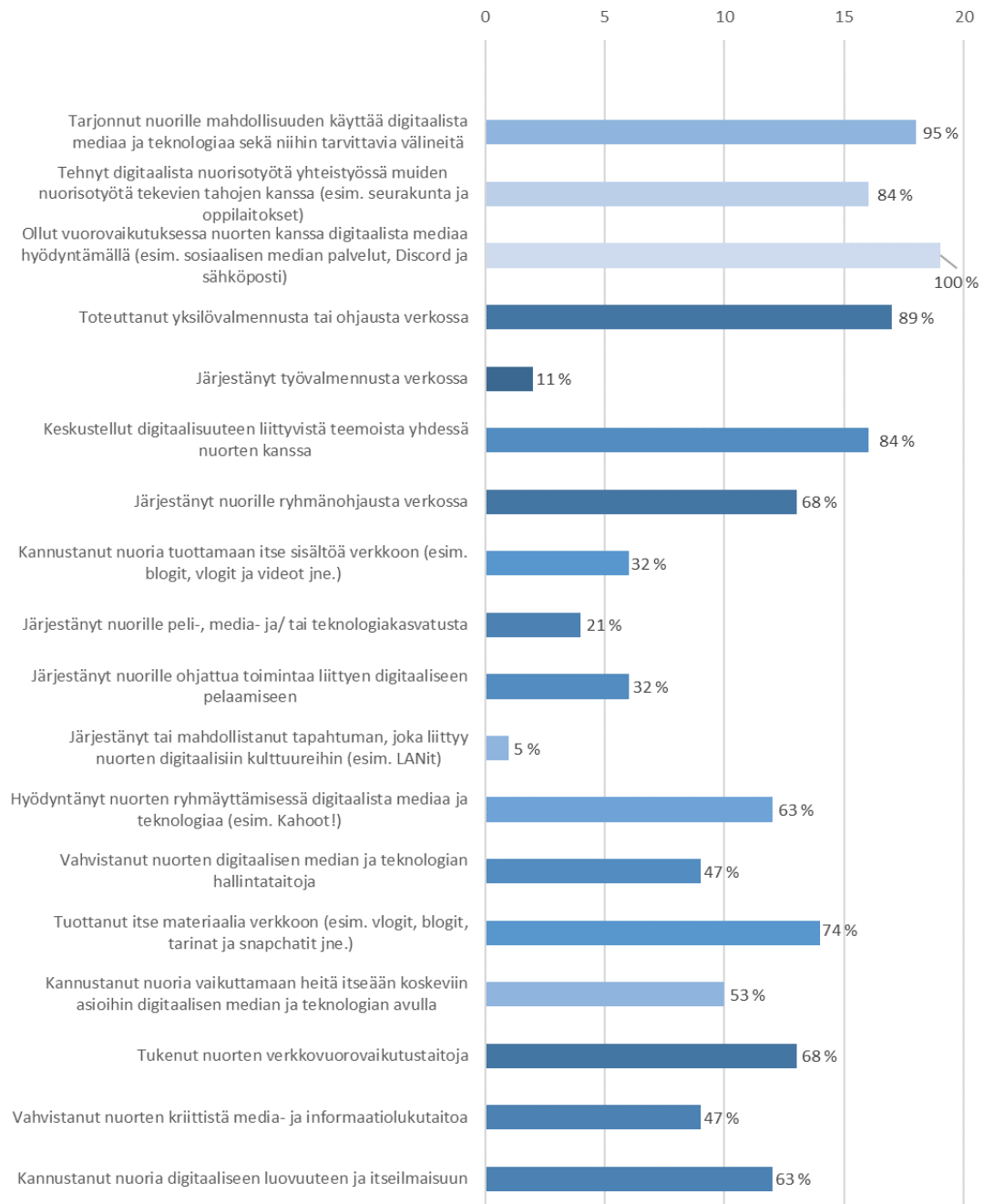
6.1.2 Digitaaliset toimintamuodot ja välineet

Kyselyssä työntekijöiltä kysyttiin, mitä digitaalisuutta hyödyntävistä toimintamuodoista he olivat toteuttaneet työssään viimeisen kuuden kuukauden aikana. Alla olevassa kuvassa (Kuva 5) esitettyjen tulosten perusteella, digitaalisia työmuotoja hyödynnettiin osana työtä kattavasti, sillä vastausten mukaan jokaista vaihtoehtona ollutta toimintamuotoa, toteutettiin nuorten parissa tehtävässä työssä. Eniten työssä hyödynnetyksi toimintamuodoksi nousi vuorovaikutus digitaalista mediaa hyödyntämällä nuorten kanssa, kun kaikki vastaajista (100 %) kertoivat toteuttavansa tätä osana työtä. Lähes kaikki (95 %) vastaajista, olivat tarjonneet nuorille mahdollisuuden käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa, sekä niihin tarvittavia välineitä. Yksilövalmennus tai -ohjaus verkossa, nousi myös yleiseksi, koska suurin osa vastaajista (89 %) kertoi toteuttavansa sitä. Yli neljännes vastaajista kertoi tekevänsä yhteistyötä muiden tahojen kanssa digitaalisessa nuorisotyössä, sekä keskustelevalsa

digitaalisuuteen liittyvistä teemoista nuorten kanssa. Vähiten työssä käytettyjä toimintamuotoja olivat nuorille järjestettävät peli-, media- ja teknologiakasvatus (21 %), verkko työvalmennus (11 %) sekä nuorten digitaalisiin kulttuureihin liittyvien verkkotapahtumien järjestäminen (5 %).

Vastauksista kävi ilmi, että digitaalisuutta hyödynnettiin monipuolisesti säätiön nuorisotyössä. Vastauksien perusteella voi päätellä, että nämä digitaalisuutta hyödyntävät toimintamuodot olivat vastaajille entuudestaan pääosin tuttuja, koska niitä hyödynnettiin osana työtä monipuolisesti.

2. Mitä seuraavista digitaalisuutta hyödyntävistä toimintamuodoista olet toteuttanut työssäsi viimeisen 6kk aikana? Valitse kaikki joita olet toteuttanut. (n=19)



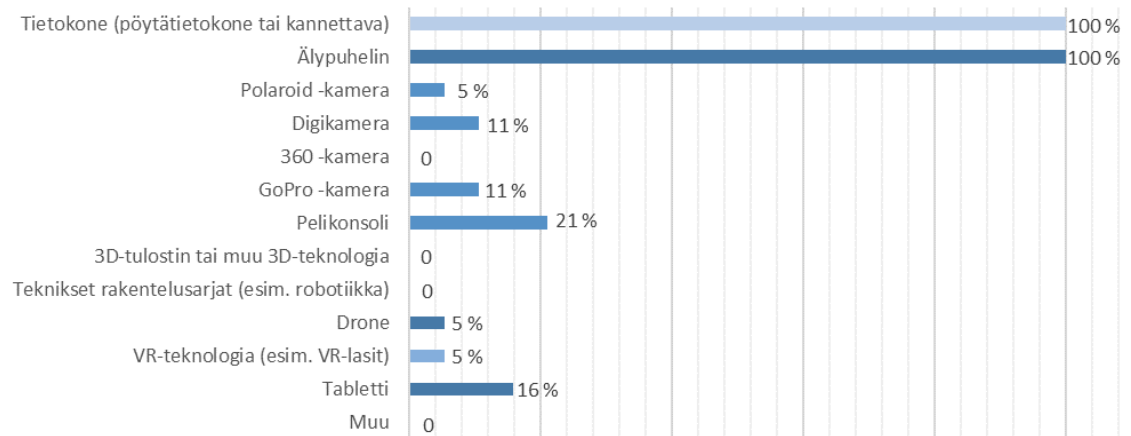
Kuva 5: Digitaalisuuden hyödyntäminen nuorisotyössä

Seuraavaksi vastaajilta kysyttiin, mitä työnantajan tarjoamia digitaalisia laitteita heillä on nuorisotyössä käytössä. Kuvassa 6 esitettyjen tulosten perusteella, yleisimmiksi työvälineiksi nousivat tietokone ja älypuhelin, kun kaikki vastaajat (100 %) kertoivat, että heillä oli nämä käytössään. Noin viidesosa vastaajista (21 %) kertoi käyttävänsä työssä nuorten kanssa

pelikonsolia ja tablettitietokonetta kertoi käyttävänsä 16 % vastaajista. Sen sijaan vähemmän käytössä olevia laitteita olivat digikamera (11 %) ja GoPro -kamera (11 %) sekä Polaroid -kamera, Drone ja VR -teknologia, kun vain 5 % vastaajista kertoi käyttävänsä näitä.

Vastaajista kukaan ei kertonut käyttävänsä uuden ajan teknologioita, kuten 360 -kameraa, 3D -tulostinta tai muuta 3D -teknologiaa, tai teknisiä rakenteluserjoja. Tulosten perusteella Hyria säätiön nuorisotyössä käytössä olleet digitaaliset laitteet, soveltuivat osana työtä pääosin yhteydenpitoon, sekä pelaamiseen ja kuvaamiseen.

3. Mitä Hyria säätiön tarjoamia digitaalisia laitteita sinulla on käytössä työssäsi? Valitse kaikki käytössä olevat. (n=19)

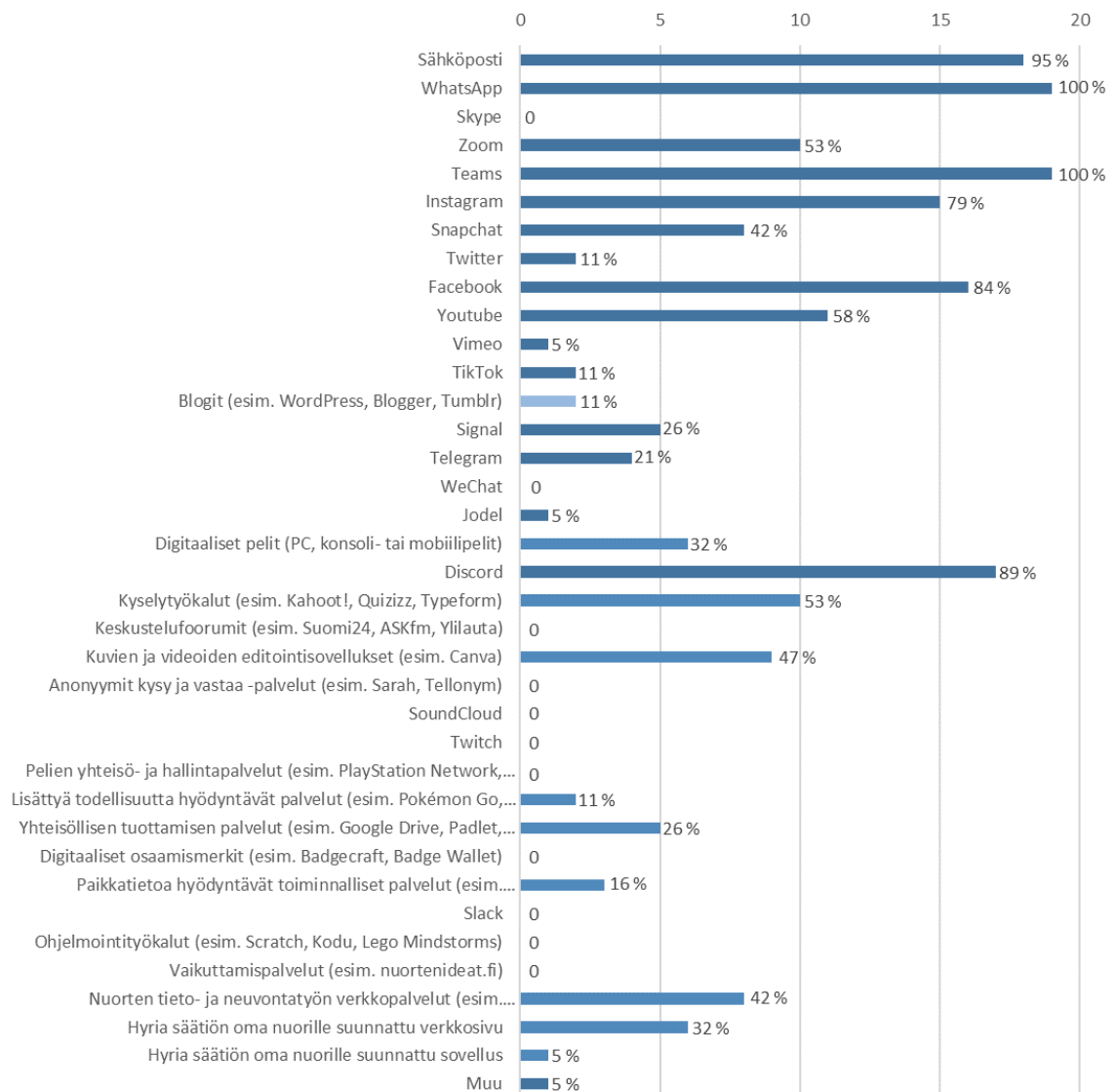


Kuva 6: Työntekijöillä käytössä olevat digitaaliset laitteet

Seuraavaksi kyselyssä selvitettiin, mitä sovelluksia ja palveluita työntekijät hyödynsivät vähintään kerran kuukaudessa, toimiessaan nuorten kanssa. Kuvan 7 tulosten perusteella ilmeni, että eniten käytetyiksi palveluiksi nousivat WhatsApp ja Teams, sillä jokainen vastaaja (100 %) kertoi käyttävänsä niitä. Yleisesti ottaen suosituimmiksi sovelluksiksi ja palveluiksi nousivat yhteydenpitoon ja vuorovaikutukseen tarkoitetut, sähköposti (95 %), Discord (89 %) ja Zoom (53 %). Sosiaalisen median palvelut, joissa yhteydenpidon lisäksi voi hyödyntää muitakin toimintoja, kuten Instagram (79 %) ja Facebook (84 %) nousivat tulosten perusteella myös paljon käytetyiksi. Noin joka toinen vastaajista kertoi käyttävänsä videopalvelu YouTubea (58 %), kyselytyökaluja (53 %) sekä kuvien ja videoiden editoimiseen tarkoitettuja sovelluksia (47 %). Kyselyn tulosten mukaan 11 sovellusta tai palvelua jäi valitsematta, joka tarkoittaa sitä, että työntekijät eivät hyödynnä näitä työssä säännöllisesti tai ollenkaan. Lisäksi kysymyksen avoimeen kohtaan yksi vastaaja (5 %) kertoi käyttävänsä Tawk.to Live Chat -palvelua nuorten kanssa työskennellessä.

Kuvassa 7 esitettyjen tulosten mukaan työntekijät hyödynsivät monipuolisesti erilaisia sovelluksia ja palveluita, työskennellessään nuorten kanssa. Tulosten perusteella sovellukset ja palvelut, jotka nousivat käytetyimmiksi, ovat myös suosituimpia käytössä olevia palveluita nuorten keskuudessa. Suosituimmiksi sovelluksiksi ja palveluiksi nousivat yhteydenpitoon ja vuorovaikutukseen tarkoitetut palvelut. Myös vaikuttamisen palveluita työntekijät hyödynsivät jonkin verran.

4. Mitä sovelluksia ja palveluita hyödynnät osana työtäsi, toimiessasi nuorten kanssa. Valitse kaikki, joita hyödynnät säännöllisesti eli vähintään kerran kuukaudessa. (n=19)



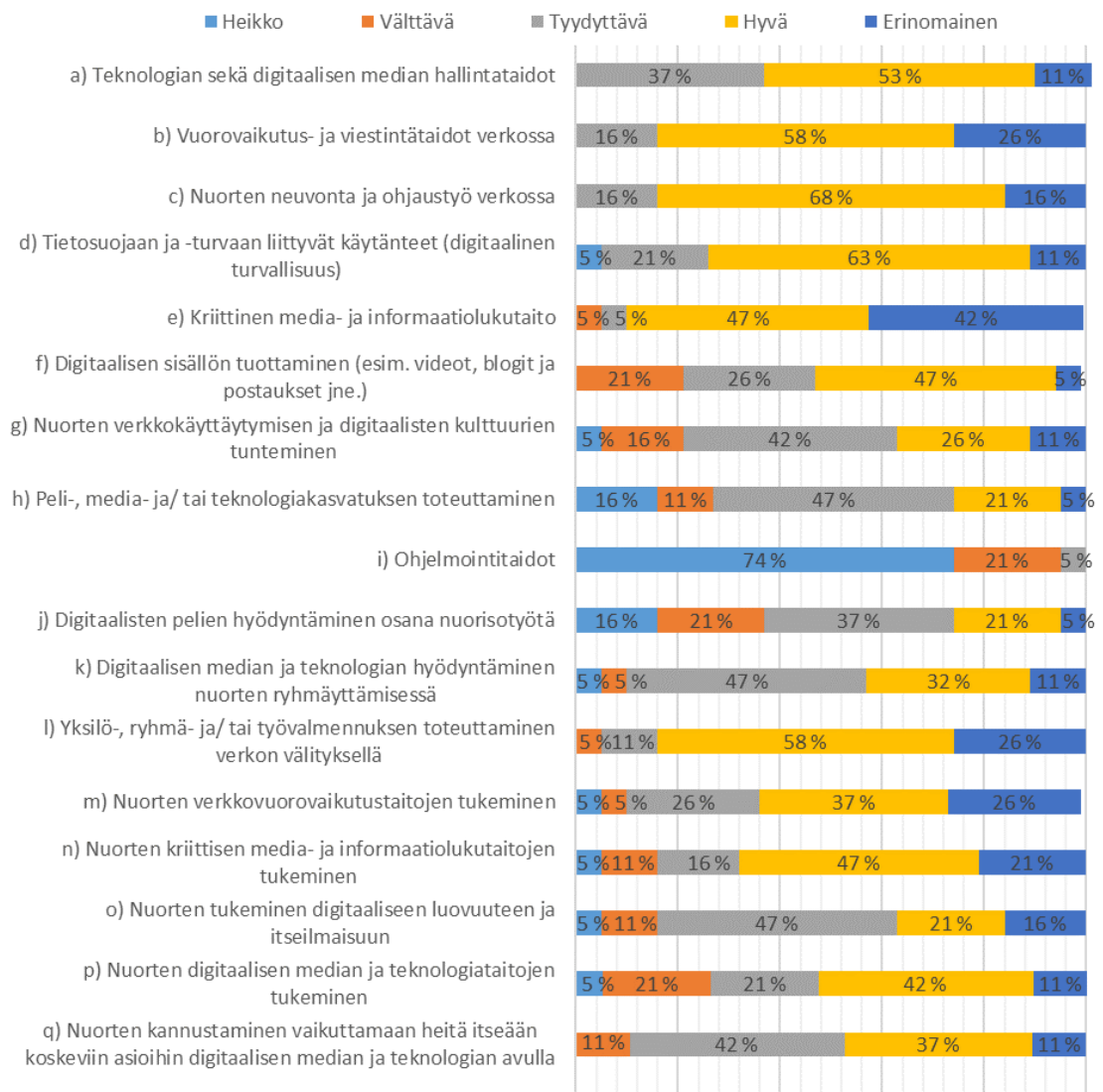
Kuva 7: Työntekijöillä käytössä olevat sovellukset ja palvelut

6.1.3 Osaaminen

Kyselyssä selvitettiin vastaajien kokemuksia omasta osaamisesta digitaalisen nuorisotyön eri osa -alueilla. Kuvan 8 tutkimustulosten perusteella, osaaminen kaikilla osa -alueilla koettiin pääosin melko hyväksi. Lähes kaksi kolmesta vastaajasta (64 %) koki omat teknologian ja digitaalisen median hallintataidot vähintään hyväksi. Kohtaaminen verkossa koettiin enimmäkseen onnistuvaksi, sillä yli puolet vastaajista (58 %) koki omat vuorovaikutus- ja viestintätaitonsa hyväksi ja neljäsosa vastaajista (26 %) erinomaiseksi. Verkossa toteutetun neuvonta- ja ohjaustyön osaamisen arvioi vähintään hyväksi, 84 % vastaajista. Myös tietosuojaan ja -turvaan liittyvät käytänteet, koki suurin osa vastaajista (74 %) hallitsevansa vähintään hyvin. Kriittisen media- ja informaatiolukutaidon, koki valtaosa vastaajista (89 %) vähintään hyväksi. Digitaalinen sisällön tuottaminen koettiin sekä helppona että haastavana, kun lähes puolet (47 %) arvioi osaamisensa hyväksi ja saman verran (47 %) tyydyttäväksi tai heikommaksi. Nuorten verkkokäyttytyminen ja digitaalisten kulttuurien tunteminen koettiin osittain vieraaksi, kun 42 % vastaajista arvioi oman osaamisensa tyydyttäväksi. Myös peli-, media- ja teknologiaskasvatuksen toteuttaminen koettiin melko haastavaksi, kun 47 % vastaajista koki osaamisensa tyydyttäväksi. Osaamisen alueilta selkeästi heikoin osa -alue oli ohjelmointitaidot, kun 74 % vastaajista arvioi osaamistaan heikoksi. Vastaukset digitaalisten pelien hyödyntämisestä ja -kautuivat melko tasaisesti eri vaihtoehtoihin, mutta suurin osa vastaajista (37 %) koki kuitenkin osaamisensa tyydyttäväksi. Lähes puolet (47 %) vastaajista arvioi osaamisensa tyydyttäväksi ja 43 % vähintään hyväksi, kun selvitettiin osaamista digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisestä ryhmäytymisessä. Osaaminen yksilö-, ryhmä- ja työvalmennuksen toteuttamisen osalta verkossa, koettiin enimmäkseen hyväksi (58 %) tai erinomaiseksi (26 %). Nuorten tukeminen digitaalisen nuorisotyön eri osa-alueilla, koettiin myös osaamisen näkökulmasta pääsääntöisesti hyväksi. Yli puolet vastaajista (63 %) arvioi osaamisen nuorten verkkovuorovaikutustaitojen tukemisessä vähintään hyväksi. Noin kaksi kolmesta (68 %) koki nuorten kriittisen media- ja informaatiolukutaitojen tukemisen, vähintään hyväksi. Sen sijaan nuorten tukeminen digitaaliseen luovuuteen ja itseilmaisuuksiin koettiin melko heikkona, kun lähes puolet (47 %) vastaajista arvioi osaamisensa tyydyttäväksi. Digitaalisten media- ja teknologiataitojen tukemisen, koki noin puolet (53 %) vastaajista vähintään hyväksi. Vastaajien kokemus nuorten kannustamisesta vaikuttamaan heitä koskeviin asioihin, koettiin pääsääntöisesti tyydyttäväksi (42 %) ja hyväksi (37 %).

Osaamiseen liittyvän osa -alueen tuloksista on pääteltävissä, että osaaminen eri osa -alueilla koettiin pääsääntöisesti keskiverroksi tai hyväksi. Heikoimpana osa -alueena näyttöytyi selkeästi ohjelmointitaidot. Tuloksista ilmeni, että työn sisällöt ja tavat tehdä työtä, joita nuorten toimialalla toteutetaan myös perinteisesti kasvokkain, koettiin myös digitaalisissa ympäristöissä osaamisen näkökulmasta paremmiksi. Sen sijaan uudenlaiset teknologiat ja toimintaympäristöt koettiin osaamisen näkökulmasta haastavimmiksi.

5. Millaiseksi arvioit oman osaamisesi seuraavilla digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvillä osa-alueilla? (n=19)



Kuva 8: Työntekijöiden kokemuksia omasta digitaalisesta osaamisesta

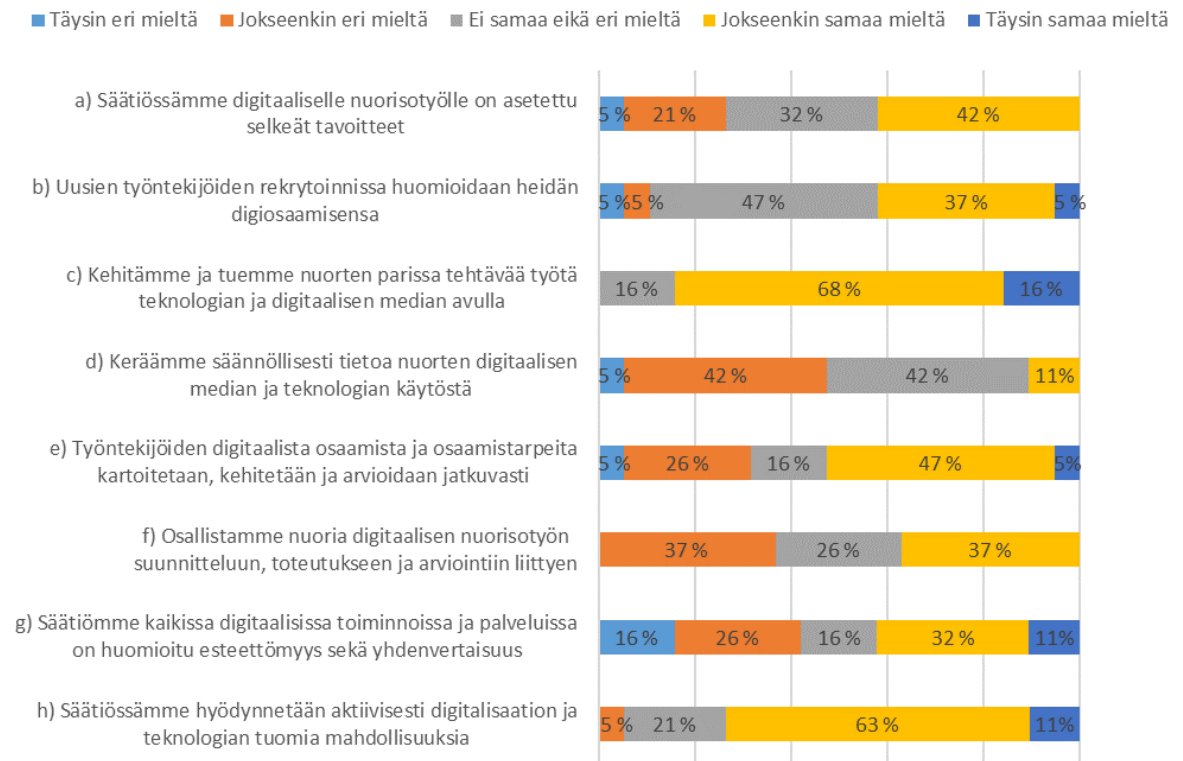
6.1.4 Kehittäminen

Digitaalisen nuorisotyön mahdollisuuksia ja kehittämistä tulevaisuudessa, tutkittiin säätiön toiminnan ja käytänteiden näkökulmasta. Alla olevan kuvan 9 tuloksista ilmenee vastaajien näkemyksiä ja kokemuksia Hyria säätiön digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä. Alle puolet vastaajista (42 %) olivat jokseenkin samaa mieltä siitä, että digitaaliselle nuorisotyölle on asetettu selkeät tavoitteet. Kolmannes vastaajista (32 %) ei ollut samaa eikä eri mieltä ja 26 % vastaajista oli jokseenkin eri mieltä. Vastaajista noin joka toinen (47 %) ei ollut samaa eikä eri mieltä siitä, että uusien työntekijöiden rekrytoinnissa on huomioitu heidän

digiosaamisensa. Suurin osa vastaajista (84 %) koki, että nuorten parissa tehtävää työtä on kehitetty ja tuettu teknologian ja digitaalisen median avulla. 42 % vastaajista kertoi, että nuorten teknologian ja median käytöstä ei ole kerätty säännöllisesti tietoa, kun taas vastaava määrä ei ollut samaa eikä eri mieltä. Hieman yli puolet vastaajista (52 %) oli vähintään jokseenkin samaa mieltä siitä, että työntekijöiden digitaalista osaamista ja osaamistarpeita on kartoitettu, kehitetty ja arvioitu jatkuvasti. Samaan aikaan noin puolet (47 %) oli väittämän suhteen osittain eri mieltä tai ei ottanut siihen kantaa. Väittämän ”osallistamme nuoria digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin liittyen” kohdalla vastaukset jakautuivat. Yli kolmannes (37 %) kertoi olevansa jokseenkin samaa mieltä ja saman verran vastaajista kertoi olevansa jokseenkin eri mieltä. Kysyttäessä säätiön digitaalisissa toiminnoissa ja palveluissa huomioidusta esteettömyydestä ja yhdenvertaisuudesta, vastaukset jakautuivat melko tasaisesti kaikkiin vastausvaihtoehtoihin. Suurin osa vastaajista eli noin kolmannes (32 %) koki kuitenkin olevansa jokseenkin samaa mieltä. Suurin osa vastaajista (74 %) oli vähintään jokseenkin samaa mieltä siitä, että säätiössä on hyödynnetty aktiivisesti digitalisaation ja teknologian tuomia mahdollisuuksia.

Digitaalisen nuorisotyön kehittämistä koskevien väittämien vastausten perusteella, kehittämisen taustalla olevat tekijät ja keinot koettiin työntekijöiden keskuudessa melko hyväksi. Usean väittämän kohdalla vastauksien ”ei samaa eikä eri meiltä”, osuus nousi melko suureksi. Tämä saattaa kertoa esimerkiksi siitä, että asia ei täysin koske vastaajan työnkuvaa, tai siitä että asiasta ei ole sovittu yhteistä toimintatapaa. Vastauksista nousi ilmi myös, että palveluita käyttävien nuorten osuus kehittämistyössä tai sen edistämisessä jää melko pieneksi.

6. Ota kantaa seuraaviin väittämiin, jotka koskevat Hyria säätiön digitaalisen nuorisotyön kehittämistä. (n=19)

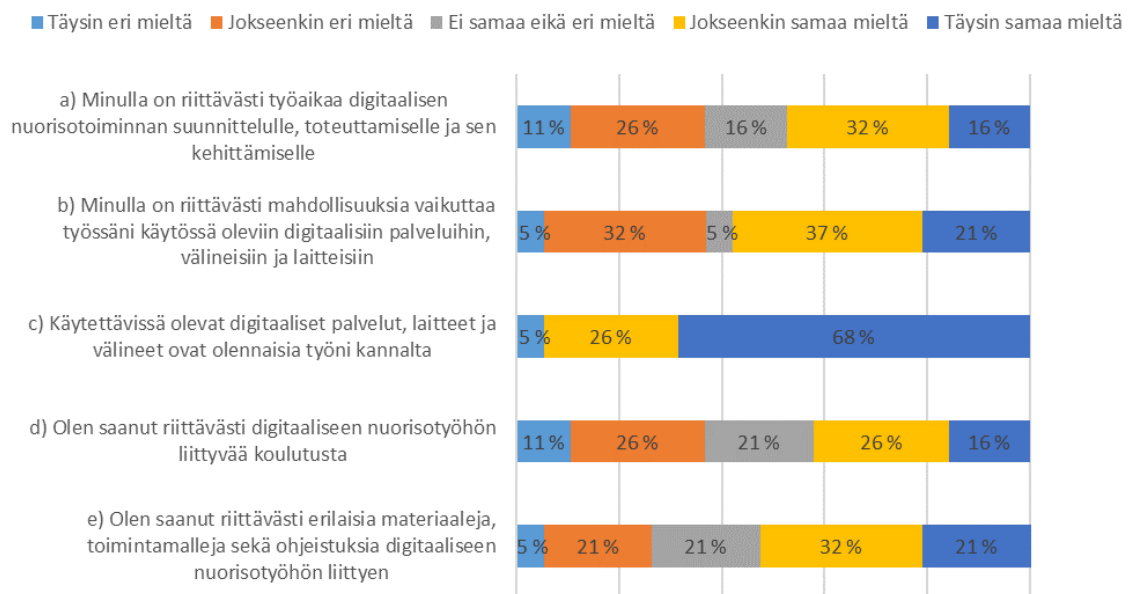


Kuva 9: Väittämiä digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä

Seuraavaksi työntekijöiltä kysyttiin, millaisia resursseja heillä on käytössä työssään. Hyria säätiön tarjoamat resurssit digitaalisen nuorisotyön osalta koettiin vaihteleviksi (Kuvan 10) vastausten jakautumisen perusteella. Työajan digitaalisen nuorisotoiminnan suunnittelulle, toteuttamiselle ja sen kehittämiseksi, koki osittain tai täysin riittäväksi lähes puolet (48 %) vastaajista, kun taas 36 % vastaajista ei kokenut sitä riittäväksi. Lähes kaikki (94 %) vastaajista kokivat, että työhön käytettävissä olevat palvelut, välineet ja laitteet ovat olleet olennaisia työn tekemisen kannalta. Kysyttäessä koulutuksen, materiaalien, toimintamallien ja ohjeistusten resursseista, vastaukset jakoutuivat melko tasaisesti kaikkiin vastausvaihtoehtoihin. Koulutusta vähintään jokseenkin riittävästi, koki saaneensa 42 % vastaajista, kun taas 37 % kertoi olevansa vähintään jokseenkin eri mieltä. Noin viidesosa vastaajista (21 %) ei ollut samaa eikä eri mieltä. Materiaalien, toimintamallien ja ohjeistusten osalta yli puolet (53 %) vastaajista, koki resurssit vähintään jokseenkin riittäviksi ja noin neljäsosa (26 %) vastaajista ei kokenut näitä riittäviksi. Noin viidesosa (21 %) vastaajista ei ollut väittämän suhteen samaa eikä eri mieltä.

Resursseja koskevien vastausten jakautumisen perusteella voisi päätellä, että osa työntekijöistä kokee resurssien riittävän tällä hetkellä, kun taas osa toivoo niitä lisää. Nuorten toimiala Hyria säätiöllä jakautuu useaan eri toimipisteeseen, jolloin resurssien saatavuuteen ja käyttömahdollisuuksiin voivat vaikuttaa erilaiset tekijät, kuten digitaaliselle nuorisotyölle mahdollistuva työaika tai yksikön asiakasmäärä.

7. Ota kantaa seuraaviin digitaalisen nuorisotyön resursseja koskeviin väittämiin. (n=19)



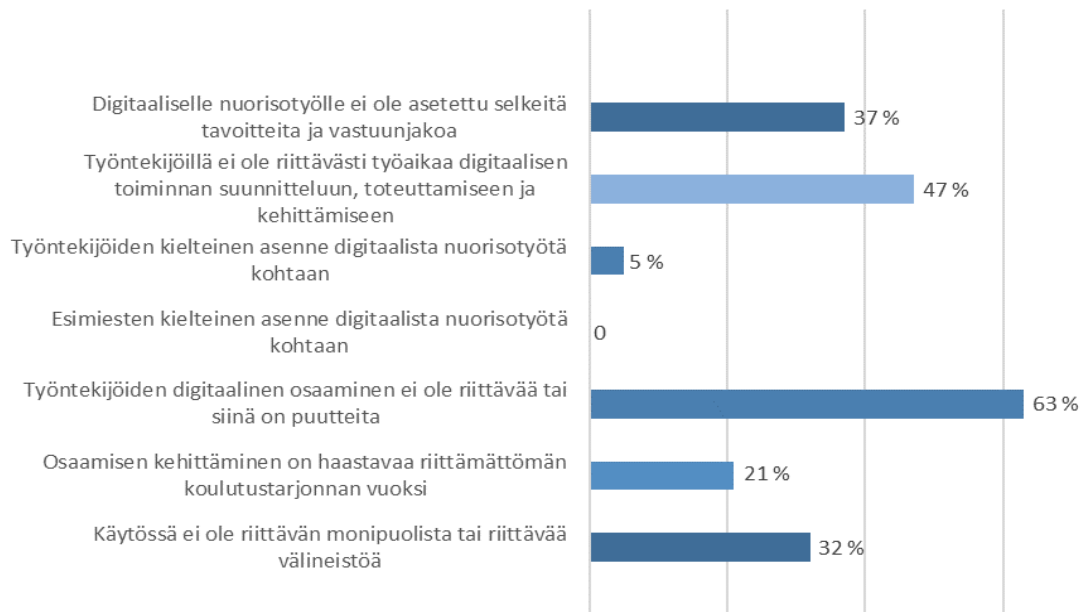
Kuva 10: Digitaalisen nuorisotyön resursseja koskevat väittämät

Kyselyssä selvitettiin työntekijöiden kokemia merkittävimpiä tekijöitä, jotka tuovat haasteita digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseen Hyria säätiössä. Vastaajat saivat valita annetuista vaihtoehdoista kolme kokemaansa suurinta haastetta. Tavoitteena oli saada esille mitkä ovat merkittävimmät haasteet digitaalisessa nuorisotyössä.

Kuvassa 11 esitettyjen tulosten mukaan, merkittävimmäksi haasteeksi digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle osoittautui työntekijöiden riittämätön osaaminen, kun tämän vaihtoehdon oli valinnut yli puolet (63 %) vastaajista. Toiseksi eniten haasteita (47 %) vastaajien mukaan toi se, että työntekijöillä ei näyttänyt olevan riittävästi työaika digitaalisen toiminnan suunnittelulle, toteuttamiselle ja kehittämiselle. Noin kolmasosa (37 %) vastaajista koki, että digitaaliselle nuorisotyölle ei ole asetettu selkeitä tavoitteita. Noin kolmannes (32 %) vastaajista koki myös, että käytössä ei ole riittävän monipuolista tai riittävää välineistöä. Vastaajista 21 % koki, että osaamisen kehittäminen oli haastavaa riittämättömän koulutustarjonnan vuoksi ja vain 5 % oli sitä mieltä, että työntekijöiden kielteinen asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan toisi haasteita digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle. Esimiesten kielteinen asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan ei noussut vastauksissa esille.

Tämän kohdan tuloksista nousi ilmi, että vastaajat kokivat digitaalisen nuorisotyön toteuttamisessa haasteita, koska edellä mainituista vaihtoehdoista vastaajat valitsivat useamman kuin yhden vaihtoehdon. Merkittävimäksi haasteeksi koettiin työntekijöiden digitaalinen osaaminen. Vastauksissa tulee kuitenkin huomioida, että vastaaja on voinut arvioida työntekijöiden digitaalista osaamista oman tai muiden työntekijöiden näkökulmasta.

8. Mitkä ovat mielestäsi merkittävimpiä tekijöitä, jotka tuovat haasteita digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle säätiössänne? Valitse max 3. (n=19)



Kuva 11: Merkittävimmät haasteet digitaalisessa nuorisotyössä

Kyselyn lopussa annettiin työntekijöille mahdollisuus kertoa omia näkemyksiä ja kokemuksia edellä mainittuihin aihealueisiin liittyen. Avoimen kysymyksen tarkoituksena oli myös antaa mahdollisuus kertoa digitaalisesta nuorisotyöstä monipuolisemmin. Vastausprosentti avoimen kysymyksen vastauskohtaan oli 37 %, sillä vain seitsemän työntekijää vastasi. Tulosten perusteella vastaukset on jaettu kahteen eri kategoriaan. Ensimmäisen kategorian vastaukset kuvaavat vastaajien kokemuksia ja mielipiteitä digitaalisesta nuorisotyöstä. Toinen kategoria kuvaa työntekijöiden toiveita digitaalisuudesta ja tulevaisuuden näkökulmasta.

Digitaalinen nuorisotyö näyttäytyi vastausten perusteella tärkeänä osana työtä ja se koettiin positiivisena osana kaikkea nuorisotyötä. Kaksi vastaajista koki, että digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle olisi hyvä nimetä vastuhenkilö, toteuttamaan ja suunnittelemaan digitaalista nuorisotyötä.

”Jokaisen ei tarvitse hoitaa kaikkea. Selkeä vastuunjako. Hyödynnetään olemassa olevaa osaamista...”

”Etsivässä nuorisotyössä on upeaa kun tiimissämme on asiaan todella perehtynyt henkilö joka tukee toisia, joten kaikkien ei tarvitse perehtyä asioihin niin paljon. Työnjakoa tulee vielä kehittää mikä on kenenkin vastuulla mutta olemme jo hyvässä vaiheessa tämän suhteen.”

Vastauksista nousi ilmi työntekijöiden positiivinen suhtautuminen digitaaliseen nuorisotyöhön ja se koettiin tärkeänä osana työtä. Yksi vastaajista kertoi, että kokee digitaalisen nuorisotyön vain osana toteutettavaa työtä. Vastauksista nousi ilmi lisäksi työntekijöiden toiveet oman osaamisen kehittämiseksi. Myös tietoa digitaalisesta nuorisotyöstä ja sen toteuttamisesta toivottiin lisää tulevaisuudessa. Yksi vastaajista nosti esiin sen, että olisi tärkeää toimia siellä missä nuoretkin ovat.

”... Digitaalinen työ erittäin tärkeää, mutta vain yksi osa työtä.”

”Aika paljon olisi uutta opetettavaa itsellä :)”

”rohkeasti kokeilemaan ja ihmettelemään. enemmän aikaa sille ja pala kerrallaan. Ollaan siellä missä nuoretkin on”

”Tärkeä aihe, josta ei tarpeeksi tietoa tai ajatuksia siitä, miten sitä voisi entistään vielä hyödyntää.”

Avoimista vastauksista nousi esiin myös työntekijöiden toiveita digitaalisen nuorisotyön toteuttamisesta tulevaisuudessa. Vastauksista nousi ilmi tarpeita lisäresursseille, työntekijöiden osaamiselle ja työn kehittämiseksi. Yksi vastaajista koki erityisesti tarvetta koulutukselle, jossa sisältöjä käytäisiin konkreettisesti läpi käytännön esimerkkejä hyödyntäen. Yksi vastaajista toivoi Ohjaamoon tukea digitaalisen työn kehittämiseen osaksi monialaista ja moniammatillista työtä. Lisäksi yhden vastaajan toiveista, nousi ilmi resurssien monipuolistaminen tulevaisuudessa, esimerkiksi ottamalla käyttöön uusia ohjelmia, osaksi nuorisotyötä.

”kaipaisin jotain intensiivistä opastusta/koulutusta/ideointiapua (sekä aikaa sisäistää/oppia/kokeilla) digitaalisen työn kehittämiseksi nimenomaan monialaisessa ja -ammattillisessa tieto, neuvonta ja ohjaustyössä (ohjaamo)”

”Olisi kiva saada ladata tiettyjä ohjelmia (kuten Steam ym pelejä) ilman järjestelmänvalvojan toimia. Sujuvoittaisi paljon.”

6.2 Nuorten kyselyn tulokset

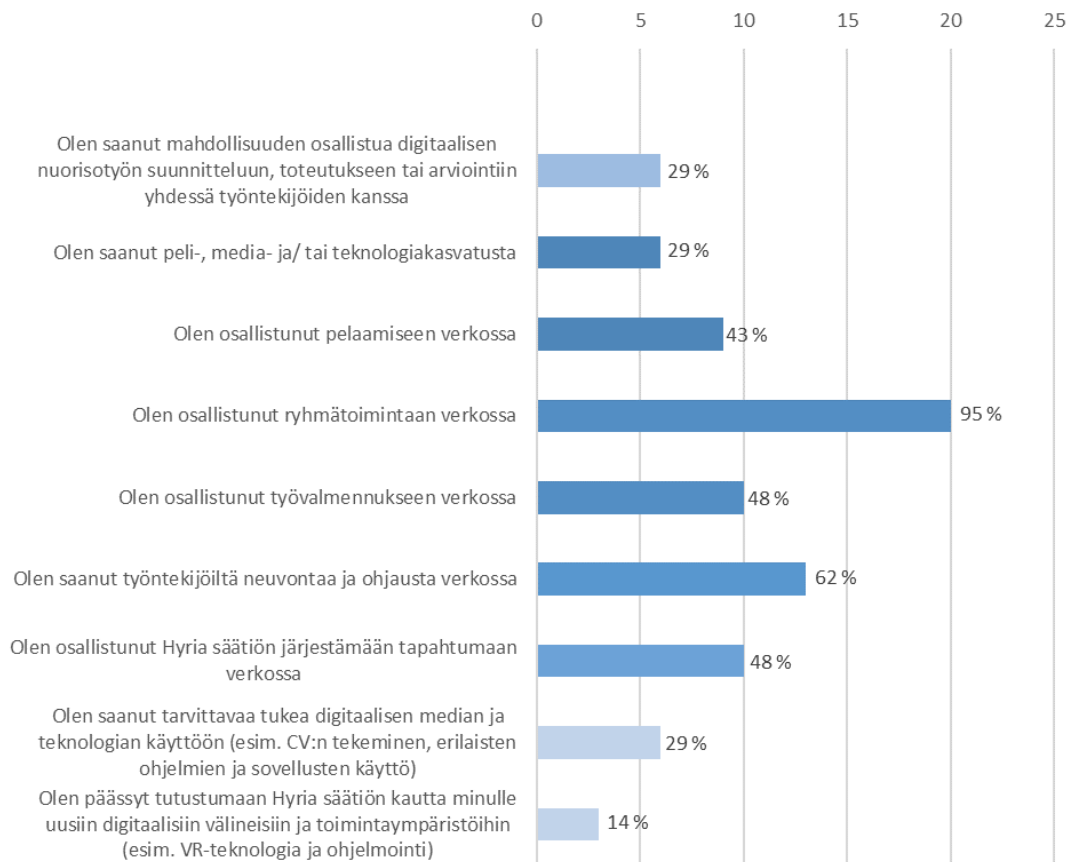
Nuorten kysely (Liite 5) muodostettiin osittain työntekijöille suunnatun kyselyn pohjalta ja siinä on myös vaikutteita Verken kehittämissuunnitelmalomakkeen sisällöistä sekä digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoista. Nuorten kysely jaettiin etsivän nuorisotyön, Ohjaamoiden ja nuorten työpajojen asiakkaille. Nuorista kyselytutkimukseen osallistui yhteensä 21 vastaajaa.

6.2.1 Osallisuus ja yhdenvertaisuus

Palveluita käyttäviltä nuorilta kysyttiin heidän kokemuksiaan Hyria säätiön palveluihin osallistumisesta, osallisuuden näkökulmasta. Kuvan 12 tulosten mukaan lähes kaikki (95 %) vastaajista oli osallistunut verkossa järjestettävään ryhmätoimintaan. Yli puolet (62 %) kertoi saaneensa työntekijöiltä neuvontaa ja ohjausta verkossa. Hieman alle puolet (48 %) vastaajista kertoi saaneensa työvalmennusta verkossa, ja saman verran vastaajista kertoi osallistuneensa Hyria säätiön järjestämään verkkotapahtumaan. 43 % vastaajista kertoi osallistuneensa verkkopelaamiseen. Vajaa kolmasosa (29 %) vastaajista oli osallistunut digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen tai arviointiin yhdessä työntekijöiden kanssa, saanut peli-, media- tai teknologiakasvatusta sekä saanut tukea digitaalisen median ja teknologian käytössä. Pieni osa vastaajista (14 %) kertoi tutustuneensa uusiin digitaalisiin välineisiin ja toimintaympäristöihin säätiön palveluiden kautta.

Digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta osallisuuden toteutuminen palveluissa näyttäytyi nuorten vastauksissa melko kattavana. Lähes jokaiseen vastausvaihtoehtoon oli tullut vähintään noin kolmasosa vastauksista.

1. Valitse kaikki vaihtoehdot, jotka kuvaavat kokemuksiasi Hyria säätiön palveluihin osallistumisesta. (n=21)



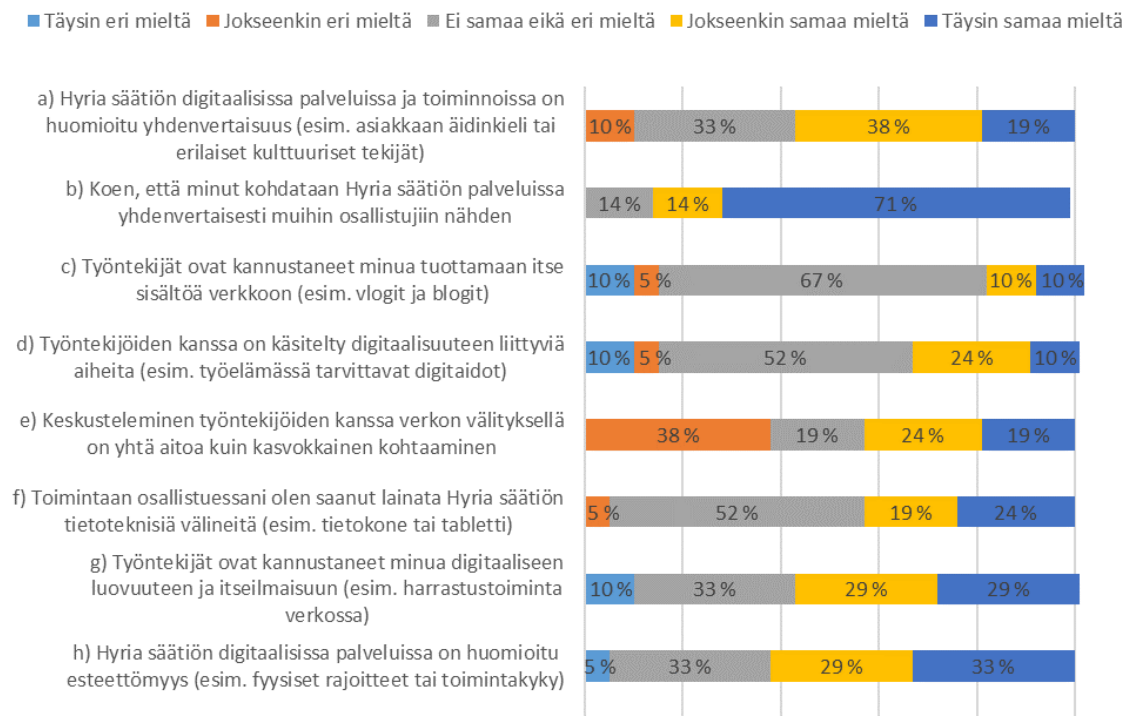
Kuva 12: Nuorten kokemuksia Hyria säätiön digitaalisesta nuorisotyöstä

Seuraavaksi vastaajilta kysyttiin (Kuva 13) heidän kokemuksiaan palveluihin osallistumisesta, yhdenvertaisuuden näkökulmasta. Yli puolet vastaajista (57 %) oli vähintään jokseenkin samaa mieltä siitä, että Hyria säätiön digitaalisissa palveluissa ja toiminnoissa on huomioitu yhdenvertaisuus. Myös suurin osa vastaajista (71 %) oli täysin samaa mieltä siitä, että hänet on kohdattu palveluissa yhdenvertaisesti muihin nähden. Huomattavan suuri määrä, noin kaksi kolmesta (67 %) vastaajasta ei ollut samaa eikä eri mieltä, siitä ovatko työntekijät kannustaneet häntä tuottamaan sisältöä verkkoon. Noin puolet vastaajista (52 %) ei myöskään ollut samaa eikä eri mieltä siitä, onko työntekijöiden kanssa käsitelty digitaalisuuteen liittyviä aiheita. 38 % vastaajista oli jokseenkin eri mieltä, kun taas 43 % vähintään jokseenkin samaa mieltä siitä, että keskusteleminen työntekijöiden kanssa verkon välityksellä on ollut yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen. Noin puolet vastaajista (52 %) ei ollut samaa eikä eri mieltä siitä, onko hän toimintaan osallistuessaan saanut lainata Hyria säätiön tietoteknisiä välineitä. Suurin osa vastaajista (58 %) oli vähintään jokseenkin samaa mieltä ja kolmasosa (33 %) ei ollut

samaa eikä eri mieltä siitä, että työntekijät ovat kannustaneet häntä digitaaliseen luovuuteen ja itseilmaisuuun. Yli puolet vastaajista (52 %) oli vähintään jokseenkin samaa mieltä, että digitaalisissa palveluissa on huomioitu esteettömyys, kun taas kolmasosa (33 %) ei ollut samaa eikä eri mieltä.

Kuvassa 13 esitetyistä tuloksista näkyy selvästi vastausten melko suuri osuus vaihtoehdossa ”ei samaa eikä eri mieltä”. Tämä saattaa kertoa siitä, että vastaaja ei ole täysin ymmärtänyt kysymystä tai ei ole osannut ottaa siihen kantaa. Kokonaisuutena vastauksista kuitenkin näkyy, että kokemukset osallisuuden ja yhdenvertaisuuden tunteista ovat enemmän positiivisia kuin negatiivisia. Suurin osa vastaajista kokee tulleensa kohdatuksi yhdenvertaisesti Hyria säätiön palveluissa. Kohtaaminen verkon välityksellä verrattuna kasvokkaiseen kohtaamiseen jakoi eniten mielipiteitä. Tämä voi kertoa siitä, että osalle kohtaaminen voi olla kasvokkain helpompaa, kun taas osalle verkon välityksellä. Tähän taas voivat vaikuttaa monet yksilölliset piirteet ja kokemukset.

2. Ota kantaa seuraaviin väittämiin. (n=21)

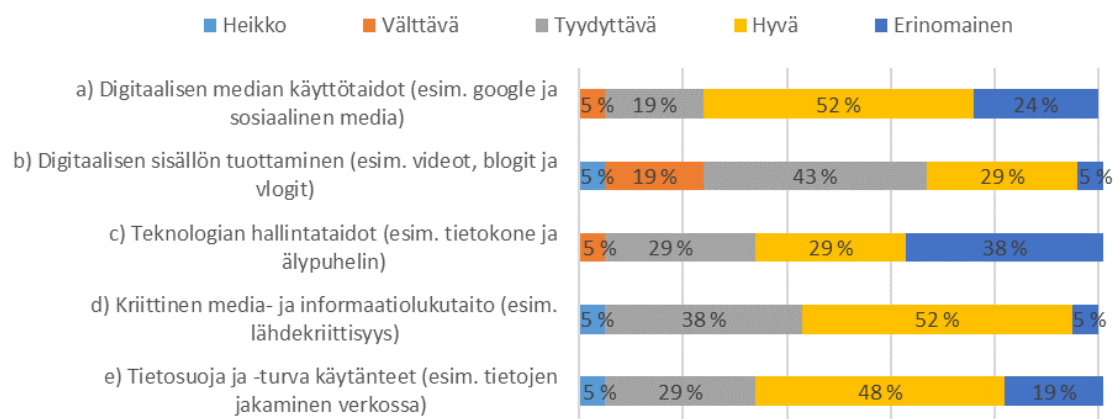


Kuva 13: Hyria säätiön digitaalinen nuorisotyö nuorten kokemana

6.2.2 Mediaosaaminen ja digitaaliset taidot

Kyselyssä kysyttiin seuraavaksi, millaiseksi vastaajat arvioivat omat digitaalisen median ja teknologian hallintataitonsa. Kuvan 14 tuloksista käy ilmi, että hallintataidot jokaisen kysymyksen suhteen koettiin pääosin hyväksi. Suurin osa vastaajista (76 %) koki digitaalisen median käyttötaitonsa vähintään hyväksi. Digitaalisen sisällön tuoton suhteen 43 % vastaajista koki taitonsa tuottaa digitaalista sisältöä tyydyttäväksi, kun taas vastaajista vajaa kolmasosa (29 %) koki taitonsa hyväksi. Kokemukset omista teknologian hallintataidoista jakautuivat melko tasaisesti vastaajien kesken. Noin kaksi kolmesta vastaajasta (67 %) koki taitonsa vähintään hyväksi. Kriittisten media- ja informaatiolukutaitojen suhteen yli puolet (57 %) vastaajista koki taitonsa vähintään hyväksi, kun taas 43 % vähintään tyydyttäväksi. Tietosuoja- ja turva käytänteiden osalta noin kaksi kolmesta (67 %) vastaajasta koki taitonsa vähintään hyväksi ja noin kolmannes (29 %) tyydyttäväksi.

3. Millaiseksi arvioit digitaalisen median ja teknologian hallintataitosi? (n=21)



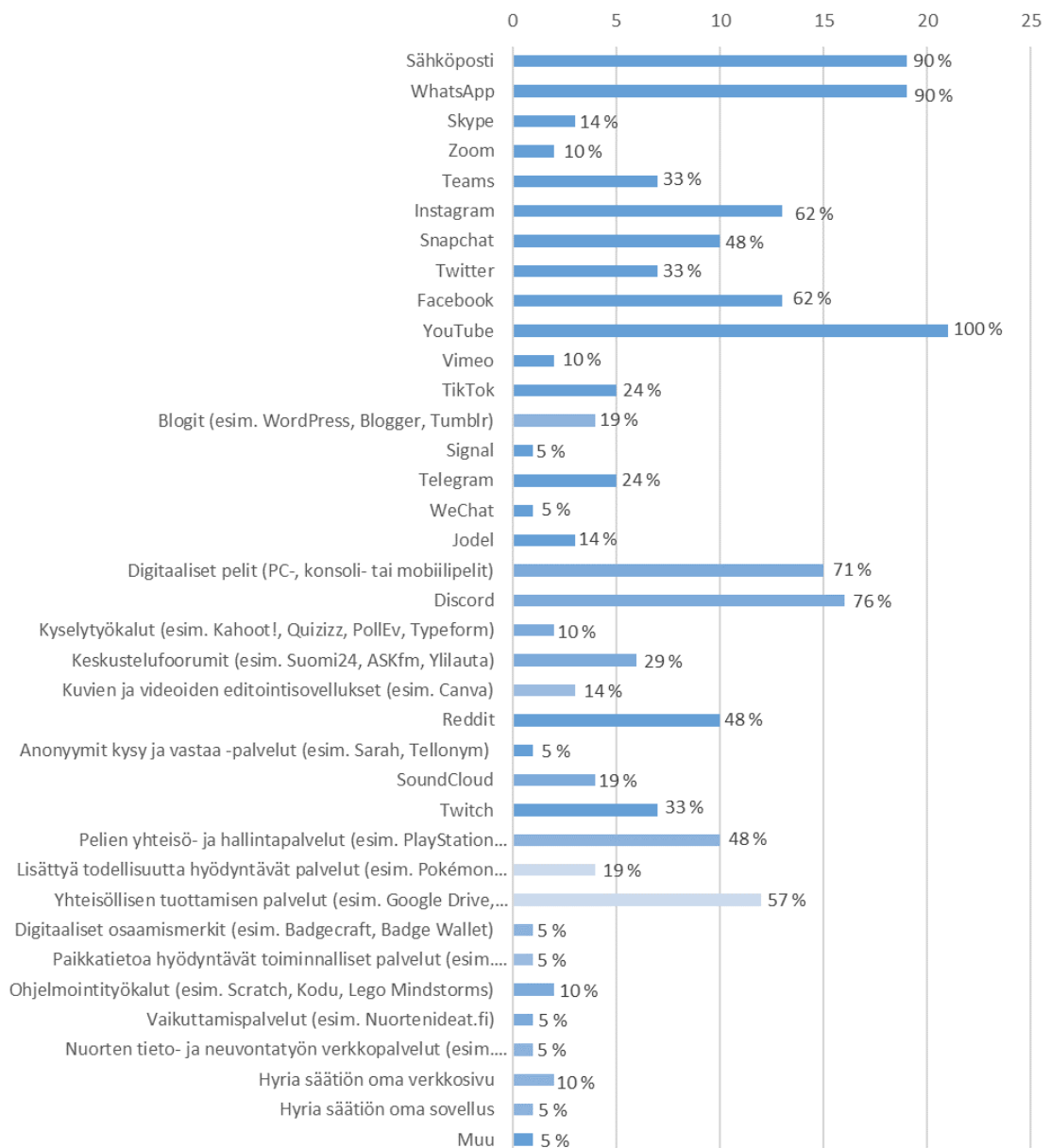
Kuva 14: Nuorten kokemuksia omista digitaalisen median ja teknologian hallintataidoista

Seuraavaksi nuorilta kysyttiin, mitä palveluita ja sovelluksia he käyttävät vapaa -ajalla, vähintään kerran kuukaudessa. Alla olevan kuvan (Kuva 15) tulosten perusteella, jokaista sovellusta tai palvelua käytettiin nuorten keskuudessa, sillä jokaisen vastausvaihtoehdon oli valinnut vähintään yksi vastaaja.

Suosituimmaksi palveluksi vastaajien keskuudessa nousi videopalvelu YouTube, sillä vastaajista kaikki (100 %) kertoivat käyttävänsä sitä. Seuraavaksi yleisimmiksi nousivat yhteydenpitoon ja viestien lähettämiseen soveltuvat, sähköposti ja WhatsApp, kun molempia kertoi käyttävänsä 90 % vastaajista. Muita suosittuja palveluja, joita yli puolet vastaajista kertoi käyttävänsä, olivat Discord (76 %), digitaaliset pelit (71 %), Instagram (62 %), Facebook (62 %) ja

yhteisöllisen tuottamisen palvelut (57 %). Vähiten nuorten käyttämiä sovelluksia ja palveluita vapaa -ajalla olivat Signal, WeChat, digitaaliset osaamismerkit, paikkatietoa hyödyntävät toiminnalliset palvelut, vaikuttamispalvelut, nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkopalvelut sekä Hyria säätiön oma sovellus. Lisäksi valmiiden vaihtoehtojen lisäksi yksi vastaajista kertoi avoimessa kohdassa käyttävänsä verkkosivustoa Archive of Our Own.

4. Mitä sovelluksia ja palveluita käytät vapaa-ajallasi, vähintään kerran kuukaudessa? Valitse kaikki ne, joita käytät. (n=21)



Kuva 15: Nuorten käyttämät sovellukset ja palvelut vapaa -ajalla

6.2.3 Kehittäminen

Nuorilta kysyttiin, millaisia asioita he toivoisivat Hyria säätiön tarjoavan osana digitaalista nuorisotyötä. Kuvan 16 tulosten mukaan vastaukset jakautuivat melko tasaisesti eri vastausvaihtoehtojen kesken. Vastaajista suurin osa (43 %) toivoi Hyria säätiön tarjoavan maker -toimintaa sekä työpajojen järjestämistä, jotka liittyisivät digitaaliseen sisällön tuottoon. Toiseksi eniten (38 %) nuorten toiveista nousi esiin ohjelmointi. Vastaajista noin kolmasosa (29 %) toivoi Hyria säätiön tarjoavan erilaisia verkkotapahtumia sekä mahdollisuuden osallistua Hyria säätiön tapahtumiin livestriimauksen välityksellä. Neljäsosa vastaajista (24 %) toivoi saavansa osallistua Hyria säätiön digitaaliseen sisällöntuottoon ja mahdollisuuden pelata työntekijöiden kanssa verkossa. Vastaajista saman verran (24 %) kertoi, että ei toivo säätiön tarjoavan mitään mainituista vaihtoehdoista. Lisäksi vastaajat toivoivat digitaalisten välineiden lainaamista (19 %), kahdenkeskisiä keskusteluja työntekijöiden kanssa säätiön ylläpitämässä chat -palvelussa (19 %) sekä neuvontaa tai ohjausta digitaalisen median ja teknologian käytössä (14 %). Edellä mainittujen lisäksi yksi vastaaja (5 %) toivoi säätiön järjestävän jatkossakin paja- tai valmennustoimintaa verkon välityksellä.

5. Mitä seuraavista asioista toivoisit Hyria säätiön tarjoavan? (n=21)



Kuva 16: Nuorten toiveet digitaalisesta nuorisotyöstä

Kyselyn avoimessa kysymyksessä haluttiin antaa nuorille mahdollisuus esittää toiveita ja antaa palautetta digitaalisesta nuorisotyöstä. Avoimeen kysymykseen nuorilla oli myös mahdollisuus

kertoa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista lisää. Avoimeen kohtaan vastasi vain yksi nuori, ja hän kertoi laajasti erilaisia näkökulmia ja toiveita. Nuori esitti toiveen digitaalisen sisällön tuottamisesta. Toive koski digitaalisen taiteen toteuttamista ja luovia ryhmätöitä verkossa.

Lisäksi vastaaja koki, että verkon välityksellä osallistuminen eri toimintoihin on toiminut hyvin. Vastaaja koki, että yhdessä toimiminen ja ideoiden jakaminen toimivat paremmin kuin yksilötyöskentely. Vastaaja koki, että yhteistyö ja ryhmätyötaidot ovat tärkeitä taitoja, joita olisi hyvä harjoitella jo nuorena. Vastaajan näkemyksestä nousi esiin myös, että digitaalisuutta ja sen tuomia mahdollisuuksia voisi hyödyntää enemmän säätiön ryhmätoiminnoissa.

”Digitaalisen sisällön tuottoon liittyen: Digitaalinen taide. (Tarpeellisiin tarvikkeisiin kuuluu toki tabletti, jonkinlainen paint-tyylinen sovellus, esim. Clip Studio Paint, ja stylus-kynä tabletille) Tabletit ja stylus-kynät mahdollistaisivat myös piirto-pohjaisten pelien pelaamisen (esim. Gartic Phone, Scribble it), tosin en ole varma, pitäisikö kyseiset pelit olla asennettuna tietokoneelle, ja tabletti vain koneessa kiinni apuvälineenä. ``_(-.-.)_/`` Mielestäni verkon välityksellä osallistuminen toimii jo nyt todella hyvin, ja kehittyä jatkuvasti paremmaksi. Jopa enemmän voisi mielestäni olla ryhmätöitä, ja mielellään juuri luovia ja mietintäpohjaisia yhteisiä ajatusharjoituksia, kuten kaupunkisuunnittelu oli. Yhdessä miettiminen, kuvittelu ja ideoiden jakaminen ja jalostaminen toimii kokemukseni mukaan paremmin kuin 'yhdessä' johonkin aiheeseen tiedonhaku. Tiedonhaussa käy väijäämättä niin, että kaikki etsivät tietoa yksittäisesti, ja löydetty tieto kirjataan vain yhteisesti ylös. Näin ei tule ryhmässä työskenneltyä sinänsä yhteisesti, ja vaikka lopputekele on yhteinen, sen eteen ei tehty 'yhdessä' työtä, vaan jokainen tekee yksittäisesti osan työstä. Ei toki sillä, ettei tämäkin olisi välillä hyvä ja hauska ryhmätyö. Mutta pienemmissä määrin. Eri kielten oppiminen/harjoittelu ryhmässä voisi myös olla hyödyllistä. You're doing great, so far!”

7 Johtopäätökset

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia ja selvittää, kuinka digitaalinen nuorisotyö näytetään tällä hetkellä Hyria säätiön nuorten palveluissa. Tutkimustyötä on toteutettu kevään 2021 aikana. Tutkimuskysymysten avulla on selvitetty digitaalisen nuorisotyön nykytilaa ja työn mahdollisuuksia tulevaisuudessa, työn kehittämisen kannalta. Nykytilaa selvitettiin tutkimaan työntekijöiden suhtautumista digitaalisuuteen osana työnkuvaa sekä työntekijöiden digitaalista osaamista. Tutkimuksessa selvitettiin, millaisia digitaalisia toimintamuotoja työntekijät toteuttivat työssään sekä millaisia digitaalisia välineitä heillä oli käytössään. Digitaalisen nuorisotyön nykytilaa selvitettiin nuorten näkökulmasta, kuinka palvelut ja toiminnot heidän

kokemustensa mukaan näyttäytyivät. Tutkimuksessa saatiin tietoa nuorten osallisuuden ja yhdenvertaisuuden kokemuksista, media osaamisesta, digitaalisista taidoista ja heidän vapaa - ajalla käyttämistään sovelluksista ja palveluista. Tulevaisuuden näkökulmasta selvitettiin digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen liittyviä tekijöitä, kuten resursseja ja työn haasteita. Kehittämisen näkökulmasta tutkittiin myös, millaisia toiveita nuorilla on digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen.

Tutkimuksessa selvitettiin työntekijöiden suhtautumista digitaaliseen nuorisotyöhön, sekä työntekijän omasta näkökulmasta että koko säätiön näkökulmasta. Erityisesti työntekijöiden henkilökohtaiset näkemykset digitaaliseen nuorisotyöhön näyttäytyvät melko positiivisina. Tuloksista nousee erityisesti ilmi, että teknologian ja digitalisaation kehitys nähdään nuorisotyön osalta rikkautena ja sitä toivotaan myös näkyvämmäksi osaksi työtä. Tulokset suhtautumisen näkökulmasta ovat vastaavia Verken, ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” -tutkimuksen tulosten kanssa, kun suurin osa vastaajista suhtautui digitalisaatioon hyvin myönteisesti. Noin puolet vastaajista (49 %) koki kohtaamisen nuorten kanssa digitaalisissa ympäristöissä yhtä aidoksi kuin kasvokkaisen kohtaamisen. (Verke 2019, 4.) Tässä tutkimuksessa kasvokkainen kohtaaminen koetaan työntekijöiden osalta (58 %) ja nuorten osalta (43 %) myönteisesti ja yhtä aidoksi verkon välityksellä. Prosentuaalinen ero työntekijöiden ja nuorten välillä saattaa johtua esimerkiksi siitä, että työntekijälle ammattitaitoinen kohtaaminen on yhtä luontevaa verkossa kuin kasvokkain. Nuorille omista asioista puhuminen sekä välitön kohtaaminen kasvokkain, saattavat sen sijaan tuntua luontevammilta. Kasvokkaisessa kohtaamisessa ilmeet, eleet, läsnäolo ja vuorovaikutus välittyvät vuorovaikutuksessa helpommin kuin verkko-vuorovaikutuksessa.

Työntekijät kokevat, että säätiössä on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri digitaalisen työn toteuttamiseen ja kehittämiseen liittyen. Säätiön positiivinen ilmapiiri onkin varmasti toimintaa tulevaisuudessa eteenpäin vievä voimavara. Digitaalinen työ kehittyy jatkuvasti ja tässä kehityksessä mukana pysyminen on erityisen tärkeää palveluiden ajankohtaisuuden näkökulmasta.

Työntekijöiden suhtautumiseen liittyvistä tuloksista voidaan päätellä, että yleisesti ottaen digitaalisen nuorisotyön toteuttaminen koetaan melko tärkeänä osana toteutettavaa nuorisotyötä. Selkeiden toimintamallien ja ohjeistusten luominen sekä yhteisen käsityksen muodostaminen mahdollistaa jäsenyntyneemmän työskentelyn jatkossa. Kehittämissuunnitelman myötä todennäköisesti myös työntekijöiden suhtautuminen digitaaliseen nuorisotyöhön muuttuu entistä positiivisemmaksi.

Tutkimuksessa selvitettiin, mitä digitaalisuutta hyödyntävistä toimintamuodoista työntekijät ovat toteuttaneet työssään, viimeisen kuuden kuukauden aikana. Vastausten perusteella digitaalisuutta hyödyntäviä toimintamuotoja toteutetaan jo nyt monipuolisesti säätiön nuorisotyössä. Tämä käy ilmi muun muassa siitä, että jokaista vaihtoehdoksi asetettua

toimintamuotoa on toteutettu jossain määrin nuorten parissa tehtävässä työssä. Yleisimpänä toimintamuotona työntekijät ovat olleet vuorovaikutuksessa nuorten kanssa digitaalista mediaa hyödyntämällä. Tätä tutkimustulosta tukevat myös nuorten vastaukset, koska nuorista kaksi kolmasosaa kertoo saaneensa neuvontaa ja ohjausta verkossa. Verken toteuttaman, ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” -tutkimuksen tulosten kanssa, tulokset ovat myös yhteneväiset. Verken teettämän kyselyn mukaan lähes kaikki (91 %) vastaajista pitivät yhteyttä nuoriin sosiaalisessa mediassa erilaisten viestipalvelujen avulla (Verke 2019, 4).

Digitaalista nuorisotyötä toteutetaan eri käytänteiden näkökulmasta monipuolisesti niin väli-
neenä, sisältönä, kuin toimintana säätiön nuorisotyössä. Digitalisaatio on mahdollistanut sen, että nuorisotyössä ja sen eri toiminnossa pystytään hyödyntämään digitaalista mediaa ja teknologiaa. Digitaalisen median palveluita on tarjolla runsaasti, jolloin myös yhteydenpitotavat ihmisten välillä ovat muuttuneet vuosien varrella. Tämä vaikuttaa myös nuoriin, jolloin työntekijöiden on tärkeää tunnistaa nuorten muutoksessa olevat kulttuurit. Erityisesti nuoret pitävät yhteyttä toisiinsa digitaalista mediaa hyödyntämällä, jolloin myös nuorisotyön on toimitava siellä missä nuoret ovat, samalla tunnistuen digitaalinen media keskeisenä nuorten toimintaympäristönä.

Digitaalisten laitteiden osalta työntekijöiltä selvitettiin, mitä Hyria säätiön tarjoamia digitaalisia laitteita heillä on käytössä toteuttaessaan nuorisotyötä. Työntekijät kertoivat, että heillä on käytössä Hyria säätiön tarjoama älypuhelin ja tietokone. Myös Verken, ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” - tutkimuksessa teettämän kyselyn suurin vastausprosentti koski älypuhelinia ja kyselyn mukaan lähes kaikilla (97 %) oli työssään käytössään älypuhelin (Verke 2019, 5). Älypuhelin ja tietokone nousivat vastauksissa ylitse muiden ja vain muutama vastaaja kertoi käyttävänsä myös muita digitaalisia laitteita, kuten digikameraa ja pelikonsolia. Tulosten mukaan digitaalisen teknologian tuomia mahdollisuuksia hyödynnetään jo joltain osin, mutta ei kaikkia sen tuomia mahdollisuuksia. Työntekijät käyttävät työssään pääosin digitaalisia laitteita, joita hyödynnetään perinteisempiin työmuotoihin, kuten yhteydenpitoon, ohjaukseen ja neuvontaan. Sen sijaan uuden ajan teknologioihin kuuluvia laitteita työntekijöillä ei ole käytössä. Nämä uuden ajan laitteet voisivat tuoda nuorille jatkossa uudenlaisia oppimiskokemuksia, joita he eivät välttämättä muutoin pääse kokemaan.

Seuraavaksi työntekijöiltä selvitettiin, mitä sovelluksia ja palveluita he hyödyntävät vähintään kerran kuukaudessa, toimiessaan nuorten kanssa. Tämä kysymys oli laaja-alainen ja sillä tarkoitettiin mitä tahansa toimintaa, jossa voi hyödyntää näitä sovelluksia ja palveluita, oli sitten toimintaa näissä palveluissa tai näiden hyödyntämistä työskentelyn ohella. Vastausten mukaan työntekijät hyödyntävät eniten WhatsAppia sekä Teamsia toteuttaessaan työtä nuorten kanssa. Myös Verken, ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” -tutkimuksen mukaan eniten vastaajat (84 %) käyttivät työssään WhatsAppia (Verke 2019, 4).

Tutkimuksen tuloksia tarkastellessa työntekijät käyttävät työssään pitkälti samoja sovelluksia ja palveluita, kuin nuoret vapaa -ajallaan. Etenkin yleisimmät sovellukset ja palvelut, kuten sähköposti, YouTube, ja WhatsApp ovat suosittuja ja yleisessä käytössä molemmilla kohderyhmillä. Tämä kertoo siitä, että nuorisotyössä on jo hyvin huomioitu nuorten tavoittaminen yleisimpien viestipalveluiden kautta. Työntekijät osaavat hyödyntää työssä sovelluksia, jotka ovat myös nuorille tuttuja jo ennestään ja käytössä heidän arjessaan. Työntekijöiden ja nuorten käyttämiä sovelluksia vertailtaessa, voidaan kuitenkin huomata, että nuoret käyttävät erilaisia sovelluksia monipuolisemmin vapaa -ajalla, verrattuna työntekijöiden nuorisotyössä hyödyntämiin sovelluksiin. Tuloksista ilmenee esimerkiksi, että useampi kuin kaksi kolmasosa nuorista pelaa vapaa -ajalla digitaalisia pelejä, kun taas kolmasosa työntekijöistä käyttää niitä työssä nuorten kanssa. Koska suuri määrä nuoria pelaa digitaalisia pelejä, voisivat työntekijät aktiivisemmin hyödyntää pelaamista nuorisotyössä. Pelaamista voisi hyödyntää esimerkiksi osana ryhmätoimintaa tai pelata yksittäisten nuorten kanssa esimerkiksi yhteisöllisessä pelipalvelussa, kuten Bittiliigassa. Nuoret kertovat myös käyttävänsä muutamia sovelluksia ja palveluita, joita työntekijät eivät hyödynnä osana työtä. Näitä ovat muun muassa SoundCloud, Twitch sekä pelien yhteisö- ja hallintapalvelut. Työntekijät voisivat jatkossa miettiä myös näiden palveluiden hyödyntämistä osana työtä.

Tulosten perusteella työntekijöiden digitaalinen osaaminen näyttää olevan tärkeä osa nuorisotyötä. Tutkimuksessa haluttiin selvittää, kuinka vastaajat arvioivat omaa osaamistaan ja mitkä tekijät nousevat erityisesti esiin. Vastaajat arvioivat omaa osaamistaan asteikolla ”heikko, välttävä, tyydyttävä, hyvä ja erinomainen”. Osaamisen kokemuksien tuloksista ilmenee, että työntekijöillä on parhaiten hallussa yksilö-, ryhmä- tai työvalmennuksen toteuttaminen verkon välityksellä, sekä kriittinen media- ja informaatiolukutaito. Vastaavasti Verken, ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” -tutkimuksessa sekä Verken ”Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018” - tutkimuksessa, vahvimaksi osaamisen osa-alueeksi nousi kriittinen media- ja informaatiolukutaito. (Verke 2019, 5; Verke 2018, 5.) Lisäksi vuorovaikutus ja viestintätaidot verkossa, nuorten neuvonta- ja ohjaustyö verkossa, sekä tietosuojan ja -turvaan liittyvät käytänteet koetaan työntekijöiden keskuudessa osaamisen kannalta melko hyvinä. Nuorten osalta sen sijaan yli kolmannes kokee oman kriittisen media- ja informaatiolukutaidon tyydyttäväksi tai huonommaksi. Tulevaisuudessa työntekijöiden olisi hyvä vahvistaa tätä nuorten osaamisen osa -aluetta nuorisotyössä, sillä media- ja informaatiolukutaito on yksi tärkeimmistä taidoista verkossa toimiessa. Kolmasosa nuorista arvioi myös omat median ja teknologian hallintataidot, tietosuojan ja -turvan käytänteiden osalta tyydyttäväksi tai heikommiksi. Mediakasvatuksen toteuttaminen tai sen sisältöjen hyödyntäminen voisi tulevaisuudessa olla yksi hyvä keino lisätä nuorten verkkotaitoja ja turvallista nettikäyttäytymistä. Nuorten olisi tärkeää myös harjoitella käytäntöjä konkreettisten esimerkkien tai harjoitusten avulla, jotta taidot juurtuisivat ja lisäisivät nuorten osaamista toimia verkossa. Nuorten osaamisen vahvimpana osa -alueena näyttävät digitaalisen median käyttötaidot. Digitaalisen

median käyttötaidot näyttäytyvät luultavasti vahvimpana osa -alueena, koska digitaalinen media on nuorten käytössä päivittäin sekä vapaa -ajalla että omia asioita hoidettaessa. Kokonaisuutena nuorten median ja teknologian hallintataidot ovat heillä melko hyvin hallussa.

Osaamisen puutteista selkeästi ylitse muiden nousee esiin ohjelmointitaidot, kun suurin osa työntekijöistä (74 %) kokee ohjelmointitaitonsa heikoksi. Ohjelmointitaidot nousivat heikoimmaksi osaamisen osa -alueeksi myös Verken, ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” - tutkimuksessa, sekä Verken ”Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018” - tutkimuksessa. (Verke 2019, 5; Verke 2018, 5.)

Osaaminen digitaalisen nuorisotyön eri osa-alueilla kattaa työntekijöillä laajasti eri osaamista. Tämän tutkimuksen tuloksissa osaaminen näyttäytyy työntekijöiden kokemuksissa melko hyvänä tai keskivertona kokonaisuutta tarkasteltaessa. Osaaminen koetaan työntekijöiden keskuudessa vahvimpana sellaisilla osa-alueilla, jotka kuuluvat vahvasti heidän työhönsä myös ilman digitaalisuuden hyödyntämistä. Taidot koetaan myös vahvemmaksi digitaalisilla osa-alueilla, joita tarvitaan niin vapaa -ajalla kuin osana työtäkin. Osaaminen uuden ajan teknologioiden hyödyntämisessä sekä toiminnoissa, joissa vaaditaan syvempää ymmärrystä ja kiinnostusta teknologiasta sekä digitalisaatiosta, koetaan yleisesti ottaen heikoimmiksi osaamisen alueiksi.

Myös palveluita käyttävien nuorten näkemyksiä omasta osaamisesta selvitettiin tutkimalla heidän digitaalisen median ja teknologian hallintataitoja. Kokonaisuutena myös nuorten näkemykset omasta osaamisesta näyttäytyvät hyvänä tai keskivertona. Parhaiten nuoret kokevat hallitsevansa digitaalisen median käyttötaidot, kuten Googlen ja sosiaalisen median käytön. Heikoimpana osa -alueena näyttäytyy digitaalisen sisällön tuottaminen, kuten erilaisten videoiden tuottaminen. Myös nuorten kyselyn avoin vastaus sisälsi toiveen sisällöntuoton monipuolistumisesta. Työntekijöiden kohdalla osaaminen sisällöntuottamisessa koetaan keskiverroksi, kun noin puolet kokevat osaamisensa vähintään hyväksi, neljäsosa tyydyttäväksi ja viidesosa välttäväksi. Digitaalisen sisällöntuottaminen voitaisiin tämän perusteella ajatella olevan tärkeä kouluttautumisen kohde työntekijöille tulevaisuudessa.

Osaamisen osa -alueen osalta on tärkeää huomioida, että vastaajien oma kokemus digiosaamisesta ei välttämättä tarkoita samaa, kuin heidän todellinen digiosaamisensa. Oma osaamista arvioidessaan vastaaja on voinut arvioida omaa osaamista heikommaksi tai paremmaksi kuin se todellisuudessa on. Tuloksista ei siis voi tehdä sen suurempia johtopäätöksiä vastaajien todellisesta osaamisesta tai osaamisen kehittämisen tarpeista. Tulokset antavat kuitenkin hyvin kuvaa siitä, kuinka yksilöt kokevat oman osaamisensa digitaalisen nuorisotyön eri osa-alueilla.

Jo ennen opinnäytetyön aloittamista oli tiedossa, että säätiölle halutaan tulevaisuudessa laatia kehittämissuunnitelma digitaaliselle nuorisotyölle. Tätä tietoa tukee myös työntekijöille jaetun kyselyn tulokset. Vastauksista nousee esiin, että säätiössä ei ole selkeää yhteistä

käsitystä siitä, mitä digitaalinen nuorisotyö on. Samoin vastuunjako säätiössä digitaalisen nuorisotyön osalta jakaa mielipiteitä, kun yli puolet vastaajista ei ottanut kantaa tai kokee osittain, että selkeää vastuunjakoa ei ole sovittu. Noin puolet työntekijöistä kokee, että säätiössä ei ole laadittu yhteisiä ohjeita digitaalisen nuorisotyön käytänteille tai nämä eivät ole vastaajalle tiedossa. Suurin osa vastaajista kertoo myös olevansa jokseenkin eri mieltä tai ei ota kantaa siihen, onko digitaaliselle nuorisotyölle asetettu selkeät tavoitteet. Myös Verken tutkimuksessa, ”Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018”, ilmeni että järjestöissä digitaaliselle nuorisotoiminnalle on asetettu tavoitteita melko vähän. Työntekijöistä myös joka toinen koki, että selkeiden tavoitteiden puuttuminen oli yksi merkittävimmistä tekijöistä, joka loi haasteita työn toteuttamiselle. (Verke 2018.) Näiden edellä mainittujen tulosten perusteella voidaan päätellä, että kehittämissuunnitelmalle on tulevaisuudessa tarve. Selkeät ohjeistukset ja yhdessä sovitut toimenpiteet sekä vastuualueet parantavat työn laatua ja kehittämistä, nuorten palveluita tukevaksi.

Työntekijät kokevat, että kehittäminen tällä hetkellä toteutuu parhaiten kehittämällä ja tukemalla nuorten parissa tehtävää työtä teknologian ja digitaalisen median avulla. Työntekijät kokevat myös, että säätiössä hyödynnetään aktiivisesti digitalisaation ja teknologian tuomia mahdollisuuksia. Vastauksista ilmenee tarve tulevaisuudessa erityisesti tiedon keräämiselle nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä sekä nuorten osallistaminen digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin liittyen. Tällöin työtä voidaan myös tehdä entistä kohdennetummin nuorten digitaalisiin tarpeisiin vastaavaksi ja siellä missä nuoret viettävät aikaansa.

Nuorten osallisuutta selvitetään palveluihin osallistumisen näkökulmasta. Nuorten kertoman mukaan he ovat osallistuneet suhteellisen monipuolisesti erilaisiin Hyria säätiön tarjoamiin palveluihin. Lähes kaikki vastaajista ovat osallistuneet ryhmätoimintaan verkossa. Kaksi kolmasosaa kertoo myös saaneensa tarvittaessa ohjausta ja neuvontaa verkossa. Työntekijöiltä kysyttäessä samaa, kertovat kaikki työntekijät tarjonneensa neuvontaa ja ohjausta digitaalista mediaa hyödyntämällä. Lisäksi noin puolet nuorista kertovat, että ovat päässeet osallistumaan Hyria säätiön järjestämään tapahtumaan verkossa sekä osallistumaan työvalmennukseen verkon välityksellä. Vähiten vastaajat kertovat päässeensä tutustumaan säätiön kautta uusiin digitaalisiin välineisiin ja toimintaympäristöihin. Työntekijöistä lähes kaikki vastaajista (95 %) kuitenkin kertovat tarjonneensa nuorille mahdollisuuden käyttää digitaalista mediaa sekä siihen tarvittavia välineitä.

Tuloksista erottuu työntekijöiden vastausten jakautuminen, kysyttäessä onko säätiön digitaalisissa toiminnoissa ja palveluissa huomioitu esteettömyys ja yhdenvertaisuus. 43 % vastaajista on vähintään jokseenkin samaa mieltä, kun taas lähes saman verran (42 %) vastaajista on vähintään jokseenkin eri mieltä. Nuorilta kysyttäessä samasta aihealueesta, näkökulma on positiivisempi, sillä yli puolet vastaajista on vähintään jokseenkin samaa mieltä siitä, että Hyria

säätiön digitaalisissa palveluissa ja toiminnoissa on huomioitu yhdenvertaisuus. Valtaosa nuorista myös kokee, että hänet on kohdattu Hyria säätiön digitaalisissa palveluissa yhdenvertaisesti muihin osallistujiin nähden. Eroavaisuudet työntekijöiden ja nuorten kokemuksista yhdenvertaisuudesta, saattavat johtua nuoren pohdinnasta omasta näkökulmasta, kun taas työntekijä voi ajatella asiaa erilaisten asiakkaiden näkökulmasta.

Nuorten yhdenvertaisuuden ja osallisuuden kokemukset perustuvat palveluiden toimivuuteen ja työntekijöiden kohtaamiseen. Nuorten vastauksista näihin teemoihin liittyen ilmenee, että aihealue on vieras tai nuori ei ole osannut täysin vastata väittämiin. Vastauksista huomattavan suuri määrä on vastannut vaihtoehdon, ei samaa eikä eri mieltä. Kaksi kolmesta nuoresta ei ottanut kantaa ja pieni osa vastaajista oli osittain eri mieltä siitä, ovatko työntekijät kannustaneet häntä tuottamaan sisältöä verkkoon. Tulevaisuudessa työntekijöiden olisi tärkeää käsitellä nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyviä aiheita, sillä tällä hetkellä nuoret olivat osittain eri mieltä tai eivät ottaneet kantaa siihen, onko aiheita käsitelty yhdessä työntekijöiden kanssa. Tämä kertoo siitä, että vaikka nuorten kanssa olisi käsitelty digitaalisuuteen liittyviä aiheita, eivät nämä ole jääneet nuorille tarkasti mieleen tai aihealue on edelleen nuorille jollain tasolla vieras.

Seuraavaksi työntekijät saivat kertoa kokemuksiaan, digitaalisten resurssien riittävydestä nuorisotyön toteuttamiselle. Parhaiten resurssien koetaan riittävän käytettävissä oleviin digitaalisiin palveluihin, laitteisiin ja välineisiin. Nämä resurssit koetaan myös olennaisiksi työn kannalta. Muiden resurssien osalta vastaajien mielipiteet jakautuvat tasaisesti kaikkiin vaihtoehtoihin niiden riittävydestä. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että osassa toimipaikoista resurssit koetaan pääsääntöisesti riittäväksi, kun taas toisaalla resursseja toivotaan lisää. Noin joka toinen vastaaja kokee, että digitaalisen nuorisotoiminnan suunnittelulle, toteuttamiselle ja kehittämiselle on varattu riittävästi työaika. Tuloksista ilmenee työntekijöiden toiveet saada lisää resursseja digitaaliseen nuorisotyöhön kouluttautumiseen. Työntekijöiden vastauksista ilmenee myös toiveita saada uusia digimateriaaleja, toimintamalleja sekä ohjeistusta digitaalisen nuorisotyön toteuttamiseksi. Kouluttautuminen sosiaalialan työkentällä on jatkuvaa ja myös digitalisaation näkökulmasta tärkeää, koska uudet toimintatavat ja digitaaliset työympäristöt vaativat työntekijältä jatkuvaa osaamisen laajentamista. Kouluttautumisen ja uusien toimintamallien kannalta on tärkeää, että niitä myös hyödynnetään aktiivisesti työssä. Koko työyhteisön kannalta on tärkeää, että kaikki työyhteisöön kuuluvat, ottavat toimintamallit ja -muodot käyttöön. Tällöin työyhteisölle muodostuu yhteinen toimintatapa ja tavat toimia juurtuvat mahdollisimman hyvin käytäntöön. On myös tärkeää, että koko työyhteisö pohtii yhdessä, kuinka uudet toimintamallit tai käytännöt toimivat juuri omassa yksikössä parhaiten ja osana juuri tämän työyhteisön työskentelyä. Kun kaikki työyhteisön jäsenet omaksuvat digitaaliset käytännöt ja toimintatavat, on niiden käyttöä helpompi suunnitella yhdessä ja arvioida niiden toimivuutta.

Kyselyssä työntekijät pääsivät tuomaan esiin omassa työssä merkittävimpinä kokemiaan haasteita, digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle. Tuloksista nousee esiin, että merkittävin haaste digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle on työntekijöiden riittämätön osaaminen. Lisäksi haasteeksi koettiin riittämättömät resurssit digitaalisen nuorisotyön suunnittelulle, toteuttamiselle ja kehittämiselle sekä tavoitteiden osittainen puuttuminen. Verken, ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” -tutkimuksen kanssa tulokset ovat jälleen yhteneväiset, kun työntekijät ovat nostaneet merkittävimmäksi haasteeksi riittämättömän osaamisen, tavoitteiden puuttumisen sekä riittämättömän työajan (Verke 2019, 5). Työyhteisössä osaamista on mahdollista kartoittaa säännöllisesti sekä tarjota erilaisia koulutuksia ja materiaaleja osaamisen kehittämisen tueksi. Resursseja on hyvä jatkossa suunnata niin, että huomioidaan digitaalisuus työntekijöiden työkuivissa. Samalla yhteiset tavoitteet ohjaavat työskentelyä ja ne on mahdollista asettaa yhteisesti myös kehittämissuunnitelmaan.

Myös palveluita käyttäviltä nuorilta selvitettiin millaisia asioita, tai sisältöjä he toivoisivat tulevaisuudessa Hyria säätiön palveluissa toteutettavan digitaalisen nuorisotyön osalta. Nuorilla oli mahdollisuus esittää toiveita valitsemalla valmiista vaihtoehtoista tai lisäämällä vapaasti omia toiveita. Lisäksi nuoret pystyivät mainitsemaan, jos eivät toivoneet mitään vaihtoehtoina olleista vaihtoehtoista. Nuorten toiveet jakautuivat melko tasaisesti kaikkiin vaihtoehtoihin, eikä mikään noussut merkittävästi ylitse muiden. Tulevaisuuden nuorisotyöhön nuoret toivovat eniten ohjelmointia, teknologista värkkäilyä eli maker -toimintaa sekä digitaaliseen sisällöntuottamiseen liittyviä työpajoja. Näitä edellä mainittuja toivoo yli kolmannes kyselyyn vastanneista nuorista. Lisäksi yksi vastaaja kertoi avoimeen kysymykseen tarkemmin toiveitaan sisällöntuotosta. Nuorten toiveet ovat yhteneväisiä työntekijöiden vähiten toteuttamien työmuotojen kanssa. Nuoret siis toivovat eniten niitä toimintoja, joita Hyria säätiön nuorten palveluissa toteutetaan digitaalisesti tällä hetkellä vähiten tai ei ollenkaan. Tämä tieto on hyvä huomioida nuorisotyön kehittämisessä.

Nuorten vastausten perusteella voidaan olettaa, että Hyria säätiön tarjoamat digitaaliset toiminnot ovat nuorten kokemina melko toimivia ja tärkeitä digitaalisessa nuorisotyössä. Tätä tietoa tukee se, että toiveita nousi esiin melko tasaisesti, eikä mikään noussut vahvasti ylitse muiden. Noin neljäsosa vastaajista ei esittänyt mitään toiveita. Koska mikään toive ei noussut merkittävästi ylitse muiden, voidaan tästä päätellä, että työntekijät hyödyntävät jo jollain tasolla kattavasti erilaisia toimintamuotoja. Nuorten toiveet liittyvät enimmäkseen uuden ajan teknologioihin ja toimintoihin näissä. Nuoret toivovat työntekijöiltä sellaisia uuden ajan toimintoja ja sisältöjä, joita työntekijät toteuttavat vähiten tällä hetkellä. Nämä uuden ajan toiminnot voisivat jatkossa olla näkyvämpi osa digitaalista nuorisotyötä ja työntekijöiden osaamista. Tämä vaatisi työntekijöiden osaamisen kehittämistä esimerkiksi erilaisten koulutusten avulla.

Digitaalisen nuorisotyön nykytila näyttää Hyria säätiön nuorten palveluissa kokonaisuutena melko hyvänä. Työntekijöiden osaamisesta nousee esiin joitakin kehittämisen kohteita, mutta pääosin työntekijöiden suhtautuminen digitaalisuuden hyödyntämiseen työssä näkyy positiivisena. Positiivinen suhtautuminen edesauttaa jatkossa uusien toimintamallien ja välineiden käyttöönottoa ja oppimista niiden hyödyntämiseen. Työntekijöillä on myös melko laajasti erilaisia palveluita ja sovelluksia käytössään työskennellessä nuorten kanssa. Nuorten vapaa - ajalla käyttämät sovellukset ja palvelut ovat pitkälti samoja kuin työntekijöiden, mutta nuoret käyttävät lisäksi myös muita sovelluksia ja palveluita. Työvälineiden osalta työssä käytetään pääsääntöisesti älypuhelinia ja tietokonetta, mutta ei lainkaan uuden ajan laitteita, kuten teknisiä rakentelutarjoja tai 3D -teknologiaa.

Tulevaisuuden digitaalisen nuorisotyön suhteen tutkimustuloksista nousee tarve digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmalle. Työntekijät kokevat, että tulevaisuudessa olisi tärkeää yhteisesti määrittellä digitaalisen nuorisotyön sisällöt, asettaa työlle tavoitteet ja sopia vastuunjaosta. Nuorten vastauksista nousee erityisesti toiveita uuden ajan teknologioiden hyödyntämisestä osana digitaalista nuorisotyötä.

8 Pohdinta

Tutkimuksen kokonaisluotettavuutta arvioidaan validiteetin ja reliabiliteetin avulla. Tutkimustulosten pysyvyys ei takaa sitä, että tutkimuksessa tutkitaan oikeita asioita, mutta oikeiden asioiden tutkiminen on edellytys tutkimuksen toistettavuudelle (Kananen 2015, 351). Määrällisessä tutkimuksessa validiteettia ei ole aivan yksiselitteistä arvioida, kun tiedonkeruumenetelmänä on käytetty kyselyä. Kyselyä käytettäessä on tärkeää huomioida jo suunnitteluvaiheessa, että vastaaja ei välttämättä ajattele niin kuin tutkija on olettanut, ja tällöin tulokset voivat vääristyä. (Vilkkä 2015, 193.) Tässä tutkimuksessa validiteetti on huomioitu jo suunnitteluvaiheessa muun muassa tiedonkeruussa. Tämän tutkimuksen reliabiliteettia ei voi pitää kovin korkeana, sillä tämänhetkinen Covid -19 maailmantilanne sekä jatkuvasti kehittyvä digitalisaatio voivat vaikuttaa tutkimuksen toistettavuuteen.

Tutkimuksesta saadut tulokset tuottavat tärkeää tietoa Hyria säätiön nuorten toimialalle digitaalisesta nuorisotyöstä. Tutkimustulokset antavat laajasti tietoa tulevaisuuden digitaalisen työn kehittämistä varten. Tulokset ovat hyvin samankaltaisia Verken digitaalisen nuorisotyön tutkimustulosten kanssa. Koska tutkimuksen tulokset ovat hyvin samankaltaisia, voidaan tämän perusteella tuloksia arvioida melko luotettaviksi. Täytyy kuitenkin huomioida, että tuloksia verratessa esimerkiksi Verken, ”Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019” -tutkimukseen, tutkimuskohteena olleiden nuorisotyöntekijöiden toimintakenttä on voinut olla hyvin erilainen, kuin tässä tutkimuksessa kohteena olleiden työntekijöiden. Lisäksi tulee huomioida, että ajankohta tutkimusten välillä eroaa kahdella vuodella ja elämme nyt hyvin erilaisessa

maailmassa Covid -19 tilanteen takia. Tämä tutkimus on myös huomattavasti suppeampi laajuudeltaan ja aineistonkooltaan, kuin Verken tutkimus.

Kanasen (2015) mukaan tutkijan valinnat ja työskentely vaikuttavat tutkimuksen luotettavuuteen. Koko tutkimusprosessin aikana voi sattua erinäisiä virheitä, jotka voivat johtua tutkittavista kohteista tai itse tutkijasta. Virheet saattavat olla tietoisia tai tiedostamattomia (Kananen 2015, 338.) Nämä tekijät tulee huomioida arvioitaessa luotettavuutta. Tämän tutkimuksen tulosten tallentamisvaiheessa on noudatettu huolellista ja tarkkaa raportointia. Virheiden välttämiseksi, syötettyjen tietojen tallennus on tarkastettu useaan kertaan. Kyselyiden vastausvaihtoehdot on muodostettu oleellisiksi, kysytyjen asioiden osalta. Lisäksi erilaisia vastausvaihtoehtoja on tarjottu kattavasti. Osassa kysymyksistä vastaajalle on myös annettu mahdollisuus lisätä avoimeen kysymykseen omia vastauksia, valmiiden vaihtoehtojen lisäksi. Tuloksia tarkasteltaessa ilmeni, että kyselyiden avoimiin kohtiin ei juurikaan tullut lisäyksiä. Tästä voidaan päätellä, että ennalta laaditut vastausvaihtoehdot ovat olleet vastaajan näkökulmasta melko kattavia.

Koska vastaaja on täyttänyt kyselyä itsenäisesti, on vastaajasta itsestään kiinni, kuinka hän on ymmärtänyt ja tulkinut kysymysten sisällön. Tämä on pyritty huomioimaan kyselylomakkeiden (Liite 3, Liite 5) kysymysten ja vastausvaihtoehtojen muotoilussa. Kyselylomakkeiden kysymykset ja väittämät on muodostettu lukijalle helposti ymmärrettävään muotoon. Kysymyksiä tehtäessä on huomioitu selkeä ja oikeaoppinen kieli, käsitteiden määrittely ja asioiden konkretisointi esimerkkien avulla. Näiden edellä mainittujen tekijöiden perusteella on pyritty tuottamaan vastaajalle mahdollisimman selkeä, luotettava ja ymmärrettävä kysely. Kyselyiden vastauksia tarkasteltaessa, on otettu huomioon vastauksien totuudenmukaisuus. Koska tässä tutkimuksessa ei käsitellä esimerkiksi arkaluontoisia asioita, oletetaan tutkimustulosten osalta totuudenmukaisia vastauksia. On kuitenkin hyvä tiedostaa, että vastaaja on voinut valita esimerkiksi vaihtoehtoista väärää vaihtoehtoja tarkoituksella tai tahattomasti. Tässä tutkimuksessa hyödynnetyssä kyselytyökalussa on mahdollista, että kuka tahansa linkin saanut pystyy täyttämään lomakkeen ilman erillistä tiliä tai kirjautumista. Tämän vuoksi vastaaja on voinut täyttää lomakkeen useammin kuin kerran. Tämä tulee huomioida luotettavuuden tarkastelussa ja vaikutuksessa tutkimuksen luotettavuusnäkökulmaan. Tulosten analysoinnissa on kuitenkin luotettu ja oletettu, että vastaaja on täyttänyt kyselyn vain kerran.

Kyselyssä työntekijöiltä on kysytty taustakysymyksinä vastaajan sukupuolta ja ikää. Tutkimuksen suunnitteluvaiheessa pohdittiin, että näitä tietoja voitaisiin hyödyntää tulosten analysoinnissa, osana tulosten vertailua. Tutkimuksen edetessä tultiin kuitenkin siihen lopputulokseen, että tutkimuksen tavoitteiden kannalta vastaajan sukupuolella tai iällä ei ole merkittävää painoarvoa tämän tutkimuksen tulosten analysoinnissa.

Kyselyn vastausten luotettavuutta arvioitaessa tulee huomioida muun muassa vastaajien tietämättömyys aiheesta tai kiinnostuneisuus digitaalisuutta kohtaan. Tuloksia tarkasteltaessa tulee huomioida, että kyselyyn on voinut vastata erityisesti ne henkilöt, jotka ovat kiinnostuneita digitalisaatioon liittyvistä asioista. Molemmissa kyselyissä on kuitenkin pyritty antamaan mahdollisimman kattavasti tietoa tutkittavasta aiheesta etukäteen. Tietoa on annettu saatekirjeessä ja sähköpostiviestissä kyselyä jaettaessa. Saatekirjeessä on otettu huomioon, että vastaaja on saanut kaiken tarvittavan tiedon kyselyn sisällöstä ja siihen osallistumisesta etukäteen. Saatekirjeen tekstillä on pyritty myös motivoimaan vastaajaa osallistumaan kyselyyn. Osallistumisen motivointiin on vaikutettu kyselyn ulkoasun selkeydellä ja visuaalisuudella.

Tutkimuksessa luotettavuutta on pyritty lisäämään hyödyntämällä triangulaatiota sekä aineistonkeruu- että analysointivaiheessa. Tutkimuksessa on hyödynnetty aineistotriangulaatiota, jonka avulla tutkimuskohteesta saadaan mahdollisimman laajaa ja kokonaisvaltaista tietoa. Tutkimalla kahta kohderyhmää, työntekijöitä ja nuoria, on haluttu kartoittaa tutkittavaa ilmiötä laajemmin. Lisäksi haluttiin selvittää tukevatko molempien kohderyhmien vastaukset toisiaan vai löytyykö ryhmien näkemyksistä eroavaisuuksia. Kohderyhmien tutkimustuloksia vertailtaessa vastaukset näyttivät melko johdonmukaisilta ja esiin nousseet tiedot tukivat toisiaan. Luotettavuutta arvioitaessa kohderyhmien näkökulmista ei noussut esiin mitään merkittäviä ristiriitoja. Työntekijöiden ja nuorten vastaukset tukivat toisiaan. Tutkimuksen analyysimenetelmiä valittaessa on perehdytty vaihtoehtoihin, jotka sopivat tähän tutkimukseen. Tutkimustulosten analysoinnissa on johtopäätökset muodostettu tulosten pohjalta, ilman tutkijoiden omia näkökantoja. Myös analyysitriangulaation avulla on pyritty lisäämään tutkimuksen luotettavuutta. Analysoinnissa on hyödynnetty kuvailevaa tilastonanalyysia ja sisällönanalyysia. Käyttämällä kahta analyysimenetelmää on pyritty saamaan kattavampaa tietoa.

Luotettavuutta voidaan arvioida myös vastaajien määrän osuudella koko joukosta. Tavoitteena tutkimuksessa oli tavoittaa mahdollisimman laaja määrä kohderyhmästä, koska kohderyhmä kokonaisuudessaan oli melko pieni. Tutkimuksen kato kuvaa havaintoyksiköiden puuttamista, kuten kyselyyn vastaamatta jättämistä (Vilkkä 2007, 51). Säätiön nuorten toimialan kaikilta työntekijöiltä (26), vastauksia saatiin 19 henkilöltä. Työntekijöiden osalta kato on melko pieni, sillä työntekijöistä 73 % tavoitettiin. Näin ollen vastanneiden voidaan olettaa edustavan kaikkien työntekijöiden näkemyksiä. Nuorille jaettuun kyselyyn vastasi 21 palveluita käyttävää nuorta. Nuorten kokonaismäärää ei voi täysin määrittellä. Tämä johtuu esimerkiksi siitä, että Ohjaamo on matalankynnyksen palveluita tarjoava paikka, jonne nuori voi hakeutua koska tahansa ja tulla asiakkaaksi ennakoimatta. Tämän vuoksi katoa nuorten osalta on vaikea arvioida. Kaikilla palveluita käyttävillä nuorilla on kuitenkin ollut yhtäläiset mahdollisuudet halutessaan osallistua kyselytutkimukseen. Nuorten tuloksia yleistetään kuvaamaan kaikkien palveluita käyttävien nuorten näkemyksiä ja kokemuksia. Vastausten katoa pyrittiin ennakoimaan muistutusviestien avulla, jotka lähetettiin sähköpostiin, kun vastausajasta oli kulunut puolet. Kyselyiden muistutusviestien avulla kyselyiden vastausprosentti nousi hieman.

Kyselyiden tulosten vertailukelpoisuutta edistävät strukturoidut kysymykset ja standardoituus. Jokaiselle työntekijälle jaettiin samanlainen kysely. Myös kaikille nuorille jaettiin samanlainen kysely. Nuorten kyselyssä tutkittiin osittain samoja digitaalisen nuorisotyön osa-alueita, kuin työntekijöiden kyselyssä. Koska molempien kohderyhmien kyselyiden asiasisällöt ovat pitkälti samanlaiset, tuloksia on helppo vertailla ja analysoida keskenään. Strukturoidut kysymykset edistävät vertailukelpoisuutta, kun kyselyssä on asetettu valmiit vastausvaihtoehdot. Tämän myötä analysointi on helpompaa, verrattuna esimerkiksi useisiin avoimiin kysymyksiin. Monivalintakysymyksissä vastauksia on ollut mahdollista täydentää avoimilla kysymyksillä. Avoimen kysymyksen avulla vastaaja voi kertoa omin sanoin lisää aiheesta tai antaa palautetta. Avoimet kohdat ja kysymykset lisäsivät tutkimuksen tulosten luotettavuutta, sillä niiden avulla kysymyksiin saatiin laajemmin tietoa. Kyselyissä hyödynnettiin myös kysymysten asettamista vastaajille pakolliseksi. Tämän avulla lisättiin tulosten vertailukelpoisuutta ja luotettavuutta.

Tutkimustyötä on toteutettu kevään 2021 aikana, jolloin koko maailma on elänyt Covid-19 aikaa. Maailmantilanne on vaikuttanut ihmisten eri elämän osa-alueisiin laajasti, ja se on näkynyt vahvasti myös nuorisotyössä. Kun ajankohtaa pohditaan tutkimuksen luotettavuuden näkökulmasta, täytyy huomioida nuorisotyön nopeat muutokset. Tärkeää on huomioida, että tutkimuksen tulokset Hyria säätiön nuorten alan digitaalisessa nuorisotyössä voivat olla hyvin erilaisia verrattaessa aikaan ennen Covid-19 tilannetta. Täytyy myös ottaa huomioon se, että ei voida tietää, kuinka yleiseksi verkon ja digitaalisten ominaisuuksien käyttö nuorisotyössä tulevaisuudessa jää.

Lähtökohtana digitaalisen nuorisotyön toteuttamisessa on, että nuorten kanssa työskentelevien ja koko työyhteisön on tärkeää tunnistaa digitalisaation vaikutus yhteiskunnassa ja sen merkitys erityisesti nuorten elämässä. Digitaalisuus on keskeinen osa nuorten eri elämän osa-alueilla. Nuorisotyötä toteuttavien on tärkeää olla ajan tasalla siitä, millaisia teknologioita ja medioita nuoret käyttävät. Nuorisotyöntekijöiden tulee olla tietoisia, millaisissa verkkoympäristöissä nuoret liikkuvat ja millaisia palveluita he käyttävät. Nykyään lähes kaikki nuoret ovat jollain tavoin osa digitaalista nuorisokulttuuria riippumatta siitä, käyttävätkö he digitaalisia ympäristöjä aktiivisesti vai passiivisesti. On myös hyvä tiedostaa, että nuoret ovat usein askeleen edellä uusien digitaalisten ilmiöiden suhteen. Jotta työntekijät pysyisivät ajan tasalla näistä ilmiöistä, tulisi työntekijöillä olla riittävästi resursseja ja rohkeutta kokeilla erilaisia digitaalisia toimintamuotoja ja välineitä. Nämä liittyvät nuorten keskuudessa suosittuihin uuden ajan teknologioihin ja digitaalisiin nuorisokulttuureihin. Kokeilun mahdollisuus vaatisi työnantajalta rohkaisevan toimintakulttuurin. Uuden kokeileminen mahdollistuisi muun muassa erilaisten materiaalien ja koulutusten avulla, sekä tutustumalla uusiin teknologioihin.

Jatkuva kouluttautuminen on välttämätöntä työskenneltäessä ihmisten kanssa. Erityisesti digitaalisen nuorisotyön kentällä osaamista tulee kehittää, koska digitalisaation myötä kehitys

menee jatkuvasti eteenpäin. Osaamisen kehittäminen mahdollistaa tulevaisuudessa monipuolisemman digitaalisen nuorisotyön toteuttamisen, sekä uusien palveluiden, sovellusten ja teknologioiden hyödyntämisen. On tärkeää, että osaamista kehitetään jokaisen työntekijän kohdalla, jotta työmuodot ja menetelmät juurtuisivat käytäntöön koko työyhteisön toiminnassa. Tämän myötä suunnittelu, toteuttaminen ja kehittäminen saavat laajempia kokonaisuuksia, kun ideointia tehdään työyhteisössä yhdessä. Kun työntekijöiden digitaalinen osaaminen laajenee, myös nuoret pääsevät tutustumaan uusiin digitaalisiin toimintoihin ja käyttömahdollisuuksiin. Toisaalta asiaa voidaan ajatella siitä näkökulmasta, että myös nuoret voivat opettaa uusia asioita työntekijöille. Esimerkiksi nuorten työpajoilla voitaisiin hyödyntää yhdessä oppimista uusien sovellusten käytössä.

Tämänhetkisen Covid-19 tilanteen myötä, nuorisotyössä on nopealla aikataululla siirrytty entistä enemmän verkkotyöskentelyyn. Työn tekemisen tavat ovat monimuotoistuneet ja työntekijöiden on pitänyt rohkeasti kokeilla uusia digitaalisia medioita ja teknologioita. Tällöin digitaalisuudesta on tullut väistämättä osa jokapäiväistä työskentelyä nuorisotyössä. Työntekijöiden on täytynyt omaksua uudenlaisia tapoja tehdä työtä digitaalisin välinein ja sisällöin sekä digitaalisissa toimintaympäristöissä. Covid-19 aiheuttama tilanne on tuonut haasteita sekä työntekijöille että nuorille. Vaikka nuorisotyötä on tehty jo pitkään verkossa, se ei kuitenkaan ole välttämättä ollut kovin suuri osa jokaisen työnkuvaa.

Työntekijöiden tulee taata jokaiselle nuorelle mahdollisuus käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä, sekä tarjota uudenlaisia osallisuuden ja vaikuttamisen mahdollisuuksia. Tällä tavoin työntekijät myös vähentävät nuorten välillä olevaa digitaalista eriarvoisuutta. Digitalisaation myötä tulisi entistä enemmän huomioida jokaisen nuoren mahdollisuus osallistua digitaalisiin palveluihin. Digitaalisissa palveluissa ja toiminnoissa tulisi huomioida nuoria yksilöllisesti, esimerkiksi riippumatta nuoren äidinkielestä tai muusta taustatekijästä. Palvelujen tulisi olla helposti saavutettavissa ja niiden tulisi olla myös esteettömiä. Nuoria tulisi osallistaa myös entistä enemmän digitaaliseen nuorisotyön suunnitteluun, toteuttamiseen ja kehittämiseen. Tämän myötä saadaan myös tietoa siitä, mitkä toiminnot ja sisällöt palvelevat nuoria parhaiten. Digitaalisen työn kehittämisessä, on tärkeää kuulla nuoria ja heidän tarpeitaan. Samalla myös edistetään nuorten osallisuuden kokemuksia, kun he pääsevät vaikuttamaan itseään koskeviin asioihin. Osallisuuden kokemukset voivat parhaimmillaan lisätä voimaantumisen tunteita, kun nuori kykenee itsenäisesti hoitamaan omia asioitaan.

Tulevaisuuden digitaalinen maailma saattaa tuoda joillekin nuorille merkittäviä haasteita, joihin erityisesti nuorisotyöntekijöiden on työssään kiinnitettävä huomiota. Näitä haasteita ovat muun muassa yksityisyyteen ja tietosuojaan liittyvät asiat, kriittinen media- ja informaatiolukutaito, digitaalisen median ja teknologian hallintataidot sekä nettikiusaaminen ja häirintä. Nuoret ovat syntyneet digitaalisella aikakaudella, jolloin he ovat voineet perehtyä digitaalisiin ilmiöihin itsenäisesti, ymmärtämättä välttämättä sen tuomia haittoja. Tästä syystä

nuorisotyöntekijöiden on erittäin tärkeää tukea nuoria heidän digitaalisissa pyrkimyksissään. (Lorenz & Kaikko 2019, 41-43.) Myös nuorisotyössä olisi tärkeää entistä enemmän hyödyntää mediakasvatuksen sisältöjä, kuten mediataitojen vahvistamista.

Digitalisaatio mahdollistaa uudenlaisen tavan tehdä työtä, sillä esimerkiksi nuorisotyössä mobiililaitteita voidaan hyödyntää työskentelyssä ajasta ja paikasta riippumatta. Tämä mahdollistaa myös palveluiden tarjoamisen verkossa ja nuorille yhteydenotto mahdollisuuden matalalla kynnyksellä. Osalle nuorista asioiminen ja avun hakeminen voi olla kasvotusten haastavaa. Uusien digitaalisten mahdollisuuksien myötä tällaiset nuoret voivat olla yhteydessä verkon kautta ja saada apua myös anonyymisti. Digitaalisten palveluiden myötä nuorisotyössä voidaan vähentää myös eriarvoisuutta niiden nuorten kohdalla, joille paikalle tuleminen on haastavaa esimerkiksi vaikean elämäntilanteen tai jo pelkästään pitkän välimatkan vuoksi. Vaikka digitalisaatio tuo paljon hyvää ja erilaisia mahdollisuuksia, täytyy myös huomioida kasvokkaisen työn merkitys. Digitaalisuus tulisi ajatella välineenä, jonka avulla nuorisotyötä voidaan toteuttaa monipuolisemmin. Täytyy muistaa, että osalle nuorista kasvokkainen kohtaaminen ja vuorovaikutus on edelleen luontevampaa, kuin kohtaaminen verkossa. Tulevaisuudessa työntekijöiden olisi tärkeää lisätä digitaalisuutta nuorten kanssa työskennellessä, mutta ei liikaa korvata sillä perinteistä kasvokkaista nuorisotyötä.

Tällöin työtä voidaan kehittää entistä enemmän nuorten tarpeisiin vastaavaksi, niin että palvelut ja toiminnot olisivat nuorille monipuolisempia, kohdennettumpia ja saavutettavampia.

Lähteet

Painetut

Etsivän nuorisotyön käsikirja. 2018. Opetus- ja kulttuuriministeriö.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. Keuruu: Otavan Kirjapaino.

Kananen, J. 2011. Kvantti: Kvantitatiivisen opinnäytetyön kirjoittamisen käytännön opas. Tampere: Juvenes Print.

Kananen, J. 2015. Opinnäytetyön kirjoittajan opas. Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun. Suomi: Juvenes Print.

Kiilakoski, T., Kinnunen, V. & Djupsund, R. 2015. Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta.

Kiviniemi, J. & Tuominen, S. 2017. Digital youth work - a Finnish perspective. Verke. Helsinki: Paintek Pihlajamäki.

Lauha, H. & Tuominen, S. 2016. Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke. Helsinki: Paintek Pihlajamäki.

Merikivi, J., Timonen, P. & Tuuttila, L. (toim.) 2011. Sähköä ilmassa: Näkökulmia verkkope- rustaiseen nuorisotyöhön. Helsinki: Unigrafia.

Moilanen, T., Ojasalo, K. & Ritalahti, J. 2014. Kehittämistyön menetelmät: Uudenlaista osaa- mista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro.

Määttä, M. & Souto, A-M. (toim.) 2020. Tutkittu ja tulkittu Ohjaamo: Nuorten ohjaus ja palve- lut integraatiopyörteessä. Turku: Hansaprint.

Vehkalahti, K. 2014. Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät. Helsinki: Finn Lectura Ab.

Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. 4. uudistettu painos. Juva: Bookwell.

Vilka, H. 2021. Tutki ja kehitä. 5. päivitetty painos. Keuruu: Otavan Kirjapaino.

Sähköiset

Borg, S. 2021. Aineiston dokumentointi ja raportointi. Tietoarkisto. Viitattu 27.4.2021.

<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/raportointi/raportointi.html>

Canva. 2021. Free Media License Agreement. Viitattu 23.4.2021.

<https://www.canva.com/policies/free-media/>

Digital Youth Work. 2021a. Eurooppalaiset suuntaviivat digitaaliseen nuorisotyöhön. Viitattu 10.5.2021.

<https://www.verke.org/uploads/2021/02/30cf9078-eurooppalaiset-suuntaviivat-digitaaliseen-nuorisotyohon-1.pdf>

Digital youth work. 2021b. Info. Viitattu 19.3.2021.

<https://www.digitalyouthwork.eu/info/>

Heikkinen, H. 2018. Digitalisaation pikakurssi: hyödyt ja haasteet yrityksille. Viitattu 9.12.2020.

<https://talentree.fi/softa/digitalisaation-pikakurssi/>

Hyria säätiö. 2020a. Hyria säätiö. Viitattu 25.11.2020.

<https://www.hraks.fi/hyriasaatio/>

Hyria säätiö. 2020b. Ajankohtaista. Viitattu 25.11.2020.

<https://www.hraks.fi/>

Hyria säätiö. 2020c. Etsivä nuorisotyö. Viitattu 25.11.2020.

<https://www.hraks.fi/valmennus-ja-ohjaus/etsivatyo/>

Hyria säätiö. 2020d. Nuorten työpajatoiminta. Viitattu 24.11.2020.

<https://www.hraks.fi/valmennus-ja-ohjaus/nuorten-palvelut/>

Kiviniemi, J. 2020. Digitaalinen nuorisotyö korona-aikana. Verke. Viitattu 21.4.2021.

<https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2020-09/Korona-ajan%20digitaalinen%20nuorisoty%C3%B6.pdf>

Lauha, H. & Nölvalk, K. 2019. Digitalisaatio ja nuorisotyö. Verke. Helsinki: Grano. Viitattu 9.4.2021.

<https://www.verke.org/uploads/2021/01/37b0da65-digitalisaatio-ja-nuorisotyö-verke.pdf>

Lauha, H. & Tuuttila, L. 2014. Verkko nuorisotyössä - Nuorisotyö verkossa. Viitattu 8.12.2020.
https://www.verke.org/uploads/2021/01/8d92cda0-verkko-nuorisotyossa-nuorisotyoverkossa_verke.pdf

Mattila, M. 2021a. Tilastollinen päättely. Tietoarkisto. Viitattu 26.4.2021.
<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/paattely/paattely/>

Mattila, M. 2021b. Menetelmien tyyppejä ja soveltuvan menetelmän valinta. Tietoarkisto. Viitattu 5.5.2021. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/menetelma/menetelmatyypit/>

Microsoft. 2021. Usein kysytyjä kysymyksiä Microsoft Formsista. Viitattu 24.4.2021.
<https://support.microsoft.com/fi-fi/office/usein-kysytytj%C3%A4-kysymykset%C3%A4-microsoft-formsista-495c4242-6102-40a0-add8-df05ed6af61c>

Nuorisolaki 1285/2016. Viitattu 7.12.2020.
<https://finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>

Ohjaamo navigatorn. 2018. Ohjaamon perusteet. Viitattu 24.11.2020.
<https://tem.fi/documents/1410877/2934378/Ohjaamotoiminnan+perusteet>

Publications Office of the EU. 2018. Developing digital youth work. Viitattu 19.3.2021
<https://op.europa.eu/fi/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. Triangulaatio. KvaliMOTV. Viitattu 24.5.2021.
https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L2_3_2_4.html

Suomen nuorisovaltuustojen kattojärjestö Allianssi ry. 2020. Nuorisotyön ammattieettiset ohjeet. Viitattu 3.12.2020.
<https://www.alli.fi/nuorisotyon-ammattieettiset-ohjeet>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2013. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Viitattu 25.4.2021.
<https://tenk.fi/fi/ohjeet-ja-aineistot/HTK-ohje-2012#HTK>

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja. 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Viitattu 25.4.2021.
https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2019.pdf

Verke. 2021a. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta. Viitattu 4.5.2021.
<https://www.nuorisotyö2030.fi/>

Verke. 2021b. Digitaalinen nuorisotyö: Tarkoittaa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä. Viitattu 10.4.2021.
<https://www.verke.org/verke/digitaalinen-nuorisotyö/>

Verke. 2021c. Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat. Viitattu 4.5.2021.
<https://www.verke.org/uploads/2021/02/93c4902d-digitaalisen-nuorisotyön-suuntaviivat.pdf>

Verke. 2018. Digitaalisuus järjestöjen nuorisotoiminnassa 2018. Viitattu 15.12.2020.
<https://www.verke.org/uploads/2021/01/542a6f05-jarjestoraportti-2018-verke.pdf>

Verke. 2019. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019. Viitattu 15.12.2020.
<https://www.verke.org/uploads/2021/01/0bec8bf5-kuntaraportti-2019-verke.pdf>

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa -Määrällisen tutkimuksen perusteet. 17.5.2021.
<http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mittaa.pdf>

Vuori, J. 2021. Tutkimusetiikka ihmistieteissä. Tietoarkisto. Viitattu 26.4.2021.
<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/tutkimusetiikka/tutkimusetiikka-ihmistieteissa/>

Julkaisemattomat

Verke. 2020. Verkkokurssi: Digitaalisen nuorisotyön perusteet. Mitä on digitaalinen nuorisotyö? Miten digitaalisuus liittyy nuorisotyön tavoitteisiin ja millainen on digitaalisen nuorisotyön historia? Viitattu 8.12.2020.
<https://verke.teachable.com/p/digitaalisen-nuorisotyön-perusteet>

Kuvat

| | |
|--|----|
| Kuva 1: Digitaalisuus välineenä (Canva 2021) | 13 |
| Kuva 2: Digitaalisuus sisältönä (Canva 2021) | 13 |
| Kuva 3: Digitaalisuus toimintana (Canva 2021) | 14 |
| Kuva 4: Työntekijöiden suhtautuminen digitalisaatioon ja digitaaliseen nuorisotyöhön | 30 |
| Kuva 5: Digitaalisuuden hyödyntäminen nuorisotyössä..... | 32 |
| Kuva 6: Työntekijöillä käytössä olevat digitaaliset laitteet | 33 |
| Kuva 7: Työntekijöillä käytössä olevat sovellukset ja palvelut | 34 |
| Kuva 8: Työntekijöiden kokemuksia omasta digitaalisesta osaamisesta | 36 |
| Kuva 9: Väittämiä digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä..... | 38 |
| Kuva 10: Digitaalisen nuorisotyön resursseja koskevat väittämät | 39 |
| Kuva 11: Merkittävimmät haasteet digitaalisessa nuorisotyössä..... | 40 |
| Kuva 12: Nuorten kokemuksia Hyria säätiön digitaalisesta nuorisotyöstä | 43 |
| Kuva 13: Hyria säätiön digitaalinen nuorisotyö nuorten kokemana | 44 |
| Kuva 14: Nuorten kokemuksia omista digitaalisen median ja teknologian hallintataidoista... | 45 |
| Kuva 15: Nuorten käyttämät sovellukset ja palvelut vapaa -ajalla..... | 46 |
| Kuva 16: Nuorten toiveet digitaalisesta nuorisotyöstä | 47 |

Liitteet

| | |
|---|----|
| Liite 1: Tutkimuslupa | 68 |
| Liite 2: Työntekijöiden kyselyn saateteksti | 69 |
| Liite 3: Työntekijöiden kyselylomake | 70 |
| Liite 4: Nuorten kyselyn saateteksti | 81 |
| Liite 5: Nuorten kyselylomake | 82 |

Liite 1: Tutkimuslupa



Päätös

1 (1)

rehtori, Hyria säätiö sr

KorTuu/A3/2021
17.02.2021

Tutkimusluvan myöntäminen / Digitaalisen nuorisotyön nykytila Hyria säätiön nuorten palveluiden toimialalla

Laurea-ammattikorkeakouluun opinnäytetyötään tekevät Johanna Kankaanpää ja Juulia Pohjanen pyytävät lupaa tutkia digitaalisen nuorisotyön nykytilaa Hyria säätiön nuorten palveluiden toimialalla. Tutkimus toteutetaan kahtena kohdennettuna verkkokyselynä säätiön nuorten palveluiden toimialalla työskenteleville (etsivä nuorisotyö, ohjaamot ja nuorten työpajat) sekä em. palveluita käyttäville nuorille helmi-toukokuussa 2021.

Päätös

Koska tehtävä tutkimus palvelee siitä saatujen tulosten kautta digitaalisen nuorisotyön kehittämistä, päätän myöntää Johanna Kankaanpäälle ja Juulia Pohjaselle tutkimusluvan oheisen tutkimuslupahakemuksen mukaisesti.

Tuula Kortelainen
rehtori, Hyria säätiö sr

Liite Tutkimuslupahakemus
Tutkimussuunnitelma

TutkimuslupahakemusTutkimussuunnitelma

Tiedoksi Johanna Kankaanpää, Juulia Pohjanen, etsivän nuorisotyön koordinaattori Maiju Paajanen, toimialapäällikkö Marjaana Salmi, rehtori Tuula Kortelainen, hallitus

Arkisto Päätäjän arkisto

SÄHKÖISESTI ALLEKIRJOITETTU

Kortelainen Tuula, rehtori 03.03.2021 12:48

Kortelainen Tuula, rehtori 03.03.2021 12:48

Liite 2: Työntekijöiden kyselyn saateteksti

Kysely Hyria säätiön nuorten toimialalla työskenteleville

Tämä kysely on kohdennettu Hyria säätiön nuorten toimialalla työskenteleville (Etsivä Nuorisotyö, Ohjaamot sekä Nuorten työpajat). Kyselyn tarkoituksena on selvittää digitaalisen nuorisotyön nykytilaa sekä työn mahdollisuuksia tulevaisuudessa. Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä, osana nuorisotyötä. Tämän kyselyn tulosten pohjalta, nuorten toimialalle laaditaan erillinen digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma.

Kyselyyn vastaaminen on anonyymia ja vapaaehtoista, eikä myöhemmin julkaistun tutkimuksen tuloksista voi päätellä yksittäistä vastaajaa. Lisäksi kyselyn tuloksia käsitellään ja säilytetään luottamuksellisesti. Tässä kyselyssä esiin nousseita tietoja käytetään osana opinnäytetyöraporttia, joka julkaistaan kesäkuun 2021 aikana sekä osana myöhemmin laadittavaa kehittämissuunnitelmaa. Kyselyyn vastaaminen vie noin 10-15 minuuttia ja kysely on saatavilla 17.3-31.3.2021 välisen ajan.

Kiitos jo etukäteen osallistumisestasi kyselyyn. Vastauksesi antaa arvokasta tietoa tulevaa kehittämissuunnitelmaa varten. Lisätietoja kyselystä ja sen tuloksista voit tiedustella meiltä sosionomiopiskelijoita.

Ystävällisin terveisin,

Johanna Kankaanpää & Juulia Pohjanen
Sosionomiopiskelijat, Laurea-ammattikorkeakoulu
Johanna.Kankaanpaa@student.laurea.fi & Juulia.Pohjanen@student.laurea.fi

Liite 3: Työntekijöiden kyselylomake

* Pakollinen

Suhtautuminen

1. Valitse seuraavista väittämistä mielestäsi sopivin vaihtoehto. *

| | Täysin eri mieltä | Jokseenkin eri mieltä | Ei samaa eikä eri mieltä | Jokseenkin samaa mieltä | Täysin samaa mieltä |
|---|-----------------------|-----------------------|--------------------------|-------------------------|-----------------------|
| a) Haluan pysyä mukana digitalisaation ja teknologian kehityksessä | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän säätiömme nuorisotyössä | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| c) Nuorten kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| d) Olen perehtynyt nuorten digitaalisiin kulttuureihin | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| | | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| e) Säätiossämme on yhteinen käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| f) Säätiossämme tunnustetaan digitaalisen median sekä teknologian merkitys nuorten elämässä | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| g) Säätiossämme on sovittu yhteisesti vastuunjaosta digitaalisen nuorisotyön suhteen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| h) Säätiossämme on laadittu ohjeet digitaalisen nuorisotyön käytänteille | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| i) Säätiossämme on kannustava ja rohkaiseva ilmapiiri liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| j) Säätiossämme on kannustava ilmapiiri digitaalisen osaamisen kehittämiseen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

2. Mitä seuraavista digitaalisuutta hyödyntävistä toimintamuodoista olet toteuttanut työssäsi viimeisen 6kk aikana? Valitse kaikki joita olet toteuttanut. *

- Tarjonnut nuorille mahdollisuuden käyttää digitaalista mediaa ja teknologiaa sekä niihin tarvittavia välineitä
- Tehnyt digitaalista nuorisotyötä yhteistyössä muiden nuorisotyötä tekevien tahojen kanssa (esim. seurakunta ja oppilaitokset)
- Ollut vuorovaikutuksessa nuorten kanssa digitaalista mediaa hyödyntämällä (esim. sosiaalisen median palvelut, Discord ja sähköposti)
- Toteuttanut yksilövalmennusta tai ohjausta verkossa
- Järjestänyt työvalmennusta verkossa
- Keskustellut digitaalisuuteen liittyvistä teemoista yhdessä nuorten kanssa
- Järjestänyt nuorille ryhmäohjausta verkossa
- Kannustanut nuoria tuottamaan itse sisältöä verkkoon (esim. vlogit, blogit ja videot jne.)
- Järjestänyt nuorille peli-, media- ja/ tai teknologiakasvatusta
- Järjestänyt nuorille ohjattua toimintaa liittyen digitaaliseen pelaamiseen
- Järjestänyt tai mahdollistanut tapahtuman, joka liittyy nuorten digitaalisiin kulttuureihin (esim. LANit)
- Hyödyntänyt nuorten ryhmäyttämisessä digitaalista mediaa ja teknologiaa (esim. Kahoot!)
- Vahvistanut nuorten digitaalisen median ja teknologian hallintataitoja
- Tuottanut itse materiaalia verkkoon (vlogit, blogit, tarinat ja snapchatit jne.)
- Kannustanut nuoria vaikuttamaan heitä itseään koskeviin asioihin digitaalisen median ja teknologian avulla
- Tukenut nuorten verkkovuorovaikutustaitoja
- Vahvistanut nuorten kriittistä media- ja informaatiolukutaitoa
- Kannustanut nuoria digitaaliseen luovuuteen ja itseilmaisuuun

3. Mitä Hyria säätiön tarjoamia digitaalisia laitteita sinulla on käytössä työssäsi? Valitse kaikki käytössä olevat. *

Tietokone (pöytätietokone tai kannettava)

Älypuhelin

Polaroid -kamera

Digikamera

360 -kamera

GoPro -kamera

Pelikonsoli

3D-tulostin tai muu 3D-teknologia

Tekniset rakenteluserjat (esim. robotiikka)

Drone

VR-teknologia (esim. VR-lasit)

Tabletti

Muu

4. Mitä sovelluksia ja palveluita hyödynnät osana työtäsi, toimiessasi nuorten kanssa. Valitse kaikki, joita hyödynnät säännöllisesti eli vähintään kerran kuukaudessa. *

- Sähköposti
- WhatsApp
- Skype
- Zoom
- Teams
- Instagram
- Snapchat
- Twitter
- Facebook
- YouTube
- Vimeo
- TikTok
- Blogit (esim. WordPress, Blogger, Tumblr)
- Signal
- Telegram

- WeChat
- Jodel
- Digitaaliset pelit (PC-, konsoli- tai mobiilipelit)
- Discord
- Kyselytyökalut (esim. Kahoot!, Quizizz, Typeform)
- Keskustelufoorumit (esim. Suomi24, ASKfm, Ylilauta)
- Kuvien ja videoiden editointisovellukset (esim. Canva)
- Anonyymit kysy ja vastaa -palvelut (esim. Sarah, Tellonym)
- SoundCloud
- Twitch
- Pelien yhteisö- ja hallintapalvelut (esim. PlayStation Network, Steam, Origin)
- Lisättyä todellisuutta hyödyntävät palvelut (esim. Pokémon Go, Zombies, Run!)
- Yhteisöllisen tuottamisen palvelut (esim. Google Drive, Padlet, Pinterest, Wiki)
- Digitaaliset osaamismerkkit (esim. Badgecraft, Badge Wallet)
- Paikkatietoa hyödyntävät toiminnalliset palvelut (esim. Actionbound, ActionTrack, [Seppo.io](#))
- Slack
- Ohjelmointityökalut (esim. Scratch, Kodu, Lego Mindstorms)
- Vaikuttamispalvelut (esim. [nuortenideat.fi](#))
- Nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkopalvelut (esim. nuortenelämä.fi)
- Hyria säätiön oma nuorille suunnattu verkkosivu
- Hyria säätiön oma nuorille suunnattu sovellus
- Muu

Osaaminen

5. Millaiseksi arvioit oman osaamisesi seuraavilla digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvillä osa-alueilla?

*

| | Heikko | Välttävä | Tyydyttävä | Hyvä | Erinomainen |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| a) Teknologian sekä digitaalisen median hallintataidot | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Vuorovaikutus ja viestintätaidot verkossa | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| c) Nuorten neuvonta ja ohjaustyö verkossa | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| d) Tietosuojan ja -turvaan liittyvät käytänteet (digitaalinen turvallisuus) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| e) Kriittinen media- ja informaatiolukutaito | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| f) Digitaalisen sisällön tuottaminen (esim. videot, blogit ja postaukset jne.) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| g) Nuorten verkkokäyttämisen ja digitaalisten kulttuurien tunteminen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

| | | | | | |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| h) Peli-, media- ja/ tai teknologiakasvatuksen toteuttaminen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| i) Ohjelmointitaidot | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| j) Digitaalisten pelien hyödyntäminen osana nuorisotyötä | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| k) Digitaalisen median ja teknologian hyödyntäminen nuorten ryhmäyttämisessä | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| l) Yksilö-, ryhmä- ja/ tai työvalmennuksen toteuttaminen verkon välityksellä | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| m) Nuorten verkkovuorovaikutustaitojen tukeminen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| n) Nuorten kriittisen media- ja informaatiolukutaitojen tukeminen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| o) Nuorten tukeminen digitaaliseen luovuuteen ja itseilmaisuuksiin | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| p) Nuorten digitaalisen median ja teknologiataitojen tukeminen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| q) Nuorten kannustaminen vaikuttamaan heitä itseään koskeviin asioihin digitaalisen median ja teknologian avulla | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Kehittäminen

6. Ota kantaa seuraaviin väittämiin, jotka koskevat Hyria säätiön digitaalisen nuorisotyön kehittämistä. *

| | Täysin eri mieltä | Jokseenkin eri mieltä | Ei samaa eikä eri mieltä | Jokseenkin samaa mieltä | Täysin samaa mieltä |
|---|-----------------------|-----------------------|--------------------------|-------------------------|-----------------------|
| a) Säätiössämme digitaaliselle nuorisotyölle on asetettu selkeät tavoitteet | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Uusien työntekijöiden rekrytoinnissa huomioidaan heidän digiosaamisensa | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| c) Kehitämme ja tuemme nuorten parissa tehtävää työtä teknologian ja digitaalisen median avulla | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| d) Keräämme säännöllisesti tietoa nuorten digitaalisen median ja teknologian käytöstä | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| e) Työntekijöiden digitaalista osaamista ja osaamistarpeita kartoitetaan, kehitetään ja arvioidaan jatkuvasti | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| f) Osallistamme nuoria digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen ja arviointiin liittyen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| g) Säätiömme kaikissa digitaalisissa toiminnoissa ja palveluissa on huomioitu esteettömyys sekä yhdenvertaisuus | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| h) Säätiössämme hyödynnetään aktiivisesti digitalisaation ja teknologian tuomia mahdollisuuksia | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

7. Ota kantaa seuraaviin digitaalisen nuorisotyön resurssija koskeviin väittämiin. *

| | Täysin eri mieltä | Jokseenkin eri mieltä | Ei samaa eikä eri mieltä | Jokseenkin samaa mieltä | Täysin samaa mieltä |
|---|-----------------------|-----------------------|--------------------------|-------------------------|-----------------------|
| a) Minulla on riittävästi työaikaa digitaalisen nuorisotoiminnan suunnittelulle, toteuttamiselle ja sen kehittämiselle | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Minulla on riittävästi mahdollisuuksia vaikuttaa työssäni käytössä oleviin digitaalisiin palveluihin, välineisiin ja laitteisiin | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| c) Käytettävissä olevat digitaaliset palvelut, laitteet ja välineet ovat olennaisia työni kannalta | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| d) Olen saanut riittävästi digitaaliseen nuorisotyöhön liittyvää koulutusta | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| e) Olen saanut riittävästi erilaisia materiaaleja, toimintamalleja sekä ohjeistuksia digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8. Mitkä ovat mielestäsi merkittävimpiä tekijöitä, jotka tuovat haasteita digitaalisen nuorisotyön toteuttamiselle säätiössänne? Valitse max 3. *

- Digitaaliselle nuorisotyölle ei ole asetettu selkeitä tavoitteita tai vastuunjako
- Työntekijöillä ei ole riittävästi työaikaa digitaalisen toiminnan suunnitteluun, toteuttamiseen ja kehittämiseen
- Työntekijöiden kielteinen asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan
- Esimiesten kielteinen asenne digitaalista nuorisotyötä kohtaan
- Työntekijöiden digitaalinen osaaminen ei ole riittävä tai siinä on puutteita
- Osaamisen kehittäminen on haastavaa riittämättömän koulutustarjonnan vuoksi
- Käytössä ei ole riittävän monipuolista tai riittävää välineistöä

9. Mitä uusia oivalluksia tai toiveita sinulla on herännyt digitaaliseen nuorisotyöhön liittyen?

Kirjoita vastaus

Taustakysymykset

10. Sukupuoli *

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua vastata

11. Ikä *

- alle 30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- yli 60

Liite 4: Nuorten kyselyn saateteksti

Kysely Hyria säätiön digitaalisista nuorisopalveluista

Tämä kysely on suunnattu Hyria säätiön palveluita (Nuorten työpajat, Etsivä Nuorisotyö ja Ohjaamo) käyttäville nuorille aikuisille (18-30v). Kyselyn tarkoituksena on kerätä tutkimustietoa palveluihin liittyvästä toiminnasta, digitaalisen nuorisotyön osalta. Lisäksi kyselyssä selvitetään myös vastaajien digitaalisen median ja teknologian hallintataitoja sekä digitaalisen median käyttöä. Tiivistetysti digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä osana nuorisotyötä.

Kyselyyn vastaaminen on anonyymia ja vapaaehtoista, eikä myöhemmin julkaistun tutkimuksen tuloksista voi päätellä yksittäistä vastaajaa. Lisäksi kyselyn tuloksia käsitellään ja säilytetään luottamuksellisesti. Tässä kyselyssä esiin nousseita tietoja käytetään osana opinnäytetyöraporttia, joka julkaistaan kesäkuun 2021 aikana. Kyselystä saatuja tuloksia hyödynnetään myös Hyria säätiön nuorten toimialan palveluiden ja toiminnan kehittämisessä. Kyselyyn vastaaminen kestää noin 5-10 minuuttia ja kysely on saatavilla 6.4-20.4.2021 välisen ajan.

Kiitos jo etukäteen osallistumisestasi kyselyyn. Vastauksesi antaa arvokasta tietoa palveluiden toiminnasta tällä hetkellä. Lisätietoja kyselystä ja sen tuloksista voit tiedustella meiltä sosionomiopiskelijoilta.

Ystävällisin terveisin,

Johanna Kankaanpää & Juulia Pohjanen

Sosionomiopiskelijat, Laurea-ammattikorkeakoulu
Johanna.Kankaanpaa@student.laurea.fi & Juulia.Pohjanen@student.laurea.fi

Liite 5: Nuorten kyselylomake

* Pakollinen

Osallisuus ja yhdenvertaisuus

1. Valitse kaikki vaihtoehdot, jotka kuvaavat kokemuksiasi Hyria säätiön palveluihin osallistumisesta.

*

- Olen saanut mahdollisuuden osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun, toteutukseen tai arviointiin yhdessä työntekijöiden kanssa
- Olen saanut peli-, media- ja/ tai teknologiakasvatusta
- Olen osallistunut pelaamiseen verkossa
- Olen osallistunut ryhmätoimintaan verkossa
- Olen osallistunut työvalmennukseen verkossa
- Olen saanut työntekijöiltä neuvontaa ja ohjausta verkossa
- Olen osallistunut Hyria säätiön järjestämään tapahtumaan verkossa
- Olen saanut tarvittavaa tukea digitaalisen median ja teknologian käyttöön (esim. CV:n tekeminen, erilaisten ohjelmien ja sovellusten käyttö)
- Olen päässyt tutustumaan Hyria säätiön kautta minulle uusiin digitaalisiin välineisiin ja toimintaympäristöihin (esim. VR-teknologia ja ohjelmointi)

2. Ota kantaa seuraaviin väittämiin. *

| | Täysin eri mieltä | Jokseenkin eri mieltä | Ei samaa eikä eri mieltä | Jokseenkin samaa mieltä | Täysin samaa mieltä |
|--|-----------------------|-----------------------|--------------------------|-------------------------|-----------------------|
| a) Hyria säätiön digitaalisissa palveluissa ja toiminnoissa on huomioitu yhdenvertaisuus (esim. asiakkaan äidinkieli tai erilaiset kulttuuriset tekijät) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Koen, että minut kohdataan Hyria säätiön palveluissa yhdenvertaisesti muihin osallistujiin nähden | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| c) Työntekijät ovat kannustaneet minua tuottamaan itse sisältöä verkkoon (esim. vlogit ja blogit) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| d) Työntekijöiden kanssa on käsitelty digitaalisuuteen liittyviä aiheita (esim. työelämässä tarvittavat digitaidot) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| e) Keskusteleminen työntekijöiden kanssa verkon välityksellä on yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| f) Toimintaan osallistuessani olen saanut lainata Hyria säätiön tietoteknisiä välineitä (esim. tietokone tai tabletti) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| g) Työntekijät ovat kannustaneet minua digitaaliseen luovuuteen ja itseilmaisuun (esim. harrastustoiminta verkossa) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| h) Hyria säätiön digitaalisissa palveluissa on huomioitu esteettömyys (esim. fyysiset rajoitteet tai toimintakyky) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Mediaosaaminen ja digitaaliset taidot

3. Millaiseksi arvioit digitaalisen median ja teknologian hallintaitosi? *

| | Heikko | Välttävä | Tyydyttävä | Hyvä | Erinomainen |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| a) Digitaalisen median käyttötaidot (esim. google ja sosiaalinen media) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| b) Digitaalisen sisällön tuottaminen (esim. videot, blogit ja vlogit) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| c) Teknologian hallintataidot (esim. tietokone ja älypuhelin) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| d) Kriittinen media- ja informaatiolukutaito (esim. lähdekriittisyys) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| e) Tietosuoja ja -turva käytänteet (esim. tietojen jakaminen verkossa) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

4. Mitä sovelluksia ja palveluita käytät vapaa-ajallasi, vähintään kerran kuukaudessa? Valitse kaikki ne, joita käytät. *

- Sähköposti
- WhatsApp
- Skype
- Zoom
- Teams
- Instagram
- Snapchat
- Twitter
- Facebook
- YouTube
- Vimeo
- Tik Tok
- Blogit (esim. WordPress, Blogger, Tumblr)
- Signal
- Telegram

- WeChat
- Jodel
- Digitaaliset pelit (PC-, konsoli- tai mobiilipelit)
- Discord
- Kyselytyökalut (esim. Kahoot!, Quizizz, PollEv, Typeform)
- Keskustelufoorumit (esim. Suomi24, ASKfm, Ylilauta)
- Kuvien ja videoiden editointisovellukset (esim. Canva)
- Reddit
- Anonyymit kysy ja vastaa -palvelut (esim. Sarah, Tellonym)
- SoundCloud
- Twitch
- Pelien yhteisö- ja hallintapalvelut (esim. PlayStation Network, Steam, Origin)
- Lisättyä todellisuutta hyödyntävät palvelut (esim. Pokémon Go, Zombies, Run!)
- Yhteisöllisen tuottamisen palvelut (esim. Google Drive, Padlet, Pinterest, Wiki)
- Digitaaliset osaamismerkkit (esim. Badgecraft, Badge Wallet)
- Paikkatietoa hyödyntävät toiminnalliset palvelut (esim. Actionbound, ActionTrack, [Seppo.io](#))
- Ohjelmointityökalut (esim. Scratch, Kodu, Lego Mindstorms)
- Vaikuttamispalvelut (esim. [Nuortenideat.fi](#))
- Nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkopalvelut (esim. Nuorteneämä.fi)
- Hyria säätiön oma verkkosivu
- Hyria säätiön oma sovellus
- Muu

Kehittäminen

5. Mitä seuraavista asioista toivoisit Hyria säätiön tarjoavan? *

- Digitaalisten välineiden lainaaminen
- Neuvontaa tai ohjausta digitaalisen median ja teknologian käytössä
- Verkkoperustaisten tapahtumien järjestäminen (esim. LANit tai tubetapahtuma)
- Ohjelmointia
- Teknologinen värkkäily eli maker-toiminta (esim. 3D-tulostus tai digitaalinen käsityö)
- Kahdenkeskinen keskustelu säätiön ylläpitämässä chat-palvelussa
- Mahdollisuus osallistua säätiön digitaalisen sisällöntuottoon
- Erilaisten työpajojen järjestäminen liittyen digitaaliseen sisällön tuottoon (esim. valokuvaus, bloggaus, vloggaus, musiikin tekeminen, pelaaminen)
- Etäosallistuminen säätiön tapahtumiin livestriimauksen välityksellä
- Mahdollisuus pelata työntekijöiden kanssa verkon välityksellä
- En mitään edellä mainituista
-

6. Haluatko antaa palautetta tai esittää toiveita Hyria säätiön työntekijöille, koskien digitaalista nuorisotyötä?

Kirjoita vastaus