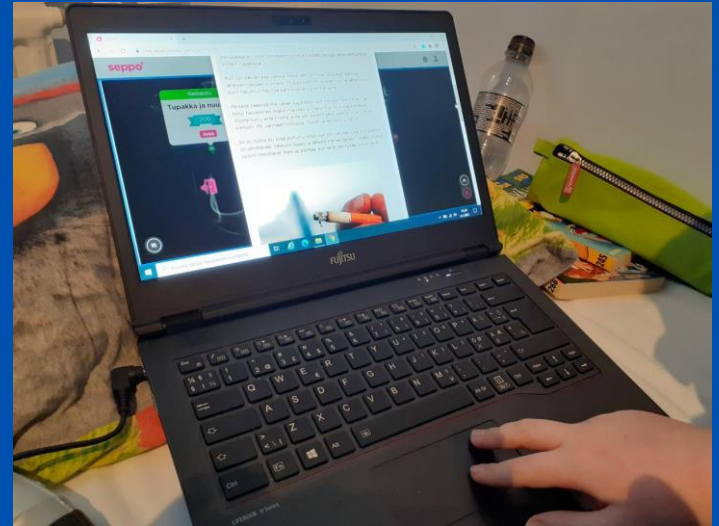


## 6.-luokkalaisten Päihdeputki diginä Sepossa

(+ Nuorisotiedotuksen oppituntimaiset menetelmät)

---

Jarno Koskelainen  
Nuorisotiedotus  
Lahden kaupungin nuorisopalvelut



# Nuorisotiedotustyötä vuodesta 2006 alkaen

- Lahden nuorisopalveluiden nuorisotiedotus tekee nuorten neuvonta- ja tietopalvelutyötä Lahdessa.
- Olemme erikoistuneet toimimaan **nuorten ryhmien** kanssa pääasiassa kouluilla.
- Ryhmille tarjoamme teemallisia oppitunteja, joissa käsitellään nuorten elämään liittyviä asioita.
- Maksuttomia teematunteja on mahdollista tilata ympäri lukuvuoden.
- Tunteja on mahdollista vetää myös toisen asteen opiskelijoille ja muille ryhmille.
- Kaikissa teematunneissa on ollut kehittämistyössä mukana nuorisoalan opiskelijat.



# Raha-asioita, työnhakua, liikennekäyttämistä...

- Viisi vakiomenetelmää: itsenäistä rahankäyttöä käsittelevä **Rahakramppi**, kesätöiden hakemista treenaava **Kesäduuniblues**, liikennekäyttämisen pakohuonepeli **Virhearvio**, ja mediakasvatuksen tunnit **Mediaprässi** ja **Mediapässi**.
- Jokaisessa teematunnissa luokka tai nuorten ryhmä jaetaan pieniin ryhmiin, jotka kokemuksellisin menetelmin oppivat, osallistuvat ja antavat vuorovaikutteisesti tietoa nuorten omista kokemuksista.
- Yhden tilaisuuden kesto on noin 45–90 minuuttia.



# Päihdeputken Seppo-versio

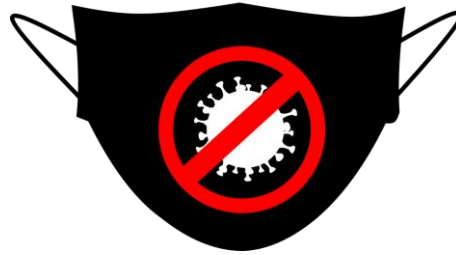
## Massiivinen tapahtuma

- Lahden kaupungin nuorisopalvelut on tarjonnut kaikille kaupungin 6.-luokkalaisille päihteiden käyttöä ennaltaehkäisevän Päihdeputken keväisin.
- Mukana yhteistyössä ovat olleet mm. Monon Side ry, PHHYKY:n suun terveydenhuolto, Päijät-Hämeen ehkäisevä mielenterveys- ja päihdetyön PETE-Lahti sekä Lahden Poliisi.
- Legendaarisella 8-salilla järjestetyssä tapahtumassa luokat kiersivät tunnelmallisen, verhoilla rajatun rastiradan kahden tunnin aikana.
- 20 minuutin mittaiset rastit käsittelivät digitaalista pelaamista, energijuomia, tupakkatuotteita, alkoholia ja huumausaineita. Rasteja ohjasivat nuorisonohjaajat, alan opiskelijat ja yhteistyökumppanit.
- Rastilta toiselle kuljetti tarina, kahden sisaruksen päiväkirjamerkinnot.
- Päihdeputki on kestänyt aina kaksi viikkoa ja sen aikana on järjestetty vanhempainiltoja ja nuorille konsertti.



# Päihdeputken Seppo-versio

## Kevät 2020 – nevä forget!



- Ei ollut enää 8-salia...
- ...mutta oli korona.
- Kaikki kaupungin koulut siirtyivät maaliskuussa etäopetukseen ja palasivat lähiopetukseen vasta viimeisille kouluviikoille.
- Uhkana oli, että kokonaiselta luokkatasolta eli n. 1000 oppilaalta jäisi Päihdeputki käymättä.
- Apuun tuli Seppo.



# Päihdeputken Seppo-versio

## Digitaaliseksi mallinnettu Päihdeputki

- Nuorisotiedotuksella oli käytössään lisenssi Seppo-alustaan – jonka olemassaolo oli melkein unohdettu vähäisen käytön vuoksi!
- Sepposta tuli nuorisotiedotukselle kuitenkin merkittävin työväline poikkeuksellisena aikana.
- Tarkoituksena oli ensin tehdä digiversio vain tupakka- ja nuuskarastista, mutta lopuksi päädyttiin mallintamaan koko Päihdeputki digitaaliseen muotoon.
- Tavoitteena oli muokata digiversio vastaamaan mahdollisimman pitkälle liveversiota – niin sisällön kuin pituuden puolesta.
- Suurin muutos sisällössä on kokonaan uusittu päiväkirjatarina, seiskaluokkalaisten Heidin ja Henkan kertomana.



# Päihdeputken Seppo-versio



## Miten se toimi?

- Teamsit tökki, Discordit köhi, Zoomit takkusi – Seppo ei kaatunut.
- Oppilaiden palaute oli erinomaista: raikas, uusi juttu etäkoulun keskellä? Oppilaat suorittivat pelin omilla älylaitteillaan kotoaan.
- Seppo-Päihdeputken suoritti 35 ryhmää, joissa 686 oppilasta.
- Oppilailta kysymyksiä 1–2 per ryhmä. Niihin vastasivat nuorisotyöntekijät.
- Päiväkirjatarina saumattomammin yhteydessä käsiteltäviin asioihin.
- Kevään lopussa Koulutunneilla suoritettut Sepot saivat selvästi nihkeämmän vastaanoton.



# Päihdeputken Seppo-versio

## Sitten pelataan!

- 1. Mene nettiselaimella sivulle seppo.io. Käytä Chromea tai Firefoxia.
- 2. Kirjaudu sisään pelaajana.
- 3. Kirjoita koodi: ADED6C
- 4. Anna “joukkueellesi” nimi. Saat pelaajatunnuksen, joka nimesi + neljä numeroa. Tällä tunnuksella pääset takaisin peliin, jos se jostain syystä keskeytyy tai haluat jatkaa myöhemmin.
- Tehtävät ovat monivalintatehtäviä, yhdistämistehtäviä tai avoimia kirjoitustehtäviä.
- HUOM! Tästä tutustumiseen tarkoitettussa demopelistä on poistettu pisterajat tehtävistä.





# Päihdeputken Seppo-versio

## Päihdeputken jälkeen ei iskenyt krapula

- Seppoa käytetty mm. 6.-luokkalaisten nivelvaihekyselyissä, 9.-luokkalaisten Goodbye9!-tuntien järjestämisessä, 8.-luokkalaisten Järkeä vai ei? -tapahtumassa ja leirikeskukseen pakohuonepelissä.
- Keväällä 2021 Päihdeputki järjestetään jälleen Seppossa. Suorittamassa paraikaa 46 ryhmää. Lisäksi huoltajien on mahdollista tutustua peliin pelaamalla se. Tulossa myös virtuaalivanhempainilta Teamsissa.
- Päihdeputki-Seppo on jaettu Seppon sisältökirjastoon kaikille vapaaseen käyttöön. Lisenssin hankkimalla sen saa käyttöönsä.



# Nuorisotiedotuksen teematunnit jakoon

## Koronavuoden innovaatio 2: Liikennekasvatusta pakohuoneessa

- Virhearvio on pakohuonemainen peli, jossa luokka (8.-luokkalaisista alkaen) pienissä ryhmissä pyrkii ratkaisemaan kuusi haastavaa tehtävää ja estämään vakavan liikenneonnettomuuden tapahtuminen.
- Teemoina: ylinopeus, toiminta onnettomuuspaikalla, päihteidenkäyttö liikenteessä, turvavyön käyttö, puhelimen käyttö, erilaiset maksut ja keskeisenä OIKEA ASENNE.



# Nuorisotiedotuksen teematunnit jakoon

## Tavoitteena tuottaa vahvoja brändejä

Kaikki teematuntimateriaalit ladattavissa Google Drive-tililtä:

<https://drive.google.com/open?id=1rDzyEzLywupSf6U5abnijQ2ztLeB7ANu>



### RAHAKRAMPPI

Vähällä pärjää  
tekemällä fiksuja valintoja.



Kiitos!



---

Jarno Koskelainen  
Lahten nuorisopalvelut  
Lahten kaupunki, sivistyksen palvelualue  
jarno.koskelainen@lahti.fi  
p. 050 383 6462  
www.lahti.fi

