

KOHTI NUORTEN DIGITAALISTA OSALLISUUTTA



Pirjo Kovalainen
Jaana Fedotoff

KOHTI NUORTEN DIGITAALISTA OSALLISUUTTA

ISBN 978-952-7094-98-3

Tekijät: Pirjo Kovalainen ja Jaana Fedotoff

Painos: 1.painos (pdf)

Julkaisija: Osallisuuden osaamiskeskus | Koordinaatti,
Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut

Vuosi: 2024

Taitto: Hanna Hyvönen, Graafiset palvelut, Monetra Oulu Oy

Kustantaja: Osallisuuden osaamiskeskus

© Koordinaatti



OPETUS- JA KULTTUURIMINISTERIÖ
UNDERSVINGS- OCH KULTURMINISTERIET



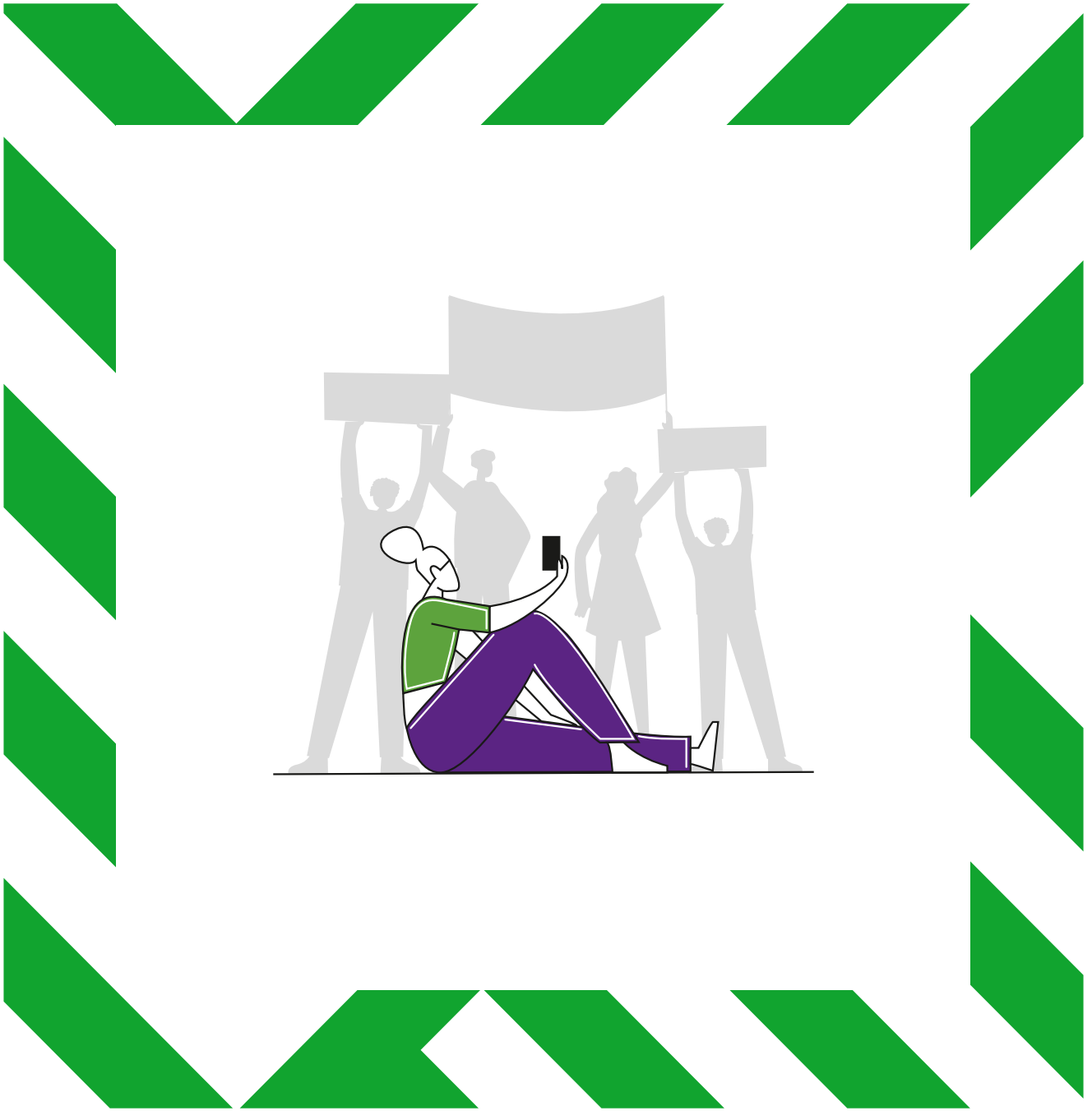
Pirjo Kovalainen ja Jaana Fedotoff

KOHTI NUORTEN DIGITAALISTA OSALLISUUTTA



Koordinaatti

| 2024



Sisällysluettelo

1.	Johdanto	7
2.	Katsaus digitaaliseen osallisuuteen	8
2.1	Mitä on digitaalinen osallisuus?	8
2.2	Mitä lisäarvoa digitaalinen osallisuus tuo?	9
3.	Nuorten digitaalisen osallisuuden edellytykset ja mahdollisuudet	10
3.1	Nuori tarvitsee monenlaisia taitoja digitaalisissa toimintaympäristöissä.....	11
3.2	Aikuisten digitaalisella osaamisella on merkitys.....	12
3.2.1	Työkaluja digitaalisen osallisuusosaamisen arviointiin	13
3.3	Nuorten digitaalisen osallisuuden edistäminen on sijoitus tulevaisuuteen.....	14

4.	Digitaalisen alustan käyttöönotto osaksi osallisuusprosessia.....	15
4.1	Aloituskvaihe.....	16
4.2	Suunnitteluvaihe.....	16
4.3	Toteuttamiskvaihe.....	18
4.3.1	Miten onnistua digitaalisen osallisuuden kehittämiskssä?.....	19
4.4	Seuranta, tulokset ja tulosten viestintä.....	20
4.5	Arviointivaihe.....	20
5.	Saatesanat	28
	Lähteet	29
	Liitteet	30



1. Johdanto

Yhteiskuntamme on viime vuosikymmeninä digitalisoitunut nopeasti. Erityisesti koko 2000-luku on ollut kiivasta digitaalisten palveluiden ja toimintatapojen kehityksen aikaa, ja tieto- ja viestintätekniikka on kokenut suuren mullistuksen mobiililaitteiden kehityksen myötä. Digitaalinen media on mahdollistanut uudenlaiset tavat jakaa kokemuksia ja tuoda oma ääni kuuluviin, mikä on vaikuttanut myös nuorten tapoihin osallistua ja vaikuttaa yhteiskunnassa.

Nuorille digitaalinen media ja erilaiset sosiaalisen median palvelut ja yhteisöt ovat tulleet luonnolliseksi osaksi arjen toimintaympäristöjä. Jatkuvasti uudistuva ja muuttuva teknologia on tuonut nuorille uudenlaisia mahdollisuuksia verkko-osallistumiseen ja -vaikuttamiseen myös erilaisissa päätöksenteon prosesseissa mutta myös erilaisia tapoja ja mahdollisuuksia omaehtoiseen vaikuttamiseen.

Lainsäädäntö¹ turvaa kaikille lapsille ja nuorille oikeuden ilmaista mielipiteensä ja osallistua päätöksentekoon heitä koskevilla asioilla. Tämä edellyttää, että heille tarjotaan ymmärrettävää tietoa valmisteilla olevista asioista. Digitaalisuus ja nuorten osallisuus ovat yhteisiä teemoja kaikilla hallinnonaloilla. Siksi on tärkeää kiinnittää huomiota siihen, miten voimme voi tukea nuorten osallisuutta digitaalisissa ympäristöissä parhaalla mahdollisella tavalla.

Tässä oppaassa tarkastelemme mitä digitaalinen osallisuus edellyttää nuorilta sekä miten voisimme tukea heitä osallistumaan myös digitaalisesti. Digitaalisuus tarjoaa monenlaisia mahdollisuuksia osallisuuteen, joten avaamme myös sitä,

miten erilaiset alustat tai menetelmät on mahdollista ottaa käyttöön osaksi osallisuusprosessia: mitä vaiheita se pitää sisällään ja mitä kannattaa huomioida käyttöönotossa. Lisäksi olemme sisällyttäneet mukaan esimerkkejä siitä, miten eri toimijat käyttävät digitaalisia alustoja ja menetelmiä osana osallisuustoimintaa. Oppaan loppuun olemme listanneet joitakin digitaalisia alustoja, joissa nuoret voivat osallistua ja joita voi hyödyntää osallisuustoiminnassa.



¹ Lapsen oikeuksien sopimuksen artikla 12; 10.4.2015/410 Kuntalaki: 22 § (8.2.2019/175) Osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuudet, 26 § Nuorisovaltuusto; 8.4.1983/361 Laki lapsen huollosta ja tapaamisoikeudesta.



2. Katsaus digitaaliseen osallisuuteen

2.1 Mitä on digitaalinen osallisuus?

Digitaalinen osallisuus on yksilön osallistumista yhteiskunnan toimintaan hyödyntämällä digitaalisia välineitä, sovelluksia ja palveluita, mikä avaa yhdenvertaiset ja ajasta sekä paikasta riippumattomat mahdollisuudet osallistua eri toimintoihin, käyttää palveluita sekä osallistua yhteiskunnalliseen keskusteluun. Digitaalinen osallisuus on keskeinen tekijä digitalisoituvassa yhteiskunnassa. (Hänninen ym., 2021.)

Vaikka digitaalisuuteen liittyy olennaisesti teknologia, digitaalisessa osallisuudessa kyse ei ole pelkästään teknologian käytöstä ja siihen liittyvistä muutoksista.

Se liittyy myös sosiaalisiin ja kulttuurisiin muutoksiin, jolloin teknologiaa enemmän korostuvat digitaaliset menetelmät ja lähestymistavat, joilla kannustetaan kansalaisia aktiiviseen osallistumiseen. Tavoitteena on ihmisten voimaantuminen ja se, että digitaalinen osallistuminen koetaan merkitykselliseksi ja hyödylliseksi. (Guide to Digital Participation Platforms 2022.)

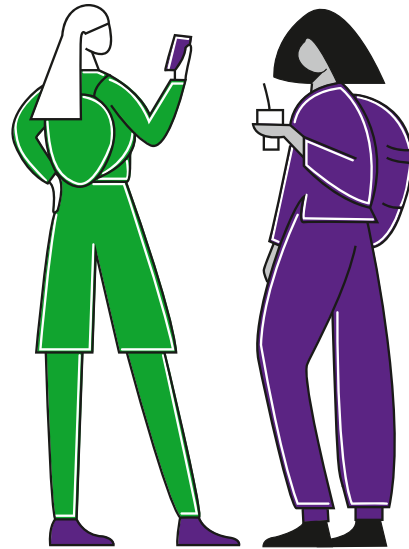
2.2 Mitä lisäarvoa digitaalinen osallisuus tuo?

Digitaalisuus avaa uudenlaisia ja ajassa muuttuvia mahdollisuuksia demokraattiseen osallistumiseen hyödyntämällä erilaisia digitaalisia kanavia, kuten internetiä, sosiaalista mediaa ja muita teknologisia ratkaisuja. Digitaalinen osallisuus ei rajoitu siten vain perinteisiin sähköisen osallistumisen muotoihin, vaan se liittyy myös erilaisiin osallistaviin tapahtumiin, kuten hackathoneihin, maker-tapahtumiin, joukkoistamiseen ja digitaaliseen hallintoon. Digitaalinen osallisuus ei näin ollen ole ainoastaan digitaalisten työkalujen ja alustojen käyttöä ja hyödyntämistä, vaan se on myös jatkuvasti kehittyviä menetelmiä ja lähestymistapoja osallistumisen mahdollistamisessa. (*Guide to Digital Participation Platforms 2022.*)

Digitaalisen osallisuuden etu on ajasta ja paikasta riippumattomuus, mikä antaa jokaiselle mahdollisuuden osallistua ja vaikuttaa oman aikataulunsa ja voimavarojensa mukaan juuri itselle sopivalla tavalla. Päätäjille digitaalinen osallisuus avaa monipuolisia väyliä kuulla kansalaisia ja vahvistaa heidän mahdollisuuksiaan osallistua eri tavoin. Parhaimmillaan tämä johtaa kaikkia osapuolia hyödyttäviin päätöksiin, joissa otetaan yhä paremmin huomioon kansalaisten mielipiteet ja näkökulmat. Tällainen osallistuminen lisää mitä todennäköisemmin myös kansalaisten luottamusta julkisiin instituutioihin, mikä on tärkeää erityisesti nuorten kohdalla. Vaikkakin Nuorisobarometrin mukaan nuoret tuntevat verrattain vahvaa ja tiivistyvää yhteenkuuluvuutta suomalaisen yhteiskuntaan (*Myllyniemi & Kiilakoski 2019*), on kuitenkin yhä nuoria, joilla luottamus yhteiskunnan instituutioita kohtaan ei ole vahva tai vielä rakentunut.

Uudet digitaaliset osallisuusalustat eivät vain digitalisoi perinteisiä toimintatapoja, vaan tuovat käyttöön myös uusia tapoja osallistua. Hyvänä esimerkkinä tästä on oikeusministeriön Digiraati-verkkopalvelu, joka perustuu nuorten kanssa

käytävään dialogiin. Digiraadissa nuorten on mahdollista keskustella ohjatusti eri teemoista ennalta sovitun ajanjakson aikana. Keskustelun päätteeksi sen sisällöstä tehdään loppulausuma, joka välitetään päättäjille tai muille erikseen sovituille tahoille. (*Digiraati.fi, 2023.*) Toinen esimerkki on Polis-alusta, jossa osallistujien on mahdollista laatia ns. arvolauseita, joita muut aiheista kiinnostuneet voivat äänestää. (*Lovio, 2023.*)



3. Nuorten digitaalisen osallisuuden edellytykset ja mahdollisuudet

Nuorten digitaalinen osallisuus ja toimijuus ilmenee monin eri tavoin digitaalisissa ympäristöissä ja heillä voi olla hyvin-kin erilaisia rooleja ja toimintatapoja eri verkkoympäristöissä. Parhaimmillaan digitaalisuus avaa nuorille yhdenvertaisia ja uusia mahdollisuuksia osallistua ja käyttää palveluja. Se voi lisätä mahdollisuuksia osallistua yhteiskunnalliseen keskusteluun, vaikuttaa päätöksentekijöihin verkon välityksellä, pitää monipuolisesti yhteyttä ystäviin, löytää rajattomasti tietoa sekä asioida viranomaispalveluissa silloin kun se itselle sopii parhaiten. Kaikki nuoret eivät ole kuitenkaan samassa asemassa digitaalisen osallisuuden toimijoina. Esimerkiksi laitteiden saatavuus tai nuorten tekniset taidot käyttää laitteita voivat vaihdella.

Digitaalisuuden mukanaan tuomaa eriarvoisuutta on tutkittu pitkään ja 2000-luvulla otettiin käyttöön digiosallisuutta ja siihen liittyviä eriarvoistavia tekijöitä kuvaavat kolme digikuilua, jossa digiosallisuutta eriarvoistavia tekijöitä avataan saavutettavuuden, luotettavuuden ja käytettävyyden kautta (Hänninen ym. 2021, 27).

Digitaalisen osallisuuden kolme digikuilua

1. Saavutettavuus ja infrastruktuuri – millaista teknologiaa tai digipalveluja on saatavilla ja miten se toimii?
2. Turvallisuus ja luotettavuus sekä taidot, osaaminen ja digituki – millaista digiosaamista ja -tietotaitoa nuorella on digipalveluiden ja teknologian käyttöön? Onko saatavilla digitukea?
3. Käytettävyys ja osallistumisesta saatava hyöty – mitä hyötyä, vaikutuksia tai merkityksiä digipalveluiden käytöstä syntyy nuorelle?
→ innostus käyttää palveluja/alustoja.

(Hänninen ym. 2021)

Kaikkien nuorten parissa toimivien olisi tärkeää tunnistaa näitä digitaalisen osallisuuden esteitä nuorten elämässä ja pyrkiä ehkäisemään niiden syntymistä. Erityisesti on tuettava niitä nuoria, joilla on haasteita saavuttaa digitaalisia osallisuuspalveluita. Saavutettavat, osallistavat digitaaliset osallisuuspalvelut ja ympäristöt ovat ensisijaisia, kun pyritään varmistamaan, että myös haavoittuvassa asemassa olevien nuorten osallisuuden tarpeet tulevat huomioiduksi.

Koska digitaaliset toimintaympäristöt ovat merkityksellisiä arjen ympäristöjä nuorille, tulisi nuorten parissa toimijoiden olla tukena nuorten erilaisissa vaikuttamispyrkimyksissä sekä vahvistaa heidän digitaalista osaamistaan. Samalla tulee varmistaa turvalliset ja saavutettavat digitaaliset toimintaympäristöt ja että nuorilla on sekä saatavilla tarvittavaa teknologiaa että riittävät taidot osallistua digitaalisesti.

3.1 Nuori tarvitsee monenlaisia taitoja digitaalisissa toimintaympäristöissä

Digitaalinen osallisuus edellyttää nuorelta monenlaisten taitojen hallintaa. Tämä pitää sisällään muun muassa teknisiä, sosiaalisia, mediaan sekä tietoturvaan liittyviä taitoja, media- ja informaatiolukutaitoa, yhteiskunnallista osaamista ja ymmärrystä sekä kiinnostusta vaikuttaa.

Nuori tarvitsee myös rohkeutta ja motivaatiota osallistua. Rohkeus ja motivaatio osallistua voivat syntyä osallisuuspalveluiden onnistuneesta käyttökokemuksesta ja siitä saadusta hyödystä. Mikäli aiempaa kokemusta ei ole, on osallisuusprosesseissa mukana olevien aikuisten tehtävänä rohkaista ja kannustaa nuoria mukaan. Nuorten osallisuuskokemuksilla digitaalisissa ympäristöissä ja sillä, että palvelut vastaavat heidän tarpeisiinsa, on suuri merkitys myös tulevalle palvelujen käytölle sekä taitojen kasvulle. Olennaista jatkon kannalta on myös se, syntyykö nuorelle kokemus siitä, että hänellä on oikeasti mahdollisuus vaikuttaa teknologiaa hyödyntäen.

Nuoren osallisuus tulee nähdä monipuolisena ja myös yksilöllisenä kokemuksena, jossa erilaisten digitaalisten alustojen hyödyntäminen voi sekä parantaa että heikentää osallisuutta (Kiviniemi 2023). Helposti lähestyttävät, matalan

kynnyksen digitaaliset ympäristöt ja palvelut vähentävät nuorten keskinäistä eriarvoisuutta ja lisäävät nuorten kokemusta hyväksytyksi tulemisesta, yhdenvertaisuudesta sekä arvostuksesta.

Nuori tarvitsee monenlaisia taitoja digitaalisissa toimintaympäristöissä:

Tekninen osaaminen:

- jonkin perusteknologian kuten tietokoneen ja älypuhelimien toiminnan sekä perussovellusten ja verkkoselainten toimintojen hallintaa
- perustaitoja käyttää ohjelmistoja, kuten tekstinkäsittelyohjelmia.

Mediataidot:

- ymmärrystä median toimintaperiaatteista, taitoa sisällön kriittiseen tarkasteluun ja luotettavan tiedon tunnistamiseen
- perustaitoja tuottaa itse sisältöä sekä jakaa ja tallentaa sitä.

Tietoturvaosaaminen:

- ymmärrystä tietoturvan perusteista ja toiminnasta: salasana, tietosuojat ja haittaohjelmat
- ymmärrystä henkilötietojen tms. jakamisen riskeistä ja tietosuojan tärkeydestä.

Sosiaaliset taidot:

- kykyä asialliseen toimimiseen verkossa sekä toisten kunnioittamiseen iästä riippumatta
- osaamista itsensä ilmaisuun digitaalisilla alustoilla ja foorumeilla ja ymmärrystä sosiaalisen median lainalaisuuksista ja viestintätavoista.

Aktiivisuus ja uteliaisuus:

- kiinnostusta kokeilla uusia teknologioita ja oppia uutta
- osallistuminen erilaisiin digitaalisiin yhteisöihin ja foorumeille.

3.2 Aikuisten digitaalisella osaamisella on merkitys

Yhä suurempi osa nuorille tärkeistä yhteisöistä, vapaa-ajasta ja vaikuttamismahdollisuuksista linkittyy myös digitaalisiin ympäristöihin, joten nuorten parissa toimijoiden on hyvä tiedostaa digitaalisuuden merkitys nuorten elämässä. Sen myötä he pystyvät paremmin ohjaamaan nuoria, vahvistamaan heidän digitaalista osaamistaan ja tarjoamaan tukea turvalliseen toimimiseen digitaalisissa ympäristöissä.

Meillä Suomessa ihmisillä on keskimäärin hyvät digitaidot, mutta moni rajoittuu kuitenkin käyttämään ainoastaan itselle tuttuja digitaalisia palveluita ja sovelluksia. Tähän syyinä voivat olla esimerkiksi asenteet, toimintakulttuuri tai kokemus omien taitojen riittämättömyydestä uusien sovellusten käyttöönottoon. Esimerkiksi Verken (Lauha 2022) tekemän kyselyn mukaan nuorisotyön ammattilaiset kohtaavat haasteita siinä, miten tukea nuoria ja heidän vaikuttamispyrkimyksiään monipuolisesti. Siksi on tärkeää, että nuorten parissa toimivat innostuvat ja rohkaistuvat myös itse hyödyntämään digitaalisia välineitä ja alustoja monipuolisesti ja näin välittävät nuorille positiivista toimintamallia ja asennetta digitaalisia palveluja kohtaan.

Nuorten parissa toimijoilla tulisi olla:

Ymmärrystä nuorten tarpeista

- Tietoisuus nuorten digitaalisista tarpeista ja haasteista. Tämä edellyttää kuuntelemista ja avointa vuoropuhelua nuorten kanssa.

Tietotaitoa ja teknistä osaamista

- Perustiedot ja -taidot digitaalisista välineistä, sovelluksista ja palveluista. Erityisen tärkeää on ymmärtää tietoturvaan liittyvät periaatteet.

Tuki ja ohjaus

- Osaamista ja innostusta tarjota nuorille ohjausta ja tukea digitaalisten taitojen kehittämisessä esimerkiksi ohjaamalla heitä luotettavan tiedon äärelle verkossa ja opastamalla sovellusten käytössä.

Turvalliset ympäristöt

- Osaamista vaikuttaa siihen, että nuorten digitaaliset ympäristöt ovat turvallisia ja saavutettavia esimerkiksi huomioimalla tietosuojaan liittyvät asiat sekä puuttamalla aktiivisesti häirintään.

Kannustus ja rohkaisu

- Asennetta kannustaa nuoria osallistumaan digitaalisiin yhteisöihin ja vaikuttamaan verkossa. Rohkaisu ja positiivinen palaute mutta myös esimerkin antaminen nuorille on tärkeää.

Yhteistyö

- Intoa tehdä yhteistyötä esimerkiksi opettajien, nuorisotyöntekijöiden ja vanhempien kanssa suunnitelmallisen nuorten digitaalisen osallisuuden tukemiseksi.

Tieto ja opastus

- Kiinnostusta perehtyä erilaisiin digitaalisiin osallisuusympäristöihin ja -mahdollisuuksiin, joita voi tehdä tunnetuksi nuorille ja opastaa nuoria käyttämään niitä.



”Helposti lähestyttävät, matalan kynnyksen digitaaliset ympäristöt ja palvelut vähentävät nuorten keskinäistä eriarvoisuutta ja lisäävät nuorten kokemusta hyväksytyksi tulemisesta”



3.2.1 Työkaluja digitaalisen osallisuusosaamisen arviointiin

Digitaaliset taidot ovat osa arjen kansalaistaitoja, joita jokaisen tulisi hallita. Pysyäkseen mukana digitalisaation kehityksessä, tulisi nuorten parissa toimijoiden osaamisen olla monipuolista ja ajantasaista. Tämä edellyttää kiinnostusta ja aktiivista havainnointia ajan ilmiöistä ja siitä, mitä nuorten elämässä tapahtuu, mitä alustoja nuoret käyttävät ja mihin tarkoituksiin he niitä käyttävät.

Oman osaamisen säännöllinen arviointi on välttämätöntä. Laatumittarit, kuten Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskuksen tuottama digiosaamisen kriteeristö, voivat auttaa nuorten parissa toimijoita ymmärtämään, millainen digiosaaminen on laadukasta ja vastaa nuorten tarpeita. Tämä kriteeristö perustuu Euroopan komission digitaalisten taitojen puitekehykseen (*DigiComp*) ja on saatavilla Verken sivuilta: <https://www.verke.org/julkaisut/nuorisotyon-ammattillisen-digiosaamisen-tyokalupakki/>.

Osallisuusosaamisen arviointiin on myös kehitetty mittaristo, NOSTE-itsearviointityökalu, joka perustuu Osallisuuden osaamiskeskuksen laatimaan osallisuuden laatumittaristöön. Työkalu auttaa havainnollistamaan, miten nuorten osallisuus toteutuu työssä ja organisaatiossa. NOSTE-työkalu on käytettävissä Nuoretjaosallisuus.fi-sivuilla: <https://nuoretjaosallisuus.fi/laatumittarit-2/>

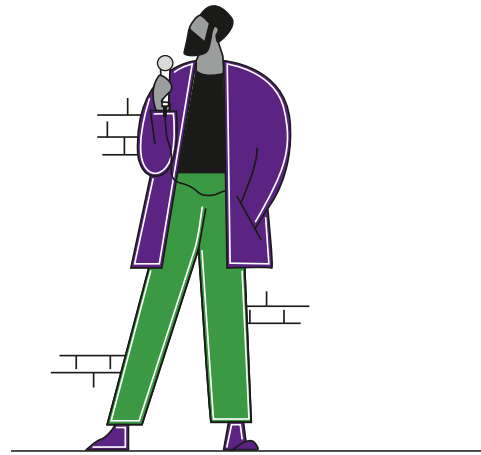
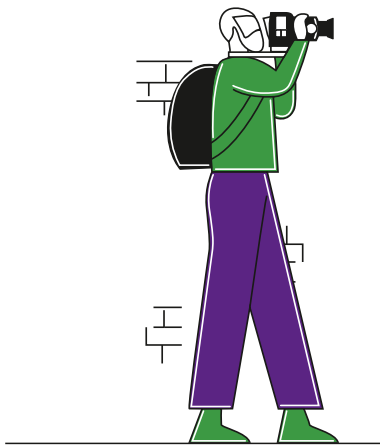
3.3 Nuorten digitaalisen osallisuuden edistäminen on sijoitus tulevaisuuteen

Digitaalisuus tarjoaa nuorille lukuisia mahdollisuuksia olla osallisena ja vaikuttaa, mutta siihen liittyy myös haasteita, kuten se miten turvallinen ja osallisuutta tukeva ilmapiiri ja ympäristö varmistetaan paikoissa, missä nuoret liikkuvat. Luottamuksen rakentaminen, avoin ja rakentava keskustelu sekä turvalliset osallistumismenetelmät, kuten kansalaisraadit ja uudet luotettavat digialustat, ovat avaintekijöitä nuorten digitaalisen osallisuuden edistämiseksi.

Nuorten parissa toimivien tulee huolehtia, että nuorten osallisuus on kaikkea toimintaa läpileikkaavaa ja nuoria kuullaan heitä koskevissa asioissa mutta myös asioissa, joista he ovat kiinnostuneita. On huomioitava, että nuoret ovat usein kiinnostuneita osallistumaan myös laajemmin yhteiskunnallisiin aiheisiin kuin vain niihin, jotka suoraan koskettavat heidän arkeaan.

Nuorten kuulemisen ja osallistumisen mahdollistaminen tulee olla jatkuvaa ja systemaattista. Luottamus ja aktiivinen vuoropuhelu nuorten ja päättäjien tai viranomaisten välillä vahvistaa nuorten kiinnostusta ja motivaatiota osallistua ja kertoa mielipiteensä. Kun nuoria on aidosti kuultu ja oltu heidän kanssaan vuoropuhelussa, antaa se myös päättäjille paremman lähtökohdan ottaa nuorten ääni huomioon päätöksenteossa ja yhteiskunnan kehittämisessä.

Nuorten digitaalisen osallisuuden ja vaikuttamisen edistäminen edellyttää siis yhteistyötä nuorten, nuorten parissa toimijoiden, kuten nuorisotyön ammattilaisten ja päättäjien välillä. Digitaalisen osallisuuden edistäminen on investointi tulevaisuuteen, jonka tavoitteena tulee olla turvalliset, saatutettavat ja merkitykselliset digitaaliset osallisuusympäristöt, joissa jokainen nuori voi tuntea olevansa osa yhteiskuntaa ja vaikuttaa sen tulevaisuuteen.



4. Digitaalisen alustan käyttöönotto osaksi osallisuusprosessia

Digitaalisen alustan käyttöönoton suunnittelun alkuvaiheessa on hyvä määritellä mihin digitaalisilla toimilla pyritään, mikä ja kenen tarve on kuulla nuoria sekä miten kuuleminen tai osallisuusprosessi toteutetaan. Lisäksi on hyvä nostaa esille mikä on aste, jolla alustan käyttöön sitoudutaan. Onko sen käyttö kertaluonteista vai asetetaanko tavoitteet sen käytöstä pidemmälle aikavälille? Digitaalista alustaa käyttöönotettaessa on syytä kiinnittää erityistä huomiota resursointiin. Mitä resursseja on käytettävissä niin alustan käyttöönottoon kuin sen hyödyntämiseen nyt ja myös tulevaisuudessa? Alustan käytön haltuunotto ja siihen liittyvän osaamisen vahvistaminen tarvitsevat myös resursseja, joihin tulee panostaa erityisesti aloitusvaiheessa.

Erittäin tärkeää on tehdä suunnitelmaa siitä, miten nuoret tavoitetaan ja innostetaan osallistumaan digitaalisesti. Osana digitaalisen alustan käyttöönottoa tulee määritellä viestin ydinsisällöt ja kanavat, joissa nuorille viestiään. Kannattaa pohtia millä tavoin myös nuoret itse voisivat olla viestimässä toisille nuorille, jotta viestien sisällöt olisivat nuorille ymmärrettäviä ja heille sopivassa muodossa. Nuorten tavoittaminen ja viestintäkanavien sekä -menetelmien valinta on syytä tehdä yhteistyössä nuorten ja eri yhteistyötahojen kanssa. Osallisuustoiminnan, riippumatta toimintaympäristöstä, tulisi olla merkityksellistä ennen kaikkea kohderyhmälle, joka

osallistuu toimintaan tai käyttää kyseiseen tarkoitukseen valittua digitaalista alustaa.

Muita digitaalisen alustan käyttöönoton valmisteluun liittyviä tehtäviä ovat esimerkiksi osallisuusprosessin kokonaisuuden aikataulutus niin esivalmistelun, viestinnän suunnittelun kuin toteutuksenkin osalta. Lisäksi jo suunnitteluvaiheessa on syytä määritellä, mitä tapahtuu prosessin jälkeen, miten sen tuloksia hyödynnetään ja miten niistä viestitään nuorille.

Nuorten mukaan ottamisen askeleet:

- kartoita nuorten tarpeet ja toiveet
- kartoita ja ota käyttöön nuoria innostavia toimintamalleja ja menetelmiä
- huomioi saavutettavuus ja inklusiivisuus/monimuotoisuus
- tiedota ja perehdytä nuoret
- mahdollista nuorten vaikuttaminen
- jatkuva palaute ja iterointi.

Tutustu: Seitsemän askelta osallistumiseen -tehtävä, [LIITE 6](#).

4.1 Aloitusvaihe

Ennen kuin valitaan tarvittava digitaalinen alusta tai menetelmä, on hyvä miettiä tavoitteita, kohderyhmää sekä odotuksia heidän osallistumiselleen. Tätä hahmotelmaa voi tehdä ns. ideapaperin (liitteet 3–5) muodossa, jota voi käyttää jatkossa myös toimintasuunnitelman pohjana. Digitaalinen osallisuusprosessi voi olla kertaluonteinen, johonkin tiettyyn aiheeseen perustuva nuorten kuuleminen tai jatkuva prosessi, jossa teema ja aiheet vaihtuvat, mutta käytössä on aina sama digitaalinen alusta ja/tai menetelmä.

Alkuvaiheessa on hyvä kartoittaa nykytilannetta, ja tarkastella mitä digitaalisia alustoja, kontakteja ja resursseja on jo olemassa ja mitä mahdollisesti puuttuu tai vielä tarvitaan. Lisäksi tehdään hahmotelmaa aikataulusta, budjetista sekä arvioidaan toteutuksen edellyttämää työmäärää.

Tässä vaiheessa mietitään myös sitä, mitkä ovat toiminnan hyödyt ja mitä mahdollisia riskejä siihen liittyy. Riskeinä voidaan nähdä esimerkiksi se, että viestinnällä ei tavoiteta kohderyhmän nuoria ja näin ei saavuteta tavoitteen mukaisesti osallistujia. Hyötynäkökohtina voi olla esimerkiksi mahdollisuus tavoittaa jo valmiiksi aktiivisia nuoria, jotka omalla esimerkillään ja toiminnallaan voivat tavoittaa muita nuoria. Näin on mahdollista saada mukaan myös muita toiminnasta kiinnostuneita nuoria. Riskejä ja hyötyjä arvioimalla varmistetaan prosessin laadukas toteutus.

Tämän vaiheen toimenpiteet tiivistetysti:

- nykytilanteen kartoittaminen: mitä on jo olemassa ja mitä puuttuu
- tarpeen määrittely ja tavoitteiden asettaminen
- kohderyhmän ja tärkeimpien toimintojen kuvaaminen
- hyötyjen ja riskien arviointi
- alustavan aikataulun laatiminen
- tarvittavien resurssien arviointi, mm. alustava budjetti ja prosessin edellyttämä työmäärä
- mahdollisten yhteistyökumppanien kartoittaminen
- ja tärkeimpänä: nuorten mukaan ottaminen suunnitelun ja toteutukseen!

4.2 Suunnitteluvaihe

Suunnitteluvaiheessa muokataan ideapaperin sisältö konkreettiseksi toimintasuunnitelmaksi. Tässä vaiheessa määritellään myös osallisuusprosessin yleiset reunaehdot ja periaatteet. Määrittelyssä huomioidaan, että suunniteltu digitaalinen osallisuusprosessi tulee perustua nuorten osallistumista ohjaaviin lakeihin, suosituksiin, ja strategioihin. Tämä pätee niin paikallisella, alueellisella, valtakunnallisella kuin eurooppalaisellakin tasolla. Osallisuustoiminnan tulee olla myös osa oman organisaation laajempaa nuorten vaikuttamista ja osallisuutta koskevaa strategiaa. Näin osallisuuden kehittäminen on kestävä ja suunnitelmallista sekä välttyään pistemäiseltä toiminnalta.

Nuorilla tulee olla mahdollisuus osallistua suunnitteluun ja tehtäviin päätöksiin jo alkuvaiheessa. Päätöksenteon etene- misestä ja suunnitellun toiminnan mahdollisuuksista ja rajoituksista on tärkeää saavuttaa yhteinen ymmärrys, jotta välttyään odotuksilta, joita ei toiminnalla voida saavuttaa.

Pohdi, kuinka varmistat, että toimenpiteet ovat osallistavia ja kunnioittavat jokaisen ihmisoikeuksia. Kiinnitä erityisesti huomiota tasa-arvon ja syrjimättömyyden toteutumiseen.

Suunnitteluvaiheessa laaditaan osallisuusprosessin suunnitelma vaihe vaiheelta. Jokainen vaihe esitellään ja avataan tarkemmin kuin edellisen vaiheen ideapaperissa esitetty alustava suunnitelma. Aiemmin tehtyjen resurssiarvioiden – budjetti, aikataulu ja työmäärä – kuvauksia tarkennetaan entisestään. On hyvä myös asettaa arvioinnin mittarit, ja määrittää, miten vaikuttavuutta ja vaikutuksia mitataan.

Suunnitteluvaiheessa on hyödyllistä tutustua myös muihin vastaaviin hankkeisiin ja hyviin käytäntöihin. Verkostoituminen eri toimijoiden kanssa avaa mahdollisuuksia oppia muiden kokemuksista. Se voi avata myös laajempaa näkö-

kulmaa riskien arviointiin ja niihin varautumiseen. Yhteistyö jo olemassa olevien hankkeiden kanssa ja hyvien käytäntöjen tutkiminen antavat hyödyllistä tietoa suunnitteluun.

Verkostoituminen eri toimijoiden kanssa tukee myös viestintää ja saattaa eri osapuolia yhteistyöhön. Ihanteellisinta olisi muodostaa verkosto, joka koostuu päättäjistä, nuorista, nuorisjärjestöistä, nuorisotyöntekijöistä, kouluista ja yrityksistä. Jo olemassa olevia verkostoja ja rakenteita kannattaa hyödyntää mahdollisuuksien mukaan.

Suunnitteluvaiheessa tehdään päätös käyttöön otettavasta digitaalisesta alustasta ja/tai menetelmästä. Teknologiset ratkaisut ja mahdollinen sovellus tulee valita kohderyhmän tarpeiden ja käyttötarpeen mukaan. Valittavien välineiden, alustojen ja menetelmien on tuettava toimintaa, ja niiden tulee olla käyttäjilleen helppokäyttöisiä, saavutettavia ja tietoturvallisia. On tärkeää, että kohderyhmään kuuluvat nuoret testaavat niitä riittävän paljon jo suunnitteluvaiheessa, ennen varsinaista julkaisua ja käyttöönottoa.

Varmista, että käyttöön otettava teknologia ei ole ketään syrjivää. Sen käytön tulee olla saavutettavaa ja kaikkien käyttäjien tarpeet, osaaminen tai sen puutteen huomioon ottavaa. Osallistavuuteen ja ihmisoikeuksia kunnioittavaan toimintaan on kiinnitettävä erityistä huomiota, ja että jokainen nuori kokee tulevansa kuulluksi ja kunnioitetuksi omana itsenään. Digitaalisen osallisuusprosessin syvintä ydintä eivät ole niinkään välineet ja alustat, joita käytetään, vaan kaikki niiden ympärillä tehty työ osallistumismahdollisuuksien varmistamiseksi. Monissa tapauksissa digitaalinen osallistumisalusta ei lopulta ole niin merkittävä, kuin prosessi, joka on sen ympärille rakentunut.

Digitaalisen osallisuusalustan/ -menetelmän valinta

- **määritä tavoitteesi**
- **kokeile ensin**
- **arvioi kokonaiskustannus pitkälle aikavälille**
- **harkitse avoimen lähdekoodin alustojen käyttöä vaihtoehtona**
- **huomioi tietosuoja**
- **panosta kestävyteen**
- **käyttäjätestaus!**
- **integrointi kasvotusten osallistumiseen.**

Tämän vaiheen toimenpiteet tiivistetysti:

- tarkkan vaiheittaisen ja kattavan suunnitelman kirjaaminen, jossa erityistä huomiota kiinnitetään nuorille viestimisen suunnitelmaan
- resurssien tarpeen tarkka kuvaaminen; budjetti, aikataulu, työmäärä
- seurattavien indikaattorien määrittely
- riskien määrittely sekä suunnitelman teko niiden minimoimiseksi
- verkostoituminen ja hyviin käytäntöihin tutustuminen, oppiminen muilta
- digitaalisen alustan tai kanavan valinta.

4.3 Toteuttamisvaihe

Toteuttamisvaiheessa siirrytään suunnitelmista käytännön toimenpiteisiin, kun digitaalinen alusta otetaan käyttöön. Nuorten kanssa käydään keskusteluita käytössä olevan digitaalisen ratkaisun (alusta, kanava, menetelmä) mahdollisuuksista ja rajoitteista sekä siitä, mihin heidän osallistumisensa tulee vaikuttamaan ja miten päätöksenteko etenee heidän osallistuttuaan prosessiin. On huolehdittava, ettei nuorille anneta väärää kuvaa ja herätetä epärealistisia odotuksia osallistumisen mahdollisuuksista. Heidät on myös pidettävä ajan tasalla päätöksentekoprosessin etenemisestä. Varmistetaan, että nuorilla on mahdollisuus kertoa tarpeistaan ja olla mukana keskustelemassa heitä koskettavista asioista. On huomioitava myös ne nuoret, jotka eivät pääse säännöllisesti verkkoon. Osallistujille tulee olla saatavilla tietoa, miten ottaa yhteyttä ongelmatilanteissa tai kysymysten ilmetessä tai jos he haluavat antaa palautetta käytössä olevista välineistä.

Huomioitavaksi tässä vaiheessa miten toteutuu...

- uusiin ihmisiin tutustuminen ja ryhmäytyminen
- että jokaisen ääni kuuluu ja toimintaan on matala kynnys osallistua
- vapaaehtoisten ja vertaisryhmien mukaan saaminen
- positiivinen ilmapiiri ja hyväksyntä → huomio hyväksyvään ja sallivaan ilmapiiriin alusta asti
- että vertaistuki on helposti saavutettavissa, tarjoten nuorille turvallisen tilan jakaa ajatuksiaan.

Osallisuusprosessissa käytettävien viestien, kyselyiden ja lomakkeiden on oltava neutraalisti muotoiltuja. Kielen tulee olla helposti ymmärrettävää ja sisältö on esitettävä selkeästi. Lisäksi on huolehdittava osallisuusprosessin läpinäkyvyydestä sekä noudatettava yhteisesti sovittuja reunaehtoja ja periaatteita. Osallistujien media- ja informaatiolukutaitoa on vahvistettava sisällyttämällä siihen liittyvää tietoa ja mahdollisesti koulutusta varsinaisen toiminnan yhteyteen.

Tiedotus ja viestintä: kuinka varmistaa nuorten osallistuminen digitaalisiin osallisuusprosesseihin?

Onnistuneen osallisuusprosessin kulmakiviä ovat avoin viestintä ja yhteisöllisyys. Digitaalisissa osallisuusprosesseissa tiedon ja viestinnän merkitys on keskeistä, koska nuorten tiedon puute digitaalisista osallisuusprosesseista digitaalisten kuilujen ohella on yleisimpiä esteitä nuorten osallistumiselle. Jo tässä vaiheessa on syytä kiinnittää erityistä huomiota viestintään ja sen suunnitelmalliseen kohdentamiseen nuorille.

Monikanavaiset tiedotus- ja markkinointikampanjat tukevat uusien nuorten liittymistä ja innostamista mukaan. Viestinnässä kannattaa hyödyntää jo olemassa olevia viestinnän kanavia ja verkostoja sekä huolehtia myös organisaation sisäisestä viestinnästä, koska myös aikuiset voivat toimia hyvinä viestin välittäjinä nuorille. Kuitenkin yksi tärkeimmistä viestintäkanavista ovat nuoret itse. Viestiä kannattaa välittää kohderyhmän nuorille myös itselle tuttuun nuorten kautta.

On varmistettava, että nuorilla on riittävästi tietoa osallistuakseen.

Myös digitaalisissa osallisuusprosessissa käsiteltävänä olevasta aiheesta on tarjottava nuorille riittävästi taustatietoa helposti ymmärrettävällä ja saavutettavalla tavalla. Tiedon on oltava kattavaa, ajantasaista ja tarkistettua sekä nuorten kannalta merkityksellistä ja vastattava heidän tiedontarpeitaan, jotta heidän on mahdollista päättää osallistumisestaan annetun tiedon pohjalta. Oikea ja luotettava tieto auttaa nuoria ymmärtämään käsiteltäviä teemoja, hah-

mottamaan eri vaihtoehtoja ja etsimään ratkaisuja ajan-kohtaisiin asioihin, jopa ongelmiin.

Tämän vaiheen toimenpiteet tiivistetysti:

- valitun alustan käyttöönotto
- nuorille viestintä ja tiivis yhteydenpito nuorten kanssa:
- nuorten tarpeet ja palaute huomioidaan, nuoret mukana suunnittelussa ja päätöksenteossa
- positiivisen ja avoimeen keskusteluun kannustavan ilmapiirin varmistaminen
- moderoinnin ja tuen varmistaminen nuorille
- verkostoituminen.

4.3.1 Miten onnistua digitaalisen osallisuuden kehittämisessä?

Nuorille suunnatun digitaalisen osallisuuden kehittäminen edellyttää paitsi jonkin verran teknistä perusosaamista myös herkkyyttä ymmärtää nuorten moninaiset tarpeet ja toiveet digitaalisessa ympäristössä. Onnistunut prosessi vaatii nuorten parissa toimijoilta avointa kommunikointia, yhteistyötä ja jatkuvaa sitoutumista, jotta toiminta on nuorille avointa, motivoivaa ja osallistavaa sekä heitä kannustavaa.

Kartoita nuorten tarpeet ja toiveet: Ensimmäinen vaihe on nuorten digitaaliseen osallistumiseen liittyvien tarpeiden ja toiveiden selvittäminen. Tämä tapahtuu esimerkiksi kyselyiden, haastatteluiden tai työpajojen avulla. Osallisuusprosessin vastuutoimijan on oltava aktiivinen kuuntelija ja otettava huomioon nuorten moninaiset näkemykset digitaalisesta osallisuudesta.

Kartoita ja ota käyttöön nuoria innostavia toimintamalleja ja menetelmiä: Toisessa vaiheessa otetaan käyttöön nuoria innostavia toimintamalleja ja menetelmiä, jotka perustuvat nuorten tarpeisiin. Tämä voi sisältää pelillistämistä, nuorille suunnattua sisältöä ja yhteisöllisiä toiminnallisuuksia.

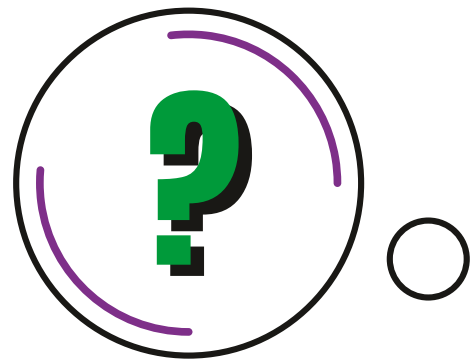
Huomioi saavutettavuus ja monimuotoisuus: Saavutettavuuden ja inklusiivisuuden varmistaminen ovat keskeisiä

aiheita prosessin kolmannessa vaiheessa. Varmistetaan, että digitaaliset ratkaisut ovat kaikkien saavutettavissa ja toimivat yhdenvertaisesti.

Tiedota ja perehdytä nuoret: Neljännessä vaiheessa tarjotaan nuorille koulutusta digitaalisista työkaluista ja palveluista sekä niiden merkityksestä osallisuudessa. Järjestetään koulutustapahtumia ja laaditaan selkeitä tiedotusmateriaaleja. Nuoret osallistetaan myös tiedotuskampanjoihin.

Mahdollista nuorten vaikuttaminen: Viidennessä vaiheessa otetaan käyttöön alusta tai mekanismeja, jotka mahdollistavat nuorten vaikuttamisen digitaalisessa ympäristössä. Nuoret voivat osallistua suunnitteluun, päätöksentekoon ja voivat antaa palautetta. Osallistetaan nuoret mukaan jo suunnitteluvaiheessa.

Jatkuva palaute ja iterointi: Viimeisessä vaiheessa kerätään jatkuvaa palautetta nuorilta kehitetystä digitaalisesta alustasta tai mentelmästä. Käytetään palautetta jatkuvan kehittämisen työkaluna. Tähän sisältyvät avoimet palaute-mekanismit, kuten lomakkeet ja arviointityökalut, sekä nopea reagointi saatuun palautteeseen.



4.4 Seuranta, tulokset ja tulosten viestintä

Toimenpiteitä ja tavoitteiden toteutumista tulee seurata prosessin edetessä ja lopuksi seuranta kootaan yhteen. Osallisuusprosessi dokumentoidaan ja tallennetut tiedot tuodaan julkisesti saataville. Prosessin vaiheista ja aikataulusta kerrotaan selkeästi ja toivotusta vaikutuksesta kerrotaan lyhyesti. Kaikilla osallistujilla on oltava mahdollisuus antaa hankkeesta palautetta.

Digitaalisen osallisuusprosessin yhteiskunnallisista ja paikallisista vaikutuksista sekä lopullisista päätöksistä tiedotetaan keskeisille sidosryhmille ja kohderyhmille. Hankkeen tulokset julkistetaan nuoria kiinnostavassa muodossa ja vapaasti saataville.

Osallisuusprosessin päätyttyä on ensiarvoisen tärkeää viestiä nuorille osallistumisen ja saavutettujen tulosten välisestä yhteydestä. Todelliset muutokset, joita on saavutettu osallistumisen kautta, tuodaan esille. Osallistumisen vaikutuksista päätöksentekoon viestiminen osoittaa, että osallisuusprosessi on ollut merkityksellinen ja toimiva.

Vaikka kaikki ideat ja toimintaehdotukset eivät olisikaan olleet toteuttamiskelpoisia, osallistumisen vaikutuksista kertominen osoittaa, että nuoria on kuultu, ja heidän mielipiteensä on otettu huomioon. Osallisuusprosessin toteutus- ja viestintävaiheet ovat tärkeitä vaiheita, jotka määrittävät nuorten osallistumista myös tulevaisuudessa. Jos nuoret kokevat tulleen kuulluiksi, he ovat todennäköisemmin mukana myös jatkossa.

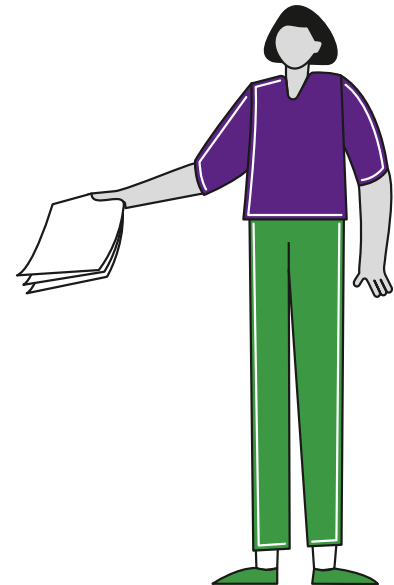
Osallisuusprosessin aikana koottua tietoa voidaan käyttää tarkempaa analysointia tai jatkotutkimusta varten, mutta tämä mahdollisuus on kerrottava jo tiedonkeruuvaiheessa. Jos mahdollista, ohjelmisto ja lähdekoodi tarjotaan avoimesti kaikkien saataville (esim. avoimen lähdekoodin ohjelmistot).

Tämän vaiheen toimenpiteet tiivistetysti:

- tavoitteiden toteutumisen seurannan yhteen kokoaminen
- osallisuusprosessin dokumentointi ja julkistaminen
- palautemahdollisuuden tarjoaminen osallistujille
- tuloksista viestintä.

4.5 Arviointivaihe

Osallisuusprosessia arvioidaan lopuksi tulevien prosessien ja hankkeiden kehittämiseksi. On tärkeää nostaa esiin sekä hyvät saavutukset että epäonnistumiset ja kerätä ehdotuksia siitä, miten toimintaa voidaan parantaa tulevaisuudessa. Kaikkien sidosryhmien, erityisesti nuorten, tulee saada antaa palautetta prosessista ja käytetystä alustasta/menetelmästä sekä lopputuloksesta ja tulosten hyödyntämisestä. Arvioinnissa on oltava tilaa myös konkreettisille ehdotuksille tulevien toimenpiteiden kehittämiseksi, ja arvioinnin tulokset vietävä julkisesti saataviksi.



Tapaus ADHOODS

Kirjoittaja Marjo Hodju, projektivastaava, ADHD-liitto
Julkaistu Koordinaatti.fi-palvelussa 15.11.2023

”ADHOODS on yhteisö, jossa saa olla oma itsensä”

ADHD-liiton Virtuaaliheimo-hanke käynnistyi maaliskuussa 2022 tavoitteenaan luoda 16–29-vuotiaille adhd-oireisille nuorille suunnattu Discord-palvelin opiskelun, työelämän ja arjenhallinnan tueksi. Syyskuussa 2023 palvelin nimeltä ADHOODS vietti 1-vuotissynttäreitä, joten pysähdytään hetkeksi muistelemaan menneitä.

Kuten 1-vuotiaan elämänsäkaareen kuuluu, ADHOODSin ensimmäinen vuosi on ollut kasvun ja kehityksen aikaa. Maaliskuussa 2022 aloitimme tyhjältä pöydältä ja syyskuussa saimme viettää avajaisia lanseerausviikon merkeissä. Tällä hetkellä palvelimella on noin 1400 käyttäjää ja monenlaisia hetkiä olemme saaneet kokea. Miten onnistuimme luomaan virtuaaliyhteisön adhd-oireisten nuorten tueksi? Tässä muutamia matkan varrelta saatuja oppeja!

Kohti uutta ja tuntematonta

Kun hanke käynnistyi, saimme aloittaa työn täysin tyhjältä pöydältä. ADHD-liiton toiminnassa on perinteisesti kohdattu adhd-oireisia esimerkiksi kurssitoiminnan ja jäsenyhdistysten tarjoaman vertaistuen kautta. Discordiin myötä olimme uuden aluevaltauksen äärellä, kohtaamassa adhd-oireisia nuoria alustalla, joka oli meille vieras ja tuntematon. Tiesimme, että nuoret viettävät aikaa Discordissa ja koronan myötä digitaalisen nuorisotyön merkitys on korostunut. Muilta osin meillä oli melko perinteinen liikkeellelähtö: takki auki kohti uutta ja tuntematonta.

Avoimin ja rohkein mielin lähdimme luomaan palvelinta kuunnellen adhd-oireisten nuorten toiveita ja tarpeita. Meillä oli useita toiveita ja ajatuksia palvelimen sisällön ja toiminnan suhteen. Halusimme luoda palvelimen, joka on rakenteeltaan selkeä ja mahdollistaa osallistumisen matalalla kynnyksellä. Halusimme mahdollistaa pal-

velimen käyttäjien keskinäisen vuorovaikutuksen ja palvelimen yhteisen kehittämisen. Ennen kaikkea halusimme luoda virtuaaliyhteisön, joka antaa mahdollisuuden adhd-oireisille nuorille kokea yhteenkuuluvuuden tunnetta. Tulla hyväksytyksi omana itsenä, erilaisuutta kunnioittaen.

”Ihmiset voivat aidosti olla omia itsejään. Yleinen ilmapiiri on tosi hyvä ja ihmisillä on mahdollisuus auttaa toisiaan.”

Huolellinen taustatyö antoi vankan perustan

Hankkeen alussa keskityimme benchmarkkaukseen eli otimme oppia muilta. Kentällä on monia ennen meitä aloittaneita ansiokkaita toimijoita, joiden palvelimiin saimme tutustua. Saimme runsaasti hyviä vinkkejä välttääksemme sudenkuoppia. Saimme myös mahdollisuuden etukäteen markkinoida adhd-oireisille nuorille suunnattua palvelinta.

Alusta alkaen merkittävänä tukena ovat olleet hankkeen yhteistyökumppanit (YTHS, Nyyti ry ja Vamos) ja kehittäjänuoret. ADHOODS rakentui yhteistyössä vahvaa ammatillista osaamista omaavien kumppaneiden kanssa. Kehittämisen tukena toimii hankerikastamo, jossa on aktiivisesti ideoitu palvelimen sisältöä ja rakennetta toimivan verkkovertaistuen mallin rakentamiseksi.

Kehittäjänuoret ansaitsevat myös esiin nostamisen. Hankkeen työntekijöiden oikeana kätenä ovat toimineet palvelimen sisällön luomiseen ja kehittämiseen omistautuneet nuoret, joiden kanssa aloitimme työskentelyn heti hankkeen alkumetreiltä. Heiltä olemme saaneet kullannarvoisia vinkkejä esimerkiksi palvelimen sääntöjen luomiseen ja tapahtumien sisältöön. ADHOODS on käyttäjiensä näköinen ja sitä pidämme suurella arvossa.

Onnistuneen rakennustyön takana on innostunut talkooväki

Yksi pitkin matkaa ilahduttanut asia on palvelimen toiminnasta innostuneet yhteistyökumppanit. Palvelujärjestelmän näkökulmasta monellekin toimijalle Discord on vielä vieras nuorten kohtaamisen areenana. Olemme saaneet vieraaksemme palvelimen eri tapahtumiin kattavasti toimijoita niin julkiselta, yksityiseltä kuin järjestömaailmasta. Kaikkia heitä yhdistävä kokemus on ollut se, että he ovat hyvin innokkaasti lähteneet kokeilemaan heille uutta kohtaamisen tapaa. Myös nuoret kokevat tulevansa arvostetuiksi, kun heillä on ollut mahdollisuus kohdata eri alojen asiantuntijoita.

ADHOODSsin erittäin tärkeä voimavara on koulutetut vapaaehtoiset eli vertsitikat. Palvelimen vertaisryhmät ovat vertsikoiden ideoimia ja he myös ohjaavat vertaisryhmien toimintaa. Meillä on aktiivisia moderaattoreita, jotka pitävät huolen asiallisesta keskustelusta ja sääntöjen noudattamisesta. Vertsikkana on mahdollisuus herättää keskustelua palvelimen teksti- ja puhekanavilla, tarjota kahdenkeskistä keskustelutukea tai tuottaa sisältöä meidän Instaan.

”ADHOODS on kyl parasta apua, mitä oon saanut”

ADHOODS saavutti 1000 kävijän määrän alkuvuodesta 2023 osoituksena tarpeesta tämän kaltaiselle toiminnalle. Vertaistuki on nuorille helposti saavutettavissa ja palvelin on luonnollinen toimintaympäristö nuorelle väelle.

Vuorovaikutus palvelimen käyttäjiin on tiivistä ja yhteinen kehittäminen läsnä esimerkiksi kaikille avoimien palautekanavien kautta. Erilaisille palautekanaville kävijät voivat tuoda esiin palautetta, toiveitaan ja kehittämissideoitaan. Lisäksi toteutamme 2 krt vuodessa palvelimen käyttäjille suunnatun palautekyselyn, jossa tiedustelemme käyttäjien kokemuksia osallisuuteen, vertaistukeen ja adhd-tiedon lisääntymiseen liittyen. Kesäkuussa 2023 toteutetussa kyselyssä vastaajista 96 % koki, että heillä on mahdollisuus vaikuttaa ADHOODSsin toimintaan. Myös kokemus siitä, että palvelimella voi toimia omana itsenään (93 %) oli vastaajille merkityksellinen kokemus:

Myös mahdollisuus jakaa ja saada vertaistukea on palvelimen käyttäjille ollut arkeen ja hyvinvointiin suuresti vaikuttava tekijä. Palautekyselyyn vastanneista 96 % koki, että vertaisten vinkit ovat auttaneet arjessa ja elämässä eteenpäin:

”Isoin juttu mulle täällä on vertaistuki. Se kun kokee, ettei näiden asioiden kanssa oo yksin. Sillä on aivan valtavan suuri vaikutus omaan hyvinvointiin ja jaksamiseen.”

Palvelimen ilmapiiri ja tunnelma on alusta alkaen ollut hyväksyvä ja salliva. Keskustelu on asiallista, siellä voi jakaa päivän fiilistä, kysyä vinkkejä ja jakaa omaa elämää koskettavia asioita. Näihin jaettuihin fiiliksiin reagoidaan, jaetaan vinkkejä, kannustetaan ja tsemptataan toisia. Ollaan vertaisia ja hyväksytään jokainen omana itsenään. Kuten eräs nuori totesi:

”ADHOODS on kyl parasta apua mitä oon saanut. Ihanin keksintö ikinä, oon niin kiitollinen.”

Virtuaaliheimo-hankkeen ja ADHOODSsin hankerahoitus on vuoden 2024 loppuun. ADHOODSsin tarinaa kannattaa seurata Instagramin (@adhoods_) ja blogin (<https://adhd-liitto.fi/tukea/adhoods/blogi/>) välityksellä. Olemme hyvin kiinnostuneita yhteistyöstä ja uusista avauksista, miten voimme palvelimen toiminnan kautta yhdistää voimia ja tukea adhd-oireisten nuorten opiskelua, työelämässä pärjäämistä ja arjenhallintaa. Ja tietenkin toivomme, että palvelimen toiminta jatkuu myös hankerahoituksen jälkeen!

Tapaus Nuortennetti

Kirjoittaja Kaisa Önlén, MLL:n Nuortennetti
Julkaistu Koordinaatti.fi-palvelussa 22.11.2023

Nuortennetti kajauttaa nuorten äänen kuuluville

Mannerheimin Lastensuojeluliitto tekee nuoria osallistavaa ja nuorten osallisuutta edistävää digitaalista nuorisotyötä Nuortennetissä, jonka pääkohderyhmänä ovat 13–21-vuotiaat. Työtä ohjaavat Nuorisolaki ja Lasten oikeuksien sopimus.

Nuortennetissä on nuorille suunnattua tietoa kasvun ja kehityksen tukemiseen, mielen hyvinvoinnin vahvistamiseen, sosiaalisiin suhteisiin sekä mediakasvatuksen teemoihin. Tietosisältöjä tuotetaan yhdessä MLL:n omien ja ulkopuolisten asiantuntijoiden kanssa. Sisältöä tuottavat myös nuoret itse. Nuorten parissa työskentelevä ammattilainen voi hyödyntää Nuortennetti-sivustoa nuorisotyössä ja opetustyössä. Nuortennetin moderoidut keskustelupalstat mahdollistavat nuorille turvallisen tilan tulla esiin omien ajatustensa kanssa. Keskustelupalsta tarjoaa aikuiselle aidon kurkistusikkunan nuorten ajatuksiin ja heitä puhuttaviin ilmiöihin. Aikuisen apu on nuorta lähellä Lasten ja nuorten puhelin ja chat löytyvät samasta osoitteesta. Myös kiusaamista kokeneille nuorille järjestetään vertaistukeen perustuvia verkkotukiryhmiä. Vuosi 2022 oli Euroopan nuorison teemavuosi ja nuorisovuoden Awards – Suomen parhaat osallistajat kilpailussa Nuortennetti voitti jaetun ensimmäisen sijan yhdessä Mentoring for future-hankkeen kanssa.

Mahdollisuus vaikuttaa, saada tietoa ja tukea

Tärkeä osa Nuortennettiä ovat nuorten tekemät sisällöt. Kuka tahansa nuori voi lähettää oman kirjoituksensa, sarjakuvansa tai runonsa Nuortennettiin. Sivusto toimii alustana monenlaiselle nuoruuden kuvastolle, representaatiolle. Nuortennetti antaa nuorelle mahdollisuuden harjoitella vaikuttamista ja digitaalisia taitoja. Nuori voi osallistua lähettämällä esimerkiksi mielipidekirjoituksen tai sarjakuvan itselleen tärkeästä aiheesta. Lasten ja nuorten puhelimessa, chatissa ja nettikirjepalvelussa kohdataan nuori heti ja sieltä nostetaan esiin kaikenlaisten nuorten ääniä moniammatil-

lisen yhteistyön avulla organisaatiomme sisällä. Tietosisivujemme kokonaisuus muodostuu myös näiden äänenpajojen kautta: nuorten ääntä kuullaan ja luodaan tarpeen mukaista tietosisältöä Nuortennettiin ja koulutusmateriaaleihin. Nuori on yhteisön rakentaja itse aikuisen rinnalla ja tulee nähdyksi omien ajatustensa kautta.

Merkityksellistä vapaaehtoistoimintaa

”Mä oon luonut välillä aika synkkiäkin tekstejä, mutta niiden tarkoituksena on toimia vertaistukena muille nuorille. Elämä ei ole aina ruusuilla tanssimista ja olisin itse ollut tosi onnellinen aikoinaan, jos joku olisi mulle kertonut sen, että en ole yksin kyseisen asian kanssa.”

(Vapaaehtoinen toimittaja 2023).

Nuortennetin erityislaatuinen yhteisö rakentuu vuoropuhelussa Nuortennettiä käyttävien nuorten, sen tekemiseen osallistuvien nuorten ja Nuortennetissä vapaaehtoisena toimivien nuorten kesken. Jotkut nuoret pysyvät mukana monta vuotta vaihtaen roolia ja toiset tekevät sen minkä juuri sinä hetkenä pystyvät. Nuortennetissä jokainen on tervetullut toimintaan ilman ajatusta *osaanko, voinko, onko musta tohon?*

Työntekijöiden avulla nuoret pääsevät osaksi digitaalista yhteisöä, jossa on erilaisia rooleja ja omien voimavarojen puitteissa osallistuminen on tärkeä lähtökohta. On niitä nuoria, jotka moderoivat keskustelupalstaa ja niitä, jotka toimivat verkarina, eli verkkoverstaistukena keskustelupalstalla. Sitten on heitä, jotka ovat saaneet kipinän vaikuttamiseen ja tekevät juttuja Nuortennetin someen ja nettisivuille toi-

mittajana. Toimittajat haluavat olla mukana syventymässä omien juttujensa lisäksi jo valmiiksi annettuihin teemoihin. Myös he, jotka haluavat osallistua vain yhdellä jutulla Nuortennetin tekemiseen lähettämällä oman juttunsa, ovat osa kokonaisuutta, jossa nuorten oma ääni näkyy aikuisten rinnalla yhtä tärkeänä.

”Verkkarina toimiminen on tosi antoisaa. Tuntuu merkitykselliseltä antaa oma panos myös tällä tavoin hyvän tavoitteen eteen. Ja teen tosi mieleläni tätä itse myös. Lähdin mukaan, koska toisten auttaminen on pienestä asti ollut itselle suuri intohimo ja haluan vaikuttaa jotenkin edes siihen, että asiat olisivat paremmin.”

(Vapaaehtoinen verkkari 2023).

Turvallinen ilmapiiri rakennetaan yhdessä

”Tää on mulle ainoa paikka, jossa voi lukee mitä tahansa pelkäämättä, et tulee jotain ilkeetä tai muuten vaan ahdistavaa vastaan. Kiitos.”

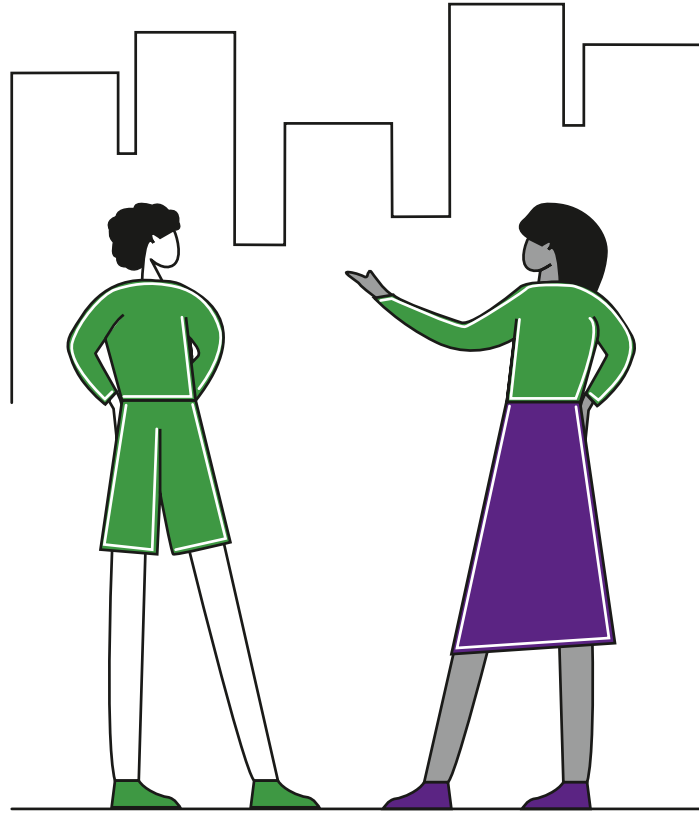
Nuortennetissä noudatetaan syrjimättömyyden periaatteita ja edistetään yhdenvertaisuutta. Kaikki vapaaehtoiset saavat koulutusta syrjinnän ja vihapuheen tunnistamiseen ja syrjittyjen tukemiseen. Koulutamme toimittajat, moderaattorit ja verkkarit tehtäviinsä. Vapaaehtoisten jaksamisesta pidetään huolta riittävällä ohjauksella ja koulutuksella. Tavoitteena on luoda laadukasta digitaalista nuorisotyötä nuoria varten. Nuorten mielestä Nuortennetin tärkein ominaisuus on turvallisuus. Se, että jokainen saa olla omanlaisensa ja vaikeistakin asioista keskustellaan toisia kunnioittaen. Vihapuhetta, syrjintää, häirintää ja nettikiusaamista ehkäistään nuoriin kohdistetulla mediakasvatuksella ja vahvistamalla nuorten keskinäistä sosiaalista tukea verkossa. Myötätun-

to ja vertaistuki näkyvät keskustelupalstalla ja spontaani vertaistuen antaminen on iloinen yllätys myös ylläpitäjille.

Keskustelupalstoille tulee ajoittain myös huolestuttavia viestejä. Huolta herättävät viestit moderaattorit siirtävät eteenpäin päivystävälle työntekijälle. Nuoria ei jätetä yksin vaikeiden asioiden kanssa. Huolta herättävissä viesteissä on vahva itsenä satuttamisen tematiikka läsnä. Joskus nuori kirjoittaa vain, että tarvitsee nopeasti apua ahdistukseensa.

Vapaaehtoisten ohjaaminen tapahtuu suljetussa Discord-ryhmässä, jonne heidät kutsutaan alkuhaastattelun jälkeen. Moderaattorit saavat ohjausta WhatsAppilla ja omissa kokoontumisissaan. Digitaalisen nuorisotyön asiantuntijat ovat yhteisön rakentajia, mentoreita, tutoreita, sisällöntuottajia, niitä, jotka auttavat kohti yhteistä tavoitetta. Kädet savessa ja sementissä jalkautamme strategiaa yhdessä suunnitellen, toteuttaen ja arvioiden. Työn ytimessä ovat hyvinvointia tukevat ihmissuhteet, ja turvallisuuden tunteen ja toivon lisääminen.





Nuoruus on erityinen elämäntaihe

Nuortennettiä kehitetään pitkäjänteisesti moniammatillisessa yhteistyössä asiantuntijoiden kanssa sekä MLL:n sisällä, että organisaatiomme ulkopuolella. Nuoret ovat mukana kehittämistyössä koko ajan. Nuortennetti tukee nuorta erityisessä elämäntaiheessa lapsuudesta kohti aikuisuutta. Nuortennetissä kohdataan nuoruus empaattisesti ja ratkaisukeskeisesti: saa olla keskeneräinen ja tietämätön. Nuoruuteen kuuluu etsiminen ja omalaatuisuus. Kaikenlaiset nuorten tarinat ja todellisuudet pääsevät Nuortennetissä esiin.

”Olen päässyt tekemään minulle tärkeitä asioista juttuja ja minun fiiliksiä asioista kuullaan. Ehkä hiukan kaipaän joustavuutta vielä ettei aina täydy tiettyinä päivinä tai ajankohtina olla vapaa/pystyvä tekemään asioita.”

(Vapaaehtoinen toimittaja 2023)

Tapaus Loiste

Kirjoittaja Sanna Immonen, hankepääällikkö
Verkkonuorisotalo Loiste, Seta ry
Julkaistu 13.11.2023 Koordinaatti.fi-palvelussa

Osallisuus Loisteella

”Tää on sellainen yhteisö, jossa on turvassa, ja kaikki tukee toisiaan, oli tilanne mikä tahansa.”

Verkkonuorisotalo Loisteen nuori, 2023

Seta ry:n verkkonuorisotalo Loiste perustettiin Discordiin osana ”Hyvinvointia ja toimintakykyä sateenkaarinuorille” -hanketta, johon saatiin rahoitus OKM:n erityisavustuksesta. Avustus oli tarkoitettu nuorisoalan järjestöille käytettäväksi koronakriisin nuoriin kohdistuneiden vaikutusten lieventämiseen. Setan jäsenjärjestöjen toiminnasta saatujen tietojen mukaan korona-aikana tapahtui merkittävä lasku tavoitettujen sateenkaarinuorten määrässä. Tämä herätti huolen siitä, että yhä useampi sateenkaarinuori jäi ilman vertaistukea, turvallisia aikuisia sekä ajantasaista tietoa palveluista ja oikeuksistaan. Vaikka Setan jäsenjärjestöt, muut järjestötoimijat, kuntien nuorisotoimet ja seurakunnat tarjoavatkin sateenkaarinuorille kohdennettua toimintaa etenkin suuremmilla paikkakunnilla, puuttuu sateenkaarierityinen nuorisotyö yhä usean kunnan palvelutarjonnasta. Lisäksi tiedämme esimerkiksi kouluterveyskyselyjen tuloksista, että sateenkaarinuorten kokemus osallisuudesta on muita nuoria alhaisempi, ja he kokevat muita nuoria enemmän yksinäisyyttä, syrjintää ja väkivaltaa.

Tarve helposti saavutettavalle, valtakunnalliselle sateenkaarierityiselle verkkonuorisotyölle siis tunnistettiin Setassa viimeistään koronan myötä. Niinpä verkkonuorisotalo Loiste aloitti toimintansa tammikuussa 2022. Siitä saakka Loiste on tarjonnut viikoittain avoimia ryhmämuotoisia chatteja Discordissa seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluville tai näitä teemoja pohtiville nuorille. Loiste on avoinna viitenä

päivänä viikossa, jolloin paikalla on aina nuorisotyöntekijöitä ja koulutettuja vapaaehtoisia. Aukioloaikojen puitteissa järjestetään sekä avoimia ryhmächatteja että etukäteen teemoiteltuja chatteja, joissa esimerkiksi pohditaan oman identiteetin määrittelyä. Ryhmächattien lisäksi Loisteella on mahdollisuus myös kahdenväliseen keskusteluun hankkeen nuorisotyöntekijän kanssa yksilöohjausten muodossa.

Loisteen Discord-palvelin tavoittaa nuoria sellaisillakin paikkakunnilla, joilla ei ole sateenkaarinuorille suunnattua toimintaa, sekä nuoria, joilla ei ole mahdollisuutta osallistua sateenkaarierityiseen toimintaan kotipaikkakunnallaan vaikkapa lähiyhteisönsä asenteiden vuoksi. Loisteen vertaistoi-
mintaan osallistumisen tavoitteena on syventää nuorten kokemusta osallisuudesta, vähentää yksinäisyyttä ja vahvistaa heidän toimintakykyään arjessa. Tällä hetkellä Loisteen toimintaan osallistuu noin 300 nuorta. Pääkohderyhmä on 13–20-vuotiaat nuoret, mutta Loisteen chatteihin ja yksilöohjauksiin osallistuu myös nuoria aikuisia.

Loisteen nuoret ovat todella sitoutuneita Loisteen toimintaan, sillä he ovat aktiivisesti puolustamassa ja tarvittaessa myös päivittämässä palvelimen yhdessä laadittuja toimintaohjeita. Nuoret esimerkiksi toteuttavat itse erilaisia teemallisia ja toiminnallisia sisältöjä (kuten levyraadiit tai pelitoiminta) koulutetun ohjaajan tuella. Nuorten sitoutuneisuutta vahvistaa se, että reagoimme nuorilta tulleisiin toiveisiin ver-

rattain nopeasti ja kehitämme näin Discord-serveriä koko ajan paremmin nuoria palvelevammaksi. Parhaiten meidän yhteisössämme toimiikin välittömät ja ketterät vaikuttamisen väylät kävijäkyselyiden sekä anonyymien palautekanavan ohessa.

Vertaistuen mahdollistamisen lisäksi Discord-serverimme yksi tärkeimmistä tehtävistä on lapsen oikeuksien sopimuksen mukaisesti edistää lasten ja nuorten oikeutta tietoon. Loisteen Discordiin onkin koottu kattavia tietopaketteja omien luokkien alle esimerkiksi sukupuolen moninaisuuteen ja turvataitoihin liittyen. Tiedon lisäämisen lisäksi pedagogisena tavoitteenamme on rohkaista nuoria toimimaan aktiivisina kansalaisina. Me ohjaajat olemme mahdollistaneet nuorille ensimmäiseen ihmisoikeustapahtumaan osallistumisen esimerkiksi olemalla mukana Pride-tapahtumissa sekä translakimielenosoituksessa. Yksi mieleenpainuvimpia muistoja Loisteelta on eduskunnan täysistunnon seuraminen livestreamina Discordissa, kun kansanedustajat äänestivät uudistetun translain puolesta. Jaoimme yhdessä lukuisten transnuorten kanssa ikimuistoisen ihmisoikeusharppauksen hetken, jonka myötä monen nuoren tulevaisuudenusko vahvistui.

Heti hankerahoituksen hakemisesta saakka oli selvää, että paras toiminta-alue sateenkaarinuorten omalle verkkoyhteisölle olisi Discord, sillä se löytyy valmiiksi monelta nuorelta puhelimesta tai tietokoneelta. Loisteen palvelinta rakennettaessa kuulumme muiden Discordissa toimivien nuorisotyön ammattilaisten kokemuksiä hyödyntäen sitä valtaosaa tietopääomaa, jota yksittäisillä verkkonuorisotyöntekijöillä on hyppysissään etenkin turvallisuuden näkökulmasta. Työkenneltäessä erityisen haavoittuvassa asemassa olevien sateenkaarinuorten parissa, toiminnassa korostuu osallistujien mahdollisuus anonymiteetin säilyttämiseen, sekä palvelimen turvallisemman tilan periaatteet. Turvallisuutta edistäviä rakenteita Loisteen Discord-palvelimella ovat esimerkiksi puhelinnumerovarmennus, erilaiset roolit eri käyttäjille, sääntöjen kuittaaminen sekä ammattiaikuisten läsnäolo serverin avoimena ollessa.

Nuoret ovat kertoneet olleensa Loisteella osallisina merkityksellisissä keskusteluissa, sekä saaneensa Loisteen kautta vertaistukea ja uusia kavereita. Osalle Loisteen nuorista serveri on paikka, jonne tullaan viettämään aikaa joka päivä lähiyhteisön kesken. Tästä vertaisyhteisöstä on muodostunut niin tärkeä, että nuoret haluavat tavata toisiaan myös Discordin ulkopuolella. Olemmekin mahdollistaneet Loisteen livemiittejä ohjaajavetoisesti kannustaaksemme nuoria osallistumaan lähitapaamisiin sekä solmimaan uusia tuttavuuksia.

Discordin avulla olemme pystyneet luomaan sateenkaarinuorten oman, ainutlaatuisen, valtakunnallisen yhteisön. Olemme sanoittaneet nuorille, että Loiste on se heidän lähisin sateenkaarinuorisotilansa, jonka ovet ovat avoinna aina ohjaajien ollessa paikalla ja jossa on mahdollista toteuttaa monia samankaltaisia juttuja, joita tehtäisiin fyysisessä nuorisotilassakin. Loisteen erona on se, että toimintaan pystyy osallistumaan anonyymina miltä tahansa paikkakunnalta, vaikka bussimatkan aikana. Keskusteluissa nuorten kanssa murretaan cissukupuoli- ja hetero-oletuksia, ihmissuhdenormeja sekä taistellaan yhdessä homo-, bi- ja transfobisia asenteita vastaan. Loisteella nuori on osa vertaisyhteisöä, jossa syrjimättömyyden periaate toteutuu jokaisen itsemäärittelyoikeutta kunnioittaen. Loisteella osallisuus on ennen kaikkea yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä tunnetta siitä, että jokainen nuori on arvokas omana itsenään.

”Ohjaajat tuntuvat samaan aikaan kuin ystäviltä sekä ihmisiltä, joilta saa tukea hankalissa asioissa, ja he myös muiden Loisteen osallistujien ohella tsemppaavat jos joku tarvitsee tukea missä tahansa. Loiste on parantanut yksinäisyyden tunnetta ja auttanut mielenterveyden ylläpitämisessä, nykyään tiedostan päivittäin että on luotettavia aikuisia joille mennä juttelemaan, jos asiat painaa mieltä.”

5. Saatesanat

Digitaalisen osallisuustyön tueksi on kaivattu erilaisia verkostoitumismahdollisuuksia samoja teemoja pohtivien kesken. Ehdotuksena on noussut esille muun muassa yhteisön perustaminen johonkin sosiaalisen median kanavaan digitaalisesta osallisuustyöstä kiinnostuneille. Tämä mahdollistaisi toimijoille tärkeän tukiverkoston, jossa olisi mahdollista jakaa kokemuksia ja oppeja mutta myös saada vertaistukea tarvittaessa.

Keskusteluissa digitaalista osallisuustoimintaa harkitsevien toimijoiden kanssa on noussut esille muun muassa toiveita tilaisuuksista, joissa olisi mahdollista esitellä omaa toimintaa ja myös kuulla muiden kokemuksista; siitä missä on onnistuttu tai missä kaikki ei toteutunutkaan suunnitelmien mukaisesti. Erityisesti nuorten parissa toimivat ovat kaivanneet paikkaa tai kanavaa, jossa olisi mahdollista jakaa kuulumisia, ideoita ja hyviä käytäntöjä nuorten osallisuustyöstä digitaalisissa ympäristöissä. Tarvetta olisi myös ns. ideapankille tai vinkkipankille, josta löytyisi kuvauksia menetelmistä ja toimintatavoista, joita on kokeiltu. Kaiken kaikkiaan tukipalvelujen ja vertaistuen tarve nuorten digitaalisen osallisuuden käyttöönotossa ja käytössä on ilmeinen, sillä myös nuorten parissa toimijat tarvitsevat tukea ja ideoita nuorten tavoittamiseen ja käytännön toimien toteuttamiseen.

Jotta nuorten digitaalinen osallisuus voi toteutua yhdenvertaisesti, tulee tukea osoittaa erityisesti toimijoille, jotka vasta harkitsevat tai ovat ottamassa ensimmäistä kertaa käyttöön digitaalisia alustoja, välineitä tai menetelmiä osallisuustoimintaan.



Lähteet

Civic participation of youth in a digital world, <https://www.unctf.org/eurasia/publications/civic-participation-youth-digital-world>

Digiraati.fi. 2023. <https://digiraati.fi/>

FINLEX: Kuntalaki: (8.2.2019/175) 22 § Osallistumis- ja vaikuttamismahdollisuudet, 26 § Nuorisovaltuusto: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2015/20150410> (Viitattu 18.1.2023).

FINLEX: Laki lapsen huollosta ja tapaamisoikeudesta: (8.4.2019/190) 15a§, <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2019/20190190> (Viitattu 18.1.2023).

Guide to Digital Participation Platforms 2022, <https://www.peoplepowered.org/digital-guide-home> (Viitattu 23.1.2024)

Hänninen, Karhinen, Korpela, Pajula, Pihlajamaa, Merisalo, Kuusisto, Taipale, Kääriäinen & Wilska. 2021. Digiosallisuuden käsite ja keskeiset osa-alueet – Digiosallisuus Suomessa – hankkeen väliraportti. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2021:25.

Lapsen oikeuksien sopimuksen artikla 12; 10.4.2015/410 <https://www.unicef.fi/tyomme/lapsen-oikeudet/lapsen-oikeuksien-sopimus/lapsen-oikeuksien-sopimuksen-ko-ko-teksti/> (Viitattu 18.1.2023)

Lauha. 2022. Digiosallisuus on muutakin kuin osallistumista digitaalisissa ympäristöissä. 24.3.2022. Puheenvuoro-artikkeli Koordinaatti.fi-palvelussa. <https://www.koordinaatti.fi/ajankohtaista/digiosallisuus-muutakin-kuin-osallistumista-digitaalisissa-ymparistoissa> (Viitattu 7.11.2023)

Lovia. 2023. Suomessa kokeillaan uutta verkkoalustaa, jolla jokainen uskaltaa kertoa mielipiteensä. <https://www.sitra.fi/utiset/suomessa-kokeillaan-uutta-verkkoalustaa-jolla-jokainen-uskaltaa-kertoa-mielipiteensa/> (Viitattu 23.1.2024.)

Myllyniemi & Kiilakoski. 2019. Tilasto-osio. Teoksessa Elina Pekkarinen & Sami Myllyniemi (toim.) Vaikutusvaltaa Euroopan laiidalla. Nuorisobarometri 2018. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö, Nuorisotutkimusverkosto ja Valtion Nuorisoneuvosto.

NVL Nordisk Netværk for Voksnes Læring 2022. Viisi suositusta digitaalisen osallisuuden edistämiseksi. <https://nvl.org/nyheder/5-suositusta-digitaaliseen-osallisuuteen/> (Viitattu 23.1.2024.)

Wilska, Terhi-Anna. 2019. Nuori on sosiaalisessa mediassa sekä vaikuttaja että vaikuttamisen kohde. <https://www.epressi.com/tiedotteet/tiede-ja-tutkimus/nuori-on-sosiaalisessa-mediassa-seka-vaikuttaja-etta-vaikuttamisen-kohde> (Viitattu 18.1.2023)

Lukuvinkit:

Kovalainen & Pietilä. 2023. Nuorten digitaalinen osallistuminen ja vaikuttaminen. Teoksessa Kekki, Kovalainen, Ollikainen (toim.). 2023. Nuorten osallisuuden edistämisen – Nuorisovaltuusto-osaamiskeskusten näkökulmia ja työkaluja. <https://koordinaatti.fi/system/files/2023-05/Nuorten%20osallisuuden%20edista%CC%88minen%202023.pdf>

Lapsen ja nuoren oikeudet digitaalisissa ympäristöissä, <https://www.verke.org/julkaisut/lapsen-ja-nuoren-oikeudet-digitaalisissa-ymparistoissa/>

Pietilä, Iikka; Meriläinen, Niina; Varsaluoma, Jari; Väänänen, Kaisa. 2021. Understanding youths' needs for digital societal participation: towards an inclusive Virtual Council. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/131702/Understanding_youths_needs.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rättilä & Honkatukia 2022. Kirjoituksia kestävästä hyvinvoinnista, osa 5: Kohti uutta lähestymistapaa: kriittisiä tulkintoja nuorten osallistumisen ja hyvinvoinnin tutkimuksesta. ALL-YOUTH-hankkeen kirjoittajajoukko. <https://sites.tuni.fi/allyouthstn/uncategorized/kirjoituksia-kestavasta-hyvinvoinnista-osa-viisi-kohti-uutta-lahestymistapaa-kriittisia-tulkintoja-nuorten-osallistumisen-ja-hyvinvoinnin-tutkimuksesta/>

Sosiaalinen media vaikuttamisen välineenä – Mediakasvatus Metkan oppitunti 13–15-vuotiaille nuorille <https://mediametka.fi/oppimateriaali/sosiaalinen-media-vaikuttamisen-valineena/>

THL: Kaikki mukaan: kansalaisvaikuttamisen vahvistaminen, <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikommassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/kaikki-mukaan-kansalaisvaikuttamisen-vahvistaminen>

THL: Digiosallisuuden edistäminen, <https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikommassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/digiosallisuuden-edistaminen>

Liitteet

LIITE 1. Suositukset digitaalisen osallisuuden edistämiseksi

Euroopan komission puheenjohtaja Ursula von der Leyen alkikirjoitti 15. joulukuuta 2022 digitaalisia oikeuksia ja periaatteita koskevan eurooppalaisen julistuksen, jossa esitetään EU:n sitoutuminen turvalliseen ja kestävään digitalisaatioon. Julistus asettaa ihmiset keskiöön EU:n perusarvojen ja perusoikeuksien mukaisesti.

Samaan lähtökohtaan on päädytty myös Nordic Network for Adult Learning, NVL:n suosituksissa digitaalisen osaamisen ja osallisuuden kehittämiseksi. Suositus perustuu tutkimukseen digitaalisen osallistumisen esteistä, jossa tunnistettiin viisi yleistä haastetta, jotka estävät ihmisiä osallistumasta digitaalisesti. Niiden ratkaisemiseksi laaditut suositukset perustuvat rakenteellisiin, ihmissuhteisiin liittyviin ja tunnepohjaisiin esteisiin.

Sen sijaan, että kaikki vastuu asetetaan yksilölle, suositellaan, että huomio käännetään ”kansalaisista ongelmana” ”kansalaiseen ratkaisuna”. Tämä tarkoittaa, että huomio käännetään yksilöiden yksittäisistä digitalisaatioon liittyvistä haasteista laajempiin digitalisaatiosta aiheutuneisiin haasteisiin. Tämä nostaa huomion keskelle seuraavat näkökannat:

- 1. Aktiivinen kansalaisuus edellyttää digiosallisuutta.** Koska digitalisaatio ulottuu kaikkialle, ei kyse ole yksittäisten digitaalisten palveluiden käytöstä vaan siitä, miten jokainen voi elää digitaalisessa arjessa.
- 2. Digitalisaatio vaikuttaa jokaisen arkeen.** Kaikki eivät suoriudu arkisista toimistaan digitalisaation takia, ja arjen suuret ja pienet tilanteet voivat luoda digitaalista osattomuutta.
- 3. Tarvitaan joustavia osallistumismuotoja.** Yksi väline ei riitä. Tunnistetaan haasteet, joita voi syntyä koulutustasosta, taitotasosta ja kulttuurisesta moninaisuudesta johtuen.
- 4. Käytetään resurssit järkevästi.** Jotta haasteet saadaan ratkaistuksi yksilölle parhaiten sopivalla tavalla ja toimijoiden monialaista yhteistyötä hyödyntäen, kansalaiset pitää ottaa mukaan suunnitteluun.
- 5. Tunnistetaan, mikä on kullekin kansalaiselle olennaista.** Haasteet ja tarpeet tulee tunnistaa, jotta löydetään yksilölliset painopisteet, joilla luodaan tavoitteellisuutta ja mielekkyyttä digiarjen rakentamiseen.

(NVL Nordisk Netværk for Voksnes Læring 2022.)

LIITE 2. Digitaalisen vaikuttamisen alustoja, menetelmiä ja toimintatapoja

Nuoret ovat vahvasti läsnä sosiaalisessa mediassa, kuten Instagramissa, TikTokissa ja muilla alustoilla, joissa he voivat ilmaista itseään ja osallistua yhteiskunnalliseen keskusteluun. Sosiaalisen median rooli nuorten elämässä on merkittävä, ja se tarjoaa heille foorumin vaikuttaa suoraan itselle tärkeisiin aiheisiin sekä laajempaan yhteisölliseen, yhteiskunnalliseen ja taloudelliseen vaikuttamiseen. Sosiaalisen median osallisuus rakentaa parhaimmillaan positiivisesti nuorten identiteettiä, hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä (Wilska 2019).

Digitaalisia osallisuusprosesseja on mahdollisuus toteuttaa myös nuorten jo käyttämillä teknologioilla ja sovelluksilla. Näitä yleisesti nuorten käytössä olevia sovelluksia (2024) ovat muun muassa WhatsApp, Instagram ja erilaiset verkotyökalut esimerkiksi kyselyiden tekemiseen. Nämä ”vanhan koulukunnan” teknologiat toimivat hyvin digitaalisina osallistumisalustoina, vaikka niitä ei ole markkinoitu juuri siihen tarkoitukseen. Nuorille merkityksellinen osallistuminen voi tapahtua missä ja millä tavoin vain, tavoilla, joilla nuoret ovat kiinnostuneet ja motivoituneet osallistumaan. On hyvä kuitenkin muistaa huomioida ja tarkistaa eri organisaatioiden säännöt sovellusten käytössä.

Olemme koonneet listauksen työkaluista, joita voidaan käyttää erilaisissa digitaalisen osallisuuden ja vaikuttamisen prosesseissa. Tämä lista on koottu vuoden 2023 aikana ja sen tavoitteena on nostaa esimerkkinä esille eri sovelluksia ja ohjelmistoja.

1. Demokratia.fi-palvelut

Oikeusministeriön demokratiapalvelut löytyvät osoitteesta www.demokratia.fi

Esimerkkejä demokratiapalveluista ja niiden käyttötavoista:

- Otakantaa.fi on kansalaisten, järjestöjen ja viranomais-

ten keskinäistä vuoropuhelua ja osallistumista tehostava verkkopalvelu. Palvelussa voi avata keskusteluja ja kyselyjä ajankohtaisista aiheista.

- Kuntalaisaloite.fi-palvelussa kunnan asukkaat ja palveluiden käyttäjät voivat tehdä aloitteita kunnalle. Kuntalaisaloitteen avulla kuntalainen voi nostaa esiin jonkin ajankohtaisen asian tai ongelman, sekä herätellä päättäjiä kiinnittämään siihen huomiota.
- Kansalaisaloite.fi-verkkopalvelussa äänioikeutettu Suomen kansalainen voi tehdä kansalaisaloitteen. Kansalaisaloitteella ehdotetaan uutta lakia, muutosta olemassa olevaan lakiin tai olemassa olevan lain kumoamista.

2. Alustat, jotka kehitetty digitaalisen osallisuuden ja verkkovaikuttamisen välineiksi

Digiraati.fi, <https://digiraati.fi/>

- Digiraati on oikeusministeriön verkkopalvelu, jossa lapset ja nuoret voivat osallistua keskusteluun erilaisista ajankohtaisista aiheista. Palvelun tarkoituksena on tarjota kaikille alle 29-vuotiaille lapsille ja nuorille yhdenvertainen mahdollisuus saada äänensä kuuluviin yhteiskunnallisissa kysymyksissä.
- Digiraadissa osallistujat keskustelevat ennalta sovitusta aiheesta 1–3 viikon ajan. Keskustelu käydään kirjallisesti nimimerkeillä palvelun omalla, suljetulla keskustelupalstalla.
- Tavoitteena on muodostaa raadin keskusteltavana olevasta aiheesta loppulausuma, joka välitetään eteenpäin päättäjille ja julkaistaan palvelussa. Keskustelua ohjaa ja valvoo koulutettu ohjaaja, joka huolehtii keskustelun etenemisestä, turvallisuudesta ja sujuvuudesta.
- Raateja voivat järjestää esimerkiksi ministeriöt, kunnat, hyvinvointialueet, muut viranomaiset tai kansalaisjärjestöt. Palvelun käyttö on maksutonta sekä raatien järjestäjille että niiden osallistujille.

Polis, <https://compdemocracy.org/Polis/>

- Polis on avoimen lähdekoodin verkkoalusta, jonka tarkoituksena on mahdollistaa suurien ryhmien osallistuminen valitun aiheen käsittelyyn rakentavalla tavalla. Polis-keskustelussa osallistujat voivat anonyymisti ilmaista mitä mieltä he ovat aihealueesta esitetystä väitteistä sekä lisätä keskusteluun itse muotoilemiaan väitteitä muiden äänestettäväksi.

Nuorten Helsinki - Tee aloite, <https://nuorten.hel.fi/tee-aloite/>

- Aloitteen kaupungin toimintaan kuuluvasta asiasta voi tehdä kuka tahansa helsinkiläinen 13–17-vuotias. Aloitteet ohjataan käsiteltäväksi kaupungin eri toimialoille.

Nuori Espoo - Välitä ja vaikuta, <https://nuortenpalaute.es-poo.fi/fi-FI/>

- Kanavalla espoolaiset nuoret voivat jättää palautetta tai aloitteen Espoon kaupungille. Aloitteen jättämiselle on ikärajana 13–20 vuotta.

Partiolaisaloite, <https://osallistu.partio.fi/>

- Digitaalinen partiolaisaloite on tarkoitettu kaikille jäsenmaksun maksaneille partiolaisille. Kyseessä on uusi tapa kehittää partiota ja vaikuttaa itselle tärkeisiin teemoihin partiossa.

3. Alustoja nuorten omaehtoiseen osallistumiseen ja vaikuttamiseen

Sosiaalinen media tarjoaa nuorille monipuolisia mahdollisuuksia aktiiviseen toimijuuteen. Näitä ovat esimerkiksi osallistuminen yhteiskunnallisiin kampanjoihin, videoiden julkaiseminen, blogien kirjoittaminen ja osallistuminen eri ryhmien keskusteluihin sekä oman toiminnan kohdistaminen itselle tärkeisiin asioihin. Oman blogin tai podcastien avulla nuoret voivat käsitellä syvällisemmin itseä kiinnostavia aiheita ja tuoda esiin näkökulmia, joita perinteiset mediat eivät ehkä kata.

Blogit

Blogger, <http://www.blogger.com/>

- Googlen blogialusta.
- Blogit julkaistaan osoitteella, joka on yleensä muotoa bloginimi.blogspot.com.
- Blogille voi ostaa oman domain-osoitteen.
- Tekstin lisäksi Blogger tukee kuvien, videoiden ja äänitiedostojen julkaisemista.

Tumblr, <http://www.tumblr.com>

- Vuonna 2007 perustettu mikroblogger- ja yhteisöpalvelu.
- Tukee kuva- ja äänitiedostoista koostuvia blogeja.

X

- Yhdysvaltalainen yhteisö- ja mikrobloggeripalvelu. Tekstipohjaiset viestit voivat sisältää ilmaisversiossa korkeintaan 280 merkkiä.

Threads, <https://www.threads.net/login>

- Metan tuottama mikrobloggerisovellus, jonne kirjaututaan Instagram-tunnuksilla. Tilin luonnin yhteydessä voi halutessa tuoda oman profiilin tiedot Instagramista sekä laittaa seurantaan Instagram-seurattavat Threads:issa. Alustaa voi käyttää myös nettiselaimella osoitteessa [threads.net](https://www.threads.net).

4. Alustat, joita sovelletaan digitaalisen osallisuuden ja verkkovaikuttamisen välineinä

Ryhmätyöskentelyyn

Discord, <https://discord.com/>

- Discordiin luodaan palvelin, johon osallistujat pääsevät kutsusta. Discordiin on mahdollista luoda aihe- ja puhekanavia, joissa voi käydä livekeskustelua paikalla olevien kanssa joko viesteillä tai videopuhelulla. Discordissa on helppo toteuttaa nuorten kuulemista, ideoiden keruuta sekä niistä äänestämistä.
- [Tutustu Diakin vinkkeihin helpon ja turvallisen Discord-alustan hyödyntämiseen](#) sekä [Verken oppeihin Discord nuorisotyön välineenä](#).

WhatsApp, <https://www.whatsapp.com/?lang=fi>

- Alustariippumaton pikaviestintäpalvelu älypuhelimille, jolla voi tekstin lisäksi lähettää kuvia, videoita, GIF-animaatioita, ääniviestejä sekä soittaa puheluita ja videopuheluita.
- Tampereella WhatsApp kokoaa yhteen vaikuttamisesta kiinnostuneita nuoria. [Lue lisää tästä.](#)

Signal, <https://signal.org/fi/>

- Pikaviestisovellus, jossa voi perustaa keskusteluryhmiä, lähettää viestejä, kuvia, GIFfejä ja videoita sekä soittaa videopuheluita. Signal-sovellusta voi käyttää sekä Android- että iOS-käyttäjärjestelmillä ja tietokoneella.

Virtuaalimaailmat ja pelilliset osallisuusalustat ja menetelmät

Habbo, <https://www.habbo.fi/>

- Habbo on Sulake Oy:n luoma verkkoselaimella käytettävä yli 13-vuotiaille suunnattu graafinen chat-tyylinen verkkoyhteisö, joka on puettu hotellin muotoon. Pelissä liikutaan omalla virtuaalihakmolla (avatarilla) ympäri pelimaailmana toimivaa hotelliä ja keskustellaan muiden käyttäjien kanssa.

Minecraft, <https://www.minecraft.net/fi-fi>

- Minecraft on hiekkalaatikkomainen indie-videopeli, jossa pelaajan on mahdollista luoda rakennelmia kuutioiden ja muiden eri ominaisuuksien avulla kolmiulotteisessa maailmassa.
- Minecraftia on kokeiltu kaupunkisuunnittelun työvälineenä. [Lue lisää tästä.](#)
- Minecraft-Helsinki3D+ kaupunkimallin avulla voi ottaa virtuaalisesti haltuun koko kaupungin. [Lue lisää tästä.](#)

Seppo.io, <https://seppo.io/fi/>

- Sovellus, jossa voi luoda omia visailuja ja pelejä osallisuuden eri teemoista tai hyödyntää jo olemassa olevia pelialustoja, kuten Nuorten Suomi Vaikuta! -teemapäivän materiaaleja.

Etäkokousalustat ja ryhmätyöskentely

Google Meet, <https://apps.google.com/intl/fi/meet/>

- Googlen pikaviesti- ja videopuhelusovellus.
- Meettiin ei tarvitse kirjautua tai rekisteröityä - kutsu riittää.

Zoom, <https://zoom.us/>

- Videoviestintäpalvelu, jonka avulla osallistujat voivat luoda kokoushuoneita ja osallistua reaaliaikaisesti äänen ja kuvan välityksellä kokouksiin, seminaareihin ja konferensseihin. Zoom soveltuu myös etäopetuskäyttöön.

Teams, <https://teams.microsoft.com/>

- Viestintä- ja yhteistyöalusta, jossa yhdistyvät työkeskustelu, videotapaamiset, tiedostojen tallennus ja sovellusten integrointi. Palvelu kuuluu Microsoft 365 -pakettiin.

Slack, <https://slack.com/>

- Alusta, jolle voi luoda eri aiheisiin keskittyviä kanavia ja lähettää yksityisviestejä kutsuville käyttäjille.

Google Classroom, <https://classroom.google.com/>

- Google-tunnuksia edellyttävä alusta, johon voi rakentaa verkkokurssin.

Ideariihet, infografiikka ja miellekartta-ohjelmat

Piktochart, <http://www.piktochart.com>

- Graafisen suunnittelun ja datan visualisoinnin sovellus, jolla tehdään infografiikkaa.

Canva, https://www.canva.com/fi_fi/

- Graafiseen suunnitteluun tarkoitettu verkkosivusto, jossa on tarjolla kuvia, erilaisia grafiikoita ja fontteja suunnittelun pohjaksi. Sen työkaluja voidaan käyttää niin verkko- kuin printtisisältöjenkin tuottamiseen.
- Canvasta on saatavilla ilmainen versio kouluille ja oppilaille ja ilmainen Canva Pro kaikille rekisteröidyille voittoa tavoittelemattomille järjestöille. Lisäksi on kaikille saatavilla oleva ilmaisversio Canva Pro:ta rajoitetummilla ominaisuuksilla.

Mindmeister, <http://www.mindmeister.com>

- Mindmeister on selainpohjainen palvelu, jonka avulla voi suunnitella yhteisöllisiä miellekarttoja. Ilmaisversiossa käyttäjä voi suunnitella kolme karttaa maksutta. Karttoja voi muokata ja jakaa yhteisöllisesti. Palvelusta on saatavana myös mobiiliversiot eri käyttöjärjestelmille.

Mediapalvelut

Instagram, <https://www.instagram.com/>

- Instagram on sosiaalisen median palvelu kuvien ja videoiden jakamiseen käyttäjiensä kesken. Instagram-tarinoissa hyödynnettävät äänestys- ja kyselytyökalut mahdollistavat matalan kynnyksen osallisuustoiminnan.

TikTok, <https://www.tiktok.com/>

- Kiinalainen sosiaalisen median palvelu, jossa käyttäjät jakavat lyhyitä videoita. Sen toimintaa ohjaa kehittynyt algoritmi, joka tarjoaa käyttäjilleen räätälöityä sisältöä sen perusteella, mistä he ovat todennäköisimmin kiinnostuneita.

YouTube, <https://www.youtube.com/>

- Googlen omistama Internetissä toimiva videopalvelu. Käyttäjät voivat lisätä sivustolle omia videoita, sekä katsoa ja kommentoida muiden käyttäjien videoita.

Snapchat, <https://www.snapchat.com/>

- Sosiaalisen median palvelu, jossa voi lähettää kuvia, videoita ja tekstiä muille. Snäpit ovat käyttäjän kavereiden nähtävissä 24 tunnin ajan kuvan julkaisusta.

Yhteisöpalvelut

Facebook, <https://www.facebook.com/>

- Sosiaalisen median ja sosiaalisen verkostoitumisen palvelu, jonka omistaa amerikkalainen teknologiakonserni Meta Platforms. Sivusto tarjoaa käyttäjille mahdollisuuden käyttäjäprofiilin luomiseen, yhteydenpitoon toisten käyttäjien kanssa sekä liittymiseen erilaisiin yhteisöihin.

5. Työkalut, joita käytetään erilaisissa vaikuttamisen prosesseissa (kysely-, ideointi- ja äänestystyökalut)

Erilaisia virtuaalisia sovelluksia voi käyttää osana osallisuus-toimintaa, esimerkiksi osana työpajaa, kun haluaa koota ideoita tai tehdä yhteenvetoja osallistujien ajatuksista. Sovelluksia voidaan hyödyntää koko tilaisuuden osallistujille tai myös jakautuessa pienempiin ryhmiin. Seuraavaksi erilaisia alustoja koottuna eri käyttötarkoituksiin.

Virtuaaliseen työpajatyöskentelyyn ja yhteiseen ideointiin

Flinga, <https://flinga.fi/>

- Suomalainen valkotalutyökalu, joka mahdollistaa yhteisöllisen työskentelyn, keskustelun ja muistiinpanon. Flinga toimii selaimessa useimmilla laitteilla (tietokone, tabletti, puhelin) ja siinä ei ole teknistä ylärajaa osallistujille. Esimerkkejä Flingan hyödyntämisestä [voit katsoa tästä](#).

Padlet, <https://padlet.com/>

- Selainpohjainen virtuaalinen valkotaulu, johon voi kerätä osallistujilta muistilappuja, rakentaa aikajanan tai luoda kommenttiseinän. Muistilappuina voi lisätä myös kuvia, videoita ja tekstejä. Padletia voi käyttää esimerkiksi aivoriihitoiminnassa ja ryhmätöissä. Ilmaisversiolla voi tehdä kolme seinää. Jos vanhoja seiiniä poistaa, niiden tilalle saa avata uusia.

Miro, <https://miro.com/>

- Virtuaalinen valkotaulu, jonka avulla ryhmät voivat työskennellä yhdessä digitaalisten muistilappujen kanssa. Virtuaaliseen valkotauluun voi lisätä muistilappuja sekä ladata kuvia ja asiakirjoja. Ilmaisversiossa työkalua käyttävien pitää kirjautua sisään sovellukseen. Maksullisessa versiossa on mahdollista jakaa linkkejä osallistujille ilman kirjautumista.

AnswerGarden, <https://answergarden.ch/about-AnswerGarden/>

- Yhteiskäyttöinen sanapilviohjelma. Ilmainen sovellus, joka ei vaadi rekisteröitymistä. Sen avulla on helppo koota osallistujilta lyhyitä, muutaman sanan vastauksia, jotka muodostavat sanapilven. Sovellusta voi hyödyntää ajatusten herättelyyn, ideointiin ja palautteen antamiseen.

Äänestyksiin, visailuihin ja kyselyihin, kartoituksiin

Mentimeter, <https://www.mentimeter.com/>

- Äänestykseen tai kommenttien ja kysymysten keräämiseen.
- Vastausvaihtoehtoihin on mahdollista liittää esimerkiksi gif-animaatioita tai kuvia.

Kahoot, <https://kahoot.com/>

- Selainpohjainen kysely- ja visailusovellus, osallistuminen mobiililaitteilla.
- Ainoastaan maksullinen versio tarjolla.
- Sovelluksen pedagogiikka perustuu pelillistämiseen.

eVaali, <https://evaali.fi/>

- Sähköisen äänestyksen palvelu, jolla on järjestetty esimerkiksi nuorisovaltuustovaaleja etänä.

Webropol, <https://webropol.fi/>

- Avoimien kysymyskenttien avulla voit kerätä ideoita tai koostaa jo saadut ideat pohjaan valmiiksi äänestettäväksi.

Google Forms, <https://docs.google.com/forms>

- Kyselylomakkeiden hallintaohjelmisto, osa Googlen tarjoamaa ilmaista verkkopohjaista Google Docs Editors -sarjaa. Sen avulla käyttäjät voivat luoda ja muokata kyselyjä. Kerätyt tiedot voidaan syöttää automaattisesti laskentataulukon.

Microsoft Forms, <https://forms.office.com/>

- Osa Microsoft365-palvelua. Se on tarkoitettu kyselyiden, tietovisojen, ja äänestysten laatimiseen. Vastauksia

on mahdollista tarkastella palvelun sisäisten analytiikkaominaisuuksien avulla ja tarvittaessa ladata ne Excel-muotoon.

Arviointiin ja tiedonkeruuseen

Pokka, <https://pokka.kukunori.fi/>

- Arviointityökalu järjestöjen käyttöön. Pokkaan kerätään tietoa toiminnan tuloksista, joita se auttaa analysoimaan. Pokkaan on mahdollista kerätä tietoa henkilöstöltä, toiminnan kohderyhmiltä, sidosryhmiltä ja vapaaehtoisilta.

Muut

Soundcloud, <https://soundcloud.com/>

- Selainpohjainen äänitiedostojen julkaisupalvelu, jonka ominaisuuksiin kuuluu tiedostojen kehittynyt jakaminen sosiaalisen median kanavissa kuten Facebookissa ja X:ssä. Ohjelman perusversio on maksuton.

Board Game Arena, <https://fi.boardgamearena.com/>

- Yhteisöpohjainen lautapelisivusto, jota sen käyttäjät kehittävät lahjoitusvaroin. Sivustosta löytyy myös suomenkielinen käyttöliittymä, jonka kääntämiseen jokainen käyttäjä voi osallistua.

Etätauko, <https://www.eratauko.fi/tyokalu/etatauko-valmistautuminen-etakeskusteluun/>

LIITE 3. Ideapaperimalli

Vastuuhenkilö	
Hankkeen työnimi	
Hankeidea (sisältää perustavoitteen)	
Alustava kuvaus kehittämistoiminnasta (kehittämistoiminnan luonne ja toimenpiteet)	
Resurssit (työntekijä, työaika, rahoitus jne.)	
Kohderyhmät (ketä hanke koskee välittömästi ja välillisesti)	
Lähestymistapa (kansalais- ja aluelähtöisyys tms.)	
Hankkeen arviointi (prosessi- ja vaikuttavuusarviointi)	
Yhteistyötahot (kehittämishankkeen osapuolet)	
Taustakartoitus (hankkeen yhteydet muihin vastaaviin hankkeisiin)	
Aikataulus (mahd. tarkkaan)	

LIITE 4. Ideapaperimalli

Tavoite		Miksi nuorten osallisuus on tärkeää organisaatiossamme?	Aikataulu
Kohderyhmä	Miten tavoitamme nuoret?	Miten viestimme nuorille?	
Mitä haluamme tietää nuorilta?		Miten muotoilemme viestimme nuorille ymmärrettäväksi ja kiinnostavaksi?	Roolit ja vastuut
Mitä osallisuusprosessin jälkeen tapahtuu? Miten hyödynnämme tuloksia? Miten viestimme tuloksista nuorille?			

Lähde: Ella Rouhe, 2022. Nuorten Akatemia

LIITE 5: Ideapaperimalli

Kun olet määritellyt määränpäsi, suunnittele seuraavaksi polkusi sinne.

Lähde: Toolkit for Quality Peer Education, EPTO 2016

Kohderyhmä	Kuka?	Tavoitteet	Mitä?
Ketä ovat ne nuoret, joiden haluat olevan mukana?		Mihin tähtäät? Miltä määränpäsi näyttää?	
Big picture	Miksi?	Avaintoimet	Miten?
Miksi tämä on tärkeä aihe?		Mitkä toimet, taidot ja resurssit (ihmiset, raha, aika) auttavat pääsemään määränpäähän?	
Aikataulu	Milloin?	Paikka ja muoto	Missä?
Kuinka paljon aikaa tarvitset? Miten paljon aikaa sinulla on käytettävissäsi?		Millä alustalla toteutat projektisi? Mitä menetelmää käytät?	

LIITE 6: Seitsemän askelta osallistumiseen

Askel 1: Nuoret tietävät mihin he osallistuvat ja miksi

- Kerro avoimesti ja selvästi osallisuusprosessin päämäärä, tavoitteet ja toiminnot sekä osallistujien tehtävät.

Askel 2: Nuorilla on mahdollisuus olla osallisina

- Huomioi nuorten erilaiset mieltymykset ja suhtaudu niihin myönteisesti. Sovella erilaisia oppimisharjoituksia, jotta jokaiselle löytyy sopiva tapa osallistua.

Askel 3: Nuorilla on itsellään valinnanmahdollisuus

- Anna nuorille tila osallistua heille itselleen parhaiten soveltuvalla tavalla.

Askel 4: Nuoret kokevat saavansa arvostusta

- Kunnioita nuoria asiantuntijoina heitä itseään koskevissa asioissa. Arvosta heidän mielipiteitään ja hyödynnä heiltä saamasi palaute.

Askel 5: Nuoret saavat tukea

- Anna nuorille mahdollisuus tuoda esiin mielipiteitään. Pyydä heitä esittämään kysymyksiä ja vastaa niihin aidosti.

Askel 6: Nuoret toimivat yhdessä

- Huolehdi siitä, että oppimisprosessi on kaksisuuntainen: osallistujat oppivat sinulta ja sinä opit heiltä.

Askel 7: Nuoret jatkavat yhteydenpitoa

- Sovi osallistujien kanssa kuinka hankkeen jälkeen viestitään.

Lähde: Toolkit for Quality Peer Education, EPTO 2016





Tämä opas on tuotettu eri toimijoiden tarpeesta kehittää toiminnassaan nuorten osallisuus-toimintaa digitaalisissa ympäristöissä. Opas on suunnattu erityisesti kaikille nuorten parissa toimiville, joilla tavoitteena on osallistaa nuoria yhdenvertaisesti hyödyntäen digitaalisia alustoja tai menetelmiä. Opas sopii myös kaikille, jotka tarvitsevat tukea nuorten osallisuus-prosessin alkuun saattamiseen.

Oppaassa esitellään millaisia mahdollisuuksia digitaalisuus tarjoaa osallisuusprosesseihin ja tarkastellaan, mitä niiden valinnassa, perustamisessa ja käytössä tulee ottaa huomioon. Tämä opas on suunnattu kaikille, jotka haluavat edistää nuorten mahdollisuuksia osallistua päätöksentekoon, ja jotka tukevat nuoria toimimaan heidän omissa yhteisöissään ja ilmaisemaan mielipiteitään. Digitaalisuus avaa mahdollisuuden osallistua ja vaikuttaa ajasta ja paikasta riippumatta.

Kohti nuorten digitaalista osallisuutta -opas on tuotettu Koordinaatissa, sen toimiessa Osallisuuden osaamiskeskuksen osatoteuttajana vuosina 2020–2024.

Koordinaatti on toiminut valtakunnallisena nuorisotyön asiantuntijana, osaamisen vahvistajana sekä monialaista ja verkostomaista yhteistyötä toteuttavana kumppanina vuodesta 2006 lähtien. Koordinaatti toimi osana Oulun kaupungin nuorisopalveluja, sijaintipaikkana Oulu.



OPETUS- JA KULTTUURIMINISTERIÖ
UNDERSVINGS- OCH KULTURMINISTERIET