

Digihaaste - hanke

- ▶ Rahoittaja Etelä-Suomen AVI
- ▶ Hanke alkanut 1.9.2017
- ▶ Hankekoordinaattori Jari Karjalainen

- ▶ Hanke toimii ympäri Lahden nuorisopalveluiden organisaatiota, sijaitsee Itäisellä alueella

- ▶ Hanke on tarkoitettu kolmivuotiseksi (2017-2020) ja sitä tarkastellaan vuosittain

Hankkeen tausta

- ▶ Oma pitkäaikainen kiinnostus peleihin ja niiden hyödyntämiseen nuorisotyössä
- ▶ Nuorisotyön painotus ja kehityksenkohteet
 - ▶ v.2016 Nuorisopalveluiden digityöryhmän teettämä kysely osoitti:
 - ▶ Vastaaajat pitivät digitaalista nuorisotyötä tärkeänä (4,23/5)
 - ▶ Suurin osa vastaajista koki, ettei oma osaaminen riitä hyödyntämään työmuotoa (3,01/5)
 - ▶ Digitaalisia pelejä käytti työssään 29%
 - ▶ Sosiaalisen median kanavista Facebookia käytti 73%
 - ▶ 7,7% ei käyttänyt mitään sosiaalisen median kanavaa

Tavoitteet

- ▶ Hankkeen tavoitteet voidaan jakaa neljään pääkohteeseen:
 - ▶ 1. Digitaalisten pelien harrastustoiminnan lisääminen, monipuolistaminen ja mahdollistaminen
 - ▶ 2. Digitaalisen nuorisotyön menetelmien hyödyntäminen syrjäytyneiden ja syrjäytymisvaarassa olevien nuorten kanssa
 - ▶ 3. Nuorten mediakasvatukseen panostaminen ja valmiuksien antaminen
 - ▶ 4. Nuorisopalveluiden henkilöstön digitaalisen työtteen ja osaamisen kehittäminen

Toteutus: Kiertävä pelitoiminta

- ▶ Mahdollistetaan vakituista, ilmaista, suunniteltua ja ohjattua peliharrastustoimintaa yhdenvertaisesti kaikille Lahden nuorille nuorisopalveluiden omilla nuorisotiloilla
- ▶ Nuoret pääsevät osaltaan vaikuttamaan harrastuskerhojen sisältöön, esim. valitsemalla heitä kiinnostavaa sisältöä ja tutustua tarjottuihin uutuuksiin
- ▶ Iltoihin voidaan viedä teemallisesti kohdennettuja pelejä ja käsitellä erilaisia aiheita nuorten kanssa
- ▶ Pelikerhotoiminta on suunniteltu 12 - vuotiaista eteenpäin
- ▶ Kerhot alkoivat marraskuussa 2017

Toteutus: Workshop - toiminta

- ▶ Arkipäivisin toteutettua toimintaa koulu- ja työelämän ulkopuolella oleville nuorille aikuisille
- ▶ Pienryhmätoiminnassa hyödynnetään digitaalisia pelejä ja muuta mediaa kehittäessä mm. nuorten ryhmätyöskentelytaitoja
- ▶ Kohderyhmän kanssa työskentelyssä sekä sisällön luonnissa käytetään tukena Nuorisopalveluiden työllisyys- ja erityispalvelujen sekä muiden sidosryhmien ammattitaitoa
- ▶ Toiminta on suunnattu 18-29 -vuotiaille ja sen on tarkoitus alkaa keväällä 2018

Toteutus: Mediakasvatus

- ▶ Medianlukutaitoa ja mediakriittisyyttä lisätään sekä nuorten, että nuorten kanssa työskentelevien parissa jakamalla luotettavaa ja ajan tasalla olevaa tietoa
- ▶ Digitaalisen nuorisotyön näkökulmasta on myös oleellista jakaa tietoa erityisesti digitaaliseen mediaan liittyvissä ilmiöissä, kuten pelit ja sosiaalinen media
- ▶ Tietoa jaetaan sisäisen tiedotuksen lisäksi myös mm. vanhempainilloissa
- ▶ Tämän lisäksi toiminnallista Mediaprässi - menetelmää toteutetaan ja kehitetään tarpeen mukaan
 - ▶ Mediaprässi käsittelee toiminnallisilla tavoilla mm. sananvapautta, klikkiuutisia, tekijänoikeuksia ym.

Toteutus: Digitaalisen osaamisen lisäys

- ▶ Nuorisopalveluiden nykyisiä toimintoja kehitetään ja uusia lisätään saavuttamaan nuorisotyön tavoitteita entistä paremmin ja tehokkaammin
 - ▶ Esim. digitaalisten pelien hyödyntäminen nk. Toimintakokemus - päivien ryhmäyttämisharjoituksissa
- ▶ Osaamista ja tietoutta digitaalisen nuorisotyön parissa lisätään mm. koulutuksin ja uutiskirjein, jotta työntekijät pystyvät vastaamaan nykypäivän tarpeisiin ja haasteisiin paremmin
- ▶ Työntekijöitä kannustetaan ja tuetaan tarjoamaan nuorille mahdollisuuksia julkaista sekä tuottaa materiaalia sosiaalisen median palveluihin

Toteutus: Somenuoret

- ▶ Hankkeessa on toiminut erikokoinen joukko nuoria, jotka ovat päivittäneet Lahden nuorisopalveluiden eri somekanavia sekä toimineet mukana hankkeen erilaisissa digitehtävissä
- ▶ Nuoret ottavat / ovat ottaneet osaa mm.
 - ▶ Viestintä- ja tiedotustyöhön
 - ▶ Tapahtumien erilaisten materiaalien tuottamiseen (Xperience - lantapahtuma sekä muut nuorisopalveluiden tapahtumat)
 - ▶ Mediakasvatustyö / Mediaprässi
 - ▶ Sosiaalisen median kampanjatyö (Yhdenvertaisuus - viikon suunnittelu ja ylläpidon tukeminen)
- ▶ Somenuorten toiminnan juuret ovat Koulutuskeskus Salpauksen projektiryhmän tuotoksessa, jossa kuvaamisesta kiinnostuneet nuoret tuottivat digitaalista sisältöä YleX Pop - tapahtumasta.

Linkkejä:

- ▶ YleX Pop: <https://www.youtube.com/watch?v=dy4B-4wk3AM>
- ▶ Suomi 100: <https://www.youtube.com/watch?v=lrvtQyzdKVQ>
- ▶ Game Över 11: <https://www.youtube.com/watch?v=fzMMD7aBqq0>

Sen lisäksi mm.

- ▶ Tapahtumat
 - ▶ Game Över
 - ▶ Lantapahtuma Xperience (2018)
- ▶ Oppaiden ja ohjeistuksien teko
- ▶ Osaamisen kartoitus ja järjestäminen organisaatiossa
- ▶ Peliyhteisöjen luonti (pelikilta - toiminta)
- ▶ Suoravirtaus - illat (Streamaus)