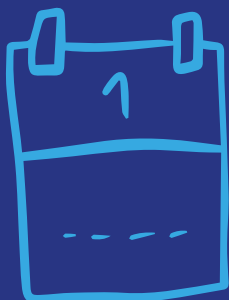


**KUNNALLISEN
NUORISOTYÖN
DIGITALISAATIO**

2021





Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021

Tekijä: Verke

Graafinen suunnittelu: Saara Helkala

Raportti on julkaistu Creative Commons Nimeä

4.0 Kansainvälinen (CC BY 4.0) -lisenssillä

ISBN 978-952-386-014-8

Verke

www.verke.org

info@verke.org



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

SISÄLLYS

Tiivistelmä	4
Infograafi	6
Johdanto	8
Digitaalisuus kuntien nuorisotyössä	10
1. Kyselyn toteuttaminen ja vastaajien taustatiedot	10
2. Suhtautuminen digitalisaatioon	12
3. Digitaalisuuden hyödyntäminen nuorisotyössä	14
Palvelut ja sovellukset	14
Välineistö	16
Toiminnot	17
Kokemukset pandemian vaikutuksista nuorisotyöhön	19
4. Osaaminen	22
Yleiset digitaidot	22
Ammatillinen digiosaaminen	22
Kokonaisarvio digiosaamisesta	22
Osaamistarpeet	24
5. Digitalisaation haasteet ja hyödyt työntekijän silmin	27
Työntekijöiden kokemat haasteet	28
Digitaalisen nuorisotyön hyödyt	29
6. Suunnittelu ja kehittäminen	30
Tavoitteellisuus ja arviointi	30
Arviointitavat	32
Nuorisotyön digitalisaation kehitys ja haasteet	34
Digitalisaation vauhdittajat	36
Digitalisaation hyödyt ja kehittämiskohteet	38
Johtopäätökset	39
LÄHTEET	42
LIITTEET	43

TIIVISTELMÄ

Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021 on järjestyksessään viides kuntien nuorisotyön digitalisaatiota ja digitaalista nuorisotyötä kartoittava selvitys. Aiemmat selvitykset on toteutettu vuosina 2013, 2015, 2017 ja 2019. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiota lähestytään selvityksessä viiden teemakokonaisuuden kautta: 1) suhtautuminen digitalisaatioon, 2) digitaalisuuden hyödyntäminen, 3) digitaalinen osaaminen, 4) digitalisaation haasteet ja mahdollisuudet sekä 5) digitalisaation strateginen kehittäminen. Selvityksessä tarkastellaan myös sitä, millaisia muutoksia kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiossa on tapahtunut vuosien 2019 ja 2021 välillä huomioiden erityisesti koronapandemian vaikutukset.

Selvityksen tulokset perustuvat syys-lokakuussa 2021 tuotettuun kyselyyn, joka toteutettiin suomeksi ja ruotsiksi. Kysely suunnattiin kaikille kunnissa toimiville nuorisotyöntekijöille ja nuorisotyön esihenkilöille, ja se toteutettiin verkkokyselynä aikavälillä 28.9.–12.10.2021. Kyselyn otos koostuu 907 vastaajasta, joista työntekijänä vastasi 784 vastaajaa (86 %) ja esihenkilönä 123 vastaajaa (14 %). Suomenkieliseen kyselyyn tuli vastauksia yhteensä 871 (96 %) ja ruotsinkieliseen 36 (4 %). Kaikkiaan vastauksia saatiin 227:stä Suomen 309 kunnasta.

Tulosten mukaan kuntien nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyön esihenkilöiden suhtautuminen digitalisaatioon on myönteistä. Asenteissa ei ole tapahtunut merkittäviä muutoksia vuoden 2019 tuloksiin verrattuna. Vastaajista 94 % halusi pysyä kartalla digitalisaation ja teknologian kehityksestä ja 91 % totesi olevansa kiinnostunut nuorten digitaalisista kulttuureista. Noin puolet (51 %) katsoi, että nuorten kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen. Kaksi kolmesta (66 %) koki, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän oman kunnan nuorisotyössä. Vuonna 2019 vastaava prosenttiluku oli 80.

Esihenkilöistä 84 % arvioi kunnan nuorille suunnattujen digitaalisten palvelujen parantuneen viimeisen vuoden aikana. Niin ikään 72 % esihenkilöistä arvioi, että digitaalisen nuorisotyön toiminnot olivat monipuolistuneet kunnassa viimeisen vuoden aikana. Esihenkilöiden antama kouluarvosana oman kunnan nuorisopalvelujen digitalisaation tilasta oli keskiarvoltaan 7,5.

Kuntien nuorisotyössä hyödynnetään digitaalisuutta aktiivisesti. Digitaalisten palvelujen käytön määrässä ei kuitenkaan näyttäisi tapahtuneen kasvua vuoteen 2019 verrattuna. Nuorisotyöntekijällä on säännöllisessä nuorisotyöllisessä käytössään keskimäärin seitsemän digitaalista palvelua. Suosituimmat palvelut ovat Instagram (86 %), WhatsApp (82 %) ja Facebook (62 %). Kuvien ja videoiden editointisovellusten, Microsoft Teamsin, Discordin ja TikTokin käytössä on tapahtunut merkittävä kasvua vuoteen 2019 verrattuna. Suurinta laskua on tapahtunut Facebookin, sähköpostin ja digitaalisten pelien hyödyntämisessä.

Tulokset osoittavat, että kuntien nuorisotyössä on koronapandemian aikana lisätty verkkonuorisotyön määrää, kun taas digitaalisuuden hyödyntäminen fyysisissä palveluissa ja toiminnoissa on vähentynyt. Kyselyyn vastanneista työntekijöistä 97 % ilmoitti kohdanneensa viimeisen kolmen kuukauden aikana nuoria kasvokkain vähintään viikoittain. Digitaalisuutta hyödynnetään eniten yhteydenpitoon ja kohtaamiseen. Nuorisotyöntekijöistä 92 % oli pitänyt viimeisen kolmen kuukauden aikana yhteyttä nuoriin

sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla. Selvästi yli puolet (60 %) ilmoitti käyneensä nuorten kanssa ohjauskeskusteluja verkon välityksellä ja reilu neljäsosa (28 %) mahdollistaneen nuorille etäosallistumisen tapahtumaan tai toimintaan verkossa. Vain 14 % työntekijöistä kertoi järjestäneensä viimeisen kolmen kuukauden aikana ohjattua ryhmätoimintaa verkossa. Digitaalinen pelitoiminta, digitaalisuuden hyödyntäminen nuorten ryhmäytymisissä sekä teknologiakasvatuksellinen toiminta näyttävät vähentyneen kunnallisessa nuorisotyössä vuoteen 2019 verrattuna.

Digitaalisen infrastruktuurin osalta on tapahtunut jonkin verran kehitystä. Vajaa kaksi kolmesta esihenkilöstä (62 %) arvioi, että nuorisotyön käytössä oleva digitaalinen infrastruktuuri oli parantunut kunnassa viimeisen vuoden aikana. Käytännössä kaikilla kuntien nuorisotyöntekijöillä (99 %) on käytössään työnantajan tarjoama älypuhelin. Niin ikään 92 % työntekijöistä ilmoitti, että heillä on käytössään työnantajan tarjoama kannettava tietokone. Noin joka viides työntekijä (19 %) ilmoitti, että työnantajan tarjoama älypuhelin ei vastaa heidän tarpeisiinsa. Työntekijöistä vajaa viidennes (17 %) totesi, että kunnan tarjoamat verkkoyhteydet eivät ole riittävät.

Digitaalisen osaamisen suhteen vaikuttaa myös tapahtuneen myönteistä kehitystä. Työntekijöistä ja esihenkilöistä 94 % arvioi oman digiosaamisensa vähintään tyydyttäväksi. Jopa 44 % vastaajista arvioi digiosaamisensa hyväksi tai erinomaiseksi, kun vuonna 2019 vastaavaa arvioi vajaa kolmasosa (30 %). Vahvimpana osaamisalueena koettiin edelleen media- ja informaatiolukutaito ja heikoimpana digitaalisten sisältöjen tuottaminen. Osaaminen näyttäisi vastaajien omien arvioiden mukaan kehittyneen eniten laitteiden ja sovellusten hallinnassa. Lähes kolme neljästä (72 %) ilmoitti kuitenkin kaipaavansa koulutusta digiasioissa.

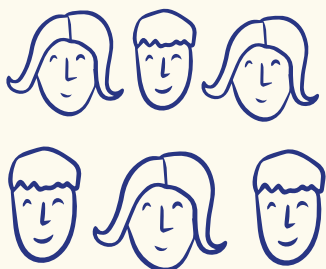
Merkittävimpinä digitaalisen nuorisotyön haasteina koettiin työntekijöiden keskuudessa riittämätön työaika, puutteellinen osaaminen sekä tavoitteiden uupuminen. Esihenkilöt pitivät suurimpina nuorisotyön digitalisaation haasteina osaamisen sekä henkilöstö- ja taloudellisten resurssien puuttumista. Esihenkilöiden mukaan kunnan nuorisopalvelujen digitalisaatiota vauhdittavat eniten sellaisten valmiiden nuorisotyöllisten toimintamallien ja teknisten ratkaisujen hyödyntäminen, jotka eivät vaadi organisaatiolta investointeja.

Vastaajista vajaa puolet (44 %) arvioi, että työyhteisössä jaetaan ymmärrys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö. Niin ikään noin puolet (49 %) koki, että nuorisotyön yksi keskeisimmistä tehtävistä on nuorten digitaalisen osaamisen vahvistaminen. Esihenkilöistä kolme neljästä (72 %) totesi, että digitalisaatio on huomioitu kunnan nuorisopalveluiden toimintasuunnitelmassa. Toisaalta esihenkilöistä vain joka kolmas (33 %) ilmoitti, että työyhteisössä on asetettu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle. Kaikista vastaajista lähes puolet (45 %) koki tavoitteiden puuttumisen merkittävänä nuorisotyön digitalisaation haasteena. Samaan aikaan digitaalista nuorisotyötä arvioidaan aiempaa enemmän. Yleisimmät arviointitavat ovat työyhteisökeskustelut, nuorille suunnatut kyselyt sekä itse- ja vertaisarviointit. Esihenkilöistä vajaa kolmannes (31 %) ilmoitti, että digitaalista nuorisotyötä arvioidaan tunnuslukujen avulla.

KUNNALLISEN NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2021

VASTAAJIEN MÄÄRÄ

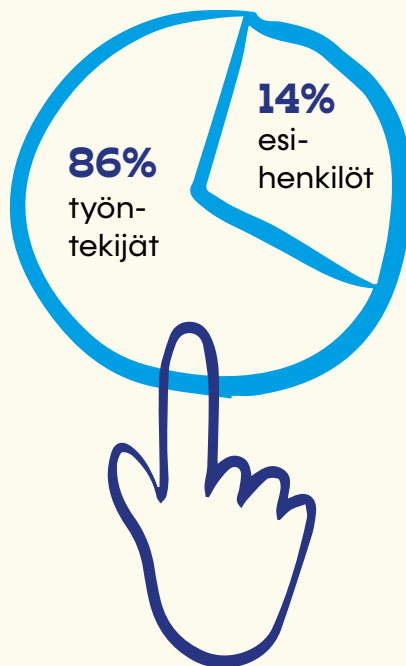
907



VASTAAJIEN KESKI-ikä

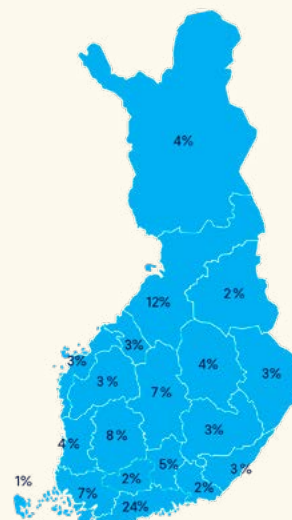
39v

VASTAAJIEN JAKAUTUMINEN



VASTANNEITA KUNTIA

227/309



SUHTAUTUMINEN DIGITALISAATIOON

94%

haluaa pysyä kartalla digitalisaation kehityksestä

45%

kokee tavoitteiden puuttumisen merkittävänä nuorisotyön digitalisaation haasteena

51%

pitää kohtaamista digiympäristössä **yhtä aitona kuin kasvokkain** kohtaamista

OSAAMINEN

94%

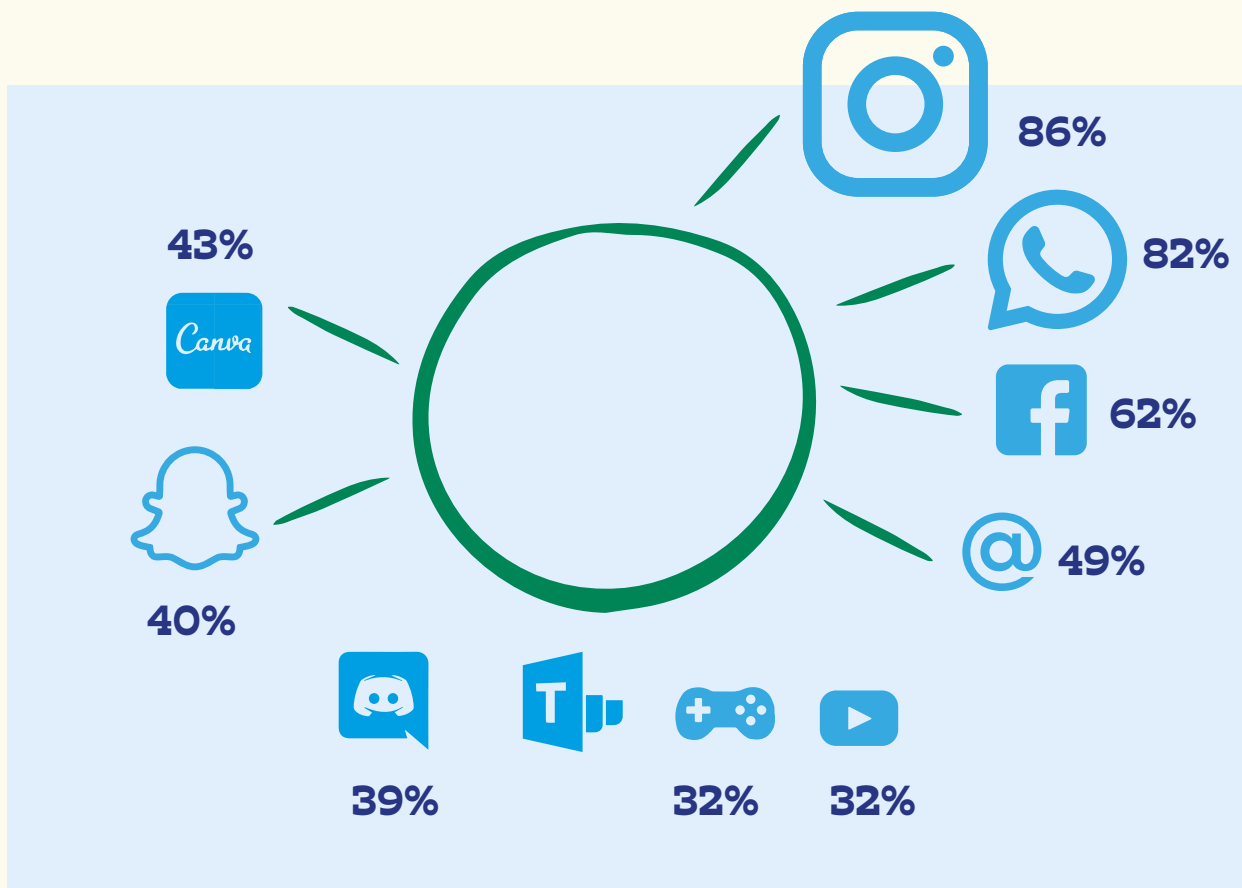
arvioi omat digitaaitonsa **vähintään perustasoksi**

72%

kaipaa koulutusta digiasioissa

53%

pitää digiosaamisen puutetta **merkittävänä haasteena**



Työntekijät

92% pitänyt yhteyttä nuoriin somen tai viestipalvelun avulla

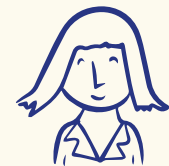
70% keskustellut nuorten kanssa digitaalisuuden liittyvistä ilmiöistä

23% hyödyntänyt digiteknologiaa nuorten ryhmäytymisessä

14% järjestänyt ohjattua ryhmätoimintaa verkossa

6% tarjonnut mahdollisuuden teknologiseen värkkäilyyn tai koodaamiseen

VIIMEISEN 3 KK AIKANA



Esihenkilöt

84% kunnan nuorille suunnatut digipalvelut parantuneet vuoden aikana

75% digitaalisuus huomioitu työnkuivissa

72% digitalisaatio huomioitu nuorisopalveluiden toimintasuunnitelmassa

33% työyhteisössä asetettu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle

31% digitaalista nuorisotyötä arvioidaan tunnuslukujen avulla

JOHDANTO

Heikki Lauha

Nuorisotyön digitalisaatiota on selvitetty viimeisen kahden vuoden aikana enemmän kuin koskaan ennen. Tähän on ollut syynä kaksi toisistaan poikkeavaa kehityslinjaa. Ensimmäinen vuosikymmenen vaihtuessa on usein luonnollista pohtia toimialan tulevaisuutta ja niitä yhteiskunnallisia kehityskulkuja, jotka keskeisesti vaikuttavat nuorisotyöhön. Digitalisaatio on epäilemättä yksi merkittävimmistä tämänhetkisistä muutosvoimista. Toisaalta alkuvuodesta 2020 käynnistynyt koronapandemia aiheutti shokkiaallon ympäri maailman ja sen vaikutukset heijastuivat suoraan myös nuorisotyön arkeen. Yhtäkkiä nuorisotilat oli suljettava ja nuorisotyötä piti siirtää verkkoon.

Mitä viime vuosina tehdyt selvitykset kertovat nuorisotyön digitalisaatiosta? Tuloksista paistaa tietynlainen ristiriitaisuus. Yhtäältä nuorisotyössä tunnustetaan digitaalisen median ja teknologian laajat vaikutukset yhteiskuntaan, nuoriin ja nuorisotyöhön. Viimeistään pandemian myötä myös nuorisotyön verkkotoimintojen kehittäminen koettiin pakollisena. Verkossa tapahtuvan toiminnan määrä kasvoi pandemian alussa merkittävästi (Helin & Moisala 2021, Manu et al. 2021) ja nuoret pitivät palveluja pääosin laadukkaina (Kauppinen et al. 2020). Toisaalta nuorisotyön digitalisaatio ymmärretään toimialalla edelleen lähinnä verkossa tapahtuvana nuorisotyönä (Eriksson & Tuuva-Hongisto 2019), ja tätä ajattelutapaa pandemian aiheuttamat rajoitustoimenpiteet voimistivat entisestään (Malm 2021). Laaja-alainen keskustelu digitalisuuden läpileikkaavasta luonteesta nuorisotyön palveluissa ja digitalisaation vaikutuksista nuorisotyön fyysisiin toimintoihin on jäänyt toimialalla vielä vähäisemmäksi.

Samankaltaisia johtopäätöksiä on tehty myös käsillä olevassa *Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021* -selvityksessä. Tämän vuoden kyselyssä haluttiin painottaa kahta teemaa: muutosta ja digitalisaation strategista kehittämistä. Kyselyn tuloksista on havaittavissa, että nuorisotyö siirtyi pandemian aikana laajalla rintamalla verkkoon ja verkkonuorisotyöllisessä toiminnassa näkyy kasvua. Moni koki, että pandemian myötä omassa organisaatiossa on tehty digiloikka ja että digiosaaminen on kasvanut. Verkkonuorisotyön kautta on tavoitettu uusia nuoria, mutta kyselyn avovastauksissa myös peräänkuulutettiin kasvokkaisen kohtaamisen tärkeyttä.

Samaan aikaan useat vastaajat osoittivat pettymystä oman kunnan digitalisaatiokehitykseen ja koronapandemian hoitoon. Moni koki, että pandemian alkuvaiheessa kyllä mentiin vauhdilla verkkoympäristöihin, mutta kyse oli lähinnä pakosta ja pyrkimyksestä vain selviytyä ilman suunnitelmaa ja selkeitä tavoitteita. Kun rajoitukset vähänkään höllentyivät, monessa kunnassa siirryttiin mahdollisimman nopeasti takaisin fyysisiin toimintoihin. Monen vastaajan mukaan se käytännössä tarkoitti luopumista verkkotoiminnoista ilman että saaduista kokemuksista sekä onnistumisista ja epäonnistumisista olisi tehty minkäänlaista arviointia.

Lähes kaikissa korona-aikana tehdyissä selvityksissä arvioidaan toimialalla tapahtuneita muutoksia nojautuen vastaajien senhetkiseen tilannearvioon ja muistitietoon. Verken tekemästä kuntaselvityksestä tekee ainutlaatuisen se, että vastaavanlainen kysely on toteutettu aiemmin vuosina 2013, 2015, 2017 ja 2019. Muutosta voidaan siis analysoida vastaajien omien arvioiden lisäksi vertailemalla tuloksia eri vuo-

sina kerättyyn pitkittäisdataan. Tästä johtuen valtaosa kyselyn kysymyksistä on haluttu pitää vuodesta toiseen samoina. Eri vuosien kyselyjen toteutustapa ja vastaajajoukko ovat olleet keskenään myös hyvin samankaltaiset, mikä lisää muutoksen arvioinnin luotettavuutta.

Kyselyn valmistelussa on ollut mukana suuri joukko nuorisoalan toimijoita. Kyselypohja lähetettiin elokuussa 2021 laajalle kommenttikierrokselle aluehallintovirastoihin, valtion nuorisoneuvoston koordinoimaan nuorisoalan osaamiskeskusten tiedontuotanto -verkostoon, Kuntaliittoon, Kansalliseen audiovisuaaliseen instituuttiin sekä Koordinaattiin. Kyselypohjaa hiottiin toimijoilta saatujen palautteiden pohjalta – iso kiitos hyvistä kommentteista! Lämmin kiitos myös jokaiselle 907:lle kyselyn vastaajalle arvokkaasta ajasta ja tärkeän tiedon jakamisesta. Tänä vuonna oli erityisen ilahduttavaa huomata, että moni oli jaksanut vastata hyvin perusteellisesti kyselyn avoimiin kysymyksiin.

Koronapandemia on pakottanut meidät monella tavalla uudelleenarvioimaan nuorisotyötä ja nuorisotyön palveluja. Toisille aika on näyttäytynyt selviytymiskamppailuna, toisille mahdollisuutena kehittyä. Kun suuntaamme jo katseita koronan jälkeiseen aikaan, on tärkeää muistaa, että nuorisotyön digitalisaatiokehitys ei pysähdy, vaan se on jatkuvasti kehittyvä prosessi. Valmistu ei siis tule koskaan eikä kehittämistyössä pidä jäädä liiaksi vellomaan tyytyväisyyteen. Toisaalta meidän pitää muistaa olla nuorisotyössä aidosti ylpeitä siitä, miten vähäisillä resursseilla on tuotettu paljon laadukasta ja nuorten tarpeisiin vastaavaa digitoimintaa.

DIGITAALISUUS KUNTIEN NUORISOTYÖSSÄ

Noora Lehtonen

1. Kyselyn toteuttaminen ja vastaajien taustatiedot

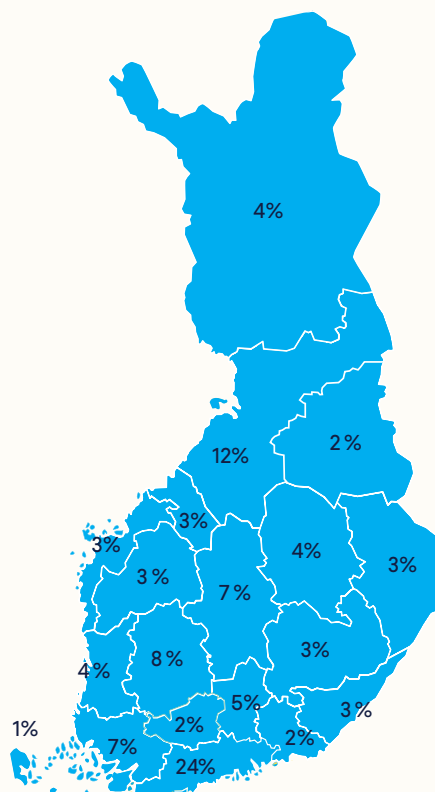
Kysely toteutettiin verkkokyselynä suomeksi ja ruotsiksi Webropol-ohjelmaa hyödyntäen. Kyselyn vastausaika oli 28. syyskuuta – 12. lokakuuta 2021. Kysely lähetettiin sähköpostitse kuntien nuorisotyöntekijöille ja nuorisotyön esihenkilöille. Kaikkiaan kysely lähetettiin noin 3 000 sähköpostiosoitteeseen henkilökohtaisella vastauslinkillä. Tämän lisäksi (osassa kuntia) oli mahdollisuus vastata julkisella vastauslinkillä, mikäli henkilökohtaisia yhteystietoja ei ollut saatavilla.

Kyselyyn vastasi yhteensä 907 henkilöä, joista 871 (96 %) vastasi suomeksi ja 36 (4 %) ruotsiksi. Julkisen nettilinkin kautta vastauksia tuli 94. Vastaajien keski-ikä oli 39,8 vuotta ja keskihajonta 10,7. Ikäjakauma asettui välille 18 ja 64 vuotta. Työntekijänä vastasi 784 vastaajaa (86 %) ja esihenkilönä 123 vastaajaa (14 %). Työntekijöistä 5 prosenttia ilmoitti, että heille kuuluu myös esihenkilötehtäviä.

Ikäryhmittäin vastauksia tuli tasaisesti eri ikäluokista. Eniten vastaajia oli 30–39-vuotiaissa (31 %) ja 40–49-vuotiaissa (28 %). Alle 30-vuotiaiden ja yli 50-vuotiaiden osuudet olivat samansuuruiset, 20 prosenttia. Vastaajien ikäjakauma oli samansuuntainen kuin edellisessä kyselyssä, mutta hieman tasaisempi. Tuolloin vastaajissa korostuivat jonkin verran kolmekymppiset.

Vastauksia tuli yhteensä 227 kunnasta, eli 73 prosentista kaikista Suomen kunnista. Tämä on pienempi osuus kuin vuoden 2019 kyselyssä, jolloin vastauksia tuli kaikkiaan 267 kunnasta. Kunnat, joista ei tullut yhtään vastauksia kyselyyn, olivat suurelta osin (84 %) pieniä, alle 5 000 asukkaan kuntia. Kunnittain ja maakunnittain tarkasteltuna vastaajajoukko jakautui Suomen väestörakenteen mukaisesti. Uudenmaan osuus vastaajista oli pienempi alueen väestöön suhteutettuna, Pohjois-Pohjanmaan taas hieman suurempi. Vastaajista 44 prosenttia työskenteli suuressa, yli 50 000 asukkaan kunnassa, 31 prosenttia keskisuuressa, 10 000–50 000 asukkaan kunnassa ja 25 prosenttia pienessä, alle 10 000 asukkaan kunnassa. Uudenmaan osuus korostui suurten kuntien vastaajissa. Vastaajista 62 prosentilla oli työssään ensisijaisena

VASTAAJAT MAAKUNNITTAIN



Kuva 1. Kuntakyselyn vastaajat maakunnittain (% , N = 907).

kohderyhmänä 13–17-vuotiaat, 25 prosentilla 18–25-vuotiaat, neljällä prosentilla alle 13-vuotiaat ja yhdellä prosentilla yli 25-vuotiaat.

Lähes kaikki kyselyyn vastanneet työntekijät olivat kohdanneet työssään nuoria viimeisen kolmen kuukauden aikana kasvokkain. Vain kolme prosenttia työntekijöistä oli kohdannut nuoria kasvokkain harvemmin kuin viikoittain tai ei ollenkaan. Lähes kaksi kolmesta työntekijästä oli kohdannut nuoria kasvokkain päivittäin.

Työntekijöiltä kysyttiin työmuotoja, joita he käyttävät useimmiten työssään. Vastaja sai valita listassa esitetystä työmuodoista korkeintaan kolme. Valtaosa ilmoitti tekevänsä avointa nuorisotyötä (58 %). Muita yleisiä työmuotoja olivat koulunuorisotyö (35 %) sekä nuorten osallisuus ja vaikuttaminen (26 %). Tämän vuoden kyselyyn vaihtoehdoksi oli lisätty myös jalkautuva nuorisotyö, jonka valitsi 23 prosenttia työntekijöistä. Verkkonuorisotyötä teki aktiivisesti aiempaa useampi, 16 prosenttia, kun vuonna 2019 osuus oli 7 prosenttia. Työpajatoimintaa toteutti nyt hieman harvempi (11 %, kun vuonna 2019 osuus oli 16 %).

Kysely oli jaoteltu teemoihin, joista osa koski vain työntekijöitä ja osa esihenkilöitä. Kaikille yhteiset kysymykset käsittelivät suhtautumista digitalisaatioon sekä vastaajien arviota omasta digiosaamisesta. Työntekijöille esitettiin kysymyksiä digitaalisten palvelujen käytöstä, digitaalisuuden hyödyntämisestä eri nuorisotyön toiminnoissa sekä käytössä olevasta välineistöstä. Kummaltakin vastaajajoukolta kysyttiin lisäksi nuorisotyön digitalisaatioon liittyvistä haasteista ja mahdollisuuksista. Esihenkilöiltä kysyttiin kunnan nuorisopalvelujen digitalisaatiosta sekä digitaalisen nuorisotyön strategisesta suunnittelusta ja kehittämisestä.

Suureen osaan kysymyksistä oli valmiit vastausvaihtoehdot, kuten monivalinta tai erilaiset arviointiasteikot. Lisäksi osaan kysymyksistä sai vastata omin sanoin. Kyselylomake on luettavissa raportin liiteosiosta (liite 3).

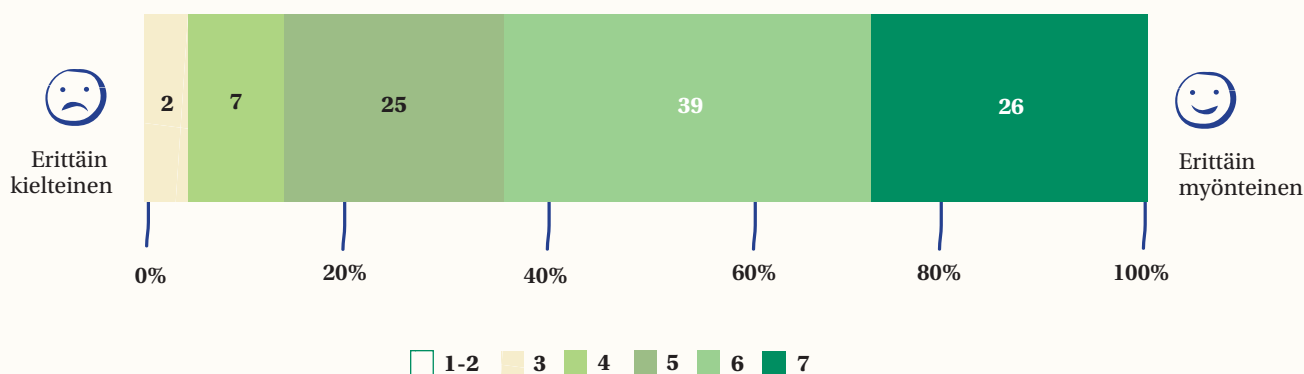
Vastauksia analysoitiin paitsi vastausten jakaumia tarkastellen myös erilaisin tilastollisin testein (t-testi, erilaiset regressiomallit, χ^2 -testi, Pearsonin korrelaatiokerroin). Vastaajien välisiä eroja tarkasteltiin muun muassa taustamuuttujien, kuten kunnan koon, vastaajan iän, toimenkuvan ja työkokemuksen perusteella. Analyysivaiheessa tarkasteltiin myös muuttujien, kuten asenteiden ja osaamisen, välisiä yhteyksiä. Lisäksi arvioitiin muutosta vertaamalla tuloksia vuoden 2019 kuntakyselyyn. Tuloksissa on esitetty pääsääntöisesti tilastollisesti merkitsevät erot ($p < .05$).

Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatiossa tapahtunutta muutosta tarkasteltiin sekä muutoksen kokemuksen kautta että vertaamalla tuloksia aiempiin tuloksiin. Vaikka kyselyn vastaajajoukko on taustamuuttujien suhteen samankaltainen kuin edellisessä kyselyssä, on kuitenkin huomioitava, ettei kyseessä ole saman vastaajajoukon toistomittaus. Lisäksi kysymyksenasetteluissa oli paikoin pieniä eroavaisuuksia. Tulosten vertailtavuuteen tulee siten suhtautua varauksella.

2. Suhtautuminen digitalisaatioon

Kuntien nuorisotyöntekijöiden ja nuorisotyön esihenkilöiden suhtautuminen digitalisaatioon on kyselyn vastausten perusteella myönteinen (kuva 2). Kysyttäessä suhtautumista digitalisaatioon asteikolla 1-7 (*erittäin kielteinen – erittäin myönteinen*) painottuivat vastaukset asteikon yläpäähän. Vastausten keskiarvo oli 5,8 (kh = 1,0). Vastaajista lähes kaksi kolmesta ilmoitti suhtautuvansa digitalisaatioon hyvin myönteisesti (arvot 6 ja 7). Kielteiseksi suhtautumisensa arvioi vain kaksi prosenttia vastaajista (arvo 3 tai sen alle). Esihenkilöt arvioivat suhtautumisensa hieman myönteisemmäksi (ka = 6,1) kuin työntekijät (ka = 5,8). Arviot olivat kaikkiaan hyvin yhteneväisiä vuoden 2019 kyselyn tulosten kanssa.

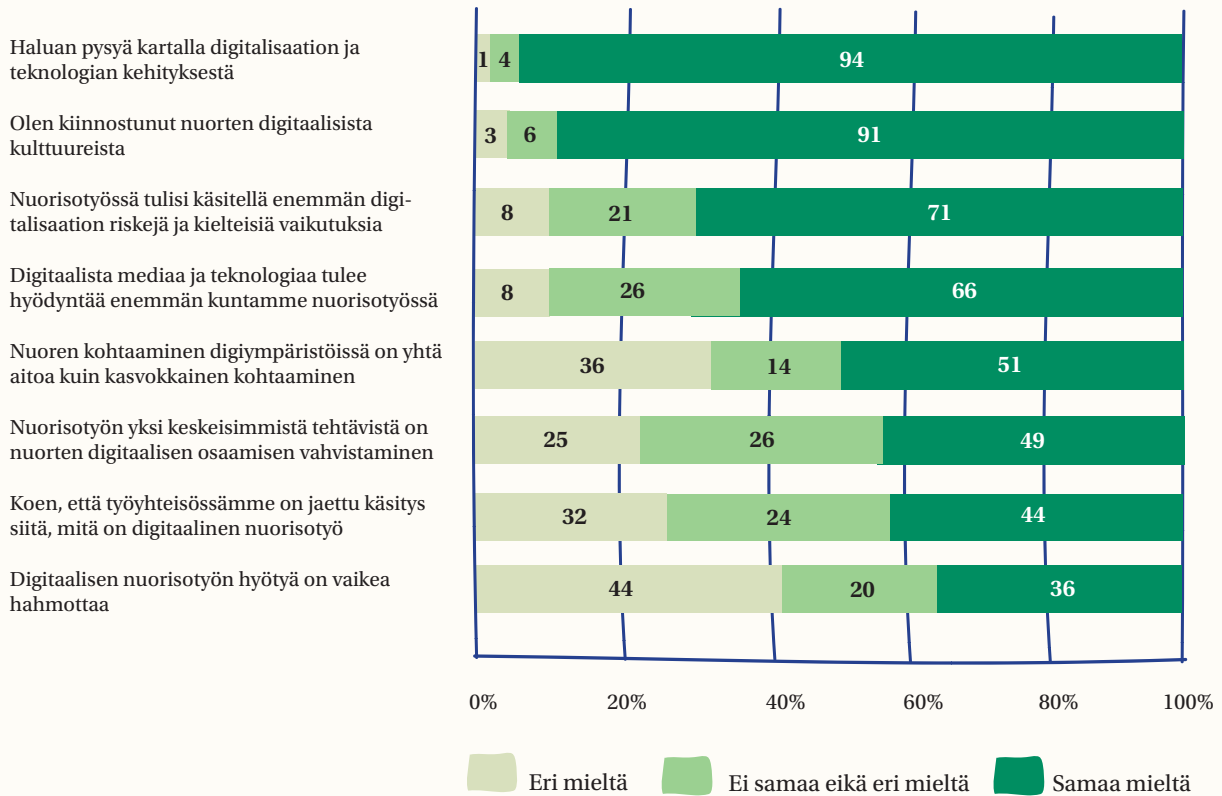
SUHTAUTUMINEN DIGITALISAATIOON



Kuva 2. Suhtautuminen digitalisaatioon asteikolla 1-7 (1 = *erittäin kielteinen*, 7= *erittäin myönteinen*), N = 907.

Suhtautumista digitalisaatioon kartoitettiin myös asenneväittämien avulla, joihin vastaajia pyydettiin vastaamaan viisiportaisella Likert-asteikolla (*täysin eri mieltä – jokseenkin eri mieltä – ei samaa eikä eri mieltä – jokseenkin samaa mieltä – täysin samaa mieltä*). Kuvassa 3 on esitetty vastausten osuudet väittämille siten, että kolmiportaisessa jaottelussa on yhdistettynä jokseenkin ja täysin samaa mieltä sekä jokseenkin ja täysin eri mieltä olevat vastaajat. Yli 90 prosenttia vastaajista koki haluavansa pysyä kartalla digitalisaation ja teknologian kehityksestä sekä olevansa kiinnostunut nuorten digitaalisista kulttuureista. Kaksi kolmesta oli sitä mieltä, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän kunnan nuorisotyössä. Puolet vastaajista näki keskeiseksi tehtäväksi nuorisotyössä nuorten digitaalisen osaamisen vahvistamisen ja piti nuorten kohtaamista digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista. Jopa 71 prosenttia katsoi, että digitalisaation riskejä ja kielteisiä vaikutuksia tulisi käsitellä enemmän nuorisotyössä. Vajaa puolet (44 %) arvioi, että työyhteisössä on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö. Yhtä iso osa vastaajista ei kokenut digitaalisen nuorisotyön hyödyn hahmottamista vaikeana.

ASENTEET DIGITAALISUUTTA KOHTAAN



Kuva 3. Työntekijöiden ja esihenkilöiden suhtautuminen digitaalisuutta koskeviin väittämiin (% , N = 907).

Vastaajien asenteet digitaalisuutta kohtaan olivat yhteneväisiä vuoden 2019 kyselyn vastausten kanssa. Digitalisaation riskejä ja kielteisiä vaikutuksia koskeva väittämä esitettiin nyt ensimmäistä kertaa, joten sen osalta vertailua aiempaan ei voi tehdä. Ainoa ero aiempaan näkyi suhtautumisessa digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen kunnan nuorisotyössä. Kun vuoden 2019 kyselyssä 80 prosenttia koki, että digitaalisuutta tulisi hyödyntää enemmän kunnan nuorisotyössä, oli osuus nyt 66 prosenttia.

Tarkasteltaessa työntekijöiden vastauksia voidaan havaita, että kohtaamisen aitouden kokemus digitaalisessa ympäristössä oli yhteydessä siihen, kuinka paljon työntekijät hyödynsivät työssään digitaalisuutta, kuinka paljon he osallistivat nuoria digitaalisissa ympäristöissä ja kuinka hyväksi he arvioivat oman digitaalisen osaamisensa. Ne työntekijät, jotka eivät kokeneet kohtaamista digitaalisessa ympäristössä yhtä aitona kuin kasvokkain, paitsi suhtautuivat digitalisaatioon kielteisemmin, näkivät myös harvemmin nuorisotyön keskeisenä tehtävänä nuorten digitaalisen osaamisen vahvistamisen. He olivat myös osallistuneet muita harvemmin koulutukseen, jossa on käsitelty nuorten digitaalisia kulttuureja tai digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä nuorisotyössä.

Vertailtaessa työntekijöitä ja esihenkilöitä voidaan todeta, että työntekijöiden oli hieman vaikeampi hahmottaa digitaalisen nuorisotyön hyötyjä, ja he kokivat harvemmin, että työyhteisössä oli jaettu käsitys digitaalisesta nuorisotyöstä. He olivat myös useammin sitä mieltä, että digitalisaation riskejä ja kielteisiä vaikutuksia tulisi käsitellä enemmän nuorisotyössä. Vastaajan (nuoremmalla) iällä oli yhteys kokemukseen, että digitaalista mediaa ja teknologiaa tulisi hyödyntää enemmän kunnan nuorisotyössä. Nuoremmista vastaajista useampi oli lisäksi kiinnostunut nuorten digitaalisista kulttuureista ja halusi pysyä kartalla digitalisaation ja teknologian kehityksestä. Myös työkokemus näkyi vastauksissa: 3–10 vuotta nuorisotyössä toimineet suhtautuivat hieman muita myönteisemmin nuorisotyön digitalisaatioon. Niin ikään kunnan koko oli jossain määrin yhteydessä siihen, miten vastaaja suhtautui nuorisotyön digitalisaatioon. Suurien, yli 50 000 asukkaan kuntien vastaajista useampi piti kohtaamista digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista.

3. Digitaalisuuden hyödyntäminen nuorisotyössä

Palvelut ja sovellukset

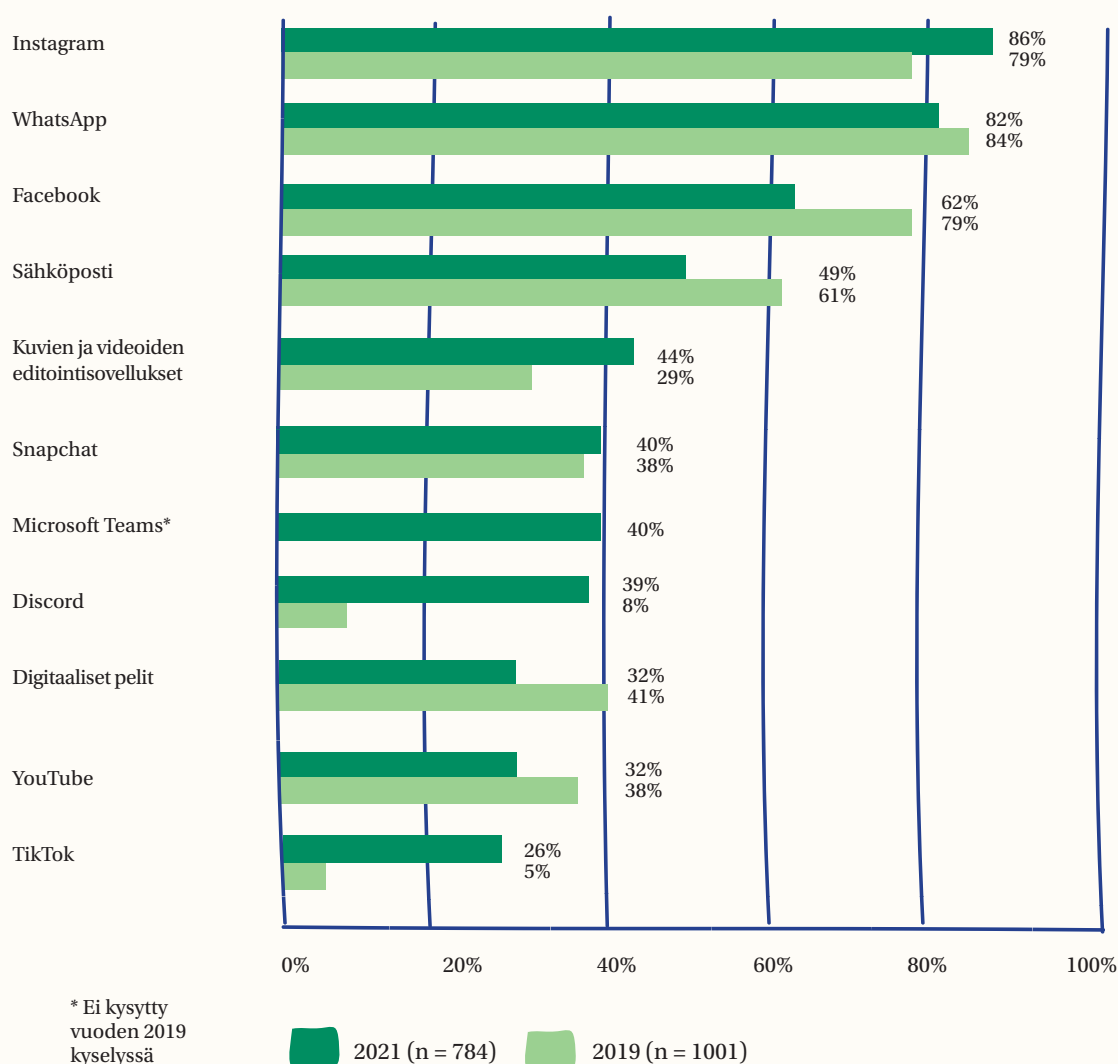
Kyselyn tulosten perusteella työntekijät käyttävät nuorisotyössä keskimäärin seitsemää eri digitaalista palvelua tai sovellusta. Vaihtelu oli kuitenkin suurta, vajaa viidennes vastaajista ilmoitti käyttävänsä korkeintaan kolmea palvelua, kun neljännes ilmoitti käyttävänsä vähintään kymmentä palvelua tai sovellusta. Yleisimmät nuorisotyön käytössä olevat digipalvelut (kuva 4) olivat Instagram (käytössä 86 prosentilla työntekijöistä), WhatsApp (82 %) ja Facebook (62 %).

Vuonna 2019 sovelluksia tai palveluita raportoitiin käytettävän keskimäärin saman verran. Lukuja verrattaessa on otettava huomioon, että kyselyssä esitetty palvelulistaus ei ollut täysin sama. Verrattaessa tuloksia vuoteen 2019 kärkekaksikko erottuu suosiossa entisestään. Facebookia ja sähköpostia ilmoitettiin nyt käytettävän vähemmän kuin vuonna 2019, kun taas kuvien ja videoiden editointisovellusten, Discordin ja TikTokin käyttö oli nyt yleisempää. Digitaalisten pelien suosiossa, joka edelliseen kyselyyn saakka oli kasvanut, näkyy nyt pieni notkahdus. Digitaalisia pelejä ilmoitti käyttävänsä nuorisotyössä säännöllisesti vajaa kolmannes työntekijöistä, kun vuonna 2019 osuus oli 41 prosenttia. Koronapandemian aikana yleistynyt Microsoft Teams oli nuorisotyöllisessä käytössä 40 prosentilla vastaajista, samoin Discordia ilmoitti käyttävänsä vajaa 40 prosenttia vastaajista. Discordia käytti nyt selvästi suurempi osuus työntekijöistä kuin edellisessä kyselyssä (39 % vs. 8 %).

Kunnan koolla oli yhteys siihen, kuinka montaa palvelua tai sovellusta työntekijällä oli käytössään. Alle 10 000 asukkaan kunnissa sovelluksia ilmoitettiin käytettävän nuorisotyössä 8,6, keskisuurissa kunnissa 7,8 ja suurissa, yli 50 000 asukkaan kunnissa 6,9. Pienissä ja keskisuurissa kunnissa Facebook, sähköposti ja Teams olivat yleisemmin käytössä kuin suurissa kunnissa. Erityisesti Facebookin kohdalla ero oli huomattava pienten ja suurten kuntien välillä: yli 50 000 asukkaan kunnissa vajaa puolet (46 %) ilmoitti käyttävänsä Facebookia, kun alle 10 000 asukkaan kunnissa osuus oli lähes kaksinkertainen (83 %).

Myös työntekijän iällä oli yhteys käytettyihin palveluihin: Palveluiden lukumäärässä ei ollut eroa, mutta eri ikäryhmissä korostuivat erilaiset palvelut. Yli 40-vuotiaista 70 prosenttia ilmoitti käyttävänsä Facebookia, kun alle 30-vuotiaista osuus oli 49 prosenttia. Myös Teams ja sähköposti olivat hieman suositumpia yli 40-vuotiailla. Alle 30-vuotiailla taas kuvallinen ilmaisu ja pelitoiminta näyttäytyivät suositumpana: 92 prosenttia käytti työssään Instagramia, 57 prosenttia kuvien ja videoiden editointisovelluksia ja 42 prosenttia digitaalisia pelejä. Yli 40-vuotiaista työntekijöistä Instagramia käytti 78 prosenttia, kuvien ja videoiden editointisovelluksia 32 prosenttia ja digipelejä 27 prosenttia. Alle 30-vuotiaat käyttävät yli 40-vuotiaita enemmän myös Snapchatia (56 % vs. 30 %) ja TikTokia (40 % vs. 19 %).

NUORISOTYÖN KÄYTÖSSÄ OLEVAT DIGIPALVELUT

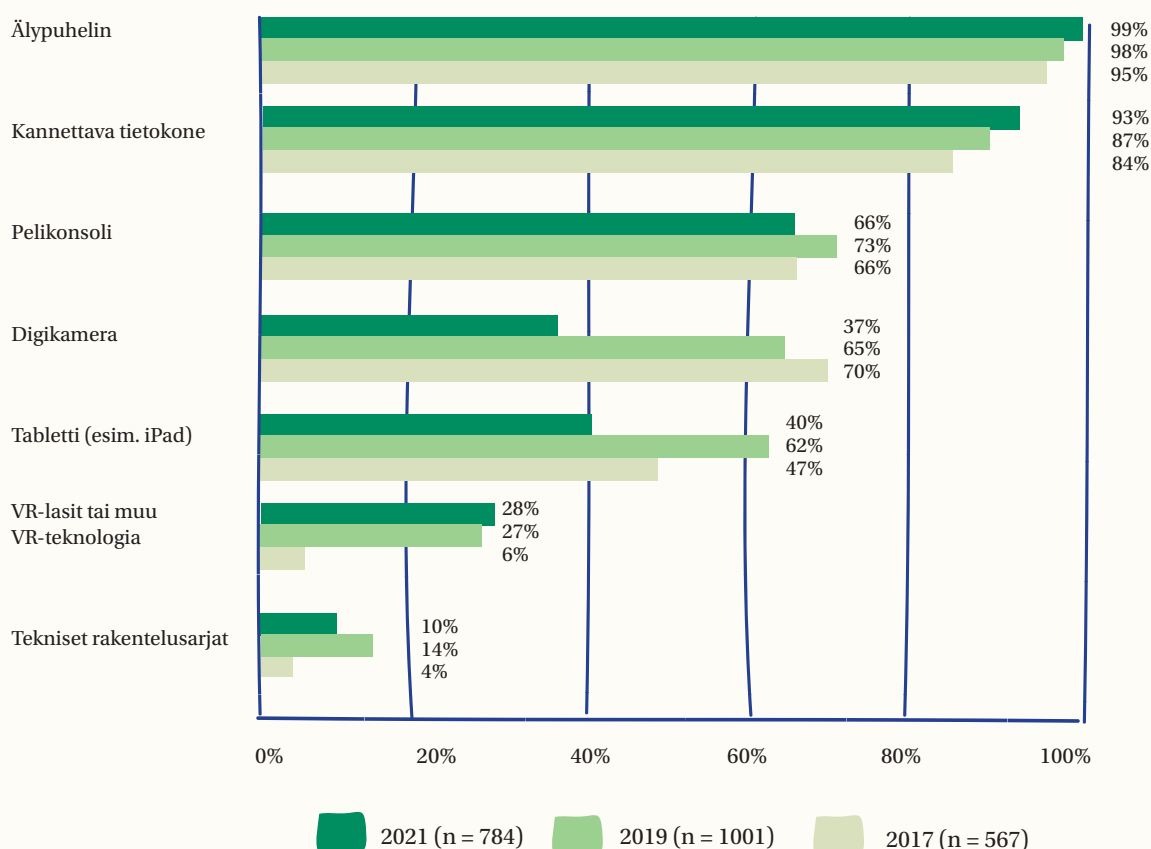


Kuva 4. Säännöllisesti nuorisotyöllisessä käytössä olevat digipalvelut vuosina 2021 (n = 784) ja 2019 (n=1001), monivalinta.

Välineistö

Mobiililaitteiden merkitys on kasvanut nuorisotyössä entisestään: lähes kaikilla työntekijöillä oli käytössään työnantajan tarjoama älypuhelin (99 %) sekä kannettava tietokone (92 %, kuva 5). Kuitenkin joka viides työntekijä koki, että älypuhelin ei vastaa omiin tarpeisiin, kannettavan tietokoneen kohdalla näin oli joka kymmenennellä vastaajalla. Nuorisotyössä käytettävän välineistön määrässä näyttäisi tapahtuneen supistumista vuoteen 2019 verrattaessa. Pelikonsoleita tai teknisiä rakentelutarjoja oli käytössä hieman harvemmallalla kuin vuonna 2019. Digikameran käytössä näkyi selvin pudotus (65 % vs. 37 %), joka selittyy älypuhelimien kehittyneillä kameroilla. Myös tabletti oli käytössä pienemmällä osuudella vastaajista (40 % vs. 62 %). Noin kymmenellä prosentilla vastaajista ei ollut käytössään, mutta koki tarvitsevansa tablettia, digikameraa, 3D-tulostinta, dronea, VR-teknologiaa, teknisiä rakentelutarjoja tai digitaalista äänitekniikkaa.

TYÖNTEKIJÖIDEN KÄYTÖSSÄ OLEVA VÄLINEISTÖ

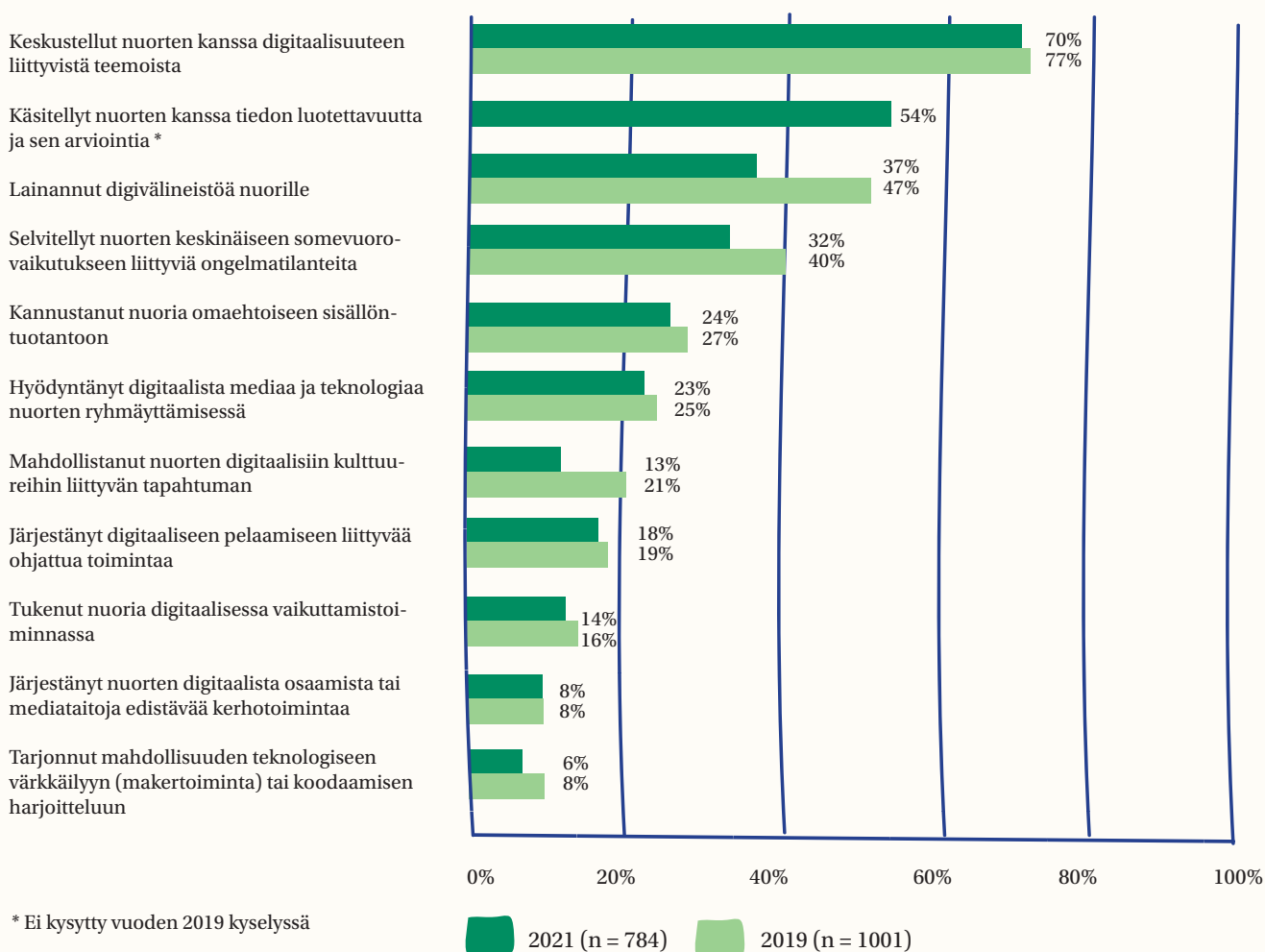


Kuva 5. Nuorisotyöntekijöiden käytössä oleva välineistö vuosina 2021 (n = 784), 2019 (n = 1001) ja 2017 (n = 567), ilmoitetut osuudet (%).

Toiminnot

Työntekijöiltä selvitettiin kahdella eri kysymyksellä, miten he toteuttavat digitaalista nuorisotyötä. Ensimmäisessä kysymyksessä vastaajia pyydettiin valitsemaan listalta kaikki ne digitaalisuutta hyödyntävät toimintamuodot, joita he olivat toteuttaneet viimeisen kolmen kuukauden aikana. Toisessa kysymyksessä työntekijöitä pyydettiin valitsemaan listalta kaikki ne verkkonuorisotyölliset toimintamuodot, joita he olivat toteuttaneet viimeisen kolmen kuukauden aikana. Kun molempien kysymysten vaihtoehdot lasketaan yhteen, oli vastaajalla valittavanaan kaikkiaan 23 eri toimintoa. Vaihtoehdot olivat kahta uutta toimintamuotoa lukuun ottamatta samat kuin vuoden 2019 kyselyssä.

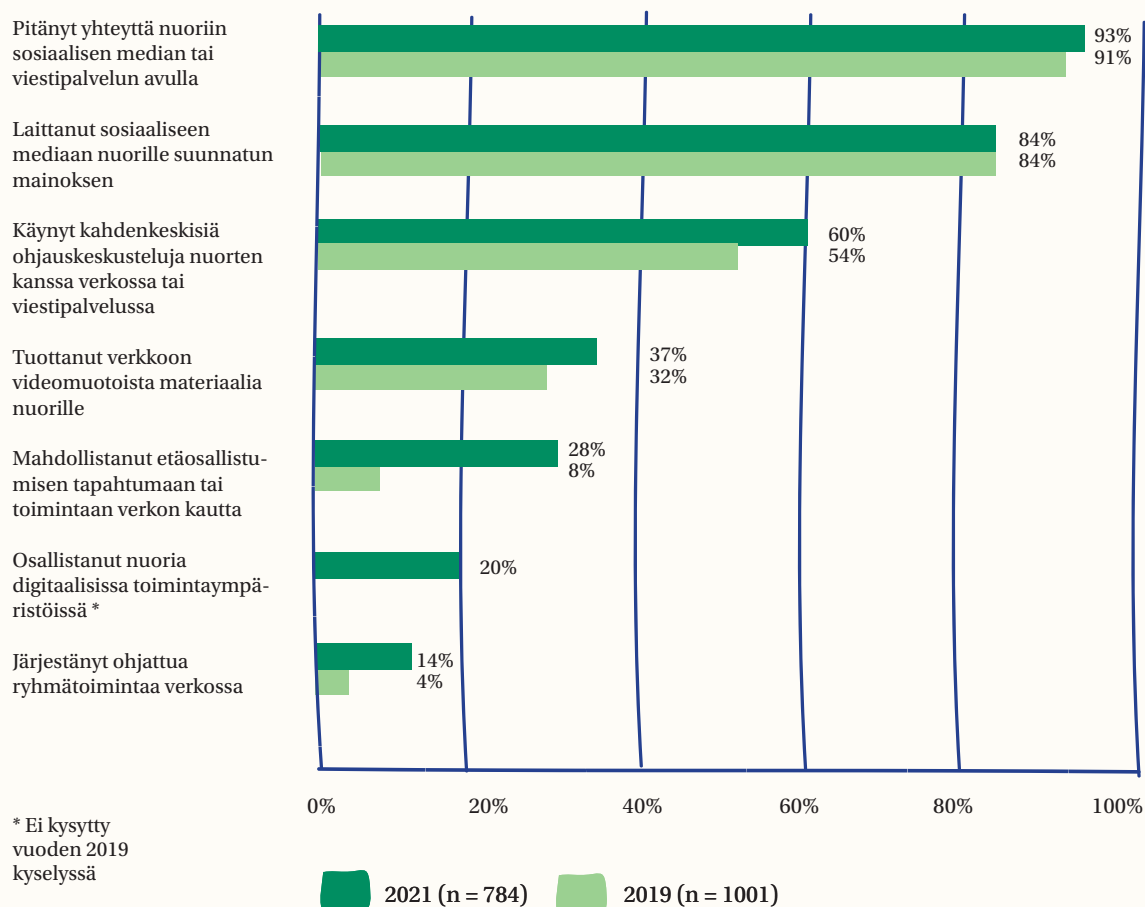
DIGITAALISUUTTA HYÖDYNTÄVÄT TOIMINTAMUODOT



Kuva 6. Yleisimmät tavat hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorisotyössä viimeisen 3 kk aikana vuosina 2021 (n = 784) ja 2019 (n = 1001), monivalinta (%).

Digitaalisuutta hyödyntäviä tai verkkonuorisotyöllisiä toimintoja vastaajat ilmoittivat yhteen laskien keskimäärin seitsemän. Kuvassa 6 on esitetty digitaalisuutta hyödyntävät toimintamuodot ja kuvassa 7 verkkonuorisotyölliset toimintamuodot. Yli kaksi kolmesta työntekijästä oli keskustellut nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista ja yli puolet oli käsitellyt heidän kanssaan tiedon luotettavuutta ja sen arviointia. Verkkonuorisotyöllisistä toiminnoista yleisimmät olivat yhteydenpito nuoriin sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla (92 %), nuorisopalvelujen toiminnasta mainostaminen sosiaalisessa mediassa (84 %) sekä kahdenkeskiset ohjauskeskustelut verkossa (60 %).

VERKKONUORISOTYÖLLISET TOIMINTAMUODOT



Kuva 7. Yleisimmät verkkonuorisotyölliset toimintamuodot viimeisen 3 kk aikana vuosina 2021 (n = 784) ja 2019 (n = 1001), monivalinta (%).

Kun toimintamuotoja tarkasteltiin kokonaisuutena vertaillen niitä vuoden 2019 kyselyn tuloksiin, vastasi ilmoitettujen toimintojen kokonaismäärä aiempaa (ks. liite 1). Digitaalisuutta hyödyntäviä toimintamuotoja ilmoitettiin nyt vähemmän (2,7 vs. 3,3). Verkkonuurisotyöllisiä toimintamuotoja sen sijaan ilmoitettiin keskimäärin hieman enemmän (3,8 vs. 3,5).

Digitaalisuutta hyödyntäviä toimintamuotoja oli nyt käytössä vähemmän erityisesti monissa sellaisissa toiminnoissa, joissa digitaalisuus on osa kasvokkain tapahtuvaa toimintaa. Keskeisenä selittäjänä voidaan varmasti pitää korona-aikaa ja sen aiheuttamia yhteiskuntaan kohdistuneita rajoituksia. Toisaalta on muistettava, että kyselyn toteuttamisen aikaan yhteiskuntaan kohdistuneet rajoitustoimet olivat jo huomattavasti lieventyneet. Tästä kertoo myös se, että kyselyyn vastanneista työntekijöistä 97 % ilmoitti kohdanneensa viimeisen kolmen kuukauden aikana nuoria kasvokkain vähintään viikoittain.

Vaikka verkkonuurisotyöllisiä toimintamuotoja ilmoitettiin nyt keskimäärin hieman enemmän kuin vuonna 2019, olivat osuudet joidenkin toimintamuotojen osalta suhteellisen alhaisia, ottaen huomioon verkkonuurisotyön keskeisyyden pandemia-aikana. Vain 14 prosenttia ilmoitti järjestäneensä viimeisen kolmen kuukauden aikana ohjattua ryhmätoimintaa verkossa ja joka viides osallistanut nuoria digitaalisissa toimintaympäristöissä. Hieman yli neljännes oli mahdollistanut etäosallistumisen toimintaan verkon kautta, joka toki on vuoden 2019 tuloksiin verrattuna selvästi suurempi osuus. Ikäryhmittäin tarkasteltuna yli 50-vuotiaat ilmoittivat toteuttavansa keskimäärin 3 verkkotoimintoa, kun keskiarvo muissa ikäluokissa oli 4,2.

Koska verkkonuurisotyön merkitys korostui pandemian aikana, tarkasteltiin niitä vastaajia tarkemmin, jotka ilmoittivat verkkonuurisotyön usein käytössä olevaksi työmuodokseen. Niiden työntekijöiden osuus, jotka ilmoittivat toteuttavansa työssään aktiivisesti verkkonuurisotyötä, oli nyt suurempi kuin edellisessä kyselyssä vuonna 2019 (16 % vs. 7 %). Verkkonuurisotyötä toteuttavat työntekijät suhtautuivat digitaalisuuteen muita vastaajia myönteisemmin ja he kokivat muita useammin, että kohtaaminen digitaalisissa ympäristöissä on yhtä aitoa kuin kasvokkainen kohtaaminen. Niin ikään verkkonuurisotyötä tekeillä oli käytössä useampia digitaalisia palveluja ja he ilmoittivat muita vastaajia enemmän digitaalisuutta hyödyntäviä toimintoja. Osaamisensa verkkonuurisotyötä toteuttavat arvioivat kaikilla digiosaamisen tekijöillä vahvemmaksi kuin muut työntekijät ja suurin osa (61 %) heistä oli myös osallistunut viimeisen vuoden aikana digitaaliseen koulutukseen. Lisäksi verkkonuurisotyötä toteuttavat työntekijät kokivat työnantajan asettamien tavoitteiden puutteen ja työyhteisön tuen puutteen merkittävämpänä ongelmana digitaalisuuden hyödyntämisessä omassa nuorisotyössä muihin verrattuna.

Kokemukset pandemian vaikutuksista nuorisotyöhön

Tämän vuoden kyselyn erityisyytenä on sen ajoittuminen pandemia-aikaan, jota oli kestänyt jo puoli-toista vuotta kyselyn vastaamishetkellä. Ajalle on ollut tyypillistä aaltomaisuus, paikoitellen tiukatkin rajoitustoimet sekä epätietoisuus tulevasta. Aiemmissa tutkimuksissa on osoitettu, että valtaosa nuorisotyöntekijöistä koki pandemian vaikuttaneen omaan työhönsä huomattavasti (ks. esim. Manu et al. 2021).

Tässä kyselyssä työntekijöitä pyydettiin kuvaamaan omin sanoin, miten korona on vaikuttanut omaan tai koko kunnan nuorisotyöhön. Moni vastaaja koki, että oman kunnan nuorisotyössä oli otettu pandemian aikana digiloikka. Digitaalisen nuorisotyön nähtiin lisääntyneen merkittävästi ja korona-ajan laajentaneen sen sisältöjä: oli aloitettu laajasti uusia digityön muotoja. Moni kertoi nuorisotyön ”siirtyneen Discordiin”, jonka kautta oli tavoitettu sellaisia nuoria, jotka eivät aiemmin olleet toiminnassa mukana. Työajan nähtiin riittäneen pandemian aikana digitaaliseen nuorisotyöhön.

”Koronapandemia on pakottanut kunnallisen nuorisotyön ottamaan kunnan digiloikan, jollaista ei muuten olisi näin lyhyessä ajassa ja ns. normaaliolosuhteissa pystytty ottamaan.”

Monipuolistunut toimintojen käyttö koettiin kehittävänä koko työyhteisöä ajatellen. Osa työntekijöistä kuvaili esihenkilöiden viimein ymmärtäneen digitaalisten toimintamuotojen merkityksen ja toiminnan ottaneen näin ”huiman harppauksen sekä osaamisen että arvostuksen puolesta”. Työyhteisössä havaittiin uudenlaista rohkeutta digitaalisten toimintojen käyttöönotossa, kokeiluissa ja laajentamisessa. Sellaisissa työyhteisöissä, joissa digitaalisuutta oli jo aiemmin hyödynnetty, ei muutoksia välttämättä koettu niin merkittävinä.

”Auttoi vakiinnuttamaan nettinuokkarin osaksi perustoimintaa.”

”Valmiustaso on parantunut, digitaalisesta nuorisotyöstä on tullut luonnollisempi osa työn kuva. Yhdessä digitaalisten tapahtumien, esim. pelitapahtumien, järjestäminen on avannut uusia ovia ja kasvattanut työyhteisön taitoja.”

”Somen käyttö informaatiokanavana on lisääntynyt ja myös vapaamuotoisemman viestinnän määrä on lisääntynyt eli viestintä on muuttunut rennommaksi. Myös kynns kokeilla uusia välineitä on madaltunut.”

Toisenlainenkin kuva vastauksista piirtyi. Osa työntekijöistä koki verkkovälitteisen nuorisotyön hetkelisesti lisääntyneen pakon edessä, mutta rajoitusten ja tilanteen hellitettyä uusista toimintamuodoista oli luovuttu. Osa koki välineistön riittämättömänä ”nykyajan nuorisotyöhön”. Työajan ei koettu riittävän digitaaliseen nuorisotyöhön enää rajoitusten purettua. Pandemia-aikana tapahtunut ”digiloikka” näyttäytyi vastaajille väliaikaisena eivätkä he kokeneet, että työyhteisössä olisi tapahtunut muutosta asenteissa tai työn suunnitelmallisuudessa.

”Nuorisotalojen sulkeuduttua panostettiin jalkautumiseen ja digitaaliseen nuorisotyöhön. Kukaan ei vaan tiennyt mitä se digityö on ja nyt talojen avauduttua se jo unohdettiin painopistealueena.”

”Kunnan nuorisotyössä tykätään sanoa, että koronan vuoksi teimme digiloikan kun kaikki nuorisotyö siirtyi yhdessä yössä verkkoon. Oikeasti tämä ei ole totta, eikä rehellistä, sillä tosiasiasa verkkoon siirtyi murto-osa. Instagram on laadukkaasti käytettynä ihan kelpo väline, mutta pari postausta viikossa ei vielä minusta riitä työn sisällöksi, kun työaika on 40 tuntia. Omaan työhön vaikutti siten, että pakotin itseni opettelemaan juttuja, joita aiemmin olin lähinnä silmäillyt (ja ehkä vähän vältellyt), kuten discordin. Osallisuusosaamiseni on kehittynyt huomasti, sillä korona pakotti ottamaan käyttöön erilaisia sovelluksia ja menetelmiä paljon laajemmin kuin mitä olisin ilman pandemiaa tehnyt.”

Osa työntekijöistä kuvaili kehitystarpeita ja tavoitteiden sekä resurssien puuttumista työyhteisön tasolla. Vastauksista piirtyi kokemus tavoitteellisen diginuorisotyön mallien puuttumisesta.

"Digitaalinen työ on lisääntynyt lähes nollasta pykälän ylöspäin, mutta kehitettävää riittää edelleen!"

"Korona aikana koko digitaalisen nuorisotyön tarpeeseen on herätty ja sitä on vasta alettu kunnolla toteuttaa. Digityötä ei voi eriyttää omaksi muodokseen, vaan se pitäisi sisällyttää kaikkeen nuorisotyöhön."

"On tuonut buustin somen käyttöön, mutta osallistava toiminta digitaalisesta työstä puuttuu."

"Halvaannuttavasti ja opettavaisesti. Aikaisemmin nojasimme todella vahvasti live-toimintaan ja korona iski kasvoille kylmästi. Resurssien puute estää laajentamasta oikeasti myös verkon puolelle. Yritetty saada lisää resurssia digityöhön ja viritellä yhteistyökuvioita muihin organisaatioihin osaamisen kehittämiseksi, mutta vielä ei ole resurssia saatu vaikka muutoin esimiehen tuki on kova."

"Kaikki toiminta tuli siirtää verkkoon, muttei huomioitu työntekijöiden osaamista. Digitaalisuus on selkeästi lisääntynyt ja tämän vuoden alulla perustettiin digitaalisen nuorisotyön tiimi, jonka tehtävänä on kehittää organisaatiotasosta digitaalista nuorisotyötä "

"Sekava kokonaisuus, kaikkea liikaa ja toimintoja päällekkäin ei selkeää yhteistä media suunnitelmaa, jokainen tekee omassa toimialassa omiaan."

"Emme ole saaneet lupaa tehdä töitä netissä vaikka suunnitelmat ja innostus työntekijöillä on ollut suuri. "

Osa vastaajista kuvasi myös huolta nuorista ja siitä, etteivät kaikki osallistuneet toimintaan kuten ennen. Toisaalta vastauksista nousi kokemus uusien nuorten tavoittamisesta.

4. Osaaminen

Vuoden 2019 kyselyssä keskeinen teema oli osaaminen. Tämänvuotisessa kyselyssä digiosaamiseen pu- reuduttiin hieman suppeammin. Vastaajia pyydettiin arvioimaan omia digitaitojaan erilaisilla osa-alueilla neliportaisella asteikolla (*heikko – tyydyttävä – hyvä – erinomainen*). Lisäksi vastaajat arvioivat osaa- mistaan teemoissa, joissa yhdistyivät digitalisaatio ja nuorisotyön yleiset tavoitteet. Lopuksi vastaajia pyydettiin antamaan kokonaisarvio omasta digiosaamisestaan.

Yleiset digitaidot

Yleististä digitaidoista vastaajat kokivat vahvimpana alueena media- ja informaatiolukutaidon (kuva 8). Yli neljännes arvioi media- ja informaatiolukutaitonsa erinomaiseksi ja lähes 60 prosenttia hyväksi. Digitaali- nen kommunikaatio ja vuorovaikutus sekä turvallisuustaidot koettiin lähes yhtä vahvoina osaamisalueina: noin viidennes koki taitonsa näissä erinomaisiksi ja lähes 60 prosenttia hyväksi. Laitteita ja sovelluksia koki hallitsevansa hyvin tai erinomaisesti tätä hieman harvempi, ja reilu neljännes arvioi osaamisensa tässä vain tyydyttäväksi. Digitaalisten sisältöjen tuottaminen arvioitiin osaamisalueena heikoimmaksi: kolmannes vastaajista arvioi taidot heikoksi, lähes 40 prosenttia tyydyttäväksi ja vain 5 prosenttia erin- omaiseksi. Verrattuna vuoden 2019 tuloksiin eri osa-alueissa ei näyttäisi muuten tapahtuneen merkit- tävää muutosta, mutta laitteiden ja ohjelmien käyttöön liittyvä osaaminen arvioitiin nyt vahvemmaksi aiempaan verrattuna. Kun vuonna 2019 vastaajista 45 prosenttia arvioi teknisen osaamisensa hyväksi tai erinomaiseksi, oli osuus nyt 69 prosenttia.

Ammatillinen digiosaaminen

Ammatillista digiosaamistaan vastaajat arvioivat teemoittain (kuva 9). Vahvimmiksi osaamisalueiksi koet- tiin nuorisotyön digitaalisten palveluiden ja toimintojen saavutettavuus ja yhdenvertaisuuden edistämi- nen digitaalisessa nuorisotyössä. Yli puolet arvioi osaamistaan näissä hyväksi tai erinomaiseksi. Nuorten digihyvinvoinnin edistämiseksi taidot arvioi hyväksi tai erinomaiseksi reilu 40 prosenttia vastaajista. Hei- kommaksi koettiin osaaminen nuorten digiosaamisen vahvistamisessa sekä nuorten digiosallisuudessa ja vaikuttamistoiminnassa, joissa tyydyttäväksi tai heikoksi osaamisensa koki yli 60 prosenttia vastaajista. Työntekijät arvioivat digiosaamisensa esihenkilöitä paremmaksi toimintojen saavutettavuuden huomi- oimisessa ja yhdenvertaisuuden edistämiseksi.

Kokonaisarvio digiosaamisesta

Osaamista pyydettiin arvioimaan kyselyssä myös kokonaisuutena (asteikolla *heikko – tyydyttävä – hyvä – erinomainen*). Osaamistasot määriteltiin vaihtoehdoissa seuraavasti:

1 = Heikko – Digitaidoissani on merkittäviä puutteita

2 = Tyydyttävä – Minulla on perustason digitaidot

3 = Hyvä – Olen monipuolinen digiosaaja

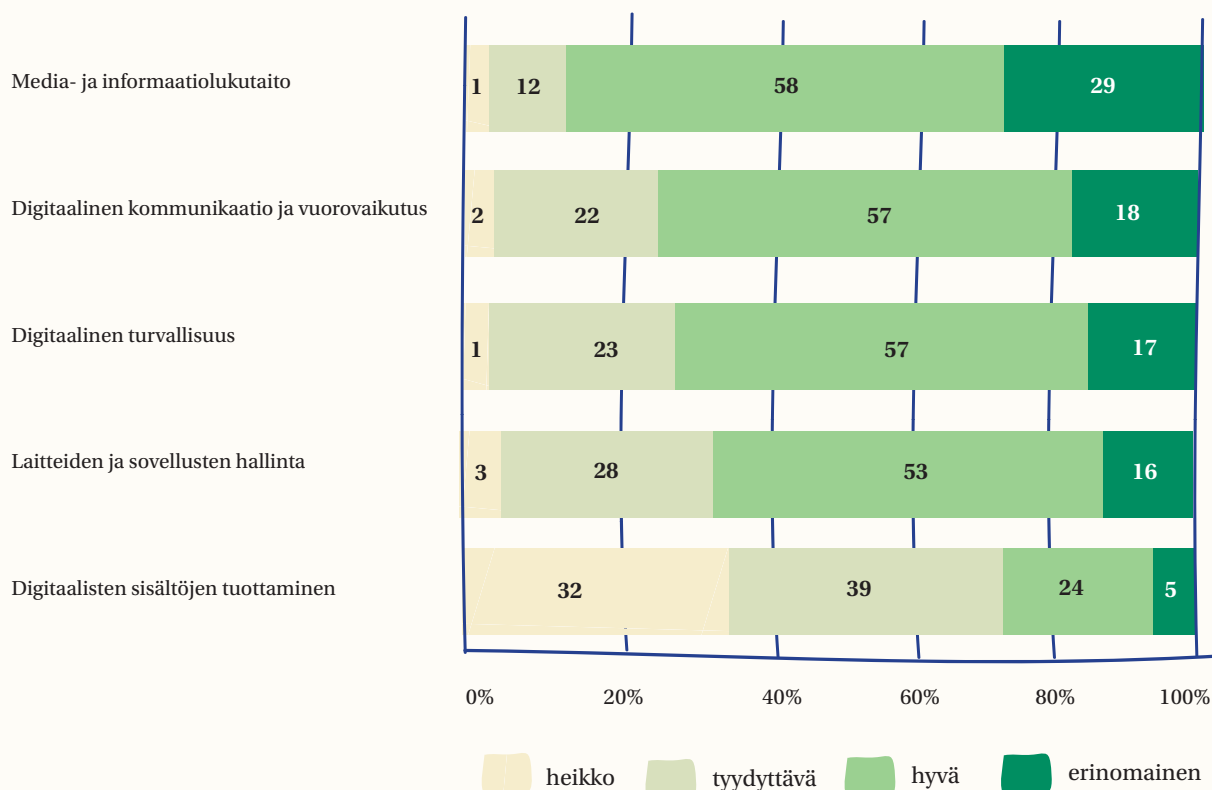
4 = Erinomainen – Olen digiasioissa asiantuntija ja kehitän tarvittaessa myös muiden osaamista

Vastaukset olivat yhteneväisiä muun osaamisen arvioinnin kanssa. Puolet vastaajista (51 %) arvioi omaavansa perustason digिताidot (*tydyttävä*), reilu kolmannes (36 %) olevansa monipuolinen digiosaaja (*hyvä*), 7 prosenttia olevansa digiasioissa asiantuntija (*erinomainen*) ja 6 prosenttia arvioi digिताidoissa olevan merkittäviä puutteita (*heikko*). Kun vastauksia verrattiin vuoden 2019 kyselyn tuloksiin, olivat kokonaisarviot omasta digiosaamisesta nyt hieman korkeampia (kuva 10). Tuolloin 60 prosenttia arvioi osaamisensa tyydyttäväksi, joka neljäs hyväksi, neljä prosenttia erinomaiseksi ja joka kymmenes heikoksi.

Yksittäisten osaamisalueiden kohdalla osaamisen vahvistuminen ei näkynyt muutoin, paitsi arvioissa laitteiden ja sovellusten osaamisen hallinnasta. Pandemian aikana lisääntynyt verkkonuorisotyön toteuttaminen on saattanut tuoda varmuutta laitteiden ja sovellusten hallintaan, mikä näkyy kokonaisarviossa digiosaamisesta. Lisäksi voi olla, että vastaajille digiosaaminen näyttäytyi nimenomaan teknisenä osaamisena.

Esihenkilöt arvioivat digiosaamisensa hieman heikommaksi kuin työntekijät (liite 2). Tämä näkyi oman osaamisen kokonaisarvioissa sekä yksittäisissä osaamisalueissa digitaalisen kommunikaation ja vuorovaikutuksen ja digitaalisten sisältöjen tuottamisen osalta.

YLEISET DIGITAIIDOT



Kuva 8. Yleisten digिताitojen osa-alueet (N = 907). Itsearviot osaamisesta neliporaisella asteikolla (1 = *heikko*, 2 = *tydyttävä*, 3 = *hyvä*, 4 = *erinomainen*).

Paitsi toimenkuvalla myös iällä oli vahva yhteys oman digiosaamisen eri osatekijöiden arviointiin. Nuoremmat vastaajat arvioivat osaamistaan selvästi vahvemmaksi: alle 30-vuotiaista jopa 70 prosenttia arvioi digiosaamisensa hyväksi tai erinomaiseksi, kun yli 50-vuotiailla osuus oli vain 17 prosenttia. Vaikka iän vaikutus huomioitiin, oli toimenkuvalla oma vaikutuksensa osaamisen arvioihin.

Myös kunnan koolla oli yhteys oman osaamisen arvioihin. Suurempien kuntien vastaajat arvioivat oman osaamisensa hieman vahvemmaksi paitsi kokonaisuutena, myös yksittäisissä osa-alueissa, kuten digitaalissa kommunikaatiossa ja vuorovaikutuksessa, sisältöjen tuottamisessa, digitaalisten palveluiden saavutettavuudessa sekä yhdenvertaisuuden edistämisessä.

Tarkasteltaessa työntekijöiden vastauksia voidaan havaita selvä yhteys digiosaamisen sekä palvelujen käytön ja digitaalisuutta hyödyntävien toimintamuotojen välillä: Mitä enemmän työntekijä hyödynsi digipalveluja ja digitaalisuutta nuorisotyössä, sitä paremmaksi hän arvioi digiosaamisensa. Arviot omasta digiosaamisesta linkittyivät tavoitteelliseen toimintaan siten, että vahvat digiosaajat osallistivat nuoria digitaalisissa toimintaympäristöissä enemmän sekä järjestivät enemmän ohjattua ryhmätoimintaa ja kahdenkeskisiä ohjauskeskusteluja. He myös hyödynsivät enemmän digitaalista pelitoimintaa niin väliinäänä kuin toimintana, ja kannustivat vahvemmin nuoria omaehtoiseen sisällöntuotantoon.

Toisaalta oman osaamisen arviointi oli yhteydessä myös siihen, miten vastaaja suhtautui digitaalisuuteen nuorisotyössä. Erinomaiseksi oman digiosaamisensa arvioineista jopa 58 prosenttia suhtautui erittäin myönteisesti digitalisaatioon (asteikon arvo 7). Heikoksi osaamisensa arvioineista osuus oli 10 prosenttia. Kielteisemmin (arvolla 3 tai sen ali) suhtautuvista 86 prosenttia arvioi oman osaamisensa heikoksi tai tyydyttäväksi ja vain 14 prosenttia hyväksi.

Osaamisella oli vahva yhteys myös siihen, oliko työntekijä kouluttautunut vuoden aikana digiasioissa. Osaamisensa heikoksi arvioineista 19 prosenttia oli kouluttautunut viimeisen vuoden aikana digiasioissa, kun taas osaamisensa erinomaiseksi arvioineista 72 prosenttia oli osallistunut digikoulutukseen. Ne esihenkilöt, jotka olivat kouluttautuneet vuoden aikana digiasioissa, arvioivat osaamisensa keskimäärin paremmaksi. Erityisesti pienten ja keskisuurten kuntien esihenkilöt kokivat kaipaavansa (lisä)koulutusta digiasioissa. Työntekijöistä viimeisen vuoden aikana digiasioissa oli kouluttautunut 46 prosenttia ja esihenkilöistä 59 prosenttia. Sekä esihenkilöistä että työntekijöistä yli 70 prosenttia kaipasi (lisä)koulutusta.

Osaamistarpeet

Vastaajia pyydettiin vielä erittelemään osaamistarpeitaan sanallisesti. Työntekijöiden vastauksissa nostettiin paljon esiin tarvetta perustason osaamisen kehittämiseen, kuten laitteiden ja erilaisten nuorten suosimien sosiaalisen median palveluiden (mm. Instagram, Snapchat ja TikTok) hallinnassa. Osa kertoi "vain haluavansa pysyä kartalla" nuorten suosimista sovelluksista ja kaipaavansa tietoa siitä, miten omaa työtään voisi digitaalisten menetelmien avulla helpottaa.

"Uusia ohjelmia pukkaa koko ajan ja jotenkin vaan pitäis vanhan pysyä perässä. Eli koulutusta tarttis."

"Haluaisin ottaa somen paremmin haltuun. Lisäksi haluaisin innostua nuorten kanssa jostain uudesta, esim. koodaamisesta tai robotiikasta."

"Osaan sosiaalista mediaa hyödyntää, pelimaailmaan tarvitsisin lisää kokemusta ja koulutusta."

Työntekijöiden listaamia sisällöllisiä osaamistarpeita olivat esimerkiksi digitaalinen vuorovaikutus ja luovat menetelmät, mediakasvatus, sekä maker- ja pelitoiminta. Osaa työntekijöistä kiinnosti oppia, miten digitaalisuutta voisi hyödyntää osallisuustoiminnassa tai etsivässä nuorisotyössä. Pohdinnat saavutettavuuden parantamisesta nousivat myös vastauksissa esiin.

"Hallitsen hyvin erilaiset digitaaliset alustat, mutta kaipaen syvällisempää tietoa esim. ääriajatteluun vastaamisesta sekä sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjä koskevien ilmiöiden käsittelystä alustoilla. Useat koulutukset lähtevät liikkeelle liiankin perusasioista ja toivon "edistyneille" omia koulutuksia. Sellaisia, jossa oletetaan jo että osallistujat osaavat teknisesti käyttää alustoja ja tuottaa niihin materiaalia. "

Osa toivoi, että he ymmärtäisivät paremmin digitaalisia ympäristöjä ja miten niissä voidaan toimia nuorisotyöllisesti, jotta he voisivat tukea paremmin nuoria. Turvallisuuteen, tietosuojaan ja internetin uhkiin liittyvät kysymykset nousivat lisäksi osan vastauksissa esiin.

Esihenkilöidenkin vastauksissa mainittiin palveluihin ja sisällöntuottamiseen liittyviä osaamistarpeita. Moni kuitenkin totesi, ettei oma tekninen osaaminen ole niin keskeistä kuin se, että osaa tukea työntekijöitä digitaalisten valmiuksien kehittämisessä ja toiminnansuunnittelussa. Työyhteisön kannustamiseen ja kehittämiseen kaivattiin rohkaisua ja ideoita.

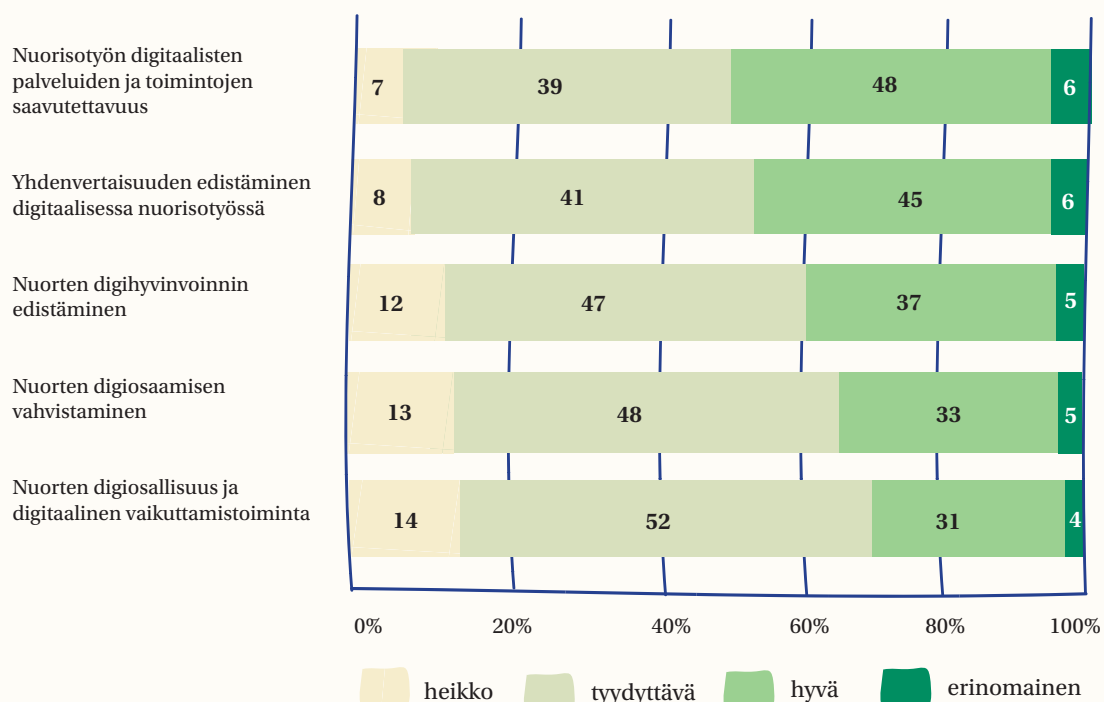
"Uusimmat tuulet, missä mennään ei tänään vaan huomenna"

"Ehkä sen kaiken digilisaation yhdistämisestä tähän muuhun työhön. Tuntuu ettei ehdi keskittyä siihen tarpeeksi tai miettii mitä kaikkea sen digitaalisen työn pitäisi olla."

"Tavoitteita tulisi varmasti vielä tutkia ja määrittää enemmän. Myös vaikuttavuusajattelu ja tutkiminen/mittaaminen on aika alkutekijöissä, jos asiaa lähestyy vaikuttavuuden näkökulmasta."

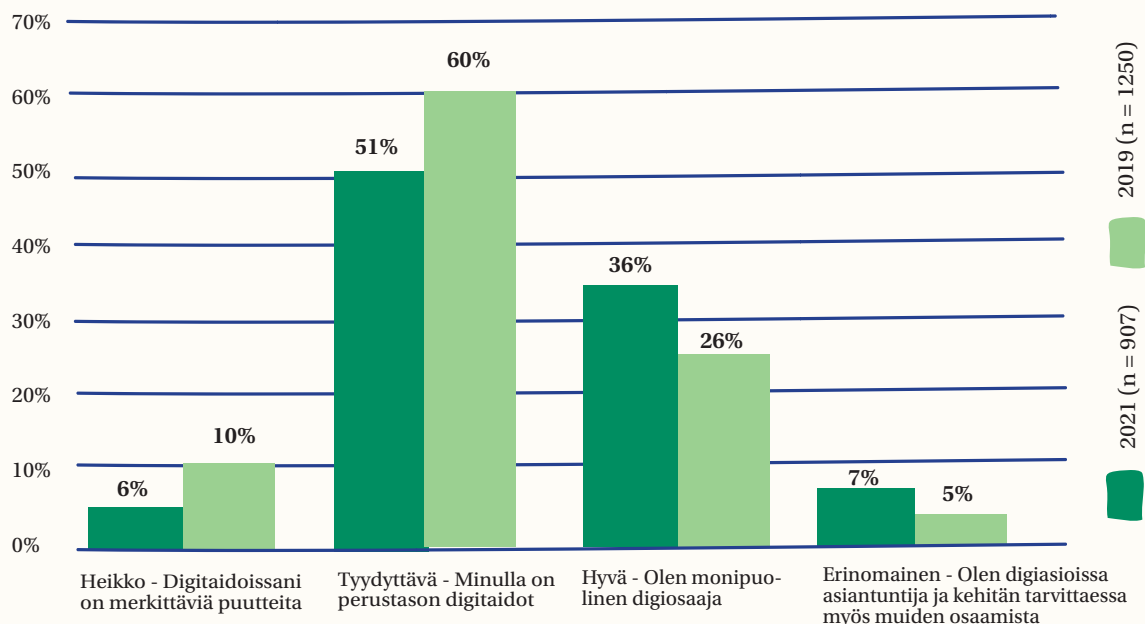
"Organisaatiossamme digitaalista nuorisotyötä pohditaan vielä aika kapeasti ja sitä on vaikea juurruttaa käytäntöön tai saada työntekijät sitoutumaan sen kehittämiseen. Kaipaen vuorovaikutusta muiden kuntien kanssa ja hyviä esimerkkejä siitä, miten digitaalista nuorisotyötä tehdään ja kehitetään. Myös toimimattomat esimerkit ovat hyvää oppia."

AMMATILLINEN DIGIOSAAMINEN



Kuva 9. Ammatillisen digiosaamisen eri osa-alueet (n = 907). Osaamisen itsearviot neliportaisella asteikolla (1 = heikko, 2 = tyydyttävä, 3 = hyvä, 4 = erinomainen).

KOKONAISARVIO DIGIOSAAMISESTA

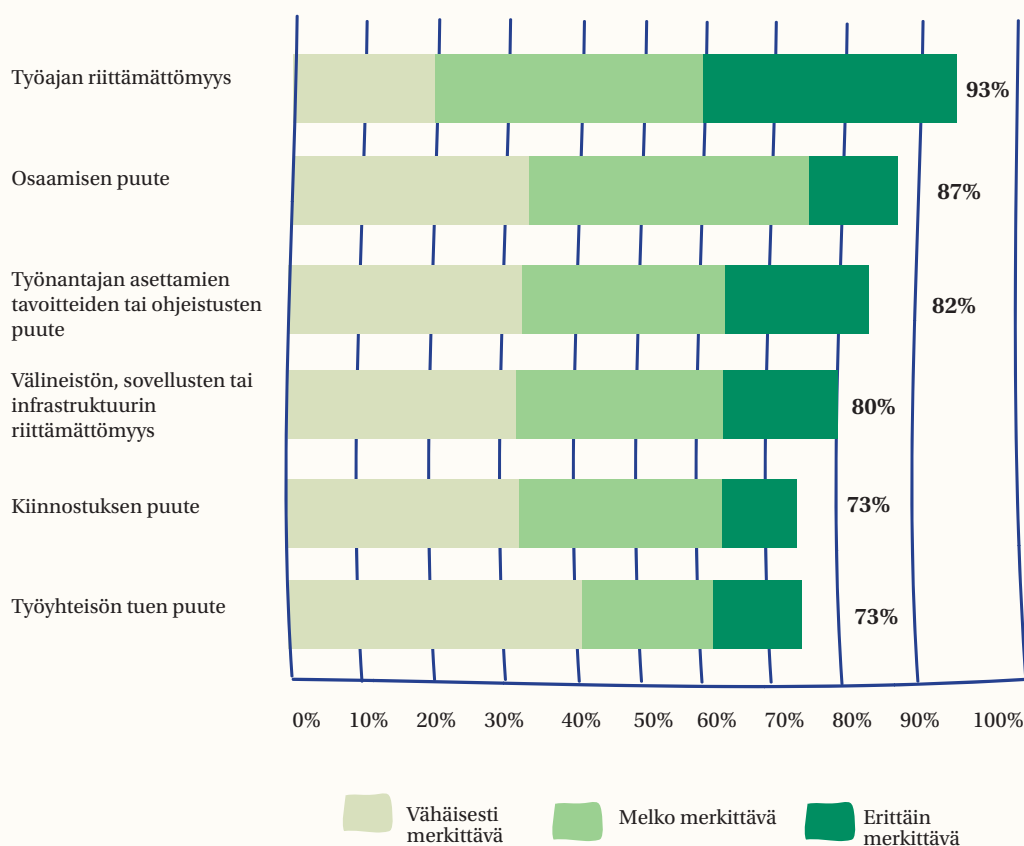


Kuva 10. Itsearviot omasta digiosaamisesta kokonaisuutena arvioituna neliportaisella asteikolla (heikko - tyydyttävä - hyvä - erinomainen, vuosina 2021 (n = 907) ja 2019 (n = 1250)).

5. Digitalisaation haasteet ja hyödyt työntekijän silmin

Työntekijöitä pyydettiin tarkastelemaan erilaisia haasteita digitaalisen nuorisotyön hyödyntämisessä. Listattuna oli erilaisia tekijöitä, joiden merkittävyyttä esteinä tai hidasteina he arvioivat omassa digitaalisessa nuorisotyössään. Asteikko kattoi vastausvaihtoehdot *ei lainkaan merkittävä*, *vähäisesti merkittävä*, *melko merkittävä* sekä *erittäin merkittävä*. Kuvassa 11 on esitetty prosenttiosuudet vastauksista niin, että tekijä on koettu vähintäänkin vähäisesti merkittäväksi esteeksi tai hidasteeksi. Keskeisimpinä haasteina koettiin työajan riittämättömyys (93 %), osaamisen puute (87 %), työnantajan asettamien tavoitteiden tai ohjeistusten puute (82 %) sekä välineistön, sovellusten ja infrastruktuurin riittämättömyys (80 %).

MERKITTÄVIMMÄT HAASTEET (TYÖNTEKIJÄT)



Kuva 11. Merkittävimmät esteet tai hidasteet digitaalisen nuorisotyön hyödyntämiselle työntekijöiden mukaan. Vastausosuudet *vähäisesti merkittävä*, *melko merkittävä* ja *erittäin merkittävä* (%), n = 784).

Verrattaessa tuloksia vuoden 2019 kyselyyn työajan riittämättömyys korostui. Vuonna 2019 kysymyksenasettelu oli hieman erilainen – silloin pyydettiin listaamaan keskeisimpiä haasteita, kun nyt pyydettiin arvioimaan haasteiden merkittävyyttä. Kolmen kärki oli nyt sama kuin tuolloin, mutta tarkasteltaessa haasteen merkittävyyttä työajan riittämättömyys nousi työntekijöiden vastauksissa ykköseksi.

Osaamisella oli yhteys siihen, kuinka merkittävänä haasteina työntekijät pitivät eri tekijöitä digitaalisuuden hyödyntämiselle. Heikommaksi osaamisensa arvioineet kokivat useammin haasteena kiinnostuksen ja osaamisen puutteen. Ne työntekijät, jotka arvioivat osaamisensa paremmaksi, kokivat enemmän työyhteisön tuen puutteen sekä välineistön ja infrastruktuurin riittämättömyyden haasteena.

Myös kunnan koolla oli yhteys koettuihin haasteisiin. Pienten kuntien työntekijät kokivat hieman useammin välineistön tai infrastruktuurin riittämättömyyden haasteena, kun taas keskisuurissa kunnissa osaamisen puute koettiin useammin haasteeksi.

Työntekijöiden kokemat haasteet

Vastaajilla oli mahdollisuus kuvailla halutessaan tarkemmin, mitä haasteita he ovat kohdanneet digitaalisuuden hyödyntämisessä nuorisotyössä. Työntekijöiden avovastauksissa nousi laajasti esiin työajan riittämättömyys. Moni työntekijä koki, että työaika ei riitä digitaalisuuden hyödyntämiseen nuorisotyössä eikä toiminnan suunnitteluun ja digiosaamisen kehittämiseen. Työyhteisössä saattoi olla jo tietotaitoa, mutta ei aikaa yhteistyölle ja osaamisen jakamiselle muiden kanssa.

Riittämätön tai puutteellinen välineistö aiheutti monelle työntekijälle ongelmia. Joko välineistö ei mahdollistanut toivottujen sovellusten tai palveluiden käyttöä esimerkiksi kunnan tietohallinnon asettamien rajoitusten vuoksi, tai sitten välineistö ei mahdollistanut laadukasta sisällöntuotantoa tai toimintaa. Eräs vastaajista huomautti, ettei nuorilta voi edellyttää omia välineitä. Palveluiden käyttöön liittyvät linjaukset kunnassa asettivat myös haasteita. Nuorisopalveluilla saattoi olla käytössään vain yksi yhteinen tili, eikä työntekijäkohtaisia tilejä.

”Tilat ja välineet eivät tue digitaalista nuorisotyötä. Esimerkiksi Nuorisotoimisto on avokonttori, jossa on lähes mahdoton esim. osallistua samanaikaisesti Teams-tapaamisiin tai pitää Discordia. -- Laitteiden säilyttämiselle ei ole tiloja, ja lataaminen vähintäänkin ärsyttävää kun sille ei ole varsinaista tilaa jne.”

”Kaupungin tarkat säännökset estävät työskentelyn nuorten suosimilla alustoilla esim. Wickr Me ja Telegram.”

Osaamiseen liittyviä haasteita työntekijät kuvasivat sekä omasta että koko työyhteisön näkökulmasta. Osalle nuorten trendien perässä pysyminen tuotti vaikeuksia: juuri kun oli omaksunut jonkin nuorten suosiman sovelluksen tai toimintamuodon, siirtyivät nuoret jo seuraavaan. Toiset kokivat, etteivät muut arvostaneet digitaalisuuden hyödyntämistä nuorisotyössä, ja tekeminen kasautui epätasaisesti, mikä koettiin kuormittavana. Toisaalta joidenkin työntekijöiden osaamisen puute saattoi vaikuttaa siihen, kuinka laadukkaana tai onnistuneena digitaaliset toimintamuodot työyhteisössä nähtiin. Tämä puolestaan saattoi vaikuttaa toimintojen alasajoon tai sivuuttamiseen.

Kiinnostuksen ja arvostuksen puutetta koettiin paitsi kollegoiden myös esihenkilöiden taholta. Ongelmat työnjohtamisessa näkyvät vastaajien kokemusten perusteella niin työajan puutteellisena varaamisena, kuin osaamisessa ja asenteissa koko työyhteisön tasolla. Tavoitteiden puute saattoi näkyä myös heilauteluna toiminnassa. Eräs vastaaja kuvasi sitä, kuinka koronapandemian alussa oli otettu uutena palveluna Discord käyttöön ja panostettu siihen, kuitenkin tilanteen parannuttua sovellus oli jätetty pois käytöstä.

"Työnantajan asenteet ja käsitykset, ettei nuorten kanssa verkossa tehtävä työ ole yhtä arvokasta kuin face to face -kohtaamiset."

"Oma työnantajani ei koe digitaalista nuorisotyötä tärkeäksi enää, kun avoin toiminta on voitu aloittaa jälleen ja nuoria näkee kasvokkain. Tämä johtaa siihen, että digitaalista nuorisotyötä ei kerkeä suunnittelemaan eikä toteuttamaan tavoitteellisesti. Tämä tarkoittaa tietysti heikkoa laatua."

"Korona-aika on lisännyt mielestäni työntekijöiden painetta tehdä digitaalista nuorisotyötä, kuitenkin tämä ei näy toimenkuvassa tai työajassa. Pitäisi siis jälleen kerran tehdä samassa ajassa enemmän."

"Korona palautti hetkeksi digitaalisen nuorisotyön tarpeen yhteisöön, mutta koska asiaa ei johdettu mitenkään, suuri osa porukasta päätti ettei digitaalista työtettä tarvita."

"Johtoryhmällä ei ole mitään tavoitetta asetettuna digitaaliseen nuorisotyöhön. Esimiehet eivät ole sitoutuneita digitaalisen nuorisotyön tukemiseen."

Osa vastaajista myös koki haluavansa tehdä työtä nimenomaan kasvokkain nuorten kanssa. Erityisesti korona-ajan vaikutus näkyi näiden vastaajien kertomassa: heidän kokemuksensa oli, että nuoret eivät digiä kaipaa.

"Koen, että asiakkaillani ei ole elämässään puutetta digitaalisesta sisällöstä/toiminnasta. Kaikesta muusta on puutetta."

Digitaalisen nuorisotyön hyödyt

Työntekijöiltä kysyttiin merkittävimmistä hyödyistä, joita digitaalisuus on tuonut omaan nuorisotyöhön. Avoimissa vastauksissaan työntekijät nostivat monenlaisia tekijöitä esiin. Valtaosa mainitsi vastauksessaan nuorten tavoitettavuuden. Digitaalisuuden koettiin yhdenvertaistavan nuorisotyötä laajentamalla osallistumismahdollisuuksia ja madaltamalla kynnystä osallistua. Toisaalta digitaalisuuden katsottiin mahdollistavan tiedottamisen ja yhteydenpidon laajemman joukon kanssa. Kontaktin saaminen ja kommunikointi nuorten kanssa koettiin helpommaksi. Osa piti tärkeänä mahdollisuutta tarjota nuorille anonyymi keskusteluyhteys. Digitaalisuuden nähtiin tarjoavan laajempaa kontaktipintaa nuorten kanssa ja antavan uusia mahdollisuuksia. Nuorten koettiin myös innostuneen uusista digitaalisen nuorisotyön muodoista, joihin nuorisotyössä oli panostettu.

"Digitaalisuuden avulla voi tavoittaa niitäkin nuoria, jotka eivät jostain syystä ole mukana nuorisotilatoiminnassa. Digitaaliset palvelut tavoittavat nuoria sijainnista riippumatta. Anonyymina nuori saa

tulla juuri sellaisena kuin hän itse haluaa olla. Esim. vammaisuus, ihonväri, sukupuolenkorjausprosessi, puhevika tai oma paikkakunta ei anonyymeissa digipalveluissa näy. Nuori saa itse määritellä itsensä ja mitä hän haluaa kertoa itsestään muille. Digiryhmien kautta nuoret voivat löytää kavereita ja tekemistä, mitä ei ehkä sieltä omalta paikkakunnalta muuten löytyisi. Parasta on kun voi auttaa nuorta jossain digijutussa tai miten paljon nuori innostuu, kun ohjaaja ymmärtääkin mistä pelistä tai someilmiöstä hän puhuu. Digitaalisuus ja fyysinen toiminta eivät ole kuitenkaan toisiaan poissulkevia tai vastakkaisia toimintoja. Jotkut nuoret haluavat jutella nuorisotyöntekijän kanssa mieluummin tekstillä ja jotkut taas haluavat jutella kasvotusten. Molempia tarvitaan. Koska nuoria on niin monenlaisia, niin myös nuorisotyötä tulee olla monenlaista.”

”Digitaalisella työllä on tavoitettu eri nuoria kuin esim. nuorisotila- tai jalkautuvalla työllä. Pitkien välimatkojen kunnassa digitaalisella työllä voidaan kohdata nuoria tasavertaisemmin.”

Digitaalisuuden nähtiin helpottavan yhteydenpitoa paitsi nuoriin myös työyhteisöön. Työn organisointi oli helpottunut eikä se ollut samalla tavalla riippuvaista tilasta. Tieto kulki kollegoiden kesken paremmin. Lisäksi verkostoitumisen ja erilaisten toimivien työmallien jakamisen nähtiin rikastavan toimintaa.

”Merkittävin etu digitaalisella nuorisotyöllä on ollut verkostoituminen oman kunnan alueella. Yhteistyöhön kutsutaan mukaan, tehdään projekteja yhdessä kirjaston tai yliopiston kanssa yms.”

6. Suunnittelu ja kehittäminen

Esihenkilöitä pyydettiin antamaan kouluarvosana kunnan nuorisopalvelujen tämänhetkisestä digitalisaation tilasta. Vastaajien keskiarvo oli 7,5 (kh = 1,1). Yleisin annettu arvosana oli 8. Heikommat arvosanat kunnan nuorisopalvelujen digitalisaation tilasta painottuivat pienempiin kuntiin. Alle 10 000 asukkaan kunnissa keskiarvo oli 7,2, kun yli 50 000 asukkaan kunnissa se oli 7,9.

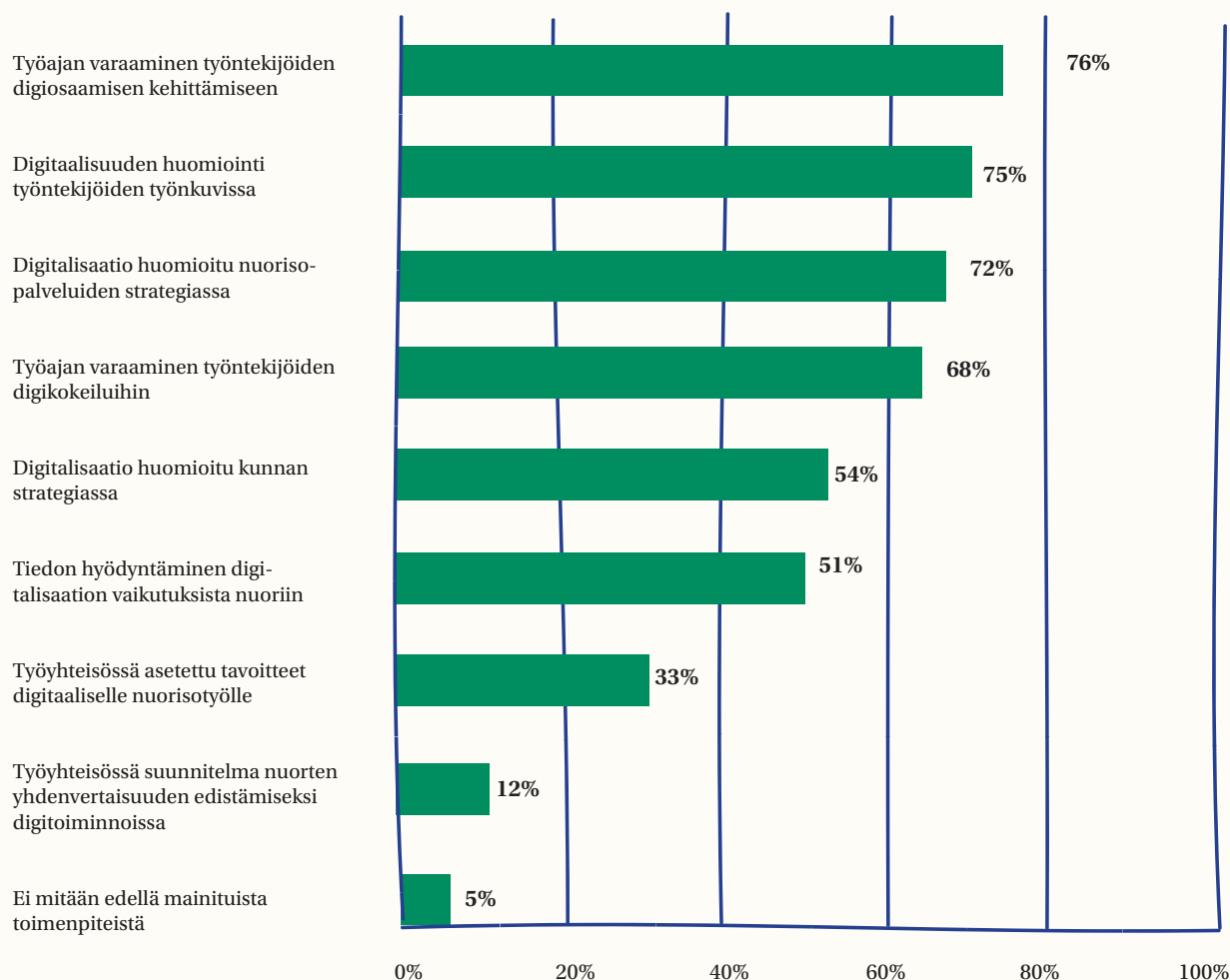
Esihenkilöt, jotka antoivat paremman kouluarvosanan kunnan nuorisopalvelujen digitalisaation tämänhetkisestä tilasta, kokivat useammin, että työyhteisössä on jaettu käsitys digitaalisesta nuorisotyöstä. Huonomman arvosanan kunnan nuorisopalvelujen digitalisaatiolle antaneet esihenkilöt puolestaan kokivat todennäköisemmin, että kunnan nuorisotyössä tulisi hyödyntää digitaalista mediaa ja teknologiaa enemmän.

Tavoitteellisuus ja arviointi

Esihenkilöitä pyydettiin valitsemaan vaihtoehtoista erilaisia toiminnan suunnittelua tukevia tekijöitä. Kolme neljästä esihenkilöstä vastasi, että työntekijöille varataan työaika digiosaamisen kehittämiseen ja että digitaalisuus huomioidaan nuorisotyöntekijöiden työnkuissa (kuva 12). Yli 70 prosenttia esihenkilöistä arvioi digitalisaation olevan huomioitu nuorisopalveluiden strategiassa tai toimintasuunnitelmassa. Kaksi kolmesta vastasi, että työntekijöille varataan työaika digikokeiluihin. Yli puolet vastaajista katsoi, että digitalisaatio oli huomioitu kunnan strategiassa tai toimintasuunnitelmassa. Niin ikään puolet esihenkilöistä ilmoitti, että kunnan nuorisotyön suunnittelun tukena hyödynnetään tietoa digitalisaation vaikutuksista nuoriin ja/tai nuorisotyöhön. Vain kolmannes esihenkilöistä vastasi, että työyhteisössä oli

asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle. Vielä harvempi (12 %) totesi, että työyhteisössä on suunnitelma nuorten yhdenvertaisuuden edistämiseksi digitaalisissa toiminnoissa ja palveluissa.

TOIMINNAN SUUNNITTELUA TUKEVAT TOIMENPITEET



Kuva 12. Digitaalisen nuorisotyön suunnittelua tukevat toimenpiteet esihenkilöiden mukaan, monivalinta (% , n = 123).”

Verrattaessa vastauksia vuoden 2019 kyselyn tuloksiin vaikuttaisi siltä, että toiminnan suunnittelua tuetaan nyt hieman enemmän erilaisilla toimenpiteillä. Tämä näkyi esimerkiksi työajan varaamisessa työntekijöille digiosaamisen kehittämiseen ja kokeiluihin. Kysymyksenasettelu oli tosin nyt erilainen kuin edellisessä kyselyssä, joten vastausosuuksia ei voida vertailla suoraan. Tavoitteiden asettamisessa digitaaliselle nuorisotyölle ei vaikuttaisi kuitenkaan tapahtuneen muutosta.

Vaikka toiminnan suunnittelua tukevia toimenpiteitä ilmoitettiin toteutettavan kunnissa laajasti, oli tilanne hyvinkin vaihteleva muun muassa kunnan koosta riippuen. Alle 10 000 asukkaan kunnissa vain joka viides esihenkilö ilmoitti, että digitalisaatio on huomioitu kunnan strategiassa (suurissa kunnissa osuus oli 80 %). Samoin vain puolet pienten kuntien esihenkilöistä ilmoitti digitalisaation olevan huomioitu nuorisopalveluiden strategiassa (88 % suurissa kunnissa). Lisäksi pienissä kunnissa resursoitiin työntekijöille harvemmin työaikaa digikokeiluihin sekä huomioitiin digitaalisuus vähemmän nuorisotyöntekijöiden työnkuivissa. Kun puolet suurten kuntien esihenkilöistä ilmoitti työyhteisön asettaneen tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle, ilmoitti pienissä ja keskisuurissa kunnissa vain joka neljäs esihenkilöistä, että työyhteisössä oli asetettu tavoitteet.

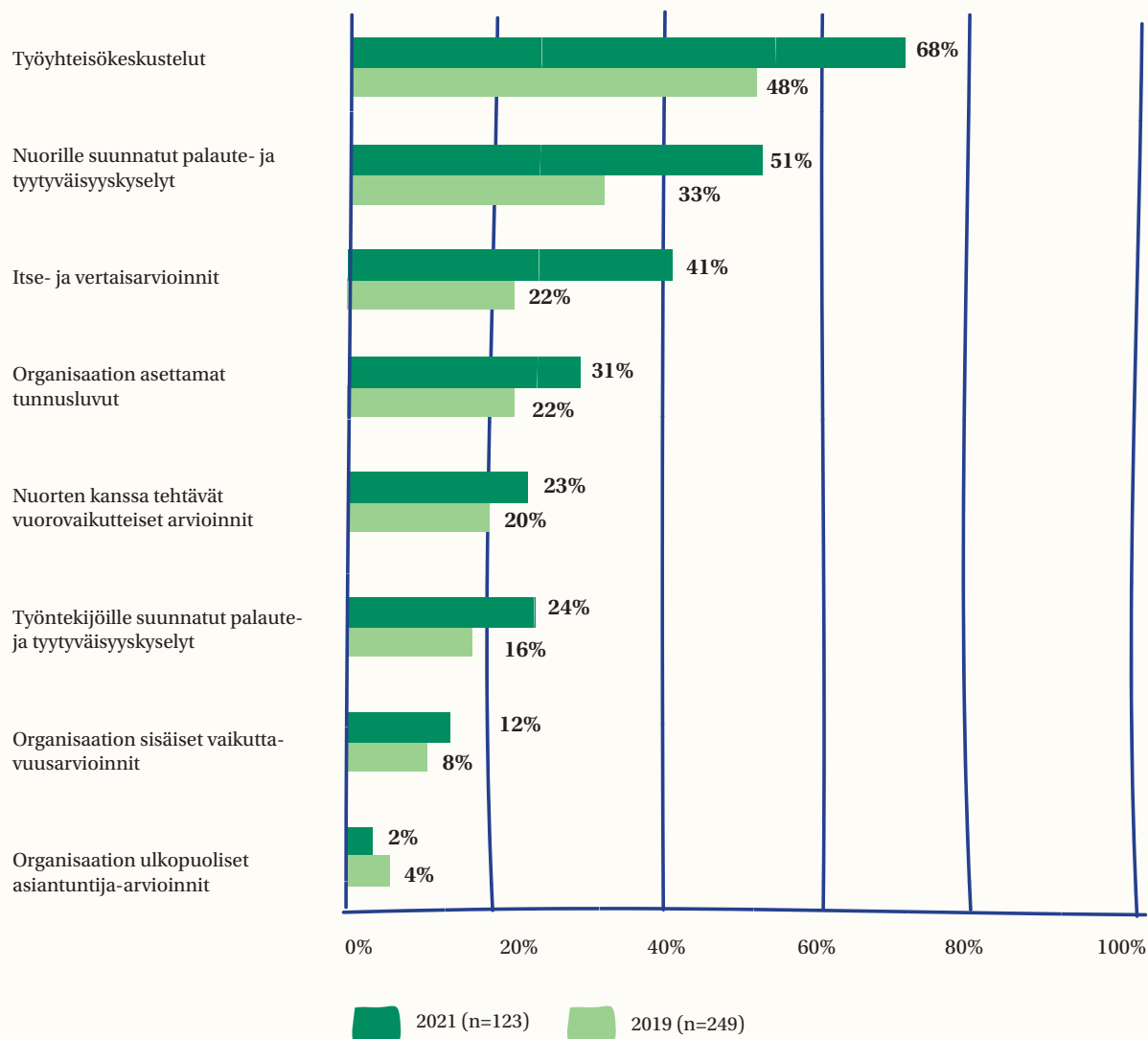
Kuntia, joissa esihenkilön mukaan oli asetettu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle, oli yhteensä 29. Kaiken kaikkiaan esihenkilöiltä tuli vastauksia 95 kunnasta, joten esihenkilöiden vastausten perusteella noin joka kolmannessa kunnassa oli asetettu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle. Näissä kunnissa suhtautuminen nuorisotyön digitalisaatioon oli hieman myönteisempää: nuorisotyön keskeiseksi tehtäväksi nähtiin useammin nuorten digitaalisen osaamisen vahvistaminen ja työyhteisössä koettiin olevan todennäköisemmin jaettu käsitys digitaalisesta nuorisotyöstä. Digitaalisen nuorisotyön hyöty myös hahmotettiin paremmin ja kohtaamiset digiympäristöissä koettiin useammin yhtä aitona kuin kasvokkain. Näissä kunnissa myös oma digiosaaminen arvioitiin keskimäärin vahvemmaksi ja oli osallistuttu useammin digiaiheiseen koulutukseen. Esihenkilöt antoivat paremman kouluarvosanan kunnan nuorisopalvelujen digitalisaation tilasta ja ilmoittivat muita enemmän toiminnan suunnittelua tukevia toimenpiteitä. Tämä näkyi paitsi resursointina työntekijöiden työaikaan, myös tiedon hyödyntämisenä digitalisaation vaikutuksista nuoriin ja nuorisotyöhön. Lisäksi työyhteisössä oli useammin suunnitelma nuorten yhdenvertaisuuden edistämiseksi digitaalisissa toiminnoissa ja palveluissa. Digitalisaatio oli näissä kunnissa huomioitu useammin paitsi kunnan digistrategiassa, myös nuorisopalvelujen strategiassa, ja arviointitapoja ilmoitettiin laajemmin. Tavoitteita asettaneissa kunnissa kunnan nuorisotyön digitalisaation arvioitiin parantuneen merkittävämmän kaikissa arvioiduissa tekijöissä ja haasteita digitalisaation etenemisen suhteen koettiin vähemmän.

Arviointitavat

Kyselyssä esihenkilöitä pyydettiin valitsemaan listalta arviointitapoja, joilla seurataan digitaalisen nuorisotyön toteutumista (monivalinta). Keskimäärin esihenkilöt ilmoittivat 2,5 arviointitapaa (kh = 1,5). Reilu kymmenesosa esihenkilöistä ei ilmoittanut minkäänlaista arviointitapaa, ja enimmillään arviointitapoja ilmoitettiin 6 (2 % esihenkilöistä). Yleisimpiä arviointitapoja olivat työyhteisökeskustelut (68 % vastaajista), nuorille suunnatut palaute- ja tyytyväisyyskyselyt (51 %) sekä itse- ja vertaisarviointit (41 %). Verrattaessa vastauksia vuoden 2019 kyselyn tuloksiin, on digitaalisen nuorisotyön toteutumisen arvioinnissa havaittavissa kasvua (kuva 13). Tämä näkyi yleisimpien arviointitapojen kohdalla. Työyhteisökeskusteluja esimerkiksi listasi nyt kaksi kolmesta, kun vuonna 2019 näin vastasi joka toinen. Niiden vastaajien osuus, jotka ilmoittivat, ettei käytössä ole minkäänlaisia arviointitapoja digitaalisen nuorisotyön toteutumiseen, on kuitenkin pysynyt samana, reilu kymmenessä prosentissa vastaajista. Vielä vuonna 2017 lähes puolet vastasi, ettei toiminnan arvioinnissa käytetä mitään mainituista menetelmistä. Digitaalisen nuorisotyön arvioinnissa siis vaikuttaisi tapahtuneen myönteistä kehitystä. Samanaikaisesti vain kolmannes esihenkilöistä vastasi, että työyhteisössä on asetettu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle.

Pienemmissä kunnissa digitaalisen nuorisotyön toteutumista ilmoitettiin seurattavan eri arviointitavoilla hieman vähemmän. Erityisesti organisaation asettamia tunnuslukuja, itse- ja vertaisarviointeja sekä organisaation sisäisiä vaikuttavuusarviointeja hyödynnetään pienissä kunnissa harvemmin.

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN ARVIINTI

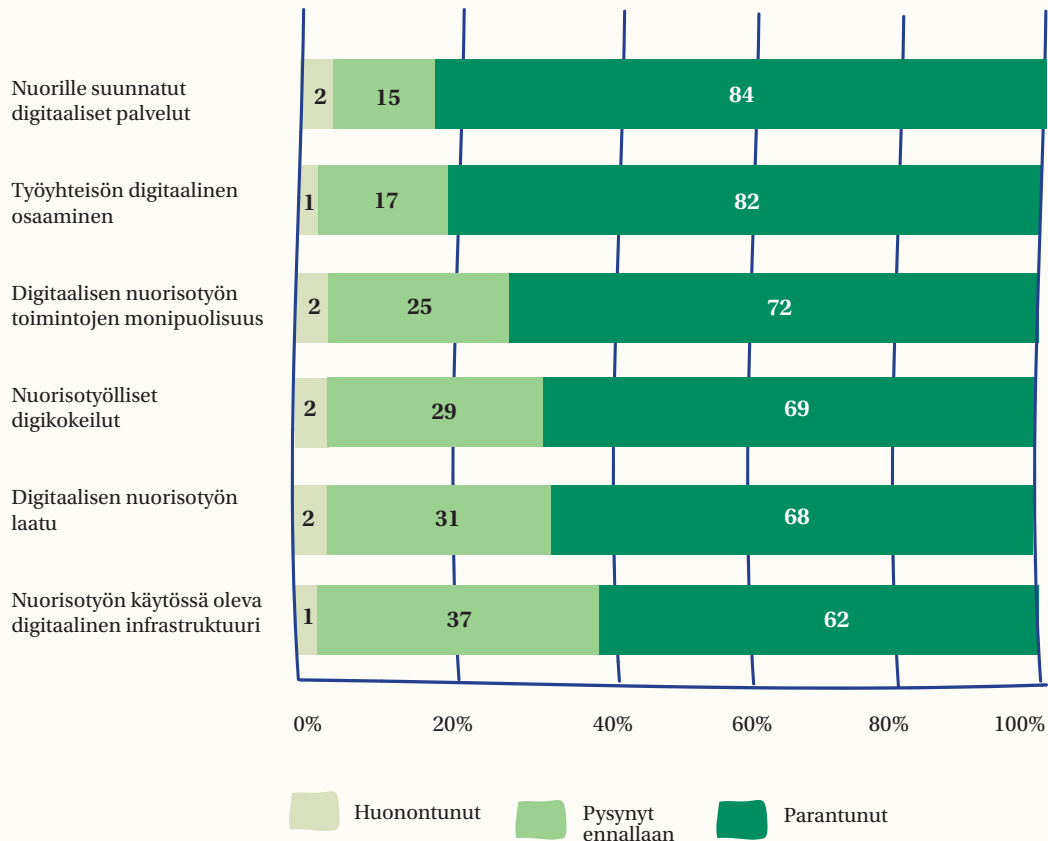


Kuva 13. Esihenkilöiden ilmoittamat tavat arvioida digitaalista nuorisotyötä vuosina 2021 (n = 123) ja 2019 (n = 249), monivalinta (%).

Nuorisotyön digitalisaation kehitys ja haasteet

Kuten edellisessäkin kyselyssä, esihenkilöitä pyydettiin arvioimaan kunnan nuorisotyön digitalisaatiokehitystä viimeisen vuoden aikana. Arviot annettiin eri tekijöille viisiportaisella asteikolla *huonontunut merkittävästi – huonontunut jonkin verran – pysynyt ennallaan – parantunut jonkin verran – parantunut merkittävästi*. Vastaajille annettiin myös mahdollisuus valita ”en osaa sanoa”. Yli 80 prosenttia esihenkilöistä vastasi nuorille suunnattujen digitaalisten palvelujen sekä työyhteisön digitaalisen osaamisen parantuneen viimeisen vuoden aikana (kuva 14). Noin kaksi kolmesta vastasi myös toimintojen monipuolisuuden, nuorisotyöllisten digikokeiluiden sekä digitaalisen nuorisotyön laadun parantuneen. Hieman harvempi (62 %) arvioi digitaalisen infrastruktuurin parantuneen.

KUNNAN NUORISOTYÖN KEHITYS VIIMEISEN VUODEN AIKANA



Kuva 14. Esihenkilöiden arviot kunnan nuorisotyön kehityksestä viimeisen vuoden aikana, vastausosuudet (% , n = 119-123).

Suuremmissa kunnissa nuorisotyön digitalisaatiokehityksessä koettiin tapahtuneen enemmän parantumista. Mitä suurempi kunta, sitä merkittävämmäksi esihenkilöt arvioivat työyhteisön digitaalisen osaamisen kehittymistä. Lisäksi he kokivat nuorille suunnattujen digitaalisten palvelujen, digikokeilujen sekä digitaalisen infrastruktuurin parantuneen laajemmin.

Esihenkilöitä pyydettiin työntekijöiden tavoin arvioimaan esteitä tai hidasteita digitalisaation etenemiselle kunnan nuorisopalveluissa. Listatut tekijät olivat osittain samoja työntekijöiden arvioimien tekijöiden kanssa, mutta kattoivat laajemmin kunnan ja nuorisopalveluiden strategista suunnittelua. Asteikko kattoi vastausvaihtoehdot *ei lainkaan merkittävä, vähäisesti merkittävä, melko merkittävä* sekä *erittäin merkittävä*. Lisäksi esihenkilöille annettiin myös mahdollisuus vastata ”en osaa sanoa”. Kuvassa 15 on esitelty kaikki listan tekijät sekä vastausosuudet näille asteikolla *vähäisesti merkittävä – melko merkittävä – erittäin merkittävä*. Näin tarkasteltuna merkittävimmiksi haasteiksi koettiin osaamisen puute (97 %), henkilöstöresurssien puute (93 %), taloudellisten resurssien puute (92 %) sekä riittämätön välineistö tai infrastruktuuri (88 %). Osaamisen puutteen koki vähintään melko merkittäväksi haasteeksi 70 prosenttia vastaajista, henkilöstöresurssien puutteen 65 prosenttia. Erittäin merkittäväksi arvioituja esteitä tai hidasteita tarkasteltaessa henkilöstöresurssien puute nousi keskeiseksi, sillä lähes kolmannes vastaajista arvioi sen erittäin merkittäväksi. Osaamisen puutetta erittäin merkittäväksi esteeksi tai hidasteeksi arvioi joka viides esihenkilö, ja muissa tekijöissä osuus oli alle 15 prosentin.

Esihenkilöt arvioivat vuonna 2019 merkittävimmiksi haasteiksi puutteelliset tavoitteet ja osaamisen sekä riittämättömän työajan. Osaamisen sekä resurssien puute nähtiin myös nyt merkittävimpinä haasteina, mutta tavoitteiden hajanaisuuden tai puutteen koki merkittävänä haasteena pienempi osuus vastaajista (31 % melko merkittävänä ja 15 % erittäin merkittävänä). Kysymyksenasettelu oli nyt erilainen kuin edellisessä kyselyssä, mutta jos taas tarkastellaan nuorisotyöntekijöiden vastauksia, näkyy niissä tavoitteiden tai ohjeistusten puute kuitenkin kärkikolmikossa. Muutoin työntekijät ja esihenkilöt näyttäisivät yhtä lailla kokevan digitalisaation esteistä tai hidasteista merkittävimmiksi (henkilöstö)resurssien ja osaamisen puutteen. Lisäksi sekä esihenkilöistä että työntekijöistä vähintään kaksi kolmesta arvioi eri tekijöitä vähintään vähäisesti merkittäviksi esteiksi digitaalisuuden hyödyntämiselle. Nuorisopalvelujen tai kunnan asettamien tavoitteiden puutteetkin koki esihenkilöistä noin 40 prosenttia melko tai erittäin merkittävänä esteenä tai hidasteena.

Esihenkilöiden kokemat haasteet digitalisaation etenemiselle kunnan nuorisopalveluissa vaihtelivat osittain kunnan koosta riippuen. Suurimmissa kunnissa merkittäviä esteitä tai hidasteita arvioitiin olevan vähemmän. Pienimmissä kunnissa korostuivat resurssien puute sekä kunnalliseen päätöksentekoon liittyvät haasteet. Pienissä ja keskisuurissa kunnissa kunnan linjaukset tai niiden puutteellisuus sekä toisaalta välineistön ja infrastruktuurin riittämättömyys koettiin merkittävämpinä haasteina. Mitä pienempi kunta, sitä merkittävämpänä digitalisaation hidasteena pidettiin nuorten halua säilyttää olemassa olevat fyysiset palvelut. Keskisuurissa ja suurissa kunnissa taas henkilöstön haluttomuus uudistua nähtiin merkittävämmäksi haasteeksi kuin pienissä kunnissa.

MERKITTÄVIMMÄT HAASTEET (ESIHENKILÖT)



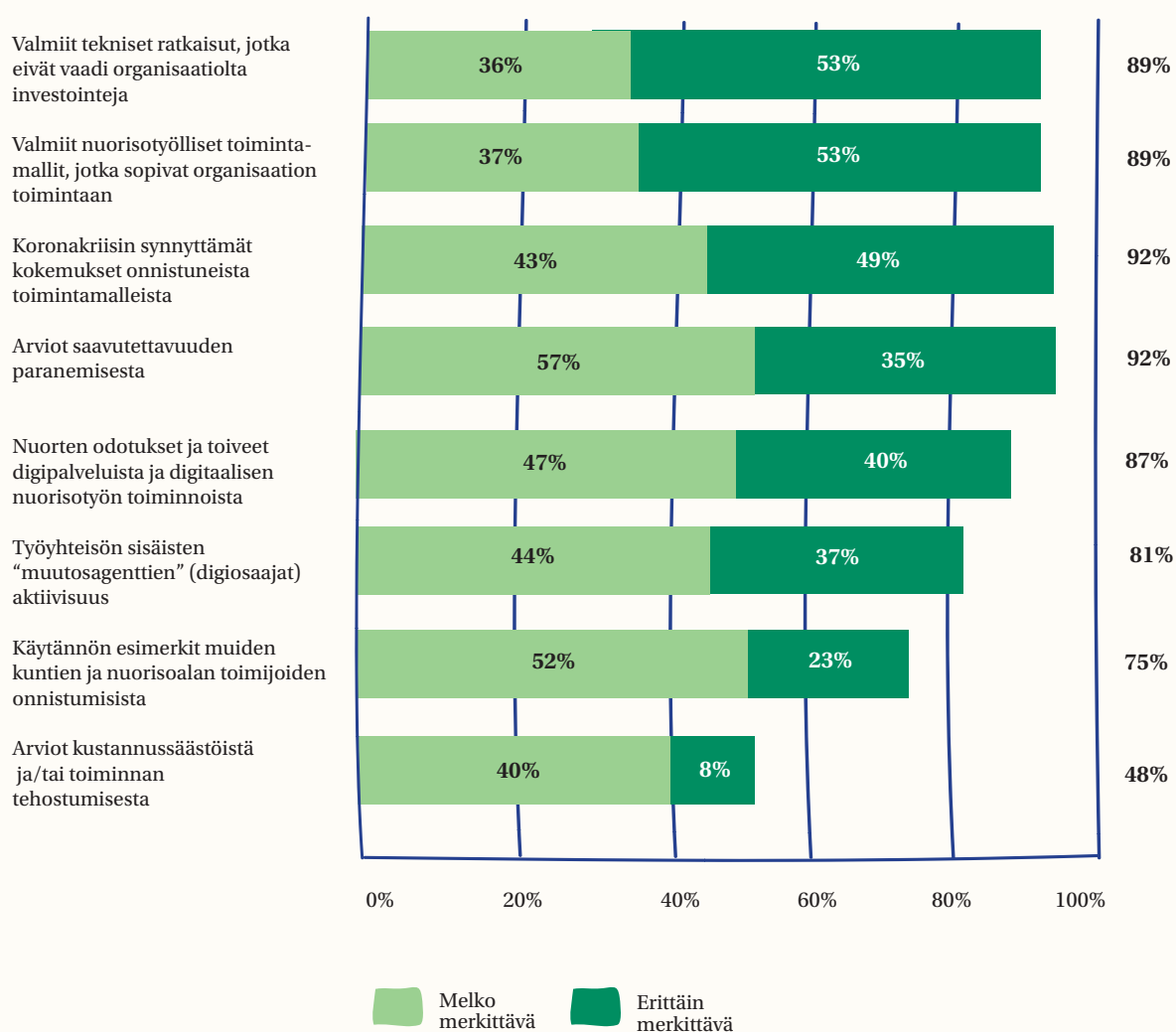
Kuva 15. Merkittävimmät esteet tai hidasteet digitalisaation etenemiselle kunnan nuorisopalveluissa. Vastausosuudet *vähäisesti merkittävä*, *melko merkittävä* ja *erittäin merkittävä* (% , n = 108-123).

Digitalisaation vauhdittajat

Esihenkilöitä pyydettiin arvioimaan erilaisten tekijöiden merkittävyyttä vauhdittajina digitalisaation etenemiselle kunnan nuorisopalveluissa. Arviot pyydettiin asteikolla *ei lainkaan merkittävä – vähäisesti merkittävä – melko merkittävä – erittäin merkittävä*. Vastajille tarjottiin myös mahdollisuus valita vaihtoehto ”en osaa sanoa”, joka on poistettu vastausosuuksista. Lähes kaikissa arvioituissa tekijöissä merkittävyys vauhdittajana arvioitiin yli 97 prosentin osuudella vähintään vähäisesti merkittävänä. Ainoastaan arviot kustannussäästöistä ja/tai toiminnan tehostumisesta osuus oli vajaa 90 prosenttia. Kuvassa 16 on

esitetty osuudet melko ja erittäin merkittäviksi arvioituista vauhdittajista. Puolet esihenkilöistä arvioi erittäin merkittäväksi vauhdittajaksi nuorisotyön digitalisaatiossa valmiita teknisiä ratkaisuja sekä valmiita nuorisotyöllisiä toimintamalleja. Niin ikään puolet esihenkilöistä arvioi koronakriisin synnyttämien kokemusten onnistuneista toimintamalleista toimineen erittäin merkittävänä vauhdittajana. Yli kolmannes arvioi nuorten odotuksia ja toiveita digipalveluista, työyhteisön sisäisiä muutosagentteja sekä arvioita saavutettavuuden paranemisesta erittäin merkittävänä digitalisaation vauhdittajina. Kustannussäästöjä tai toiminnan tehostumista erittäin merkittäväksi vauhdittajaksi arvioi vain noin seitsemän prosenttia esihenkilöistä.

MERKITTÄVIMMÄT DIGITALISAATION VAUHDITTAJAT



Kuva 16. Merkittävimmät vauhdittajat digitalisaation etenemiselle kunnan nuorisopalveluissa. Vastausosuudet melko merkittävä ja erittäin merkittävä (% , n = 115-123).

Pienissä ja keskisuurissa kunnissa kuitenkin lähes puolet esihenkilöistä piti merkittävänä digitalisaation vauhdittajana arvioita kustannussäästöistä ja/tai toiminnan tehostumisesta. Pienemmissä kunnissa myös pidettiin käytännön esimerkkejä muiden kuntien ja nuorisotalojen toimijoiden onnistumisista sekä valmiita nuorisotyöllisiä toimintamalleja merkittävinä vauhdittajina.

Digitalisaation hyödyt ja kehittämiskohteet

Myös esihenkilöiltä kysyttiin merkittävimpiä hyötyjä, joita digitalisaatio oli tuonut kunnan nuorisotyöhön. Heidänkin vastauksissaan keskeisenä nousi esille palvelujen ja toimintojen saavutettavuuden paraneminen sekä uudet kohderyhmät, joita oli toiminnalla tavoitettu. Nuorisotyö oli tullut näkyvämmäksi ja yhdenvertaistunut. Osa kuvasi työmuotojen monipuolistuneen. Myös vuorovaikutuksen nuorten ja nuorisotyöntekijöiden välillä koettiin lisääntyneen.

"Nuorisotyötä voidaan tehdä silloinkin, kun kasvokkain tehtävä työ on vähäisempää esim. koronarojoituksista johtuen. Digitaalisten ympäristöjen kautta on mahdollista tavoittaa sellaisiakin nuoria, joita ei perinteisin tavoin ole onnistuttu tavoittamaan. Osaaminen on laajentunut ja sen hyödyt heijastuvat muihinkin nuorisotyön sisältöihin."

"Laajempi kirjo erilaisia palveluita, joilla tavoitetaan myös niitä nuoria, jotka ovat jääneet syystä tai toisesta muiden palveluiden ulkopuolelle."

Lopuksi esihenkilöitä pyydettiin kuvailemaan omin sanoin, mitä he pitävät kunnan nuorisopalvelujen digitalisaatiossa merkittävimpinä kehittämiskohteina. Avoimissa vastauksissa esihenkilöt listasivat kehittämiskohteita, joista erottuivat henkilöstön osaamisen kehittäminen ja henkilöstöresursointi. Osa painotti toimintojen monipuolisuuden huomioimista.

"Henkilöstölle resursoitava työajan lisäys, jotta voidaan kehittää digitaalisuutta. Tässä esteenä on kunnan kireä taloustilanne. Lisäksi suurin osa nuorisotoimen työntekijöistä on tuntityöntekijöitä, jotka tekevät päätyökseen muuta työtä."

"Monipuolisuudesta täytyy pitää kiinni. Olisi helppo kuitata kehittämistarpeet korona-aikaisten työtapojen kehittämisellä ja unohtaa esim. aiemmin esillä ollut maker-toiminnan kehittäminen, robotiikka, vr jne. "

Vastauksissa erottui myös kokemus siitä, ettei nuorisotyön digitalisaatiota mielletä kovin syvällisesti tai läpileikkaavasti. Eräs vastaaja peräänkuulutti digitaalisen nuorisotyön ymmärtämistä osana normaalia työtä – ei itseään suurempana asiana tai erillisenä saarekkeena. Osa vastaajista listasi merkittävimpien kehittämiskohteiden joukkoon selkeämmät tavoitteet ja niiden kirjaaminen, tuloksellisuuden ja vaikuttavuuden osoittaminen sekä laadullisten mittareiden luominen määrällisten rinnalle.

"Digitalisaation tuomien mahdollisuuksien ja toimintamuotojen vakiinnuttaminen osaksi olemassa olevia palveluja. Palvelukokonaisuuden selkiyttäminen siten, että kaikella toiminnalla on sama suunta ja eri toiminnot tukevat toisiaan, jolloin ei tarvitse tehdä enää niin paljon päällekkäistä työtä. Tällä hetkellä monet samanaikaisesti tehtävät toiminnot kuormittavat työntekijöitä, kun tämä kokonaisuuden selkiyttäminen puuttuu."

JOHTOPÄÄTÖKSET

Heikki Lauha

Digitalisaatio on näkynyt kunnallisen nuorisotyön arjessa jo pitkään. Kun Verken kuntakysely toteutettiin ensimmäistä kertaa kahdeksan vuotta sitten, oli digitaalisuus kuntien nuorisotyössä lähes yhtä kuin Facebook ja digitaalista nuorisotyötä tehtiin pääasiassa tietokoneella. Mobiiliteknologinen kehitys, sosiaalisen median murros, viestinnän visualisoituminen sekä uudet nuorisokulttuuriset ilmiöt ovat muuttaneet merkittävästi nuorisotyötä. Tänä päivänä digitaalisuus ei rajoitu nuorisotyössä vain yksittäiseen palveluun, välineeseen, toimintaympäristöön tai toimintamuotoon, vaan se on osa koko nuorisotyön toimintakenttää. Digitalisaatio myös huomioidaan entistä paremmin organisaatorakenteissa ja nuorisotyön johtamisessa.

Nuorisotyö muuttui korona-aikana

Useissa nuorisoalan selvityksissä on nostettu esiin se, miten nuorisotyö joutui uudelleenjärjestämään toimintojaan keväällä 2020. Verkkonuorisotyö ja jalkautuva työ olivat hetken aikaa kunnissa pääasiallisimmat nuorisotyön työmuodot. Tämä on havaittavissa hyvin myös kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskusta koordinoivan Kanuunan ylläpitämän kunnallisen nuorisotyön sähköisen dokumentointilomakkeen, Lokikirjan, tilastoista. Pandemian rantauduttua Suomeen ja yhteiskunnan sulkeuduttua verkkonuorisotyön osuus Lokikirjan tilastoissa oli merkittävä: yli 80 % kaikista kirjauksista. Pandemian ensimmäisen aallon jälkeen verkkonuorisotyön osuus alkoi selvästi laskea. (Kanuuna 2020, Manu et al. 2021.)

Vaikka verkkonuorisotyön osuus on selvästi vähentynyt kunnissa ensimmäisen koronakevään jälkeen, osoittavat Verken kyselyn tulokset sen, että verkkonuorisotyön määrässä on tapahtunut pysyvää nousua vuoteen 2019 verrattuna. Niiden vastaajien osuus, jotka ilmoittavat verkkonuorisotyön yhdeksi käytetyimmäksi työmuodokseen omassa nuorisotyössä, on tuplaantunut 7 prosentista 16 prosenttiin. Myös verkkonuorisotyöllisissä toiminnoissa on tapahtunut kasvua: yhä useampi kunnan työntekijä on käynyt nuorten kanssa kahdenkeskisiä ohjauskeskusteluja verkossa, tuottanut nuorille verkkoon videomuotoista materiaalia sekä tarjonnut nuorille mahdollisuuksia osallistua nuorisotyön tapahtumaan tai toimintaan etänä.

Koronapandemian aiheuttamalla yhteiskunnan sulkutoimilla oli myös suora vaikutus digitaalisen nuorisotyön luonteeseen. Koska fyysiset palvelut ja toiminnot piti lakkauttaa hetkellisesti ja siirtää nuorten kohtaaminen verkkoon, kaventui digitaalisuus organisaatioissa nuorisotyön toimintaympäristöksi. Digitaalinen nuorisotyö oli korona-aikana käytännössä yhtä kuin verkkonuorisotyö. Kyselyn avovastauksissa työntekijät jakoivat hyvin monenlaisia kokemuksia korona-ajasta sekä näkemyksiä oman kunnan kyvystä reagoida muutokseen. Osa piti muutosta mahdollisuutena kehittyä sekä henkilökohtaisesti että työyhteisönä, toisille aika näyttäytyi pakkopullana ja jotkut kokivat, että omassa organisaatiossa kyse oli lähinnä selviytymiskamppailusta. Korona-aika näyttäytyi siis vastaajille hyvin erilaisena kunnasta ja sen lähtökohdista riippuen. Tulosten mukaan kunnan koolla ei havaittu selkeätä yhteyttä eroihin.

Tavoitteilla on merkitystä

Kyselyn vastauksista ilmenee, että korona-aika toi myös esiin tavoitteiden asettamisen ja arvioinnin tärkeyden. Moni työntekijä koki, että oman kunnan nuorisotyössä palattiin niin nopeasti kuin mahdollista vanhoihin toimintamalleihin, koska työyhteisössä ja johdossa ei nähty verkkonuurisotyöllä olevan riittävää arvoa. Tätä selitettiin useassa avovastauksessa sillä, että omalta kunnalta puuttui suunnitelma ja strategia nuorisotyön toteuttamiseen etänä eikä toiminnasta saatuja hyötyjä ja kehittämistarpeita lähdetty arvioimaan. Samankaltaisia johtopäätöksiä on havaittu myös Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun toteuttamassa verkkonuurisotyön vaikuttavuutta tarkastelevassa tutkimuksessa, jonka mukaan verkkonuurisotyön keskeisenä haasteena on toimintaa koskevan tarvemäärityksen ja tavoitteiden uupuminen (Moisala & Laine 2021).

Tavoitteenasettelun ja arvioinnin merkitys näkyy myös kyselyn monivalintakysymysten tuloksissa. Joka kolmas esihenkilö vastasi, että työyhteisössä on asetettu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle. Samaan aikaan lähes yhdeksän kymmenestä esihenkilöstä vastasi, että digitaalisen nuorisotyön toteutumista arvioidaan jollain tavalla, oli kyse sitten organisaation asettamista tunnusluvuista, työyhteisökeskusteluista, nuorille suunnatuista palautekyselyistä tai itse- ja vertaisarvioinneista. Toisin sanoen esihenkilöistä yli puolet ilmoitti, että organisaatiossa ei ole asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle, mutta toiminnan toteutumista silti arvioidaan.

Vaikka kunnassa ei olisi asetettu tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle, ei se välttämättä tarkoita, etteikö kunnan digitaalinen nuorisotyö olisi tavoitteellista. Moni toimija katsoo, että koska digitaalinen nuorisotyö läpyleikkaa koko nuorisotyön, ovat sitä koskevat tavoitteet samat kuin muussakin nuorisotyössä. Näin ollen moni kokee, ettei ole tarpeen määritellä erikseen tavoitteita digitaaliselle nuorisotyölle. Kyselyn tulosten mukaan on kuitenkin havaittavissa, että ne kunnat, joissa digitaaliselle nuorisotyölle oli asetettu tavoitteet, digitaalisuus oli huomioitu vahvemmin toiminnan suunnittelussa ja arvioinnissa sekä organisaatorakenteessa.

Kunnissa, joissa on asetettu tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle...

- koetaan todennäköisemmin, että työyhteisössä on jaettu ymmärrys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö.
- tunnustetaan useammin digitaalisen nuorisotyön hyödyt.
- huomioidaan digitaalisuus yleisemmin työntekijöiden työnkuvissa.
- hyödynnetään nuorisotyön suunnittelun tukena useammin tietoa digitalisaation vaikutuksista.
- käytetään enemmän ja monipuolisemmin erilaisia tapoja arvioida digitaalista nuorisotyötä.
- kiinnitetään vahvemmin huomiota digitaalisten toimintojen saavutettavuuteen.

Otettiin kunnissa nuorisotyön digiloikka?

Vastaus kysymykseen, tapahtuiko kunnissa koronapandemian aikana nuorisotyön digiloikka, ei ole yksiselitteinen. Vastaus riippuu paljon myös siitä, keneltä asiaa kysyy. Verken kyselyn tulokset eivät anna viitteitä siitä, että koronapandemian aikana kunnissa olisi tapahtunut laajalla rintamalla nuorisotyön digiloikka. Vertailu vuoden 2019 kuntakyselyn tuloksiin osoittaa, että nuorisotyössä ei näytä tapahtuneen oleellista muutosta asenteissa, digitaalisissa palveluissa, toimintamuodoissa ja välineissä. Vastajien kokonaisarvio omasta digiosaamisesta on jonkin verran parantunut, mutta tarkasteltaessa lähemmin eri osaamisalueita näyttäisi osaamisen kehittymistä tapahtuneen pääasiassa laitteiden ja ohjelmistojen käytössä. Työntekijöiden ja esihenkilöiden digiosaamisessa ei siis näytä tapahtuneen monipuolistumista. Kaiken kaikkiaan kyselyn tulokset eivät anna tukea näkemykselle, että kuntien nuorisopalvelujen toimintakulttuurissa olisi tapahtunut korona-aikana merkittävää muutosta.

Toisaalta valtaosa esihenkilöistä arvioi, että kunnan nuorille suunnatut digitaaliset palvelut olivat parantuneet viimeisen vuoden aikana. Useat työntekijät nostivat avovastauksissa esiin sen, että pandemian aikana omassa kunnassa oli otettu digiloikka, kun nuorisotyötä oli lähdetty kokeilemaan uusissa ympäristöissä. Osaamisen vahvistuminen laitteiden ja ohjelmistojen käytössä on lisäksi antanut työntekijöille ja esihenkilöille lisää uskallusta ja itsevarmuutta lähteä kokeilemaan uusia digitaalisia ympäristöjä ja toimintamuuotoja. Monessa kunnassa on siis otettu tärkeitä askeleita nuorisotyön digitalisaatiossa, minkä vuoksi kehitystä ei pidä myöskään väheksyä.

Digiloikkaväittelyn sijaan oleellisempaa olisi kuitenkin katsoa kohti tulevaa ja miettiä, millaiselta koronapandemian jälkeinen nuorisotyö tulee näyttämään. Digitalisaatiokehitys ei tule hidastumaan, joten uudet teknologiset innovaatiot ja nuorisokulttuuriset ilmiöt tulevat haastamaan jatkuvasti nuorisotoimialaa. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio ei ole viime kädessä välineellinen vaan kulttuurinen muutos, joka tapahtuu niin käytännön nuorisotyössä kuin koko organisaatiokulttuurissa. Tulevaisuudessa nuorisotyötä ei tulla jaottelemaan sen mukaan, tapahtuuko se verkossa vai kasvokkain, vaan sen mukaan, mitä nuorisotyöllisiä tavoitteita toiminnalla halutaan edistää. Nuorisotyön digitalisaatiossa oleellisinta ei siis ole se, miten verkko taipuu nuorisotyön toimintaympäristöksi, vaan miten nuorisotyö edistää digitaalisessa yhteiskunnassa nuorten kasvua ja kehitystä, osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja yhdenvertaisuutta sekä yhteiskunnassa tarvittavien tietojen ja taitojen karttumista.

LÄHTEET

Helin, Essi & Moisala, Marja (7.1.2021). *Nuorisotyön yhden yön digiloikka*.

<https://medium.com/kyn%C3%A4ily%C3%A4-kunnallisesta-nuorisoty%C3%B6st%C3%A4/nuorisoty%C3%B6n-yhden-y%C3%B6n-digiloikka-549de7600ac2>

Kanuuna (2020). *Nuorisotyö tilastojen valossa ennen ja jälkeen poikkeustilan*.

<https://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/materiaalipankki/2020-05/Nuorisoty%C3%B6%20tilastojen%20valossa%20ennen%20ja%20j%C3%A4lkeen%20poikkeustilan.pdf>

Kauppinen, Eila; Kiilakoski, Tomi & Lahtinen, Jenni (15.12.2020). *Nuorisotyötä koronan aikaan. Näkökulma 67*. Nuorisotutkimusseura ry & Nuorisotutkimusverkosto.

<https://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma67>

Malm, Karla (2021). *"Parempi vaihtoehto kuin 80-luvun Suomi"? Nuorisotyön tekijät, paikat ja ympäristöt vuonna 2030*. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 119. Helsinki. Humanistinen ammattikorkeakoulu.

<https://www.humak.fi/julkaisut/karla-malm-parempi-vaihtoehto-kuin-80-luvun-suomi-nuorisotyon-tekijat-paikat-ja-ymparistot-vuonna-2030>

Manu, Samuli; Puuronen, Anne & Ranta, Tommi (2021). *Selvitys koronakriisin vaikutuksista nuorisotoimialaan*. Aluekehittämisen konsulttitoimisto MDI & Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.

<https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2021/09/Selvitys-koronakriisin-vaikutuksista-nuorisotoimialaan-loppuraportti-20.9.2021.pdf>

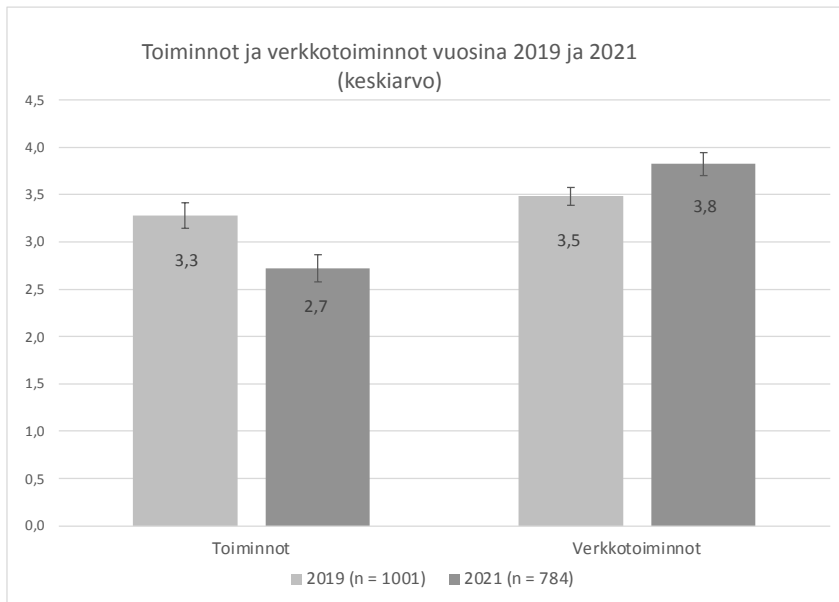
Moisala, Marja & Laine, Sofia (2021). *Kohti vaikuttavaa verkkonuorisotyötä. Vaikuttavuuden mittaamisen nykytila ja tulevaisuuden visiot*. Xamk tutkii 21, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu.

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-344-389-1>

Verke (2019). *Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2019*.

<https://www.verke.org/uploads/2021/01/0bec8bf5-kuntaraportti-2019-verke.pdf>

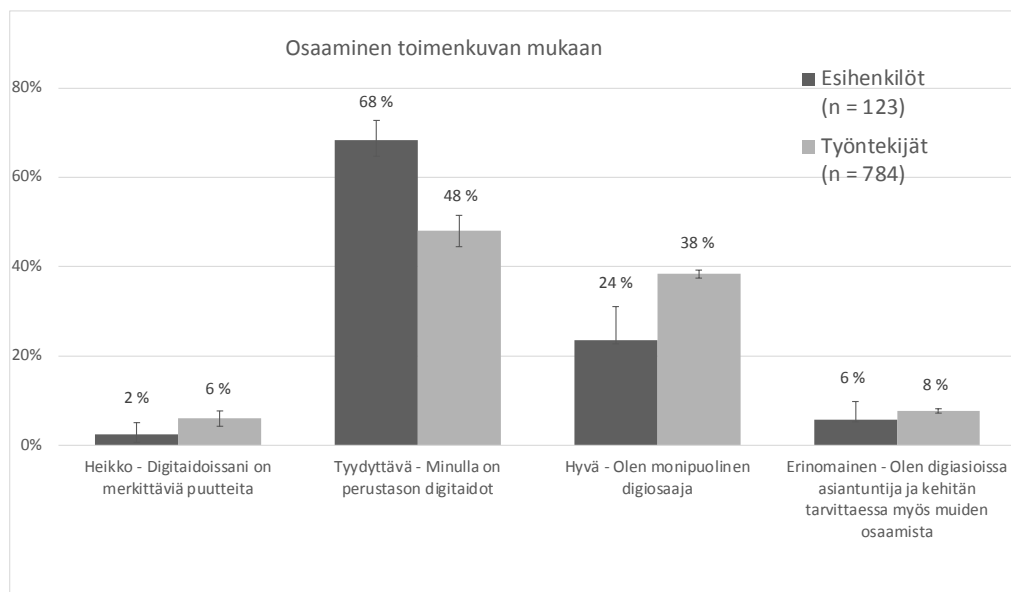
Liite 1. Toiminnot ja verkkotoiminnot vuosina 2019 ja 2021



Digitaalisen median ja teknologian sekä verkkonuurisotyöllisten toimintojen keskiarvot ja luottamusvälit ($\alpha = .05$) vuosina 2019 (n = 1001) ja 2021 (n = 784).

Yksittäisten toimintojen summamuuttujat luotiin yhdistämällä kaikki listatut digitaalisuutta hyödyntävät toiminnot ja verkkotoiminnot (monivalinta) lukuunottamatta kahta toimintoa, joita ei esitetty vuoden 2019 kyselyssä (Käsitellyt nuorten kanssa tiedon luotettavuutta ja sen arviointia sekä Osallistanut nuoria digitaalisissa toimintaympäristöissä). Kun sekä digitaalisuutta hyödyntävistä että verkkonuurisotyöllisistä toimintamuodoista muodostettiin yksi summamuuttuja kummallekin vuodelle, ei ilmoitettujen toimintojen määrässä ollut tilastollisesti merkitsevää eroa. Vuonna 2019 toimintoja ilmoitettiin yhteensä keskimäärin 6,8 (kh = 3,1) ja vuonna 2021 6,5 (kh = 3,3). Digitaalisuutta hyödyntäviä toimintamuotoja ilmoitettiin vuonna 2021 vähemmän kuin vuonna 2019 (3,3 vs. 2,7), verkkonuurisotyöllisiä toimintoja taas enemmän (3,5 vs. 3,8). Digitaalisuutta hyödyntävien toimintamuotojen ja verkkonuurisotyöllisten toimintamuotojen ilmoitetuilla määrillä ei ollut vuonna 2019 eroa, mutta vuonna 2021 verkkonuurisotyöllisiä toimintoja ilmoitettiin enemmän kuin digitaalisuutta hyödyntäviä toimintamuotoja (2,7 vs. 3,8).

Liite 2. Osaaminen toimenkuvan mukaan



Itsearviot omasta digiosaamisesta kokonaisuutena arvioituna neliportaisella asteikolla (*heikko - tyydyttävä - hyvä - erinomainen*, esihenkilöille (n = 123) ja työntekijöille (n = 784), prosentuaaliset osuudet ja luottamusvälit ($\alpha = .05$).

Osaamisen itsearviot vaihtelivat toimenkuvan mukaan. Työntekijät arvioivat useammin olevansa hyviä, monipuolisia digiosaajia kuin esihenkilöt. Esihenkilöt taas arvioivat työntekijöitä useammin omaavansa tyydyttävät, perustason digitaidot. Kaikilla vastaajilla yleisin arvio omista digitaidoistaan oli tyydyttävä (51 prosenttia vastaajista).

Liite 3. Kunnallisen nuorisotyön digitalisaatio 2021 –kysely



KUNNALLISEN NUORISOTYÖN DIGITALISAATIO 2021

Hyvä nuorisotyön ammattilainen!

Tämän kyselyn tarkoituksena on kartoittaa kunnallisen nuorisotyön digitalisaation tilaa ja selvittää digitaalista nuorisotyötä koskevia asenteita, osaamista, resursseja sekä niihin liittyviä toiveita ja tarpeita. Digitaalisella nuorisotyöllä tarkoitetaan yksinkertaistetusti digitaalisen median ja teknologian hyödyntämistä tai käsittelemistä nuorisotyössä.

Kysely toteutetaan viidettä kertaa. Kyselyyn voivat vastata kaikki kunnallista nuorisotyötä tekevät ja nuorisotyön esihenkilöt. Jokainen vastaus on meille tärkeä. Vastaaminen kestää noin 15 minuuttia, ja voit halutessasi tallentaa vastauksesi ja palata niihin myöhemmin. Kyselyn tietosuojaseloste löytyy täältä.

Kyselyyn voi vastata 12.10.2021 asti. Tulokset julkistetaan joulukuussa. Kyselyn toteuttaa Verke, joka koordinoi digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskusta. Lisätietoja kyselystä ja tuloksista voi tiedustella suunnittelija Heikki Lauhalla (heikki@verke.org, p. 040 336 1856).

Valitse seuraavista toimenkuvaasi parhaiten vastaava vaihtoehto

- Teen työtä nuorten parissa
- Toimin pelkästään esihenkilötehtävissä nuorisosalalla (päivittäiseen työhöni ei kuulu nuorten kohtaamista)
- Toimin sekä esihenkilötehtävissä että kohtaan nuoria
- En toimi nuorten parissa enkä esihenkilönä nuorisosalalla (en kuulu kyselyn kohderyhmään)

Haluatko vastata kyselyyn työntekijänä vai esihenkilönä? *

- Vastaan työntekijänä
- Vastaan esihenkilönä

Asteikolla 1-7, mikä on suhtautumisesi digitalisaatioon? *

(Digitalisaatiolla tarkoitetaan tässä kyselyssä yksinkertaistetusti digitaalisen teknologian hyödyntämistä ja yleistymistä arjen toiminnoissa.)

Suhtaudun erittäin kielteisesti Suhtaudun erittäin myönteisesti

1 2 3 4 5 6 7

Ota kantaa seuraaviin väittämiin *

	Täysin mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
a) Haluan pysyä kartalla digitalisaation ja teknologian kehityksestä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Olen kiinnostunut nuorten digitaalisista kulttuureista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Pidän nuoren kohtaamista digitaalisissa ympäristöissä yhtä aitona kuin kasvokkaista kohtaamista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Digitaalisen nuorisotyön hyötyä on vaikea hahmottaa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Digitaalista mediaa ja teknologiaa tulee hyödyntää enemmän kuntamme nuorisotyössä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Nuorisotyön yksi keskeisimmistä tehtävistä on nuorten digitaalisen osaamisen vahvistaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Nuorisotyössä tulisi käsitellä enemmän digitalisaation riskejä ja kielteisiä vaikutuksia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Koen, että työyhteisössämme on jaettu käsitys siitä, mitä on digitaalinen nuorisotyö	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Millaisia nuorisotyön työmuotoja käytät useimmiten työssäsi? *
(Valitse max. 3)**

- Avoin nuorisotyö
- Ehkäisevä päihdetyö
- Etsivä nuorisotyö

>

- Jalkautuva nuorisotyö
 - Kansainvälinen nuorisotyö
 - Koulunuorisotyö
 - Kulttuurinen nuorisotyö (mm. käsityö, media, musiikki, tanssi, pelaaminen, teatteri, liikunta)
 - Luonto- ja elämystoiminta (mm. ympäristökasvatus, seikkailukasvatus)
 - Monikulttuurinen nuorisotyö
 - Nuorten osallisuus, vaikuttaminen ja kuuleminen
 - Nuorten tieto- ja neuvontatyö
 - Nuorten työpajatoiminta
 - Sosiaalinen nuorisotyö / kohdennettu, tukeva ja auttava erityisnuorisotyö
 - Verkkonuorisotyö
 - Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)
-
-

Oletko viimeisen 3 kk aikana kohdannut nuoria kasvokkain? *

- Päivittäin
- Viikoittain
- Harvemmin
- Olen kohdannut nuoria ainoastaan verkossa
- En ole kohdannut nuoria lainkaan viimeisen 3kk aikana

Mitä seuraavista digitaalisuutta hyödyntävistä toiminnoista olet toteuttanut viimeisen 3 kk aikana? *

(Valitse kaikki sopivat.)

- Keskustellut nuorten kanssa digitaalisuuteen liittyvistä teemoista (esim. vuorovaikutus verkossa, pelaaminen, digihyvinvointi, tietosuoja, digitaidot)
- Käsitellyt nuorten kanssa tiedon luotettavuutta ja sen arviointia (esim. lähdekriittisyys, verkossa leviävä virheellinen tai valheellinen tieto)
- Tarjonnut nuorille pääsyn digitaalisen median ja teknologian käyttämiseen ja tuottamiseen tarvittaviin välineisiin (esim. välineistön lainaaminen)
- Kannustanut nuoria omaehtoiseen sisällöntuotantoon (esim. vloggaamiseen, bloggaamiseen)
- Mahdollistanut nuorille osallistumisen tapahtumien tai palveluiden markkinointiin tai viestintään (esim. vloggaamalla, somettamalla)
- Selvitettyt nuorten keskinäiseen somevuorovaikutukseen liittyviä ongelmatilanteita
- Järjestänyt nuorten digitaalista osaamista tai mediataitoja edistävää kerhotoimintaa (esim. mediakerho, koodikerho, pelinkehityskerho, vloggauserho)
- Mahdollistanut nuorten toimimisen kerho-ohjaajina toisille nuorille digitoiminnassa (esim. mediakerho, koodikerho, pelinkehityskerho, vloggauserho) >

- Järjestänyt digitaaliseen pelaamiseen liittyvää ohjattua toimintaa
- Järjestänyt tai mahdollistanut nuorten digitaalisiin kulttuureihin liittyvän tapahtuman (esim. LANit, Pokémonien keräily, tubettajamiitti)
- Tukenut nuoria digitaalisessa vaikuttamistoiminnassa (esim. aloitteiden tekeminen verkossa, vuoropuhelu päättäjien kanssa)
- Hyödyntänyt digitaalista mediaa ja teknologiaa nuorten ryhmäyttämisessä
- Tarjonnut mahdollisuuden teknologiseen värkkäilyyn eli makertoimintaan (esim. 3D-tulostus, digitaalinen käsityö)
- Tarjonnut mahdollisuuden koodaamisen harjoitteluun
- En mitään edellä mainituista

Mitä seuraavista verkkonorisotyöllisistä toiminnoista olet toteuttanut viimeisen 3 kk aikana? *
(Valitse kaikki sopivat.)

- Pitänyt yhteyttä nuoriin sosiaalisen median tai viestipalvelun avulla
- Laittanut sosiaaliseen mediaan nuorille suunnatun mainoksen (esim. norisotapahtumasta)
- Jakanut nuoria kiinnostavaa tietoa (esim. uutiset, lehtijutut) julkisesti sosiaalisessa mediassa
- Käynyt kahdenkeskisiä ohjauskeskusteluja nuorten kanssa verkossa tai viestipalvelussa (esim. chat)
- Tuottanut verkkoon videomuotoista materiaalia nuorille (esim. vlogaaminen, tikokkaaminen, Instagram-videoiden tekeminen, snäppääminen)
- Tarjonnut julkaisukanavan nuorten mielipiteille ja mediatuotoksille (esim. some, verkkosivut, nettiradio tai -lehti)
- Järjestänyt ohjattua ryhmätoimintaa verkossa
- Osallistanut nuoria digitaalisissa toimintaympäristöissä (esim. toiminnan suunnitteluun, toteutukseen, arviointiin)
- Mahdollistanut etäosallistumisen tapahtumaan tai toimintaan verkon kautta (esim. striimin, chatin, videopuhelun tai pelin välityksellä)
- En mitään edellä mainituista

Valitse listalta kaikki ne palvelut ja sovellukset, joita olet hyödyntänyt säännöllisesti viimeisen 3 kk aikana toimiessasi nuorten kanssa * (Säännöllisyydellä tarkoitetaan tässä kyselyssä toistuvaa, vähintään kuukausittain tapahtuvaa käyttöä.)

- Blogit (esim. WordPress, Blogger, Tumblr)
- Clubhouse
- Digitaaliset osaamismerkkit (esim. Badgecraft, Badge Wallet)
- Digitaaliset pelit (PC, konsoli- tai mobiilipelit)
- Discord
- Facebook
- Facebook Messenger

>

- Google Meet
 - Instagram
 - Jodel
 - Keskustelufoorumit (esim. Suomi24, ASKfm, Ylilauta)
 - Kuvien ja videoiden editointisovellukset (esim. Canva, Snapseed, Memegenerator, InShot)
 - Kyselytyökalut (esim. Kahoot, Quizizz, Mentimeter, Typeform)
 - Lisättyä todellisuutta hyödyntävät palvelut (esim. Pokémon Go; Zombies, Run!)
 - Nuorten tieto- ja neuvontatyön verkkopalvelut (esim. Nuorteneämä.fi)
 - Ohjelmointityökalut (esim. Scratch, Kodu, Lego Mindstorms)
 - Organisaation oma nuorille suunnattu verkkosivu
 - Organisaation oma nuorille suunnattu sovellus
 - Paikkatietoa hyödyntävät toiminnalliset palvelut (esim. Actionbound, ActionTrack, Seppo.io)
 - Pelien yhteisö- ja hallintapalvelut (esim. PlayStation Network, Steam, Origin)
 - Ruotsinkieliset nuorisotyön verkkopalvelut (esim. Ärligt talat, UngInfo, Decibel.fi)
 - Signal
 - Skype
 - Slack
 - Snapchat
 - SoundCloud
 - Spotify
 - Sähköposti
 - Teams (Microsoft)
 - Telegram
 - TikTok
 - Twitch
 - Twitter
 - Vaikuttamispalvelut (esim. Nuorteneat.fi, Otakantaa.fi, Kuntalaisaloite.fi)
 - Vimeo
 - Viper
 - WEChat
 - WhatsApp
 - Yhteisöllisen tuottamisen palvelut (esim. Flinga, Google Drive, Padlet, Pinterest)
 - YouTube
 - Zoom
 - Muuta, mitä? (valitse ensin vaihtoehto)
-
-

Onko sinulla mahdollisuus käyttää nuorisotyössä seuraavaa työnantajan tarjoamaa tekniikkaa /välineistöä? *

On, ja se vastaa tarpeisiini

On, mutta se ei vastaa tarpeisiini

Ei, mutta tarvitsisin

Ei, enkä tarvitse

	On, ja se vastaa tarpeisiini	On, mutta se ei vastaa tarpeisiini	Ei, mutta tarvitsisin	Ei, enkä tarvitse
Nettiyhteys	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Älypuhelin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tabletti (esim. iPad)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kannettava tietokone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pöytätietokone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pelikonsoli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digikamera / digitaalinen videokamera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
360-kamera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3D-tulostin tai muu 3D-teknologia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VR-lasit tai muu VR-teknologia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tekniset rakentelusarjat (esim. robotiikka, mBot, LittleBits, MakeyMakey)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Digitaalinen äänitekniikka (esim. tallentimet, ulkoiset äänikortit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Osaaminen

Arvioi digiosaamistasi seuraavilla osa-alueilla *

	Heikko	Tyydyttävä	Hyvä	Erinomainen
a) Laitteiden ja sovellusten hallinta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Media- ja informaatiolukutaito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Digitaalinen kommunikaatio ja vuorovaikutus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Digitaalinen turvallisuus (esim. tietoturva, tietosuojat, yksityisyys)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Digitaalisten sisältöjen tuottaminen (esim. animaatio, blogit, musiikki, videot, pelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Arvioi ammatillista osaamistasi seuraavissa teemoissa *

	Heikko	Tyydyttävä	Hyvä	Erinomainen
a) Nuorisotyön digitaalisten palveluiden ja toimintojen saavutettavuus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Yhdenvertaisuuden edistäminen digitaalisessa nuorisotyössä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Nuorten digiosallisuus ja digitaalinen vaikuttamistoiminta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Nuorten digihyvinvoinnin edistäminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Nuorten digiosaamisen vahvistaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Valitse vaihtoehdoista se, joka kuvaa kokonaisuutena parhaiten digitaalista osaamistasi *

- Heikko – Digitaidoissani on merkittäviä puutteita
- Tyydyttävä – Minulla on perustason digitaidot
- Hyvä – Olen monipuolinen digiosaaja
- Erinomainen – Olen digiasioissa asiantuntija ja kehitän tarvittaessa myös muiden osaamista

Oletko osallistunut viimeisen vuoden aikana työajallasi koulutukseen verkossa tai kasvokkain liittyen nuorten digitaalisiin kulttuureihin tai digitaalisen median ja teknologian hyödyntämiseen nuorisotyössä? *

- En ole osallistunut enkä kaipaa koulutusta
- En ole osallistunut ja kaipaan koulutusta
- Olen osallistunut enkä kaipaa lisäkoulutusta
- Olen osallistunut ja kaipaan lisäkoulutusta

Kuvaile halutessasi tarkemmin, mitä digitaalisuuteen liittyviä osaamistarpeita sinulla on tai mitä haluaisit erityisesti oppia lisää.

Haasteet ja mahdollisuudet

Miten merkittävänä esteinä tai hidasteina pidät seuraavia tekijöitä digitaalisuuden hyödyntämisessä omassa nuorisotyössäsi? *

	Ei lainkaan merkittävä	Vähäisesti merkittävä	Melko merkittävä	Erittäin merkittävä
a) Kiinnostuksen puute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Osaamisen puute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Työajan riittämättömyys	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
>				

	Ei lain- kaan merkit- tävä	Vähäi- sesti merkit- tävä	Melko merkit- tävä	Erittäin merkittävä
d) Työnantajan asettamien tavoitteiden tai ohjeistusten puute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Työyhteisön tuen puute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Välineistön, sovellusten tai infrastruktuurin riittämättömyys	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kuvaile halutessasi tarkemmin, mitä haasteita tai esteitä olet kohdannut digitaalisuuden hyödyntämisessä omassa nuorisotyössäsi

Mitä pidät merkittävimpinä digitaalisen nuorisotyön hyötyinä oman työsi kannalta? (Mitä lisäarvoa digitaalisuus on tuonut nuorisotyöhösi?)

Kuvaile halutessasi tarkemmin, miten korona on vaikuttanut omaan tai kuntanne digitaaliseen nuorisotyöhön

Minkä kouluarvosanan annat kuntanne nuorisopalvelujen tämänhetkisestä digitalisaation tilasta?*

4 5 6 7 8 9 10

Mitkä seuraavista toiminnan suunnittelua tukevista toimenpiteistä toteutuvat kunnassanne? *

(Valitse kaikki sopivat)

- Digitalisaatio on huomioitu kuntamme strategiassa / toimintasuunnitelmassa
- Digitalisaatio on huomioitu nuorisopalveluidemme strategiassa / toimintasuunnitelmassa
- Hyödynnämme nuorisotyön suunnittelun tukena tietoa digitalisaation vaikutuksista nuoriin ja/tai nuorisotyöhön
- Huomioimme digitaalisuuden nuorisotyöntekijöiden työnkuivissa
- Varaamme työntekijöille työaika digikokeiluihin
- Varaamme työntekijöille työaika digiosaamisen kehittämiseen
- Olemme asettaneet työyhteisössämme tavoitteet digitaaliselle nuorisotyölle
- Työyhteisössämme on suunnitelma nuorten yhdenvertaisuuden edistämiseksi digitaalisissa toiminnoissa ja palveluissa
- Ei mikään

Millä arviointitavoilla seuraatte digitaalisen nuorisotyön toteutumista? *

(Valitse kaikki sopivat)

- Organisaation asettamilla tunnusluvuilla
- Itse- ja vertaisarviointien avulla (esim. työpäivän kirjaamiset, auditoinnit)
- Työyhteisökeskusteluilla
- Organisaation sisäisillä vaikuttavuusarvioinneilla
- Organisaation ulkopuolisilla asiantuntija-arvioinneilla (esim. selvitykset, vaikuttavuusarviointit)
- Nuorille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä
- Työntekijöille suunnatuilla palaute- ja tyytyväisyyskyselyillä
- Nuorten kanssa tehtävien vuorovaikutteisten arviointien avulla (esim. haastattelut)
- Joku muu, mikä? (valitse ensin vaihtoehto)
- Emme arvioi digitaalisen nuorisotyön toteutumista

Arvioi, miten seuraavat asiat ovat kehittyneet kuntanne nuorisotyön osalta viimeisen vuoden aikana *

	Huonontunut merkittävästi	Huonontunut jonkin verran	Pysynyt ennallaan	Parantunut jonkin verran	Parantunut merkittävästi	En osaa sanoa
a) Nuorille suunnatut digitaaliset palvelut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Nuorisotyön käytössä oleva digitaalinen infrastruktuuri (esim. laitteet, verkkoyhteydet)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Työyhteisön digitaalinen osaaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Nuorisotyölliset digikokeilut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Digitaalisen nuorisotyön laatu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Digitaalisen nuorisotyön toimintojen monipuolisuus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mitä pidät merkittävimpinä hyötyinä, joita digitalisaatio on tuonut kuntanne nuorisotyöhön? *

Miten merkittävänä esteinä tai hidasteina pidät seuraavia tekijöitä digitalisaation etenemiselle kuntanne nuorisopalveluissa? *

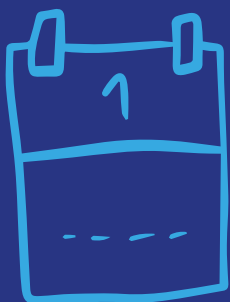
	Ei lain- kaan merkit- tävä	Vähäi- sesti merkit- tävä	Melko merkit- tävä	Erittäin merkit- tävä	En osaa sanoa
a) Henkilöstöressurssien puute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Taloudellisten resurssien puute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Välineistön, sovellusten tai infrastruktuurin riittämättömyys	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Osaamisen puute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Henkilöstön haluttomuus uudistua	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Nuorten halu säilyttää olemassa olevat fyysiset palvelut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Kunnalliseen päätöksentekoon liittyvät haasteet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Kunnan linjaukset tai niiden puutteellisuus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Nuorisopalvelujen asettamien tavoitteiden hajanaisuus tai puute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Miten merkittävänä vauhdittajina pidät seuraavia tekijöitä digitalisaation etenemiselle kuntanne nuorisopalveluissa? *

	Ei lain- kaan merkit- tävä	Vähäi- sesti merkit- tävä	Melko merkit- tävä	Erittäin merkit- tävä	En osaa sanoa
a) Arviot kustannussäästöistä ja/tai toiminnan tehostumisesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Arviot saavutettavuuden paranemisesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Koronakriisin synnyttämät kokemukset onnistuneista toimintamalleista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Käytännön esimerkit muiden kuntien ja nuorisotalon toimijoiden onnistumisista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Nuorten odotukset ja toiveet digipalveluista ja digitaalisen nuorisotyön toiminnoista	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Työyhteisön sisäisten "muutosagenttien" (digiosaajat) aktiivisuus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Valmiit tekniset ratkaisut, jotka eivät vaadi organisaatiolta investointeja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Valmiit nuorisotyölliset toimintamallit, jotka sopivat organisaatiomme toimintaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kuvaile halutessasi tarkemmin, mitä pidät kuntanne nuorisopalvelujen digitalisatiossa merkittävimpinä kehittämiskohteina.

Taustatiedot



VERKE