

DIGITAALISEN NUORISOTYÖN
KEHITTÄMINEN LAPPEENRANNAN
SEURAKUNNASSA
Mobiilia hyödyntäen

Janne Pehkonen

Opinnäytetyö, kevät 2018

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Pieksämäki

Sosiaalialan koulutusohjelma

Sosionomi (AMK) kirkon
nuorisotyöntekijä

TIIVISTELMÄ

Pehkonen Janne. Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen seurakunnassa – mobiilia hyödyntäen. Pieksämäki, kevät 2018, 53s., 1 liite. Diakonia ammattikorkeakoulu, sosiaalialan koulutusohjelma, kirkon nuorisotyöntekijän suuntautumisvaihtoehto, Sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaajan virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tukea digitaalisen nuorisotyön kehittämistä erillisen kehittämissuunnitelman avulla. Tarkoituksena oli suunnitella selkeä, tiivis, visuaalinen ja helppokäyttöinen kehittämissuunnitelma Lappeenrannan seurakunnan nuoriso-, - ja rippikoulutyöhön. Opinnäytetyössä tuodaan esiin myös digitaalisen nuorisotyön kehittämisen lähtökohtia ja perusteita.

Opinnäytetyöhön kuului kartoitus Lappeenrannan seurakunnan digitaalisen nuorisotyön nykytilasta. Työelämäkumppanilta ja seurakunnan toimintaan osallistuvilta nuorilta kerättiin kirjallisesti ajatuksia ja kehittämissuunnitelmia. Työelämäkumppanin kanssa kehittämissuunnitelmia kartoitettiin hyödyntämällä Verken julkaisemaa digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmalomaketta. Jossa esiin nousseet asiat käsiteltiin opinnäytetyössä.

Opinnäytetyön liitteeksi luotiin digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma Lappeenrannan seurakunnalle. Kehittämissuunnitelmaan kirjatut asiat ovat otettu työelämäkumppanin kanssa tehdyn kartoituksen pohjalta. Kehittämissuunnitelma toimii pohjana seurakunnassa aloitettavalle digitaalisen nuorisotyön kehittämiselle.

Asiasanat: Digitalisaatio, kehittäminen, kirkon nuorisotyö, rippikoulu, nuoret

ABSTRACT

Pehkonen Janne. Development of digital youth work in the congregation – using the mobile. Spring 2018, 53 pages, 1 appendix. Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services, Option in Cristian Youth Work. Degree: Bachelor of Social Services (UAS) + Christian Youth Work.

The aim of the thesis was to support the development of digital youth work through a separate development plan. The purpose was to design a clear, concise, visual and easy-to-use development plan for the Lappeenranta parish youth work and confirmation school. The thesis also highlights the starting points and criteria for the development of digital youth work.

The thesis included a survey of the present state of digital youth work in the Lappeenranta congregation. From the working life partner and from the young people participating in the parish, ideas and suggestions for development were collected in writing. Developing ideas with a working life partner were charted using Verke's digital youth work development plan. The issues raised were discussed in the thesis.

An appendix to the bachelor's Thesis was created to develop a digital youth work development plan for the Lappeenranta congregation. The matters recorded in the development plan are taken from the mapping with a working life partner. The development plan serves as a basis for the development of digital youth work in the parish.

Key words: Digitalization, development, confirmation school, the youth work of the church, young people

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE	6
3 DIGITAALISEN NUORISOTYÖN LÄHTÖKOHDAT	7
4 DIGITAALINEN NUORISOTYÖ KIRKOSSA	8
4.1 Mobiililaitteiden hyödyntäminen	10
4.2 Digitaalinen nuorisotyö kirkon työntekijöiden silmin.....	13
5 MIKSI KEHITTÄÄ DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ.....	15
5.1 Digitaalisen nuorisotyön mahdollisuudet	17
5.2 Työntekijöiden toiveet.....	17
6 DIGITAALISEN NUORISOTYÖN KEHITTÄMISSUUNNITELMAN LÄHTÖKOHDAT	19
7 KEHITTÄMISSUUNNITELMAN PAINOPISTEET & TOIMENPITEET	21
7.1 Toimintakulttuuri kannustaa uteliaisuuteen ja kokeiluun.....	21
7.2 Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä.....	22
7.3 Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua.....	23
7.4 Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön.....	24
7.5 Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta	26
7.6 Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä.....	27
7.7 Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta	27
7.8 Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista digitaalisia taitoja.....	28
8 NUORTENILTA AIHEESTA: DIGITAALINEN NUORISOTYÖ SEURAKUNNASSA	29
9 KEHITTÄMISSUUNNITELMAN KOKOAMINEN	31
9.1 Kehittämissuunnitelman tueksi	32
10 JOHTOPÄÄTÖKSET & POHDINTA	33
10.1 Tavoitteiden toteutuminen.....	34
10.2 Pohdinta.....	35
LÄHTEET.....	37
LIITE 1: LAPPEENRANNAN SEURAKUNNAN DIGITAALISEN NUORISOTYÖN KEHITTÄMISSUUNNITELMA	40

1 JOHDANTO

Mitä on digitaalinen nuorisotyö seurakunnassa? Onko se sosiaalisessa mediassa pyörimistä ja jatkuvaa Instagramin, Snapchatin ja Facebookin päivittämistä? Pitääkö koko ajan olla laittamassa nuorille Snapchatissa snäppiä tai Whatsapissa ääniviestiä, koska kirjoittaminen on jo out? Katkaistaanko biljardimailat ja kiikutetaan askarteluvehkeet kaatopaikalle, jotta voidaan kantaa sisään Playstationit ja muut pelilaitteet. Mihin jää hengellisyys ja hiljentyminen? Onko rukoukselle tai Jeesukselle enää tilaa digimaailmassa? Miten nuoret voivat lukea Raamattua, jos he eivät enää pidä kirjoista? Miten saadaan tuhansia vuosia vanhat tekstit ja tapahtumat koskettamaan nykyajan nuorta, joka elää digitaalisessa maailmassa? Onko kyse myös asennemuutoksesta, pystymmekö kirkon työntekijöinä näkemään digitaalisuuden enemmän mahdollisuutena, kuin uhkana?

Opinnäytetyöni aiheena on digitaalisen nuorisotyön kehittäminen seurakunnassa mobiilia hyödyntäen. Tämä kattaa niin nuoriso- kuin rippikoulutyönkin. Tein opinnäytetyöni Lappeenrannan seurakunnalle, johon loin digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelman. Opinnäytetyössäni käsittelem aiheetta - digitaalinen nuorisotyö ja sen kehittäminen seurakunnassa. Hyödynnän myös aiheeseen liittyviä tutkimuksia ja kirjallisuutta.

Digitaalinen nuorisotyö on käsitteenä hyvinkin laaja, siksi olen rajannut opinnäytetyöni aiheen liittymään mobiiliteknologian ja mobiilipalveluiden hyödyntämiseen, kehittämiseen ja tämän hetkiseen käyttöön seurakuntien nuorisotyössä. Tuon materiaalien kautta esiin myös digitaalisen nuorisotyön kehittämisen mahdollisuuksia soveltaen kirjallisuutta ja omaa henkilökohtaista työkokemustani seurakunnan nuorisotyöstä. Hyödynsin työssäni myös Verken julkaisemia digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoja, jotka ovat luotu digitaalisen nuorisotyön kehittämisen avuksi ja joiden sisällölliset tavoitteet nousevat esiin opinnäytetyössäni.

2 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE

Tein opinnäytetyöni Lappeenrannan ev.lut. seurakunnalle, joka kuuluu Lappeenrannan seurakuntayhtymään. Lappeenrannan seurakunta on jäsenmäärältään kaupungin suurin seurakunta. Seurakuntalaisiin mahtuu niin iäkkäitä, kuin myös nuoria. Seurakunnan nuorisotyö kuitenkin tavoittaa vain pienen osan Lappeenrannan seurakuntaan kuuluvista nuorista. Opinnäytetyöllä pyritään kehittämään seurakunnan nuorisotyötä, vastaamaan nykypäivän nuorten tarpeisiin ja tavoittamaan heitä heille ominaisilla tavoilla. Myöskin rippikouluopetuksen monipuolistaminen digitaalisin keinoin on yksi opinnäytetyöni tavoitteista. Nuoret toimivat yhä enemmän digitaalisissa toimintaympäristöissä, joissa Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyö ei ole vielä ollut monipuolisesti mukana. Näihin toimintaympäristöihin jalkautumalla pyritään lisäämään seurakunnan nuorisotyön tavoitettavuutta ja matalan kynnyksen kohtaamisen paikkoja.

Opinnäytetyössäni asiantuntija apuna toimi myös Verke, joka on yksi opetus- ja kulttuuriministeriön nuorisoalan osaamiskeskuksista. Heidän tavoitteenaan on toimia nuorisotyön toimijoiden tukena digitaalisen nuorisotyön kehityksessä, jota kautta saataisiin tuettua nuorten hyvinvointia, osallisuutta ja yhdenvertaisuutta. (Verke)

Yhtenä tavoitteena oli myös luoda opinnäytetyöhön kuuluvasta digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmasta helppokäyttöinen. Kehittämissuunnitelma olisi alkuun avuksi ja toimisi hyvänä perusteena jonka päälle digitaalista nuorisotyötä olisi helppoa lähteä rakentamaan. Ihanteellisinta olisi, jos kehittämissuunnitelma saisi työntekijän inspiraation syttymään ja rohkaisisi seurakunnan työntekijöitä kehittämään digitaalista nuorisotyötä myös omatoimisesti. Tavoitteena oli myös kehittää omaa ammatillista osaamistani digitaalisen nuorisotyön kehittämisen osalta omassa työssäni.

Opinnäytetyön rajaus pelkästään mobiililaitteilla toteuttaviin toimenpiteisiin tuli suoraan siitä, että työntekijöillä ei välttämättä ole muita ajanmukaisia työkaluja, joilla digitaalista nuorisotyötä voisi tehdä. Opinnäytetyötä tehdessäni jokaisella Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyön tiimiin kuuluvalla oli nykyaikainen älypuhelin. Tämä on

mahdollistettu myöskin sillä, että seurakunnan kirkkoherra on ymmärtänyt älypuhelimien olevan tärkeä työväline nuorisotyönohjaajalle.

3 DIGITAALISEN NUORISOTYÖN LÄHTÖKOHDAT

Digitaalinen nuorisotyö on käsitteenä hyvinkin uusi. Digitalisaatio tai oikeastaan sen nopea kehitys, on päässyt yllättämään nuorisotyön. Tätä kautta nuorisotyöhön on tullut tarve tutustua tähän uudenlaiseen kulttuuriin, jonka nuoret ovat nopeasti omaksuneet omakseen. Helposti voidaan ajatella digitalisaation liittyvän teknologiaan ja sen käyttöön mutta siihen liittyy aivan uudenlainen sosiaalinen ulottuvuus, jota meidän on ehkä vielä hankala ymmärtää. Hintsalan mukaan teknologia keskeisestä ajattelusta olisikin hyvä siirtyä siihen, että miten ja millaisilla sisällöillä digitaalista nuorisotyötä voitaisiin tehdä. (Verke 2016, 22.)

Digitaalisen nuorisotyön hyödyntämistä voidaan tarkastella samoilla tasoilla, kuin pelien hyödyntämistäkin. Välineellinen taso kattaa oikeastaan vain laitetarjonnan nuorisotiloilla, joissa nuorille on hankittu laitteistoa, jota he voivat hyödyntää haluamallaan tavalla. Toiminnallinen taso tarjoaa mahdollisuuden nuorten osallistamisen ja toiminnallisuuden tukemiseen. Esimerkkinä voidaan käyttää vaikka rippikoulukortin toteuttamista mobiilisovelluksella, jolloin ratkaisu tukee rippikoulutyön tavoitteiden toteutumista. Toimintaympäristöllinen taso tarkoittaa esimerkiksi jotain sosiaalisen median palvelua, jossa nuorisotyö toimii nuorten parissa ja vaikuttaa heidän kanssaan yhteistyössä. Myös rippikoululeireillä opetus voidaan siirtää jonkinlaiseen mobiiliympäristöön, joka toimii perinteisen luokkahuoneen tukena. (Pelikasvattajien verkosto 2013, 83-84.)

Internet on paikka, ei asia. Se on olemassa paikkana samalla tavalla kuin paikallinen nuorisotalo tai kadut, joissa jo teet nuorisotyötä (Verke 2016, 30).

Digitaalinen nuorisotyö on tärkeää nuorten toimijuuden tukemisen kannalta, teknologian ja digitalisaation kehittyessä yhteiskunnassamme. Sen yksinkertainen koostumus on käyttää nuorisotyössä digitaalisen median ja teknologian tarjoamia työkaluja. Näiden uusien digitaalisten työmuotojen ei ole tarkoitus syrjäyttää kasvokkain tapahtuvaa vuorovaikutusta nuorten kanssa, vaan antaa omanlainen osansa nuorten kanssa toimimiseen. (Verke 2016, 9-11.) Nuorten arki ja keskinäinen vuorovaikutus ovat nykypäivänä suurelta osa digitaalisessa mediassa, joten nuorisotyön on luontevaa liikkua siellä missä nuoretkin.

Yhä useammalta nuorelta löytyy älypuhelin, jota he käyttävät aktiivisesti päivittäin. Mobiilinkäytön tuoma muutos on ollut hyvin näkyvää nuorisokulttuurin muuttuessa aivan toisenlaiseksi. Muutos ei koske pelkästään nuorisoa vaan koko yhteiskuntaa, jossa siirrytään koko ajan enemmän mobiileihin toimintaympäristöihin. Tämän vuoksi mobiilia hyödyntävää nuorisotyötä on myös hyvä kehittää, koska sitä kautta päästään toimimaan yhä laajemmalla maaperällä. (Verke 2016, 20.) Tärkeää työssä ja sen kehittämisessä on kuitenkin muistaa säilyttää nuorisotyölliset sisällöt ja se, että digitaalisuus ei tule ja pyyhkäise vanhoja toimintoja pois vaan tulee osaksi käsitettä nuorisotyö. (Verke 2016, 30).

4 DIGITAALINEN NUORISOTYÖ KIRKOSSA

Kirkon nuorisotyössä on pitkän aikaa käytetty termiä ”verkkonuorisotyö” kuvaamaan kaikkea digitaalisissa toimintaympäristöissä toteutuvaa nuorisotyötä. Digitalisaatio on kuitenkin tuonut monia muutoksia yhteiskuntaan ja varsinkin nuorten elämään ja sosiaaliseen kanssakäymiseen. Muutoksen vuoksi ei enää voida tehdä niin selkeää rajausta kasvokkain ja verkossa tehtävän nuorisotyön välille. Edellä mainituiden syiden vuoksi onkin kuvaavampaa käyttää termiä ”digitaalinen nuorisotyö” puhuttaessa digitaalisissa toimintaympäristöissä toteutuvista toiminnoista. (Hintsala 2016, 4.)

Hintsala toteutti vuonna 2016 kyselyn digitaalisen nuorisotyön toteutumisesta kirkossa, siihen liittyvistä asenteista, käytössä olevista laitteista ja mahdollisista toiveista digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi. Kysely lähetettiin 989 seurakunnan nuorisotyössä toimivalle työntekijälle ja kyselyn vastausprosentti oli 26 %. Vastaajista 92 % oli seurakunnan nuorisotyöntekijöitä ja loput pappeja, diakoneja ja muita työntekijöitä. Vastaajat työskentelivät laajasti eri-ikäisten nuorten parissa eri työmuotojen kautta. Suurin edustus oli rippikoulutyössä 86 % ja siitä pienevästi nuorisotyö 73 % ja tämän jälkeen varhaisnuorisotyö 49 %. (Hintsala 2016, 5-6.)

Asenteet digitaalista nuorisotyötä kohtaan olivat suurimmaksi osaksi myönteisiä. Nuorille haluttiin antaa enemmän mahdollisuuksia päästä luomaan digitaalisia sisältöjä ja heidän oma digitaalinen osaamisensa nähtiin hyvin vahvana. Vain pieni osa vastaajista halusi saada nuoret pois netistä, kun taas enemmistö oli sitä mieltä, että internetiä pitäisi hyödyntää enemmän nuorisotyössä. Pientä kahtia jakoa oli havaittavissa, kun kyseessä oli kohtaamisen eriarvoisuus kasvokkain ja verkossa tapahtuvan kanssakäymisen välillä. Kasvokkain kohtaamista pidettiin arvokkaana, mutta alle 30-vuotiaat eivät tehneet niin suurta eroa näiden kahden tavan välille. (Hintsala 2016, 7-8.)

Digitaalisten oppimissisältöjen hyödyntämisestä rippikouluissa Hintsalan kyselyssä mainitaan verkossa toimivat rippikouluryhmät ja pilvipedagogiikan hyödyntäminen. Tämä ei sinällään kerro leirimuotoisissa rippikouluissa käytetyistä digitaalisista oppimismenetelmistä paljoakaan. (Hintsala 2016, 9.) Niemelän ja Pruukin 2009 toteuttamassa tutkimuksessa vain 17% rippikouluopettajista kertoi hyödyntäneensä internetiä opetuksensa tukena. Johon yhtenä syynä nähtiin juurikin leirimuotoiset rippikoulut ja niissä vakiintuneet opetustavat. (Rusama 2011, 160). Uuden ”suuri ihme”-rippikoulusuunnitelman luonnoksessa mainitaan teknologian hyödyntäminen uudenaikaisena opetusmenetelmänä jota tukevat myös peruskoulujen opetussuunnitelmien sisällöt. Tämä vaatii myös kalustojen ja yhteyksien päivittämisen, jotta myös leirimuotoisissa rippikouluissa pystytään hyödyntämään digitaalisia opetusmenetelmiä. (Sakasti i.a.) Näiden asioiden kirjaus rippikoulusuunnitelmaan voidaan nähdä hyvänä asiana. Nyt laitehankintoja ja muita toimintoja voidaan perustella myös muidenkin, kuin työntekijöiden omien ajatusten kautta.

Pelaamisesta puhuttaessa oltiin vielä aika huteralla pohjalla. Vaikka 60 % vastaajista piti pelejä hyvänä nuorisotyön välineenä, niin silti konsolipelaamisen hyödyntämisessä

nuorisotyössä päästiin vähän yli 20 % ja verkkopelaamisen osalta jäätiin vieläkin alemmas n. 15 %. Asenteissa on kuitenkin tapahtunut muutosta, vuonna 2012 hengellinen elämä verkossa-hankkeen kautta tehdyssä kyselyssä vain 13 % vastaajista piti pelejä potentiaalisena nuorisotyön välineenä. (Hintsala 2016, 8.) Vaikka asenteet ovatkin muuttuneet positiivisempaan suuntaan, niin silti pelien hyödyntämisessä ei ole vielä päästy kovinkaan aktiiviselle käytännön tasolle. Monelta seurakunnan nuorisotilalta löytyy joku pelikonsoli joiltain ehkä useampikin. Pelaamiseen tarkoitettuja tietokoneita löytyy vähemmän ja nuorisotyöntekijöiden omat työkoneetkin ovat tähän toimintaan yleensä riittämättömiä. Lisäksi ovat vielä mobiilipelit. Älypuhelin löytyy suurimmalta osalta nuorista ja työntekijöistä, mutta niiden hyödyntäminen pelitoimintaan nuorisotyössä on vielä todella vähäistä. Vaikka tämä tarjoaisikin helppoja ratkaisuja pelitoiminnan järjestämiseen. (Verke 2015, 110.)

Internetiä ja pikaviestipalveluita käytetään laajasti seurakunnan nuorisotyössä, joko nuorten kanssa keskusteluun tai tapahtumien mainostamiseen. Näiden palveluiden käyttö on jo osa arkipäivää. On siirrytty vain kasvokkain keskustelusta verkkoon ja paperillisesta mainonnasta digitaaliseen. Muut vaativammat digitaalisuuden mahdollistamat toimintamuodot ovat vielä heikommin edustettuina. Videoiden tuottaminen, kuvien ottaminen, pelaaminen, videoblogien teko tai jumalanpalveluselämän mahdollistaminen verkossa ovat pienellä käytöllä. (Hintsala 2016, 8-10.) Nämä kuitenkin olisivat parhaita mahdollisia osallistamisen tapoja seurakunnan nuorisotyössä, jolla nykypäivän nuorille tarjottaisiin heitä kiinnostavia toimintamuotoja, jota kautta voitaisiin näyttää väläyksiä nykypäiväisestä seurakunnan nuorisotyöstä. (Verke 2016, 164.)

4.1 Mobiililaitteiden hyödyntäminen

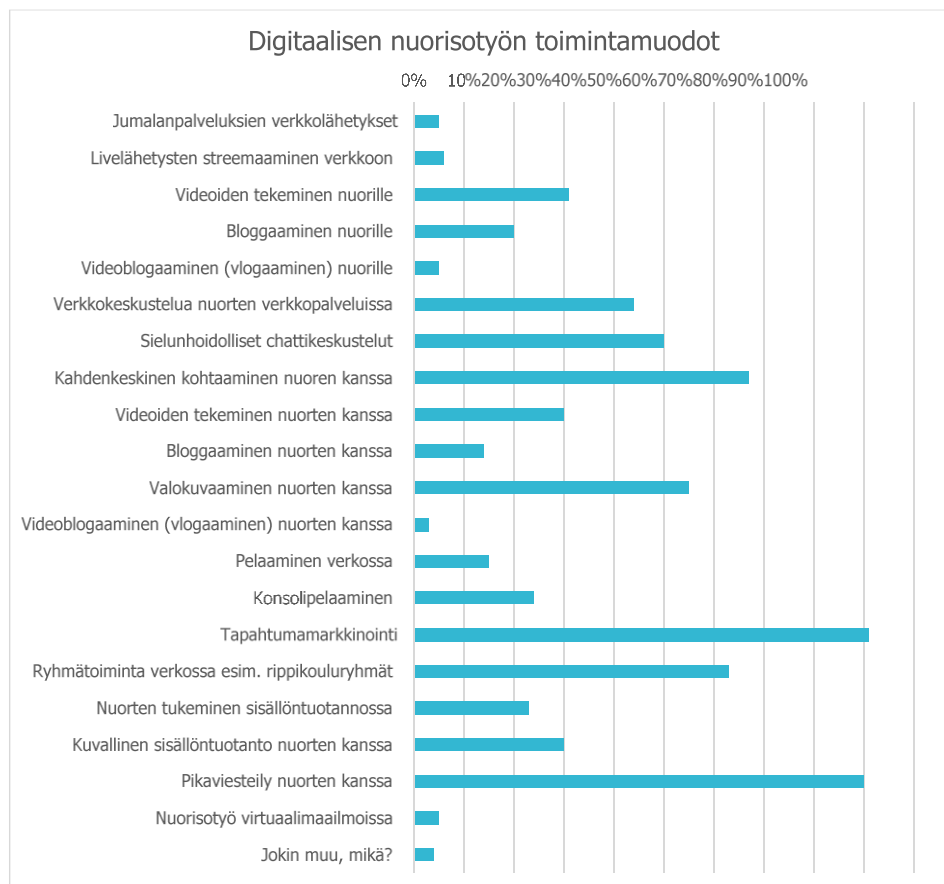
Edellä mainituissa toiminnoissa olisi mobiilin mentävä paikka. Kyselyn mukaan suurimmalta osalta työntekijöistä löytyy kannettava työkone, puhelin ja videokamera, mutta valitettavasti tablettitietokoneita oli vain pienellä osalla vastaajista. Vastaukset kuitenkin tukevat nuorisotyön mobiilistumista, jossa päästään eroon paikkaan sidotusta työstä ja voidaan hyödyntää mobiiliteknologiaa monipuolistamaan nuorisotyötä. Tässä kuitenkin suurena haasteena on päivittää laitteet sille tasolle, että niillä voidaan tehdä työtä toivotulla tasolla. Kyselystäkin käy esiin, että monesti työnantajan tarjoamat laitteet

eivät riitä suoriutumaan niistä töistä, joita niillä pitäisi ja voisi tehdä. Toisena isona haasteena nähtiin oman osaamisen riittämättömyys ja tuska siitä, että koko ajan pitäisi olla opettelemassa jotain uutta työajanpuitteissa. (Hintsala 2016, 11–12.)

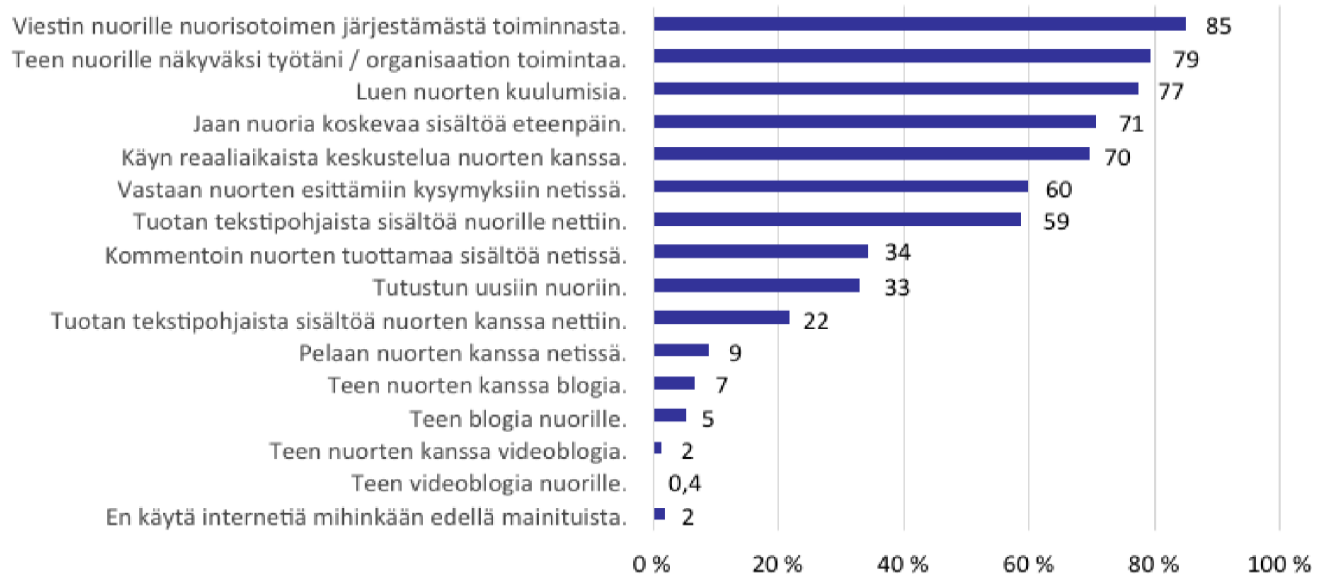
Seurakuntien ja kuntien nuorisotöiden välisiä eroja digitaalisessa nuorisotyössä tutkiessa nousee esiin, että seurakuntien työntekijöillä välineiden saavutettavuus on kuntien työntekijöitä parempi. Älypuhelimia seurakunnan työntekijöillä on yli 90% vastaajista, kun taas kunnan nuorisotyöntekijöillä luku on 72%. (Hintsala 2016, 12.) Tabletteja sen sijaan löytyy kummaltakin osapuolelta tasavertaisesta seurakunnan puolella 29% (Hintsala 2016, 12) ja kunnan 23% (Linkosalo 2015, 14). Huomion arvoista on se, että vastaajia seurakunnalta laitteiston osalta oli 258 (Hintsala 2016, 5) ja kunnalta huomattavasti enemmän noin. 915. (Linkosalo 2015, 4).

Laitteiden hyödyntämistä ja sisältöjen tuottamista voidaan tarkastella seuraavien taulukoiden kautta.

KUVIO 1. Digitaalisen nuorisotyön toimintamuodot (Verke 2016, 10).



KUVIO 2. Internetin käytön tapoja nuorisotyössä (%), n=864 (Linkosalo 2015, 11).

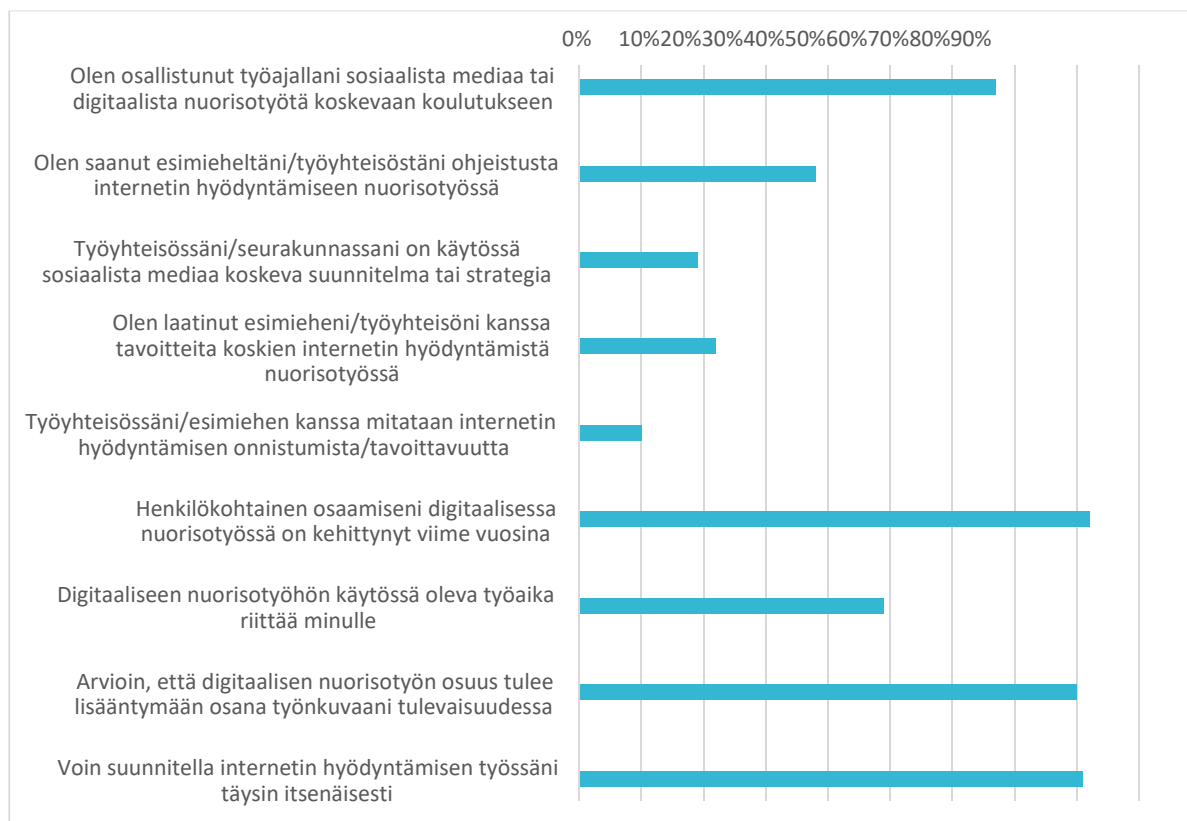


Kuvioiden 1 ja 2 tilastot tukevat aikaisemmin esiin nousseita tuloksia siitä, että suurin osa digitaalisuuden hyödyntämisessä nuorisotyössä kohdentuu vielä toiminnan mainontaan ja nuorten kanssa kommunikointiin verkossa (Hintsala 2016, 8-9). Siirryttäessä tarkastelemaan sisältöjen tuottamista nuorten kanssa kummankin toimijan tilastot tippuvat. Sisällön tuottaminen nuorten kanssa yhdessä ei ole vielä samalla tasolla, kuin yhteydenpito tai toiminnan mainostaminen. Tähän saattavat vaikuttaa työntekijöiden vastaukset oman osaamisen riittämättömyydestä, jotka olivat samankaltaiset kummallakin toimijalla. (Hintsala 2016, 10; Linkosalo 2015, 21.) Yhtenä ratkaisuna tähän voidaan nähdä työntekijän uudelleen asennoituminen sisältöjen tuottamiseen nuorten kanssa, jossa palattaisiin siihen perinteiseen tapaan, missä nuorisotyöntekijä toimisi toiminnan mahdollistajana ja nuoret sen toteuttajina (Hintsala 2016, 18).

4.2 Digitaalinen nuorisotyö kirkon työntekijöiden silmin

Seuraavissa kuvioissa esitellään työntekijöiden näkemyksiä digitaalisesta nuorisotyöstä.

KUVIO 3. Työntekijöiden kokemuksia digitaaliseen nuorisotyöhön suunnatuista resursseista ja strategisesta suunnittelusta (Verke 2016, 13).



KUVIO 4. Nuorisotyöntekijöiden kokemuksia internetin käyttöä vaikeuttavista tekijöistä nuorisotyössä (%), n=465 (Linkosalo 2015, 22).



KUVIO 5. Nuorisotyöntekijöiden kokemuksia internetin käyttöä edistävästä tekijöistä nuorisotyössä (%), n=864 (Linkosalo 2015, 24).



Edellä olleiden kuvioiden kautta nousee esiin selvä tarve tavoitteellisesta digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä, jossa työn toteutumiseen ja vaikuttavuuteen asetetaan selkeät tavoitteet ja keinot niiden toteutumisen mittaamiseen (Hintsala 2016, 65). Näin työlle saadaan myös resursoitua sille tarvittava koulutus, työaika ja välineet (Linkosalo 2015, 32).

Digitaaliseen nuorisotyöhön käytetään noin 3-5 tuntia työaikaa viikossa. Kyselyn perusteella kokoaikaisesti verkkonuorisotyötä tai digitaalista nuorisotyötä tekeviä työntekijöitä ei Suomessa ole. Tämä osoittaa sen, että digitaalinen nuorisotyö koetaan jokaiselle työntekijälle kuuluvaksi toimintamuodoksi ja ympäristöksi. Tutkimuksen mukaan digitaalinen nuorisotyö on harvoin tavoitteellista, tai sille ei ole asetettu mittareita, joilla voitaisiin arvioida työn vaikuttavuutta. Digitaalisen nuorisotyön suunnittelu, toteuttaminen ja kouluttautuminen ovat suurimmaksi osaksi tällä hetkellä yksittäisen työntekijän vastuulla. (Hintsala 2016, 12–13.) Vaikka digitaalisen työn osaajalle on kuitenkin olemassa perustellusti tarve esimerkiksi koulumaailmasta. Jossa uuteen opetussuunnitelmaan sisältyvän koodausopetuksen tukemiseen oli palkattu pedagoginen tietojärjestelmien tukihenkilö, josta kokemukset olivat pelkästään positiivisia. (Kanninen 2016.)

Olisikin tärkeää, että digitaalista nuorisotyötä kehitettäisiin seurakunnissa suunnitelmallisesti, tavoitteita asettaen ja tarvittavalla tuella. Mobiiliteknologia tarjoaa työntekijöille melkein rajattomat mahdollisuudet uudistaa työtään nykypäiväiseksi ja

monipuolisemmaksi. Tämä myös omalta osaltaan tukisi nuorisotyöntekijöiden oman ammatillisen osaamisen kehittämistä, joka kuuluu luontaisena osana nuorisotyöntekijän ammattiin. (Verke 2016, 31.)

5 MIKSI KEHITTÄÄ DIGITAALISTA NUORISOTYÖTÄ

Nuorisotyölle on aina ollut ominaista toimia niissä toimintaympäristöissä, joissa nuoretkin ovat olleet. Tällä hetkellä nuorisotyö ei vielä ole kunnolla ehtinyt mukaan digitalisaation tuomaan nopeaan kehitykseen, jossa nuorten sosiaalinen kanssakäyminen, median kuluttaminen ja tuottaminen ovat siirtyneet seinien sisältä ulos maailmaan. Haasteena tässä on ollut juurikin tuo nopea kehitys, joka ei ole pysähtynyt vielä tänä päivänäkään. Kehitys jatkaa koko ajan kulkuaan eteenpäin ja siitä muodostuu nuorisotyöntekijöille hyvin suuri kynnys kokeilla digitaalisen nuorisotyön sisältöjä. (Verke 2016, 38.)

Tarkastellessa kirkon tulevaisuuden strategioita on huomattava, että kirkkohallitus on herännyt digitaalisuuden kehittymiseen ainakin joiltain osin. Uudessa kohtaamisen kirkko – strategiassa tuodaan esiin sosiaalisen median merkittävyys ihmisten elämässä tänä päivänä. Viestinnän muodot kehittyvät kovaa vauhtia enemmän audiovisuaalisempaan suuntaan pelkän tekstin sijasta. Myöskin pelillisyyden ja itse tuotetun sisällön merkittävyys on huomioitu. (Kirkkohallitus 2014, 7.)

Digitaalisuus on tuonut nuorten elämään niin positiivisia kuin myös negatiivisiakin puolia. Kaikenlainen pelaaminen ja sosiaalisen median käyttö on yleistynyt huomattavasti viime vuosina. Näiden kautta myös ongelmat ovat lisääntyneet, liikapelaaminen ja nettiriippuvuus ovat usein sanoja, joita kuulee monissa keskusteluissa nuorista puhuttaessa. Näillä voi olla negatiivisia vaikutuksia esimerkiksi nuoren toimintakyvyn heikkenemiseen ja sosiaalisen elämän ongelmiin. (Lassander & Karita-Hietala 2017, 41.)

Sosiaalinen media ja pelimaailma voivat olla myös hyvin raadollisia ja toksisia paikkoja. Nuoret saattavat rakentaa omakuvaansa digitaalisissa ympäristöissä saamansa palautteen kautta. Tämän vuoksi nuorisotyöllä pitäisi oikeastaan olla velvollisuus yhdessä vanhempien kanssa huolehtia mediakasvatuksesta ja olla myös itse aktiivisesti mukana digitaalisissa toimintaympäristöissä. Tarjoten tukea ja tietoa siitä, mitä sosiaalisessa mediassa kannattaa jakaa tai miten toisia ihmisiä kohtaan olisi hyvä käyttäytyä myöskin siellä digitaalisessa maailmassa. (Lassander & Karita-Hietala 2017, 42.) Jo pelkkä nuorisotyön läsnäolo sosiaalisessa mediassa tai pelimaailmassa voi ennaltaehkäistä ongelmia, tai ainakin tarjota nuorille matalamman kynnyksen olla yhteydessä nuorisotyönohjaajaan. Tämän vuoksi onkin tärkeää, että nuorisotyönohjaajilla itsellään olisi edes joku käsitys digitaalisista toimintaympäristöistä, joissa heidän tapaamansa nuoret viettävät suurimman osan ajastaan.

Jos emme ole läsnä verkossa, emme ole läsnä ihmisten elämässä.

(Kirkkohallitus 2007, 3).

On myös tärkeää huomioida digitaalisen eriarvoisuuden kaksi puolta. Tärkeimpänä on ottaa huomioon se, että jokaisella nuorella ei välttämättä löydy älypuhelinta. Tällöin onkin pidettävä huolta, että nuorisotyöllä on mahdollisuus tarjota tasavertainen osallistumisen mahdollisuus myös heille kenellä ei älypuhelinta ole. (Verke 2016, 135.) Tämä voidaan toteuttaa muutamilla ylimääräisillä laitehankinnoilla varsinkin, jos tiedetään, että nuorisotyön tai rippikoulutyön toiminnoissa hyödynnetään älylaitteita. Toisena näyttäytyy myös nuoren toimijuuden tukeminen alati digitalisoituvassa yhteiskunnassa. Seurakunnan nuorisotyön toiminnot eivät voi jumiutua paperilliseen mainontaan ja paperilistoilla toteutettaviin ilmoittautumisiin. Vaan seurakuntien nuorisotyön tulee myös olla tukemassa nuorten toimijuutta yhteiskunnan kehitykseen liittyvissä muutoksissa. (Verke 2016, 9.)

5.1 Digitaalisen nuorisotyön mahdollisuudet

Digitaalinen nuorisotyö tuo myös oman osansa syrjäytymisen ehkäisyyn. Se tarjoaa nuorille, kuin myös työntekijöille mahdollisuuden tavoittaa toisensa ajasta ja paikasta riippumatta. Joillekin nuorille ei ole ominaista lähteä nuorisotiloille pyörimään saatikka juttelemaan nuorisotyöntekijän kanssa kasvokkain mieltä askarruttavista asioista. (Verke 2016, 111.) Jo pelkällä älypuhelimella pystyt pitämään yhteyttä monipuolisesti ja tavoitavasti. Sosiaalisessa mediassa kyse on kuitenkin siitä yksinkertaisimmasta asiasta, toisen ihmisen kohtaamisesta. (Verke 2016, 104). On tärkeää muistaa myös se, että kaikki nuoret eivät koe digitaalisia toimintaympäristöjä omakseen tai hakevat juuri seurakunnan nuorisotyöltä toisenlaisia sisältöjä. Tämän vuoksi onkin muistettava, että digitaalinen nuorisotyö ei tule olemaan se nimike jolla työtä tehdään vaan, että se säilyy nuorisotyönä, jossa digitaalisuus toimii yhtenä osana. Jokaiselle nuorelle on tarjottava heille ominainen tapa olla ja osallistua seurakunnan nuorten toimintaan. (Verke 2016, 31.)

Digitaalisen nuorisotyön kehittäminen seurakuntien nuorisotyössä on kuitenkin tärkeää ja ajankohtaista. Se tuo aivan uusia työkaluja nuorisotyön ja rippikoulutyön käyttöön jo pelkästään mobiilia hyödyntämällä. Melkein jokaiselta nuorelta löytyy tänä päivänä älypuhelin, jota voidaan hyödyntää esimerkiksi elämänhallintaan liittyvissä haasteissa, nuorten osallistamiseen erilaisten medioiden tuottamisessa seurakunnan nuorisotyössä, rippikouluopetuksen monipuolistamiseen, yhteiseen pelailuun ja ryhmäytymiseen. Pelejä on hyödynnetty opetuksessa jo kauan. Ne toimivat motivaationa niille nuorille kenellä on oppimisvaikeuksia tai motivaation puute. Rippikoulussa suorittavat ulkoläksytykin voivat olla helpompi oppia siihen tarkoitettun pelin kautta, kuin perinteiseen tapaan niitä paperilta pänttäämällä. (Pelikasvattajien verkosto 2013, 69-70.)

5.2 Työntekijöiden toiveet

Hintsalan tekemässä kyselyssä esillä nousi myös työntekijöiden toiveet siitä, mitä he toivoisivat tapahtuvan tulevaisuudessa niin, että he voisivat hyödyntää digitaalista nuorisotyötä osana työtään. Näistä esiin nousivat seuraavat aihealueet: Ensimmäisenä toivottiin, että työntekijöiden osaaminen, kalusto ja yhteydet saataisiin päivitettyjä ajanmukaisiksi, jotta digitalisaation mahdollisuuksia voitaisiin hyödyntää

tulevaisuudessa. (Hintsala 2016, 17–18.) Näihin vahvasti liittyy työnantajan tuki, joka on yksi tärkeimmistä asioista, kun tätä asiaa tarkastellaan työntekijöiden näkökulmasta. Jos työnantaja ei näe digitaalista nuorisotyötä mahdollisuutena, hän ei välttämättä myöskään näe päivitettyjä laitteita tai osaamista voimavarana, johon kannattaisi panostaa. (Verke 2016, 85.)

Toisena asiana esiin nousi nuorten oman sisällöntuotannon lisääminen, joka on aivan mahtava asia. Ketkä olisivat parempia seurakuntien sosiaalisen median tuottajia nuorille ja miksei muillekin, kuin nuoret itse. Tätä työtä voitaisiin tehdä nuorten kanssa yhdessä, jolloin luotaisiin taas seurakunnan nuorisotyöhön yksi uusi osallistamisen tapa. (Hintsala 2016, 18.) Tätä kautta myös päästäisiin hengellisten sisältöjen kehittämiseen nuorille suunnatuksi. Videohartaudet, uskonnollisia asioita käsittelevät videoblogit, meemit Raamatun teksteillä varustettuna ja kaikki muut mahdolliset teokset olisivat nykyaikaista kristillistä kasvatusta, jossa uskon asioihin päästäisiin sisälle nuorille ominaisilla tavoilla.

Kolmantena toivottiin digitaalisuuden kokonaisvaltaistuminen seurakunnissa. Digitaaliset toiminnot tulisivat osaksi seurakunnan arkea joka koskettaisi kaikkia työaloja ja työntekijöitä. Tätä kautta siirryttäisiin myös välineajattelusta sisältöjen kehittämiseen. (Hintsala 2016, 19.) Tätä voisikin pitää ihanteena ja tavoitteena, johon seurakuntien tulisi pyrkiä lähtiessään kehittämään seurakuntiansa toimintoja ajanmukaisiksi. Digitaalisuus ei ole vain joku ohi menevä juttu, joka kohta muuttuu joksikin muuksi. Se on tilaisuus, jolla voidaan monipuolistaa seurakuntien työtä. On myöskin tärkeä muistaa se, että digitaalisuus ei ole tulossa syrjäyttämään vanhoja toimintoja kokonaan, vaan se tarjoaa mahdollisuuden kehittää uusia toimintoja ja mahdollisesti luopua joistain vanhoista.

Digitaalista nuorisotyötä tulisikin kehittää tavoitteellisesti kirjaamalla siihen liittyviä toimia nuorisotyön toimintasuunnitelmiin, jonka kautta niiden toteutumista ja tuloksia voidaan mitata toimintakertomuksia tehdessä. Tähän avuksi kannattaakin aluksi tehdä digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma, jota voidaan käyttää pohjana, kun toimintasuunnitelmia laaditaan. Kehittämissuunnitelmaan voidaan kirjata painopisteitä aihealueisiin, joita erityisesti halutaan kehittää tai käytännön toimenpiteitä joihin on voitu luoda mahdolliset toteutussuunnitelmat, jolloin ne on helppo siirtää suoraan toimintasuunnitelmiin. (Verke 2016, 173.) Kehittämissuunnitelmassa tulee tuoda esiin myös työntekijöiden osaamisen kehittäminen, joka on laitteiston ja yhteyksien

päivittämisen kanssa huomioon otettavia asioita digitaalista nuorisotyötä kehitettäessä. Tavoitteena kehittämistyössä tulisi olla digitaalisen nuorisotyön sisällyttäminen nuorisotyöhön, jonka jälkeen näiden kahden erottelua ei enää tarvittaisi. Vaan kumpikin toimisi luonnollisena osana toistaan tukien. (Linkosalo 2015, 32.)

6 DIGITAALISEN NUORISOTYÖN KEHITTÄMISSUUNNITELMAN LÄHTÖKOHDAT

Kehittämistyön pohjaksi lähdin selvittämään digitaalisen nuorisotyön nykytilaa Lappeenrannan seurakunnassa. Aluksi kävin keskusteluja nuorisotyöstä vastaavan nuorisotyöntekijän kanssa, joka vastasi seurakunnan nuoriso- ja rippikoulutyöstä. Keskustelusta nousi esiin toive kehittämissuunnitelman yksinkertaisuudesta ja helppolukuisuudesta. Digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaan toivotaan olevan tiivis ja helposti saavutettavassa muodossa seurakunnan työntekijän hektisessä arjessa. Kehittämissuunnitelmaan merkitään juuri Lappeenrannan seurakuntaan liittyviä ja heidän työskentelyään helpottavia kehittämisideoita. Tämä osaltaan rajaa myös kehittämissuunnitelman sisältöä, joka itseasiassa on hyvä asia, koska myöhemässä selvitystyössä kävi ilmi digitaalisen nuorisotyön nykytilanteen olevan heikohko. Kehittämissuunnitelman sisältöjen ideoinnin suunnittelua jatkettiin Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyöntiimin puolesta, Verken kehittämissuunnitelmalomaketta hyödyntäen.

Verken tekemänä kehittämissuunnitelmalomake pohjautuu digitaalisen nuorisotyön suuntaviivoihin. Suuntaviivojen sisältöjä peilaamalla olemassa oleviin toimintoihin. Saadaan hyvä kuva kyseisen organisaation digitaalisen nuorisotyön nykytilasta. Seurakunnan nuorisotiimiin kuului tuona hetkenä yksi nuorisotyöntekijä ja nuorisopastori, jotka yhdessä keskustellen kävivät kehittämissuunnitelmalomakkeen kohtia läpi. Peilaten niitä Lappeenrannan seurakunnan nykyisiin toimintoihin. Kehittämislomakkeesta löytyvät digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat ja niiden alle

lukeutuvia toimenpiteitä, joiden avulla kartoitetaan organisaation digitaalista nuorisotyötä. Näissä arvioidaan organisaation vahvuuksia ja heikkouksia nykytilanteessa. Lisäksi löytyvät myös kehittämisen painopisteet ja toimenpidesuunnitelma joiden kautta katsotaan kohti tulevaisuutta.

Digitaalisen nuorisotyön suuntaviivat

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

(Verke 2016, 12-15.)

Tämän työskentelyn aikana seurakuntaan haettiin toista nuorisotyöntekijää, jonka yhdeksi vastuualueeksi merkittäisiin digitaalisen nuorisotyön kehittäminen. Siitä johtuen sen hetkinen nuorisotyöntiimi keskittyi kehittämissuunnitelmalomakkeessa lähinnä vahvuuksien ja heikkouksien miettimiseen. Uuden työntekijän tehtäväksi jäi siis kehittämisen painopisteiden ja toimenpidesuunnitelma kohtien pohtiminen.

Nuorisotyöntiimin lisäksi digitaalisen nuorisotyön kehittämistä Lappeenrannan seurakunnassa pohdittiin myös nuorten kanssa. Järjestin nuortenillan, johon kutsuin nuoria kertomaan omia mielipiteitään ja ajatuksia mitä kehittämiskohteita Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyössä olisi. Nuortenillan pääteemana oli lähinnä sosiaalisen median hyödyntäminen ja miten jo nyt seurakunnan nuorisotyön käytössä olevia sosiaalisia medioita voitaisiin kehittää. Toin illassa esiin myös sisällöntuottamista ja pelitoimintaa, mutta paikalla olleista nuorista ei näihin aiheisiin löytynyt suurta kiinnostusta.

7 KEHITTÄMISSUUNNITELMAN PAINOPISTEET & TOIMENPITEET

Kehittämissuunnitelmalomakkeesta löytyy kahdeksan teemakokonaisuutta: toimintakulttuuri, strateginen suunnittelu, tavoitteellisuus ja arviointi, resurssit, osaaminen, yhteistyö, nuorten osallisuus ja yhdenvertaisuus ja nuorten mediaosaaminen ja digitaaliset taidot. Seuraavissa alaotsikoissa käyn niitä läpi. Tuoden esiin Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyöntiimissä esiin nousseita vahvuuksia ja heikkouksia, kehittämissuunnitelmalomakkeen täytön aikana, digitaalisen nuorisotyön osalta. Käsittelen myös digitaalisen nuorisotyön kehittämisen painopisteitä ja toimenpiteitä Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyössä. Taustoittaen kehittämiskohteita, jotka merkittiin lopulliseen kehittämissuunnitelmaan.

7.1 Toimintakulttuuri kannustaa uteliasuuteen ja kokeiluun

Ensimmäisenä teemakokonaisuutena käsittelen toimintakulttuuria. Tämä tarkoittaa siis työyhteisön käytäntöjen selvittämistä, nykyisiä työmenetelmiä ja kiinnostusta digitaaliseen nuorisotyön toteuttamiseen. Toimintakulttuurin ollessa parhaimmillaan työntekijät innostavat toinen toisiaan uusien työmenetelmien kokeilemiseen. Tärkeää on myös, että koko työyhteisö on yhtä mieltä siitä, että digitaalisuus on yksi tärkeä osa nykypäivän nuorisotyötä. (Verke 2016, 35.) Tämä onkin merkitty ensimmäisenä toimenpiteenä toimintakulttuurin alle. Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyön työyhteisössä vahvuutena nähdään digitaalisen nuorisotyön tarpeen tunnistaminen, mutta heikkoutena on sen näkymättömyys käytännössä. Työyhteisössä tunnistetaan myös digitaalisen median ja teknologian merkitys nuorten arjessa. Työntekijöiden oma osaaminen ja tuntemus edellä mainituista asioista on vain osittainen. Kehittämisen painopisteinä on työntekijöiden oman digikunnan ylläpito, joka merkitään yhtenä osana kehittämissuunnitelmaan. Tähän tukena toimii myös ensimmäisessä harjoittelussani tekemäni mobiilipelit nuorisotyössä-sivusto, josta löytyy hyviä vinkkejä oman digikunnan ylläpitämiseen.

Toisena toimenpiteenä on nuorisotyön kehittäminen hyödyntämällä digitaalista mediaa ja teknologiaa. Vahvuutena koetaan sosiaalisen median käyttäminen nuorten parissa tehtävässä työssä ja kouluttautuminen esimerkiksi pilvipedagogiikassa. Heikkoutena on silti medioiden ja teknologian käytön kapea-alaisuus. Tässä kehittämisen painopisteinä ovat laaja-alaisemman digitaalisen työotteen kehittäminen, jota tuetaan digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen palkatun nuorisotyöntekijän avulla.

Kolmantena toimenpiteenä on kokeilukulttuuri, jossa rohkeasti lähdetään hyödyntämään digitaalisia työvälineitä nuorisotyössä. Työyhteisössä nähdään olevan pientä kokeilukulttuuria ja kuitenkin vähäistä. Kehittämisen painopisteeksi merkitään siis työntekijöiden rohkaisu ja positiivisen kokeilukulttuurin edistäminen. Lappeenrannan kaupungin nuorisotoimessa (Holm, Hölki 2016, 37-39) on tämänkaltaista kokeilukulttuuria kehitetty digitaalisen nuorisotyön osalta. He aloittivat kehittämistyön kolmella vaiheella, joista ensimmäinen oli se, että työntekijöille hankittiin toimivat ja työtä tukevat älypuhelimet. Toisena nettinuorisotyöntekijän toimenkuvaa muutettiin enemmän työyhteisöä tukevaksi ja digitaalisen nuorisotyön edistäjäksi. Kolmantena vaiheena oli muutos työaikaan, jossa määriteltiin netissä tehtävä nuorisotyö kuuluvaksi työaikaan. Kuitenkin yhtenä tärkeimpänä asiana nähtiin työnantajan tuki ja kannustus kokeilukulttuuria kohtaan. Annetaan lupa myös epäonnistua ja saada digitaalisia mustelmia. Näin toimien voimme oppia luontevasti ja lähteä kehittämään positiivista kokeilukulttuuria.

7.2 Strateginen suunnittelu tukee pitkäjänteistä kehittämistä

Toisena teemakokonaisuutena on työn strateginen suunnittelu. Varsinkin digitaalisen nuorisotyön osalta hyvin suunniteltu ja organisaation omaan strategiaan sisällytetty kehittäminen ovat ensiarvoisen tärkeitä. (Verke 2016, 51.) Ensimmäisenä toimenpiteenä kehittämissuunnitelmalomakkeeseen on merkitty digitaalisuutta koskevien tavoitteiden, toimenpiteiden ja vastuunjaon kirjaaminen organisaation toimintasuunnitelmiin ja strategioihin. Tällä hetkelle Lappeenrannan seurakunnassa ei tämänkaltaisia asioita ole merkitty mihinkään. Vahvuutena kuitenkin nähdään se, että seurakunnan nuorisotyöntekijän virkaan on saatu lisättyä nyt maininta digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä. Tässä kehittämisen painopisteinä on digitaalisen nuorisotyön strateginen

suunnittelu, jonka tukena kehittämissuunnitelma toimii. Kehittämissuunnitelmasta on tarkoitus ottaa osia, jotka kirjataan nuorisotyön tulevan vuoden toimintasuunnitelmaan.

Toisena toimenpiteenä on tiedon kerääminen nuorten käyttämästä digitaalisesta mediasta ja teknologiasta. Tällä hetkellä työyhteisössä vahvuutena nähdään nuorten kautta tuleva tieto heidän käyttämistään digitaalisista toimintaympäristöistä. Työyhteisöllä ei ole tiettyä paikkaa johon he kokoaisivat tätä tietoa. Kehittämisajatuksena ja toimenpiteenä digitaalisen nuorisotyön kehittäjä alkaa kerätä tietoa sovelluksista ja nuorten käyttämistä sosiaalisista medioista Scoop.it-palveluun. Joka on eräänlainen kuratointiväline, mutta kaikessa yksinkertaisuudessaan palveluun pystyy luomaan oman sivunsa johon voi liittää juttuja verkkolehdistä tai muista digitaalisista julkaisuista. Palvelusta on myös saatavilla mobiilisovellus, jota työssä hyödynnetään. (Metropolia 2015.) Tämä palvelu toimii mobiilipelit nuorisotyössä-sivuston kanssa ja olemaan myös yksi osa opinnäytetyötä.

Kolmantena toimenpiteenä on nuorten, työntekijöiden ja muiden toimijoiden osaamista suunnitteluprosessissa. Nuorisotyöntiimi tunnistaa nuorilla olevan osaamista digitaalisuuteen liittyvissä asioissa, mutta näitä ei kuitenkaan ole hyödynnetty suunnittelussa. Kehittämisen painopisteeksi merkitään nuorten osallisuuden lisääminen digitaalisen nuorisotyön suunnittelussa. Tämänkaltaisista toimenpiteistä esimerkkinä toimii seurakunnan sosiaalisen median kehittämiseen liittynyt nuortenilta.

Neljäntenä toimenpiteenä on organisaation strategiaohjelmien ja muiden toimintaan vaikuttavien valtakunnallisten ohjelmien huomiointi työn suunnittelussa. Digitaalisen nuorisotyön osalta Lappeenrannan seurakuntayhtymällä ei ole erillisiä strategiaohjelmia vielä olemassa. Kehittämissuunnitelmaa tehdessä otetaan huomioon rippikoulusuunnitelma 2017 sisällöt. Varsinkin mietittäessä Lappeenrannan seurakunnan rippikoulutyön kehittämistä mobiiliin avulla.

7.3 Tavoitteellisuus ja arviointi parantavat toiminnan laatua

Kolmantena teemakokonaisuutena työn tavoitteellisuus ja arviointi. Digitaalisen nuorisotyön arvioinnissa ja tavoitteiden asettamisessa on tärkeää muistaa, että ne palvelevat nuorisotyön yleisiä tavoitteita. Tavoitteellinen kehittämistyö antaa hyvän pohjan digitaaliselle nuorisotyölle. Ilman tavoitteita tai arviointi kehyksiä digitaalisen

nuorisotyön aktiivinen kehittäminen ja vaikuttavuuden tarkastelu voisi olla vaikeaa. (Verke 2016. 65.) Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyössä ei aikaisemmin ole ollut toimintasuunnitelmiin merkittyä tavoitteita digitaalisen nuorisotyön osalta. Tämä muuttuu kehittämissuunnitelman myötä, johon määritellään digitaalisen nuorisotyön tavoitteita ja tehdään kehukset arvioinnille. Toimintaa arvioidaan vuosittain kasvatusasiain työryhmän kanssa, jossa on myös kaksi nuorisoedustajaa. Työryhmän kanssa käydään läpi toimintasuunnitelmat, toimintakertomukset ja budjetit. Kehittämistyötä ei työryhmän kanssa kuitenkaan suuresti tehdä. Digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmassa myös nuorten ajatukset otetaan huomioon. Kehittämissuunnitelman ollessa valmis, sitä käytetään Lappeenrannan seurakunnan nuoriso- ja rippikoulutyön toimintasuunnitelmien teon tukena.

7.4 Resursseja suunnataan digitaaliseen nuorisotyöhön

Neljäntenä teemakokonaisuutena on digitaaliseen nuorisotyöhön suunnatut resurssit. Vaikka nuorisotyössä mobiililaitteet, konsolit, tietokoneet ja muut digitaaliset laitteet ovatkin jo tuttuja. Silti tutkimusten mukaan nuorisotyöntekijät ilmoittavat laitteiston puutteellisuuden ja toimimattomuuden olevan suurimpia hidasteita digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä. Myös oma osaaminen ja työajan vähyys mainitaan vaikuttavina asioina. Nykypäivänä on mahdottomuus ajatella nuorisotyöntekijää ilman älypuhelinta, tai sitä miten he tekisivät työtään ilman sitä. Tämän vuoksi jokaisen työntekijän henkilökohtaisen digikunnon ylläpitäminen olisikin tärkeää. (Verke 2016. 83)

Tämän teemakokonaisuuden alla löytyykin mielenkiintoisia toimenpiteitä. Nämä liittyvät vahvasti välineistön hankkimiseen ja ylläpitoon, kuin myös resurssien tarpeen arviointiin. Työntekijät ja nuoret selvittävät yleensä nuortentiloilla tarvittavat laitteet ja tarpeet, työnantajan tuen ollessa tässä selvitystyössä hiukan puutteellinen. Myös työntekijöiden henkilökohtaisten työvälineiden ja ohjelmistojen osalla kehittämissuunnitelmalomakkeeseen on merkitty, että työnantaja tarjoaa toimivan tietokoneen ja älypuhelimien. Työntekijöiden oikeudet ladata ja asentaa koneelle tarvittavia ohjelmia ovat rajatut, johtuen tietoturvaan liittyvistä käytännöistä. Kehittämisen painopisteenä olisi ajanmukaisen laitteiston ja ohjelmistojen hankkiminen työnantajan tuella. Internet-yhteys on myös yksi suuri kompastuskivi infrastruktuurin

ollessa vanhentunutta. Huonosti toimiva tekniikka ja yhteydet eivät ole kannustavia lähtökohtia digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen varsinkin, jos työntekijöillä on jo suuri kynnys alun perin lähteä opettelemaan jotain uutta. Tässä osassa kehittämistyötä olisikin tärkeää toimiva ja osapuolia kunnioittava työntekijöiden, tietohallinnan ja työnantajan yhteistyö. Yhdessä alas istumalla ja keskustelemalla saisimme toistemme tietoon tarpeemme ja toiveemme digitaalisen nuorisotyön osalta. Näin ollen saataisiin keskusteluyhteys tietohallintoon jossa työskentelevät ovat teknologian ja tietotekniikan erityisosaajia. Tällä yhteistyöllä saisimme rakennettua vankan pohjan digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi. (Sammalniemi, Karjalainen 2016. 85-86.)

Digitaalista nuorisotyötä ei ole merkitty kenenkään muun työkuvaan, kuin digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen palkatun nuorisotyöntekijän. Tätä kautta onkin luontaista tuoda esiin, että digitaalisuus tulisikin saada kehittämistyön kautta luontevaksi osaksi jokaisen työntekijän työtä. (Laaksonen 2016. 96).

Resurssien jakaminen ja niiden arvioinnin kohdalla nähdään, että yhteisissä tapahtumissa resurssien jakaminen toimii. Mutta nähdään, että erityistä kannustusta resurssien yhteiseen käyttöön ei ole. Resurssien arviointia ei myöskään tehdä säännöllisesti vaan hankintoja ja muutoksia tehdään tilanteen mukaan. Kehittämisen painopisteinä näissä voisi olla koko seurakuntayhtymän ja miksei Lappeenrannan kaupungin nuorisotoimenkin yhteistyö resurssien jakamisessa. Suotta yhteen kaupunkiin ostaa joka puljuun kymmentä pelitietokonetta, jos niiden käyttöaste olisi vain kyseisen toimijan kohdalla vähäinen. Resursseja jakamalla saisimme tehtyä parempia hankintoja, niin etteivät ne taloudellisesti rasittaisi yksittäisiä toimijoita liikaa. Myös yhteinen resurssien tarpeen arviointi olisi paikallaan, koska tälläkin hetkellä joka seurakunnasta löytyy pelikonsoli tai kaksikin ja parhaimmassa tapauksessa ne pölyttyvät hyllyn perällä käyttämättöminä. Näin uusien hankintojen eteen tullessa saattaa tulla ajatus siitä, että miksipä mitään uutta hankkimaan, koska vanhatkin ovat olleet vähällä käytöllä. Seurakuntayhtymän seurakuntien yhteisillä hankinnoilla näitäkin uusia laitteistoja saataisiin tehokäyttöön, jolloin niiden käyttöaste saataisiin oikealle tasolle.

7.5 Työyhteisön osaamisesta pidetään huolta

Viidentenä teemakokonaisuutena kuvataan työyhteisön osaamisen ylläpitoa ja kouluttautumista digitaalisen nuorisotyön osalta. Tehdäkseen digitaalista nuorisotyötä ei tarvitse olla kaikkietävä ja osaava mobiililaitteiden ja sosiaalisten medioiden taitaja. Kohdennettu osaaminen tarvittavaan palveluun tai teknologiaan riittää. Myös halu oppia uutta ja päivittää omaa osaamistaan on positiivinen lähtökohta. Tärkeintä on aina muistaa, kenelle työtään tekee ja miksi. Näin ollen suuresta digitaalisuudenmerestä pystyy poimimaan juuri ne nuorisotyöhön sopivat palvelut ja vermeet, jotka auttavat omassa työssä. (Verke 2016. 101.)

Lappeenrannan seurakunnan työyhteisön osaamista ja osaamisen kehittämisen tarvetta arvioidaan kehityskeskusteluiden ja kouluttautumisen tukemisen kautta. Lähtökohtaisesti työntekijät pääsevät haluamiinsa koulutuksiin. Useasti kuitenkin koetaan, että työnantajan järjestämät koulutukset eivät välttämättä aina ole niin vaikuttavia, kuin niiden toivottaisiin olevan. Monesti seurakunnissa järjestettävät koulutukset ovat suuria massakoulutuksia joissa istutaan päivä tai kaksi aamusta iltaan ja kuunnellaan intensiivisesti. Vaikka koulutuksessa tarjottaisiinkin hyviä juttuja ja sillä hetkellä työntekijästä tuntuisi siltä, että tähän olisi ihan kokeilemisen arvoinen juttu. Niin arkeen palatessa ja työtaakan painaessa päälle. Koulutuksessa syttynyt luovuus saattaa tukahtua arjen harmauteen. Tämän vuoksi kehittämisen painopisteeksi merkitäänkin koulutusten vaikuttavuuden parantaminen ja sen jälkeisen tuen antaminen. Tämä mahdollistetaan digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen palkatulla nuorisotyöntekijällä. Myös kaupungin kanssa olisi hyvä lähteä kehittämään yhteisiä koulutuksia liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön ja sen kehittämiseen.

Henkilökohtainen tuki ja kehittämissuunnitelman kautta esiin nousevat asiat lisäävät toivottavasti työntekijöiden oman ammatillisen osaamisen itsenäistä kehittämistä. Tässä avainasemassa on digitaalisen nuorisotyön mahdollisuuksien avaaminen ja esiin tuominen työntekijöille. On myös tärkeää ottaa huomioon työntekijöiden ja nuorten omat armolahjat digitaalisuuden osalta. Viisautta on antaa asiaan perehtyneen ja osaavan ihmisen hoitaa joku tietty juttu, kuin itse lähteä puskemaan päätänsä seinään ja opettelemaan jotain uutta aivan alusta.

7.6 Digitaalista nuorisotyötä kehitetään yhteistyössä

Kuudes teemakokonaisuus on digitaalisen nuorisotyön yhteinen kehittäminen. Yhteistyö eri toimijoiden kesken on myös yksi huomioon otettava asia digitaalista nuorisotyötä kehitettäessä. Mitä monipuolisemmat yhteistyökumppanit ovat sitä virikkeellisempiä ja raikkaita ajatuksia saadaan kehittämistyöhön. (Verke 2016. 117.) Digitaalisen nuorisotyön ollessa vasta alkuasteilla Lappeenrannan seurakuntayhtymässä, ei myöskään suurta yhteistyötä sen osalta ole seurakuntien kesken muodostunut. Yhtenä kehittämiskohteena onkin seurakuntayhtymän seurakuntien välisen yhteistyön ja tiedottamisen lisääminen. Mahdollistetaan hetki, jossa pääsee jakamaan tietoa ja hyviä kokemuksia digitaalisen nuorisotyön välineistä ja käytännöistä. Kehittämissuunnitelmaan liittyvä Scoop.it-palvelu tukee myöskin tämänkaltaista jakamista, jossa tuodaan esiin muiden toimijoiden hyviä käytäntöjä, toimivia palveluita ja sovelluksia. Yhteistyötä voidaan myös laajentaa Lappeenrannan kaupungin nuorisotoimen ja muiden nuorisotyön toimijoiden pariin.

7.7 Digitaalinen nuorisotyö edistää nuorten osallisuutta ja yhdenvertaisuutta

Seitsemäntenä teemakokonaisuutena on nuorten osallisuuden ja yhdenvertaisuuden huomioiminen ja edistäminen digitaalisen nuorisotyön osalta. Nuorisotyön tehtävänä on edistää nuorten yhdenvertaisuutta ja osallisuutta. Digitaalinen nuorisotyö pystyy tarjoamaan nuorille uudenlaisia mahdollisuuksia vaikuttaa ja oppia. Digitaalisessa nuorisotyössä on myös huomioitava digitaalinen eriarvoisuus, johon voidaan vaikuttaa suunnittelemalla palvelumme niin, että jokaiselle on mahdollisuus niihin osallistua. (Verke 2016. 135.) Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyössä kannustetaan nuoria vaikuttamaan heitä itseään koskeviin asioihin digitaalisen median ja teknologian kautta. Tässä heikkoutena kuitenkin nähdään yksipuolisuus ja käytettyjen sosiaalisten medioiden vähyys. Nuorisotyössä pyritään yhdenvertaisuuteen ja esteettömyyteen digitaalisissa ympäristöissä. Kuitenkin esimerkiksi seurakunnan nettisivut toimivat huonosti mobiiliversiona. Nuorille ei kehittämissuunnitelmalomakkeen täyttö hetkellä oltu tarjottu mahdollisuutta osallistua digitaalisen nuorisotyön suunnitteluun. Kehittämissuunnitelman myötä mobiilivaikuttamista pyritään lisäämään. Tämän kautta

tuodaan nuorille helppokäyttöisiä mahdollisuuksia päästä vaikuttamaan nuorisotyössä heille tarjottaviin juttuihin niin arjessa, kuin myös isommassa mittakaavassa. Tässä vaikuttamistyössä huomioimme myös digitaalisen yhdenvertaisuuden ja tuomme vaikuttamismahdollisuudet monipuolisesti nuorten saataville.

7.8 Nuorisotyö vahvistaa nuorten mediaosaamista digitaalisia taitoja

Kahdeksantena eli viimeisenä teemakokonaisuutena on nuorten mediaosaamien ja digitaalisten taitojen vahvistaminen. Nuorisotyön ei ole tarkoitus olla ylhäältäpäin ohjaava ja moralisoiva taho, joka yrittää ohjata nuorten median käyttöä ja digitaalisia taitoja. Vaan nuorten kanssa yhdessä toimiva ohjauksellinen tuki, joka näyttää itse toiminnallaan hyviä esimerkkejä, vaikka siitä miten sosiaalisissa medioissa toimitaan. (Verke 2016. 149.) Lappeenrannan seurakunnassa on halu tunnistaa media- ja teknologiakasvatuksen merkitys nuorisotyössä. Siitä kertoo jo se, että digitaalista nuorisotyötä on lähdetty kehittämään myös lisäämällä työntekijäresursseja. Kuitenkin vielä löytyy negatiivisia asenteita digitaalisuutta kohtaan, kumpuavat ne sitten omista periaatteista tai valtamedian tuomista uhkakuvista. Tähän liittyy vahvasti tämän teemakokonaisuuden kolmas toimenpide eli työntekijöiden kannustaminen käyttämään sosiaalisia medioita ja digitaalista teknologiaa nuorten parissa tehtävässä työssä. Tässä vahvuutena on lähtökohtaisesti positiivinen ja innokas kannustaminen digitaalisuuden kehittämiseen varsinkin rippikouluissa. Tässä haasteena ovat kuitenkin asenteet ja niiden myötä myös oman osaamisen kokeminen riittämättömäksi. Sama koskee myös nuorten tukemista digitaalisen median ja teknologian hyödyntämisessä heidän omassa arjessaan ja nuorisotyön toiminnoissa.

Tämän osion kehittämisen painopisteinä ovat digitaalisen nuorisotyön tärkeyden osoittaminen, kun elämme vuotta 2018. Tuomme realistista tietoa digitaalisuuden mahdollisuuksista, kuin myös uhkista. Kaikki kuitenkin lähtökohtaisesti positiivisuuden kautta. Myös oman osaamisen ja vertaistuen lisääminen työntekijöiden kesken liittyen digitaaliseen nuorisotyöhön on yksi kehittämiskohde. Nuorille tarjoamme mahdollisuuksia ja tukea mediantuotantoon seurakunnan nuorisotyössä tai heidän omassa arjessaan mobiililaitteita hyödyntäen. Niin kuin Lundqvist (2016, 164-164) toteaa, että vaikka biljardin pelaaminen onkin ollut osa nuorisotyötä jo monia kymmeniä vuosia.

Emme voi hyvin mielen väittää sen olevan nuorten toimijuutta tukevaa, jos sitä verrataan, vaikka videoiden kuvaamiseen, koodaamiseen tai kokeilukulttuuriin digitaalisia ympäristöjä tai teknologiaa hyödyntäen. Tämänkaltaisten toimintojen pitäisi olla jo nuorisotyön arkea jolla tuemme nuorten pärjäämistä tulevaisuuden haasteiden parissa.

8 NUORTENILTA AIHEESTA: DIGITAALINEN NUORISOTYÖ SEURAKUNNASSA

Pidin Lappeenrannan seurakunnan nuorille nuortenillan, jossa aiheenamme oli digitaalisen nuorisotyön kehittäminen seurakunnassa. Illassa käsiteltiin lähinnä, miten Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyössä hyödynnetään sosiaalista mediaa ja miten sitä voitaisiin kehittää. Aloitin lyhyellä alustuksella siitä mitä digitaalinen nuorisotyö on ja mitä siihen kuuluu. Ennen tätä kysyin nuorilta, mitä ajatuksia kyseinen juttu heissä herättää ja vastaukset osuivat lähinnä sosiaaliseen mediaan ja pelaamiseen. Tämän jälkeen tarkoituksena oli katsoa muutamia videoblogeja Youtubesta ja katsoa paria striimiä Twitchistä. Mutta tekniikka päätti heittäytyä hankalaksi, joten siirryimme työskentely osuuteen.

Työskentelyssä jaoin ryhmän kahteen osaan ja kumpikin ryhmä sai aluksi kaksi A3-kokoista paperia, joihin oli merkitty eri sosiaalisia medioita: Snapchat, Instagram, Facebook ja neljännessä paperista löytyi: Youtube, Twitch, Twitter, Spotify, Steam. Siihen oli myös mahdollisuus tuoda esiin kaikkia mahdollisia sosiaalisia medioita, joita toivottaisiin käytettävän. Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyöllä on tällä hetkellä käytössään näistä Snapchat, Instagram, Facebook ja Whatsapp joka unohtui iltaa suunnitellessa aivan kokonaan. Ehkä siksi, että Whatsapp on luontainen osa nuorten, kuin myös työntekijöiden viestittelyä. Johon on luotu ryhmiä niin isokoulutusryhmille, kerhonohjaajille ja rippikouluryhmille. Illan aikana ei myös nuoriltakaan Whatsapp noussut esiin, joten kertooko se siitä, että se toimii juuri sellaisena kuin on?

Joka tapauksessa ryhmät saivat tietyn aikaa yhdessä miettiä aiheitaan, jonka jälkeen paperit vaihdettiin ryhmien kesken. Niin, että kummatkin ryhmät pääsivät pohtimaan jokaista aihetta. Tulokset purettiin tämän jälkeen yhdessä keskustellen, jolloin myös saatiin tärkeää tietoa ja hyvää keskustelua.

Snapchatin nähtiin olevan yksi reaaliaikaisen informaation väylä, jota toivottiin käytettävän yhä enemmän ja aktiivisemmin. Työt aloittaessani maaliskuun puolessa välissä otin käyttöön Snapchatin, jossa toimin Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyöntekijänä. Näin ollen palaute oli siis positiivista ja rohkaisevaa.

Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyön Instagram tili on ollut luotuna jo jonkin aikaa. Tästä toivottiin uutta pidempi aikaisen ja pysyvän tiedottamisen väylää, kuin myös hauskojen hetkien ikuistaminen isoskoulutuksista, nuorten toiminnasta ja leireiltä. Tämän vuoden hiihtolomarippikoululeirillä olikin isosille annettu nuorisotyön Instagram tunnukset, johon he saivat lisätä kuvia ja videoita leirielämästä. Tämä nähtiin ainakin nuorten näkökulmasta positiivisena ja toivottiin, että myös kesän leireillä voitaisiin Instagramia hyödyntää tällä tavalla.

Facebookin nähtiin olevan aika lailla turha, josta voitaisiin periaatteessa luopua. Jotain arvoa nähtiin vielä Facebookista löytyvällä Lappeenrannan seurakunnan nuortenryhmällä. Jota on käytetty lähinnä tiedottamiseen mutta aikaisempien keskustelujen perusteella Instagram ja Snapchat hoitaisivat homman tehokkaammin ja nuorille sopivien sosiaalisten medioiden kautta. Jääkin siis pohdinnan alle, miten Facebookissa olevalle ryhmälle käy lähdeittäessä kehittämään digitaalista nuorisotyötä.

Muiden mahdollisten palveluiden osalta olikin sitten lisää mielenkiintoisia juttuja. Twitter ei saanut suosiota, eikä sillä nähty olevan paikkaa meidän seurakuntamme nuorisotyössä. Steam ja Twitch-palveluista, jotka oikeastaan suurimmaksi osaksi liittyvät pelaamiseen ei löytynyt suurta kiinnostusta, juuri sillä hetkellä paikalla olleista nuorista. Vaikkakin nuortenillan jälkeen aloimme pelata PlayStation 4 konsolilla juurikin hankittua uutta Tricky Towers-peliä, johon nuoret ovat ihastuneet. Pelisession jälkeen nuorten lähtiessä kotiin jonkun suusta kuului: tätähän peliä voisin striimata täällä. Ehkäpä joskus tarjoamme tilaisuutta tähän, vaikka ihan mobiililaitteita hyödyntäen. Youtube koettiin ehkä hiukan haastavaksi paikaksi, johon nähtiin tarvittavan tietynlaista osaamista ja laitteistoa, jotta sinne voisi jotain sisältöä tuottaa. Nuoret kuitenkin ottivat omakseen

ajatuksen rippikoulun esittelyvideosta, jota voitaisiin aina syksyisin käyttää tukena, kun rippikoululeiristä mennään kertomaan seuraavan vuoden rippikoululaisille.

Spotifyihin toivottiin luotavan soittolistaa, johon olisi kerätty rippikoululeirin aamuhätyksissä käytettävää musiikkia. Tässä myös mahdollisuus on luoda soittolistoja hartausmusiikista tai muuten vain hengellisestä musiikista jota nuoret pääsisivät kuuntelemaan, milloin haluavat. Vielä viimeisenä esiin nousi Netflix, jota toivottiin hyödynnettävän, vaikka nuortenilloissa tai muissa tapahtumissa. Tässä kuitenkin on muistettava Netflixin käyttöehdot ja siellä kirjatut asiat.

Näin saimme kerättyä nuorilta materiaalia kehittämissuunnitelmaa varten. Varsinkin sosiaalisen median käyttöön liittyen. Nuorten ehdotukset huomioidaan kehittämistyössä ja nuorten mielipiteitä ja ajatuksia kysytään myös tulevaisuudessa. Nuoret ovat ne joita varten nuorisotyötä tehdään, joten heidän mielipiteensä ovat hyvin arvokkaita. Jotta voimme seurakuntana tarjota, heitä palvelevia toimintoja yhteisöllisyyttä luoden ja osallisuutta tukien.

9 KEHITTÄMISSUUNNITELMAN KOKOAMINEN

Tämän selvityksen ja kehittämissuunnitelmalomakkeen tulosten pohjalta. Aloin työstämään opinnäytetyöni lopusta liitteenä löytyvää digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelmaa Lappeenrannan seurakunnalle. Käydessäni aineistoa läpi tuli mieleeni hyviä kehittämisen painospisteitä, jotka kirjasin kehittämissuunnitelmaan. Työskentelyn edetessä oli kuitenkin muistettava, että kehittämissuunnitelma luodaan Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyöhön, joten kehittämiskohtien rajaus syntyi heidän tarpeensa huomioiden. Jos kehittämissuunnitelmaa olisi tehty laajemmalle kohderyhmälle, siitä olisi tullut aivan liian laaja yhdeksi opinnäytetyöksi. Eikä se ei silloin olisi välttämättä palvelut ketään. Kehittämissuunnitelman ohella myös seurakunnan uusi työntekijäresurssi tukee digitaalisen nuorisotyön kehittämistä.

Opinnäytetyöprosessissa asiantuntijaapunani toimi Verkeltä Pasi Tuominen, jolta sain hyvää rakentavaa palautetta opinnäytetyöni eri osista. Koen, että tämänkaltaisen asiantuntija tahon apu oli erittäin arvokasta. Verken toiminta ja heidän tuottamansa materiaalinsa toimivat suurena apuna digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä koko Suomessa.

9.1 Kehittämissuunnitelman tueksi

Tätä työskentelyä aloittaessani minulla oli myös hiukan suunnitelmia mobiilisovellusten esittelysivustosta. Olin jo ensimmäisessä harjoittelussani tehnyt Lappeenrannan kaupungille mobiilipelit nuorisotyössä-sivuston, jossa esittelen mobiilipelejä/sovelluksia ja miten niitä voidaan hyödyntää nuorisotyössä. Avasin sivustolla myös digitaalisen nuorisotyön lähtökohtia, digikunnan ylläpitoa ja sitä miksi mobiililaitteita ja sovelluksia kannattaa hyödyntää nuorisotyössä. (Mobiilipelit nuorisotyössä) Tästä oli tarkoitus tehdä kopio, joka olisi muutettu seurakunnan kielellä olevaan versioon. Ajatus tästä kuitenkin kävi epämiellyttäväksi, koska jo olemassa oleva sivu on hyvä itsenään ja tukee idealtaan myös seurakunnan työtä.

Myös oma työllistymiseni Lappeenrannan seurakuntaan digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä vastaavana nuorisotyönohjaajana loi kehittämistyölle toisenlaiset mahdollisuudet. Nyt työyhteisö ei jää yksin kehittämissuunnitelman ja mobiilisovelluksista kertovan sivuston varaan, vaan pystyn itse olemaan paikalla apuna ja tukena. Tämän lisäksi otan myös käyttöön Scoop.it-palvelun, johon tallennan artikkelia ja ideoita mobiilisovellusten käytöstä. Teen Scoop.it-palvelusta päivittyvän työkalun, jota kautta pystyn jakamaan uusia ajatuksia ja hyviä sovelluksia seurakunnan työntekijöiden tietoon.

Scoop.it on eräänlainen kuratointipalvelu, jota kautta pystyy keskitetysti jakamaan mielenkiintoisia artikkeleita, hyviä sovelluksia ja tietoa muista välineistä valitsemalleen työntekijäryhmälle. Työntekijäryhmänä on Lappeenrannan seurakunnan työntekijät. Tämä helpottaa työntekijöitä saamaan suuresta internetin tietotulvasta irti juuri ne oleellimmat asiat, jotka koskettavat juuri heidän omaa työtään. (Olander 2012)

10 JOHTOPÄÄTÖKSET & POHDINTA

Johdannossa toin esiin kysymyksiä joihin toivoin opinnäytetyöni vastaavan. Jos vastaukset pääsivät kuitenkin lipsahtamaan ohi niin kirjoitan tähän vielä lyhyen yhteenvedon. Digitaalinen nuorisotyö on parhaimmillaan silloin, kun se integroituu osaksi nuorisotyötä. Biljardin pelaaminen tai tietokonepelien pelaaminen on aivan samanlaista yhdessä oloa, jossa nuoren kanssa voi keskustella päivän polttavista puheenaiheista tai arjen huolista. Sosiaalinen media tarjoaa meille aivan mahtavan väylän tavoittaa nykyajan nuoria. Haluamme siellä sitten mainostaa toimintaamme tai olla vuorovaikutuksessa heidän kanssaan.

Miksei voisi jakaa myös lyhyitä hartausvideoita Snapchatissa tai postata Raamatun tekstillä varustettuja kuvia Instagramissa. Jos näin saisimme jaettua kristinuskon sanomaa eteenpäin sen kaltaisella tavalla, johon nuoren olisi myös helppo tutustua ja ymmärtää sen sisältöjä. Mobiililaitteet mahdollistavat myös sen, että Raamattu on aina käden ulottuvilla. Tarvitaan sitä sitten isoskoulutuksessa, rippikoululeirillä tai vapaa-ajalla. Riittää, kun kaivaa puhelimen taskustaan ja avaa sovelluksen. Parhaimmillaan voi laittaa kuulokkeet korviinsa ja kuunnella Raamatun kertomuksia äänikirjan tavoin.

Uskaltaisin väittää, että digitaalisuuden tuomat mahdollisuudet seurakunnan nuorisotyöhön ovat rajattomat. Niitä vain täytyy uskaltaa lähteä kokeilemaan ja opettelemaan. Digitaalisuus nuorisotyössä ei ole uhka vaan mahdollisuus. Tähänkin asiaan sopivat Joosuan kirjan ensimmäisen luvun yhdeksännestä jakeesta löytyvät sanat: ”Muista, että olen sanonut sinulle: ’Ole rohkea ja luja, älä pelkää äläkä lannistu. Herra, sinun Jumalasi, on sinun kanssasi kaikilla teilläsi.’”(Joos.1:9.)

Digitaalisesta nuorisotyöstä tai mobiilin hyödyntämisestä ei vielä kovin runsaasti löydy tutkimuksia tai tieteellisiä artikkeleita, joten aiheen teoreettinen taustoittaminen oli hiukan haastavaa. Digitaalinen nuorisotyö on vielä tänä päivänä niin vieras käsite, ettei sitä oikein ymmärretä, mitä kaikkea siihen sisältyy ja mitä kaikkea se voikaan olla. Tämän vuoksi olikin vaikeaa löytää vielä tarkkaa kirjoitettua tietoa tai tutkimustuloksia siitä, miten mobiilisovellusten hyödyntäminen rippikoulutyössä on onnistunut tai miten

mobiilisovelluksia on käytetty seurakunnan nuorisotyössä tai kunnan nuorisotyössä. Suurin osa tämänkaltaisesta tiedosta on julkaistu Verken kautta. Tästä johtuen moni käyttämäni lähteistä onkin Verken julkaisemia. Heiltä löytyy tällä hetkellä kattavin suomenkielinen teoriapohja digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi.

Onneksi kuitenkin ei voi myöskään sanoa, etteikö digitaalista nuorisotyötä olisi seurakunnissa laisinkaan, koska Hintsalan tekemä kysely näyttää sen, että digitaalisen nuorisotyön sisältöjä toteutuu monissa seurakunnissa. Tosin tämäkin on vaihtelevaa ja kovinkin yksipuolista sosiaalisen median hyödyntämistä, kun vielä ne osallistamisen helmet ja toimintamuotojen päivitykset ovat vielä pienessä osassa seurakuntien nuorisotyötä. Tämän vuoksi sen tavoitteellinen kehittäminen onkin ensiarvoisen tärkeää. Sitä kautta saadaan myös arviointia tehdyistä toimenpiteistä ja niiden vaikuttavuudesta nuorisotyön tavoitteiden toteutumiseen. Näkyviä tuloksia, jotka nojaavat mittareihin ja tavoitteisiin tarvitaan, jotta digitaalisuus saadaan luontaiseksi osaksi nuorisotyötä. Näiden kautta myös toimintaa ja mahdollisia hankintoja pystytään perustelemaan esimiehille, seurakuntaneuvoston jäsenille tai työkavereille. Tämä on uusi mahdollisuus seurakunnan nuorisotyölle päästä peliin mukaan ja osaltaan vaikuttamaan kirkon tulevaisuuden näkymiin.

10.1 Tavoitteiden toteutuminen

Opinnäytetyön tavoitteeni oli luoda Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyöllä helposti lähestyttävä ja ymmärrettävä digitaalisen nuorisotyön kehittämissuunnitelma. Jossa hyödynnetään mobiililaitteita ja sovelluksia, koska suurimmalla osalla työntekijöistä älypuhelin on toimivin työkalu tällä hetkellä. Kehittämissuunnitelmasta en pystynyt saamaan vielä palautetta tätä raporttia kirjoittaessani. Mutta kunhan saan kehittämissuunnitelman jakoon työyhteisöön, niin tämän jälkeen varmasti palautetta ja kommentteja saan siihen liittyen. Tämän palautteen kautta pystyn muokkaamaan kehittämissuunnitelmaa ja arvioimaan siihen merkittyjen asioiden toimivuutta.

Omasta mielestäni sain tehtyä visuaalisen, helppolukuisen ja tiiviin kehittämissuunnitelman. Juuri nämä myös olivat nuorisotyöntiimin jäsenien toiveissa, kun prosessin alussa tiedustelin minkälainen kehittämissuunnitelman tulisi olla. Prosessin edetessä jouduin käsittelemään myös omia ennakkoluulojani seurakuntien digitaalisen

nuorisotyön nykytilasta. Nuorisotyö on jäänyt hiukan jälkeen digitaalisen nuorisotyön kehittämisessä, mutta halua siihen kuitenkin on ja sen koin positiivisena ja kannustavana asiana kehittämissuunnitelmaa tehdessäni.

Töitä tehdessäni mieleeni on ajoittain tullut myös uusia ajatuksia, joita kehittämissuunnitelmaankin olisi voinut lisätä. Näitä ajatuksia tosin tuon sitten oman työni puolesta muiden työntekijöiden tietoon ja Scoop.it-palvelun kautta se onnistuu helposti. Tämähän on juuri tämänkaltaisessa aiheessa juurikin haasteellista, koska koko ajan tulee uusia laitteita, sovelluksia, päivityksiä ja kaikkea muuta. Niin, että niissä on vaikea pysyä perässä. Tämän vuoksi juuri halusinkin opinnäytetyöni kautta, herättää työntekijöissä sitä omaa kiinnostusta digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen. Mikään muuhun ei ole niin hyvä motivaattori, kuin oman mielenkiinnon herääminen jotain tiettyä asiaa kohtaan.

10.2 Pohdinta

Opinnäytetyönä toteuttamani kehittämissuunnitelma toimii parhaimmillaankin vain pelkkinä digitaalisen nuorisotyön kehittämisen perusteina. Pidän kehittämissuunnitelmassa esiin tuomiani asioita lähinnä avauksina, joiden kautta työntekijöiden ajatuksissa alkaisi oma prosessi ja tulisi hyviä ideoita digitaalisen nuorisotyön käytön mahdollisuuksista. Jokainen työntekijä voi halutessaan itse määrittellä mitä kehittämissuunnitelmassa esiin tuotuja työkaluja ottaa työssängänsä käyttöön.

Suoria vastauksia ja valmiita ideoita en osaa antaa enkä oikeastaan haluakaan. Ihmisen saa parhaiten tekemään asioita silloin, kun hän itse niistä kiinnostuu. Verraten siihen, että joku toisi valmiin idean eteen ja sanoisi, että näin tämä homma pitää hoitaa. Tämä ei kuitenkaan poissulje apua ja rohkaisua, jota jokainen meistä varmasti tarvitsee, kun lähdetään jotain uutta kokeilemaan. Tämän vuoksi näenkin arvokkaaksi, että pystyn itse olemaan mukana työyhteisössä ja toimia apuna niissä uusissa ja hienoissa ideoissa, joita meidän työntekijöillämme herää kehittämissuunnitelman kautta.

Aiheena digitaalisen nuorisotyön kehittäminen on vähintäänkin ajankohtainen. Tarkastellessa digitaalisen nuorisotyön kehittämisen sisältöjä. Voimme huomata, ettei yhdenkään nuorisotyöntekijän pitäisi olla tiedostamatta digitaalisen nuorisotyön tärkeyttä nykypäivänä. Näen, että jo pelkästään oman ammatillisuuden hoitamiseen kuuluu

tutustua ajankohtaiseen nuorisokulttuuriin, eikä jäädä roikkumaan menneisiin aikoihin. Aiheeseen perehtymällä pystyy myöskin toteamaan siitä koituvat hyödyt ja haitat nuorisolle, jota kautta on helpompi lähteä omassa työssään tekemään oikeita asioita esimerkiksi syrjäytymisen ehkäisyyn, suvaitsevaisuuden lisäämiseen ja tasa-arvon luomiseen. (Kirkon nuorisotyöntekijöiden liitto i.a.) Nämä edellä mainitut asiat ovat hyvinkin arkipäiväisiä digitaalisissa toimintaympäristöissä ja lukeutuvat myös sosiaalialan kompetensseihin. (Diakonia ammattikorkeakoulu 2016.) Näistä kompetensseista paistavat suoraan läpi myös kristilliset arvot, jotka näin kirkon nuorisotyönohjaajana ovat tärkeä osa työtäni. Joten lopputuloksena voin vain todeta, että yhdenkään nuorisotyössä toimivan ei tulisi sivuuttaa digitaalista nuorisotyötä tai sen tärkeyttä nykypäivänä ja tulevaisuudessa.

LÄHTEET

- Diakonia ammattikorkeakoulu (2016). Osaamisvaatimukset: sosionomi (AMK). <https://www.diak.fi/opiskelu/opiskelijan-polku/opintojen-suorittaminen/arviointi/osaamisvaatimukset-sosionomi/>. Saatavilla 24.2.2018.
- Hintsala, M. (2016), Digitaalinen nuorisotyö kirkossa. Kirkon kasvatus ja perheasiat 2016. [http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/2C858222A3AFA861C2257E820027BA55/\\$FILE/digitaalinen_nuorisotyö_kirkossa-raportti.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/2C858222A3AFA861C2257E820027BA55/$FILE/digitaalinen_nuorisotyö_kirkossa-raportti.pdf)
- Kanninen, J. (2016), Digikoulussa koodataan itse pelejä – ”hauskempaa kuin kirjoista oppiminen”. Yle 2016. Saatavilla 4.1.2017. <http://yle.fi/uutiset/3-8880256>
- Kirkkohallitus (2007). Hengellinen elämä verkossa. Saatavilla 10.1.2017 [http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/ADEA39600EB2551FC2257B5500217E2B/\\$FILE/Esiselvitys.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/ADEA39600EB2551FC2257B5500217E2B/$FILE/Esiselvitys.pdf)
- Kirkkohallitus (2014). Kohtaamisen kirkko – Suomen evankelis-luterilaisen kirkon toiminnan suunta vuoteen 2020. Saatavilla 26.3.2018. [http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/D369F10AF9D44A9FC22577A500368BD5/\\$FILE/253062_KKH_Kohtaamisen_kirkko_sisus_KORJ.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/D369F10AF9D44A9FC22577A500368BD5/$FILE/253062_KKH_Kohtaamisen_kirkko_sisus_KORJ.pdf)
- Kirkkohallitus i.a. Suuri Ihme – rippikoulusuunnitelma (2017). Saatavilla 10.1.2017. <http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/sp?open&cid=Content355150>
- Kirkon nuorisotyöntekijöiden liitto. Eettiset ohjeet. Kirkon nuorisotyönohjaajan eettiset ohjeet. Saatavilla 30.4.2018. <https://www.knt.fi/liitto/perustietoa/eettiset-ohjeet/>
- Laaksonen, S. (2016). Kohti digitaalista nuorisotyötä. Digitaalisen työn arvostus on resursoinnin lähtökohta. Helsinki: Verke.
- Lassander, M & Karila-Hietala, R. (2017). Nuoren mielen ensiapu – mielenterveysosaamista lasten ja nuorten kohtaamiseen. Helsinki: Suomen Mielenterveysseura.

- Linkosalo, H. (2015). ”Internet ei ole mörkö, vaan mahdollisuus” – internetin käyttö kunnallisessa nuorisotyössä 2015. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Kuntakyselyraportti-2015.pdf>
- Lundqvist, M. (2016). Kohti digitaalista nuorisotyötä. Digitaalisen värkkäilyn ja kokeilemisen puuhanurkka nuokkarille. Helsinki: Verke.
- Metropolia (2015). Scoop.it. Saatavilla 29.3.2017. <https://wiki.metropolia.fi/display/socialmedia/Scoop.it>
- Mobiilipelit nuorisotyössä. Mobiilipelit nuorisotyössä. Mobiilipelien työkalupakko – avuksi ja rohkaisuksi. Saatavilla 1.4.2018 <https://mobiilipelitnuorisotyossa.wordpress.com/>
- Olander, I. (2012). Opas sosiaaliseen tiedonhakuun ja kuratointiin: välineet, strategiat, ihmiset. <https://sometek.fi/opas-sosiaaliseen-tiedonhakuun-ja-kuratointiin-valineet-strategiat-ihmiset/>. Saatavilla 24.2.2018.
- Pelikasvattajien verkosto (2013), Pelikasvattajan käsikirja. Tammerprint Oy: Tampere 2013. <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Raamattu. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Helsinki: Kirjapaja.
- Rusama, H. (2011). Verkkoa kokemassa, Hengellisyys ja vuorovaikutus verkkoyhteisöissä. Rippikoulun opettajat sosiaalisen median kynnyksellä. [http://sakasti.evl.fi/julkaisut.nsf/00bfcbeb3ee07bf7c225730800273b7d/0e661e473e83aeadc2257e2e0012d4e0/\\$FILE/Verkkoa%20kokemassa%20pdf.pdf](http://sakasti.evl.fi/julkaisut.nsf/00bfcbeb3ee07bf7c225730800273b7d/0e661e473e83aeadc2257e2e0012d4e0/$FILE/Verkkoa%20kokemassa%20pdf.pdf)
- Sammalniemi, E. & Karjalainen, M. (2016). Kohti digitaalista nuorisotyötä. Ilolla ja utteruudella eteenpäin. Helsinki: Verke.
- Verke (2016), Kohti Digitaalista nuorisotyötä. Paintek Pihlajamäki Oy: Helsinki 2016. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/10/Kohti-digitaalista-nuorisotyota-1.pdf>
- Verke. Saatavilla 1.4.2018 <https://www.verke.org/verke/>

Verke (2015). Nuorisotyö pelaa. Paintek Pihlajamäki Oy: Helsinki 2014.
<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisotyö%CC%88-pelaa.pdf>

LIITE 1: LAPPEENRANNAN SEURAKUNNAN DIGITAALISEN NUORISOTYÖN
KEHITTÄMISSUUNNITELMA

Lappeenrannan seurakunnan
digitaalisen nuorisotyön
kehittämissuunnitelma –
mobiilia hyödyntäen

Opinnäytetyö

Janne Pehkonen

Sisällys

1 KEHITTÄMISTYÖN LÄHTÖKOHDAT	3
2 TAVOITTEET	3
3 SOSIAALINEN MEDIA - MAINOSTUS	4
3.1 SOSIAALINEN MEDIA - KOHTAAMINEN	5
3.2 SOSIAALINEN MEDIA -SISÄLLÖNTUOTANTO	6
3.3. SOSIAALINEN MEDIA - HENGELLINEN MUSIIKKI	7
4 RIPPIKOULU - OPETUS	8
4.1. RIPPIKOULU - ULKOLÄKSYT	10
4.2. RIPPIKOULU - LEIKIT & SKETSIT	10
4.3. RIPPIKOULU - DIGITAALINEN ERIARVOISUUS	11
5 MOBIILIVAIKUTTAMINEN JA SÄHKÖINEN ILMOITTAUTUMINEN	11
6 TYÖNTEKIJÄN DIGIKUNTO	12
7 LAITTEET JA YHTEYDET	13
8 ARVIOINTI	14

1 KEHITTÄMISTYÖN LÄHTÖKOHDAT

Kehittämistyössä pyritään vastaamaan opinnäytetyön loppuraportin osioissa käsitelyihin kahdeksaan teemakokonaisuuteen ja niistä nousseisiin asioihin. Lähtökohdat digitaalisen nuorisotyön kehittämiseksi Lappeenrannan seurakunnan nuorisotyössä ovat hyvät. Digitaalinen nuorisotyö on kuitenkin vielä lähtökuopissaan ja tarvitaan selkeitä kehittämiskohteita ja ennakkoluulojen murtamista.

Työnantajan tarjoama tuki rohkeaan kokeilukulttuuriin on yksi digitaalisen nuorisotyön kehittämisen lähtökohdista. Työnantajan tarjotessa tarvittavat välineet ja yhteydet, siihen lisättyä vielä kannustaminen uuden kokeiluun, kuin myös lupa epäonnistumiseen. Antavat hyvät lähtö asetelmat digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen. Vielä on helppoa erotella perinteinen nuorisotyö ja digitaalinen nuorisotyö. Kehittämistyön kautta tavoitteena onkin näiden kahden määritelmän häivyttäminen yhdeksi käsitteeksi, joka on nuorisotyö.

2 TAVOITTEET

Digitaalisen nuorisotyön kehittämisen tavoitteena on saavutettavuuden parantaminen ja toiminnan monipuolistaminen. Tähän lukeutuu mm. sosiaalisen median hyödyntäminen tiedottamisessa ja sisällöntuotossa, rippikouluopetuksen monipuolistaminen, työntekijöiden digitaalisen työotteen vahvistaminen, nuorten osallisuuden ja toimijuuden tukeminen mobiilivaikuttamisen kautta ja näitä toimintoja hyödyntäen uusien nuorten toimintaan mukaan saaminen. Tavoitteena on myös myönteisen seurakuntakuvan lisääminen sosiaalisessa mediassa ja osallistumiskokemusten kautta.



Kuva: Pixabay.com

3 SOSIAALINEN MEDIA - MAINOSTUS

Sosiaalisen median hyödyntäminen seurakunnan nuorisotyössä on ollut lähinnä tapahtumien ja toiminnan mainostamista. Tätä toimintaa pyritään vahvistamaan niiden sosiaalisten medioiden kautta jotka nuoret kokevat ominaisiksi. Esimerkiksi tällä hetkellä Snapchat ja Whatsapp-palveluita voidaan käyttää ajankohtaiseen ”mitä tapahtuu tänään”- tiedottamiseen, kun taas Facebook ja Instagram-palveluita voidaan hyödyntää ”mitä tapahtuu tällä viikolla” -kaltaisessa markkinoinnissa. Sosiaalisessa mediassa voidaan elää myös kirkkovuotta esillä pitäen. Erilaiset kuvat, videot tai tekstit liittyen kirkkovuoden pyhiin ja tapahtumiin, tuovat kirkkovuoden läheisemmäksi myös nuorille heidän arkeensa.



Kuva: Pixabay.com

Työntekijöiden on myös tärkeää seurata aktiivisesti nuorten sosiaalisen median käyttämistä ja palveluita joita he käyttävät. Näin tarvittaessa pystymme siirtymään käyttämään uusia palveluita ja luovutaan sitä myöten myös vanhaksi jääneistä joilla ei saavuteta enää hyvää tavoitettavuutta. Tätä toimintaa jatketaan ja tehostetaan ensi toimintakauden alusta luomalla nuorisotyöntiimille tarvittavat tunnukset palveluihin ja perehdytetään heidät käyttämään niitä työssään.



Kuva: Pixabay.com

3.1 SOSIAALINEN MEDIA - KOHTAAMINEN

Yksi tärkeimmistä asioista sosiaalisen median hyödyntämisessä nuorisotyössä on nuorten kohtaaminen. Nuorisotiloilla ollessamme olemme nuorten saatavilla vain tiettyinä päivinä ja kellonaikoina. Sosiaalinen media kuitenkin antaa aivan toisenlaiset mahdollisuudet nuorten kohtaamiseen juuri niinä aikoina, kun heillä tarve on ja ehkä sosiaalisen median kautta myös kynnys huolien kertomiseen tai asioista kysymiseen voi olla pienempi.

Työntekijän oman Snapchatin kautta hän voi laittaa kuvia päivästänsä ja näyttää nuorille nuorisotyöntekijän arkea. Juuri sitä mitä tapahtuu silloin, kun hän ei ole kahvikuppi kädessä istumassa sohvalla juttelemassa nuorten kanssa. Näin nuorisotyöntekijä tulee mukaan nuorten arkeen ja voikin kirvoittaa nuorilta aivan uudenlaisia kysymyksiä.

Olemalla läsnä sosiaalisessa mediassa saamme luotua nuorille myös tunteen, että olemme lähellä juuri siellä missä he viettävät osan päivästänsä ja ovat tekemisissä kavereidensa kanssa. Tärkeää on myös, että esiinnyimme sosiaalisessa mediassa juuri omana itsenämme, emmekä yritä esittää jotain mitä emme ole.

Mahdollisimman luonteinen käytös, joka on tuttua nuorille sieltä nuorisotiloilta, on tärkeä säilyttää myös sosiaalisessa mediassa.

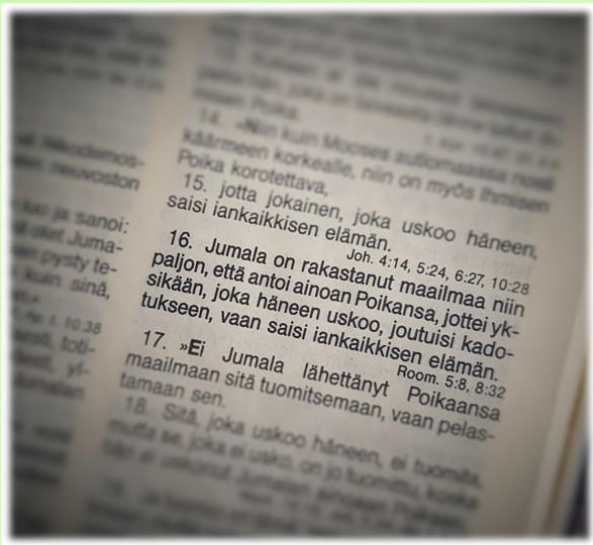


Kuva: Pixabay.com

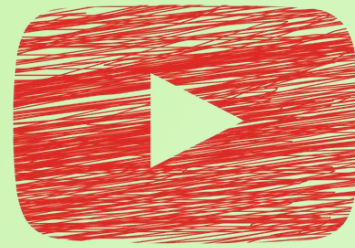
On kuitenkin tärkeä muistaa rajata työnsä. Varsinkin, kun kyseessä on hengellisen työn tekijät joilla ei ole työaika. Tämän vuoksi onkin tehtävä niin, että kaikki työssään käyttämänsä sosiaalisen median sovellukset ja tilit ovat käytössä vain työpuhelimessa. Jolloin ei tule riskiä siitä, että vapaapäivänä omaan puhelimeen tulvisi viestejä nuorilta. Näin turvaamme myös oman työssä jaksamisemme, joka ei rajoitu pelkästään digitaaliseen nuorisotyöhön vaan kuuluu laaja-alaisesti kaikkeen tehtävään työhön.

3.2 SOSIAALINEN MEDIA - SISÄLLÖNTUOTANTO

Sosiaalisen median käyttöä kehitetään myös sisällöntuotannon osalta. Lähtökohtana on kehittää hengellisten sisältöjen tuottamista sosiaalisessa mediassa yhdessä nuorten kanssa. Hyödynnetään työssä jo valmiina olevia sosiaalisen median kanavia ja otetaan myös Youtube-palvelu käyttöön mahdollisuuksien mukaan. Videohartaudet, hengellisistä aiheista olevat podcastit joko nuorten kanssa toteutettuna tai työntekijöiden tekeminä ja hartauskuvat ovat hyvä alku josta hengellisiä sisältöjä lähdetään kehittämään.



Kuva: Janne Pehkonen



Kuva: Pixabay.com

Hengellisten sisältöjen lisäksi nuorten kanssa voidaan tuottaa muutama mainosvideo Youtube-palveluun, joissa esitellään rippikoulua, isokoulutusta ja muuta seurakunnan nuorten toimintaa. Nämä tulevat toiminnan mainostamisen tueksi. Videoita voidaan hyödyntää esimerkiksi rippikouluinfo tunneilla, joita käydään pitämässä seiskaluokkalaisille. Isostoiminnan ja nuorten toiminnan videoita voidaan hyödyntää monipuolisesti seurakunnan nuorisotyön sosiaalisten medioiden kautta, kuin myös rippikoululeirien oppitunneilla joissa esitellään seurakunnan toimintaa.

Lisäksi voidaan mahdollistaa nuorten osallisuus tapahtumiin ja toimintaan myös mobiilistriimauksen kautta. Kyseessä voi olla jumalanpalvelusmessu, nuorten tapahtuma, konsertti tai vaikka leiriltä joku pieni osuus joka olisi hyvä mahdollistaa myös poissa olevien nuorten nähtäväksi. Tämä palvelu on helposti käytettävissä esimerkiksi Facebook ja Instagram-live palveluiden kautta.

Suurempia tapahtumia voidaan striimata hyödyntäen Bambuser tai Periscope-palveluita. Mobiilistriimauksessa voidaan hyödyntää myös nuoria, jos nuorten tapahtumassa on sosiaalisesta mediasta vastaavia nuoria. Niin heidän yhtenä hommana voisi olla mobiilistriimaus tapahtumasta.



Kuva: Pixabay.com

Tämän työn kehittämisessä päävastuu on digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen palkatulla nuorisotyönohjaajalla. Sisällöntuotanto sosiaaliseen mediaan vaatii tietoutta siihen hyödynnettävistä palveluista ja teknologiasta. Hankinnat kohdistuvat lähinnä teknologiaan jolla tätä työtä voidaan lähteä kehittämään. Nämä onnistuvat tehokkaalla ja laadukkaalla älypuhelimella tai tabletilla. Kuitenkin asianmukainen kamera, mikrofoni ja videon/äänenkäsittelyyn soveltuva tietokone olisivat parempi

vaihtoehto. Ideaa lähdetään viemään eteenpäin seuraavan toimintakauden alussa, jolloin selvitetään, onko jo olemassa tarvittavia laitteita tai mahdollista hankkia niitä. Tavoitteena on myös perehdyttää muitakin työntekijöitä sisällöntuotantoon käytännönläheisin keinoin.

3.3. SOSIAALINEN MEDIA - HENGELLINEN MUSIIKKI

Spotify-palveluun luodaan seurakunnan nuorisotyölle oma tunnus, jonka alle luodaan erilaisia soittolistoja isosten ja muiden seurakunnan nuorten hyödynnettäväksi. Isosille tehdään rippikoululeirien aamuherätyksiin soveltuva soittolista, josta he voivat helposti löytää herätyskappaleen. Muuten käyttäjälle luodaan soittolistoja jota kautta nuoret pääsevät tutustumaan niin suomi gospeliin, kuin ulkomaiseenkin hengelliseen musiikkiin.



Kuva: Pixabay.com

Palvelun tunnukset ja soittolistat luo digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen palkattu nuorisotyönohjaaja yhteistyössä muiden nuorisotiimin jäsenten kanssa. Näin saadaan selkeät raamit esimerkiksi siihen, millaista musiikkia voidaan laittaa rippikoulujen aamuherätysten soittolistalle. Nuorisotyöllä on käytössään kaksi bluetooth-kaiutinta, joita voidaan hyödyntää rippikoululeireillä ja muissa tapahtumissa musiikin toistamiseen. Lisäksi voisi olla aiheellista myös harkita Spotify Premium-palvelun ja tabletin hankkimista. Näin ei nuorilla olisi välttämätöntä olla itsellään Premium-palvelua tai älypuhelin, jotta he voisivat soittolistalta soittaa haluamiansa kappaleita.

4 RIPPIKOULU - OPETUS

Rippikoulujen opetusta voidaan kehittää monipuolisemmaksi mobiiliteknologiaa ja sovelluksia hyödyntäen. Koulumainen oppitunti ei ole parhain ja virikkeellisin tapa pitää kaikkia rippikoulujen oppitunteja.

Lisäksi oppimiskokonaisuuksiin tarvitaan liikettä, mielekästä tekemistä ja mahdollisesti ulkona olemista.

Näissä voimme hyödyntää erilaisia mobiilisovelluksia, joita päästään hyödyntämään nuorille jo tutuiksi tulleilla älypuhelimilla.



Kuva: Pixabay.com

Yhtenä esimerkkinä toimii Seppo.io-sovellus jota käytetään niin nuorisotyössä, kuin myös rippikoulutyössäkin. Seppo.io on monipuolinen opetukseen tehty sovellus, jonka sisälle voidaan tehdä erilaisia ratoja ja pisteitä joissa rippikoululaiset pääsevät hyödyntämään kuvaa, ääntä tai tekstiä. Pelkästään jo tämä yksi sovellus tarjoaa monipuolisuutta rippikoulujen opetukseen.



Kuva: KAVI/Mediataitokoulu.fi

Muita opetustilanteisiin sopivia sovelluksia jotka otetaan käyttöön ovat mm. Kahoot.it, Padlet ja Google docs. Nämä soveltuvat enemmän niiden koulumaisten oppituntien virkistämiseen. Vaikka nuorille Kahoot.it voi jo olla ennestään tuttu koulumaailmasta, ei sitä pidä sulkea pois rippikoulujen opetuksesta.



Kuva: KAVI/Mediataitokoulu.fi

Rippikouluissa voidaan myös perinteisen Raamatun lisäksi hyödyntää uutta mobiilikäyttöön tehtyä Digimarkus-sivustoa. Digimarkus tarjoaa uuden aikaisemman käännöksen Markuksen evankeliumista, joka voi tarjota nuorille helpommin ymmärrettävää tekstiä esimerkiksi raamatturyhmissä tai oppitunneilla käytettäväksi.



Kuva: Pixabay.com

Digimarkuksen teksti on myös äänitetty, joten halutessaan raamatunkohdan voi kuunnella suoraan puhelimensa kautta.

Digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä vastaava nuorisotyönohjaaja kouluttaa ja antaa tukea kaikille seurakunnan työntekijöille, jotka haluavat ottaa käyttöön uusia digitaalisia opettamisvälineitä.

Ytimekkäitä koulutuksia pyritään pitämään hyvissä ajoin ennen rippikoulujen alkua. Näiden koulutusten ensisijaisena tavoitteena on tutustuttaa rippikoulutyötä tekevät kyseisiin sovelluksiin. Koulutusten jälkeen työntekijöille tarjotaan henkilökohtaista tukea sovellusten käyttöön ottamisessa.

4.1. RIPPIKOULU - ULKOLÄKSYT

Rippikouluissa suoritettavien ulkoläksyjen opetteluun voidaan nuorille tarjota keinoja myös digitaalisessa muodossa. Google Play ja App Storesta pystyy lataamaan pelin nimeltä Ulkoläksyt sekaisin. Kyseissä pelissä pääsee harjoittelemaan Isä Meidän-rukousta, uskontunnustusta ja Herran siunausta. Peliä voi jokainen pelata yksikseen tai leikkimielisten kisailujen kautta.

Enemmän auditiiviseen ja visuaaliseen oppimiseen soveltuu Tapiolan seurakuntanuorten KirahviTV nimiseltä Youtube-kanavalta löytyvät ulkoläksyvideot. Näillä videoilla nuoret lukevat ääneen kameralle yleisimmät ulkoläksyt joita ovat mm: Isä meidän-rukous, pienoisevankeliumi, uskontunnustus, Herran siunaus ja 10 käskyä.



Kuva: KAVI/Mediataitokoulu.fi

Edellä mainitut vaihtoehdot on hyvä tuoda esiin jo rippikoulun alkaessa vuoden alussa esimerkiksi ryhmän ensimmäisessä tapaamisessa. Vastuu näiden vaihtoehtoisten opiskelutapojen esiin tuomisessa on leirin vetäjillä. Digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen palkattu nuorisotyönohjaaja huolehtii, että jokaisella rippikoulutyötä tekevällä on tieto kyseisistä asioista.

4.2. RIPPIKOULU - LEIKIT & SKETSIT

Rippikoulujen isosille tuodaan iltaohjelma materiaalit sähköisesti saavutettaviksi. Materiaalipaketteja voidaan muokata PDF-muotoon, jolloin niitä on helppo jakaa ja lukea sosiaalisessa mediassa. Toimintakauden alussa materiaaleja aletaan kerätä yhteen, jonka jälkeen niistä tehdään yhtenäinen tiedosto. Rippikoulujen alkaessa paketti laitetaan jakoon isosille. Materiaalien kasaaminen ja levittäminen tehdään nuorisotyöntiimin voimin.

Selainpohjaisena materiaalipankkina löytyy valmiina jo Pompelipedia. Tätä voidaan myös hyödyntää jakamalla tietoa tästä isosille.

4.3. RIPPIKOULU - DIGITAALINEN ERIARVOISUUS

Rippikoulutyössä, kuin myös muussakin nuorisotyössä on digitaalisuuden kohdalla huomioitava myös mahdollinen digitaalinen eriarvoisuus. Tämä tarkoittaa sitä, että meidän on myös otettava huomioon ne nuoret joilla ei välttämättä ole mahdollisuutta osallistua digitaalisin tavoin toteutettuihin oppimiskokemuksiin tai muihin toimintoihin. Tähän voidaan vaikuttaa sillä, että meillä on esimerkiksi rippikoulussa tarjolla seurakunnan omia tabletteja joita nuori voi hyödyntää, jos nuorella ei ole tarvittavaa älylaitetta.

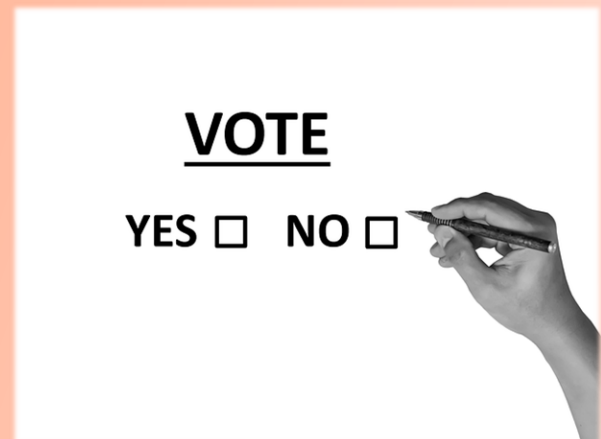
Nuorten kokonaisvaltainen osallisuuden tukeminen on yksi tärkeimpiä asioita, jotka on pidettävä mielessä digitaalista nuorisotyötä kehittäessä. Siksi onkin hyvä muistaa, että kaikki nuoret eivät välttämättä myöskään halua tehdä asioita digitaalisissa ympäristöissä ja sen huomioiminen on työntekijöiden vastuulla.



Kuva: Pixabay.com

5 MOBIILIVAIKUTTAMINEN JA SÄHKÖINEN ILMOITTAUTUMINEN

Nuorten vaikuttamismahdollisuuksia voidaan lisätä mobiilivaikuttamisen avulla. Tällöin hyödynnetään erilaisia kyselysivustoja esimerkiksi: strawpoll.me-sivustoa johon on helppoa ja nopeaa luoda kyselyitä liittyä se sitten siihen mitä nuoret haluaisivat syödä nuortenillassa tai minkälaiset isoshupparit he haluaisivat. Arjen mobiilivaikuttamista voidaan hyödyntää myös rippikoulutyössä ja leirien suunniteluissa.



Kuva: Pixabay.com

Mobiilivaikuttaminen mahdollistaa nopean ja helpon väylän kysyä nuorilta mitä he haluavat ja mitä mieltä he ovat tietyistä asioista. Näin nuorten mielipiteet huomioon ottaen vahvistamme myös osallisuuden ja vaikuttavuuden tunnetta nuorilla.

Laajempiin kyselyihin ja tapahtumiin ilmoittautumisiin hyödynnetään seurakunnan nettisivuja. Johon jokainen työntekijä pystyy käydä luomassa kyselyitä tai ilmoittautumislomakkeita omilla tunnuksillaan. Nettisivun linkkejä on helppo jakaa sosiaalisessa mediassa, jota kautta vaikuttamismahdollisuudet ja ilmoittautumiset tuodaan helposti nuorten saavutettaviksi.

On myös tarkoituksenmukaista tarjota nuorille mahdollisuus päästä osallistumaan vaikuttamistoimintaan ja ilmoittautumaan perinteisin keinoin nuorisotiloilla. Tapahtuu tämä sitten paperillisten dokumenttien kautta tai niin, että nuorisotiloilla on käytettävissä laite, jota käyttämällä nuori pääsee vaikuttamaan tai ilmoittautumaan tuleviin tapahtumiin.

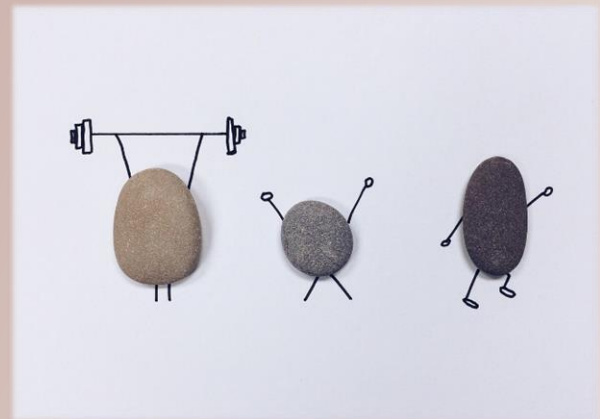
Mobiilivaikuttamista ja sähköistä ilmoittautumista lähdetään hyödyntämään enemmän uuden toimintakauden alkaessa. Näiden palveluiden käyttöön on hyvä perehdyttää kaikki nuorisotyössä toimivat työntekijät. Näin jokainen saa käyttöönsä taas uusia työkaluja nuorten osallisuuden tukemiseen.

6 TYÖNTEKIJÄN DIGIKUNTO

Työntekijöiden digikunnolla tarkoitetaan sitä, että nuorisotyötä tekevillä on tietoa ja taitoa toimia tämän päivän sosiaalisissa medioissa ja käyttää nuorisotyössä hyödynnettäviä sovelluksia. Työntekijöitä kannustetaan pitämään yllä omaa digikuntoaan niissä määrin missä se on mahdollista ja oman työkuvasa myötä tarpeellista. Tämän tueksi suositellaan perehtymistä mobiilipelit nuorisotyössä-sivuston, digikunto osioon, jossa työntekijälle annetaan vinkkejä oman digikunnon ylläpitoon.

<https://mobiilipelitnuorisotyossa.wordpress.com/digikunto/>

Kuva: Pixabay.com



Digitaalisen nuorisotyön kehittämisestä vastaava nuorisotyönohjaaja luo myös käyttäjän Scoop.it-palveluun jota kautta hän pystyy laajasti ja kätevästi jakamaan tietoa uusista sovelluksista ja hyvistä käytötavoista suoraan työntekijöiden

älypuhelimiin. Scoop.it-palvelun käyttö tukee myös työntekijöiden oman digikunnon ylläpitämistä.

Lähtökohtana kehittämistyössä ei ole jokaisen työntekijän henkilökohtainen tukeminen alusta loppuun. Vaan uusien sovellusten ja laitteiden tutuksi tuominen heille ja sitä kautta näyttää minkälaisia mahdollisuuksia digitaalinen nuorisotyö tarjoaa. Tämä taas toivottavasti johtaa työntekijöiden oman mielenkiinnon heräämiseen. Oman henkilökohtaisen innostuksen kautta jokainen työntekijä saa myös aivan uudenlaista motivaatiota tutustua uusiin digitaalisiin toimintaympäristöihin ja kehitellä uusia tapoja niiden hyödyntämiseen.



Kuva: Pixabay.com

7 LAITTEET JA YHTEYDET

Toimivan digitaalisen nuorisotyön pohjana ovat ajanmukainen laitteisto ja toimivat yhteydet.

Kehittämissuunnitelman kautta pyritään tarjota työntekijöille tarvittava älypuhelin ja tarvittavalla nopeudella varustettu mobiililiittymä. Myös yhteistyön kehittäminen työntekijöiden ja seurakuntayhtymän tietohallinnon välillä on ensiarvoisen tärkeää. Kummallekin osapuolille on tuotava selvästi esiin niin tarpeet, kuin myös tietoturvaan liittyvät rajoitteet. Näin päästään hyvään keskusteluyhteyteen, jossa kumpikin osapuoli on selvillä siitä, miten työtä tehdään toisten työalojen tukemana.



Kuva: Pixabay.com

Olemassa olevan laitteiston inventaario tehdään uuden toimintakauden alussa ja sen myötä lähdetään tekemään uusia hankintoja niiden ollessa tarpeellisia. Inventaarion tekeminen on digitaalisen nuorisotyön kehittämiseen palkatun nuorisotyönohjaajan vastuulla. Hankintojen tullessa ajankohtaisiksi on esimiehen ja tietohallinnon tuki ensiarvoisen tärkeää.



Kuva: Pixabay.com

8 ARVIOINTI

Toiminnan toteutumisen arvioinnissa voidaan hyödyntää nuorten palautetta jossa he pääsevät arvioimaan esimerkiksi seurakunnan nuorisotyön sosiaalisen median vaikuttavuutta, sisältöjä ja saavuttavuutta.

Rippikoulujen osalta perinteisessä rippikoulujen jälkeen annettavassa palautteessa voidaan myös kysyä miten

digitaaliset oppimisympäristöt ja sovellukset koettiin rippikoulussa.



Kuva: Pixabay.com

Toimintavuosien arvioinnin yhteydessä voidaan myös katsoa miten paljon työntekijät ovat ottaneet käyttöön uusia digitaalisia välineitä työssään ja näin arvioida sitä, miten työntekijöiden digitaalisen työotteen lisäämisessä on onnistuttu.

Tarvitaan myös arviointia suoraan työntekijöiden ja nuorisotyöntiimin näkökulmasta. Näin arviointiin saadaan myös ammatillista näkökulmaa. Näiden arviointien kautta kehittämistyötä voidaan vuositason lahteä viemään eteenpäin.



Kuva: Pixabay.com