Nuorisotyön auditointi- ja itsearviointimalli,

Pelitoiminta

**Työyhteisön toiminta** versio 15.6.2022

| **arviointikriteerit** | **1 puutteellinen/heikko** | **2 tyydyttävä** | **3 hyvä** | **4 erinomainen** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1. Työyhteisön rooli pelitoiminnassa** | Työyhteisössä keskustellaan säännöllisesti pelitoiminnasta. Kaikki työyhteisön jäsenet voivat halutessaan osallistua keskusteluun riippumatta pelitaustasta. | Pelitoiminnasta keskustelussa ei ole ulos sulkevia piirteitä, kuten sanoittamista tavalla, joka edellyttää kuulijalta tietoa peleistä, laitteista tai pelikulttuurin ilmiöistä ja termeistä. | Kaikki työyhteisön jäsenet voivat osallistua pelitoiminnan toteuttamiseen tasa-arvoisesti. | Pelitoimintaa kehitetään yhdessä, se sisältää myös sen, että omaa niin suhtautumista peleihin ja pelaamiseen tarkastellaan kriittisesti reflektoiden, riippumatta peliharrastuneisuudesta. |
| **2. Syrjinnän ehkäisy / Turvallisempi tila** | Asiattomaan tai syrjivään puheeseen ja käytökseen puututaan. | Toiminnan suunnittelussa, toteutuksessa ja hankinnoissa huomioidaan aktiivisesti pelikulttuurin sisältämien stereotypioiden (esimerkiksi ennakkoluulot ”tyttöjen ja poikien peleistä”) ja ulossulkevien normien (esimerkiksi oletus vammattomuudesta). | Toimintaan on luotu turvallisemman tilan periaatteet. Työotteeseen kuuluu aktiivinen pyrkimys yhdenvertaisuutta estävien seikkojen tunnistamiseen ja tasa-arvon edistämiseen. | Ohjaustyössä pyritään järjestelmällisesti omalla esimerkillä purkamaan syrjiviä rakenteita, kuten sukupuoliin liittyviä normeja ja stereotypioita esim. pelivalinnoissa, puheessa ja muussa ohjaustyössä. |
| **3. Tiedon hyödyntäminen** | Tutustutaan ajankohtaiseen tutkimustietoon nuorten pelaamisesta. | Suunnittelussa otetaan huomioon ajankohtainen tutkimus- ja kokemustieto. | Tietoperustalla on keskeinen rooli toiminnan kehittämisessä. | Työn tietoperustaiselle kehittämiselle on työyhteisössä olemassa rakenne, jota noudatetaan. |
| **4. Pelinkehitys** | Pelit nähdään vain pelaamisen välineenä. | Pelaamisesta tai pelien tekemisestä keskustellaan nuorten kanssa ja kerrotaan mahdollisuuksista uran ja ammatin kannalta. | Pelinkehitykseen liittyvät ammatilliset taidot tunnetaan (koodaaminen, taide, pelisuunnittelu yms.), ja näistä kiinnostuneet nuoret osataan ohjata eteenpäin. | Mahdollistetaan pelinkehittämisen kokeileminen siitä kiinnostuneelle nuorelle. |
| **5. Kilpailullinen toiminta**  (esimerkiksi e-urheilu) | Pelejä pelattaessa huomioidaan, että nuoren taitotaso ei saa vaikuttaa tämän osallistumismahdollisuuksiin. Toiminta ei edellytä omia laitteita. | Nuoriso-ohjaajat ymmärtävät ja keskustelevat aktiivisesti siitä miten nuoren identiteetti kuten sukupuoli vaikuttaa mahdollisuuksiin osallistua toimintaan. | Pelejä pelatessa pyritään tavoitteellisesti ja suunnitelmallisesti, yhdessä nuorten kanssa, purkamaan heikommassa asemassa olevien osallistumisen esteitä. | Pelitoiminnassa noudatetaan kasvatuksellista etiikkaa: kilpailullinenkin toiminta (esimerkiksi pienryhmässä tapahtuva joukkuetoiminta) on avointa, saavutettavaa ja sillä ei ole kilpaurheilullisia tavoitteita |
| **6. Pelit ja elämänhallinta** | Tiedostetaan pelaamisen sekä positiiviset että negatiiviset yhteydet nuoren hyvinvointiin. | Tunnistetaan pelaamisen rooli nuoren elämässä. Kyetään tunnistamaan mahdolliset haasteet nuoren pelaamisessa, itsekontrollissa ja hyvinvoinnissa. | Osaamista tukea nuorta tämän hyvinvointiin liittyvissä seikoissa niiden ilmetessä pelitoiminnan yhteydessä. | tasokuvaus puuttuu |
| **7. Viihtyvyys ja tunnelma** | Ohjaajat ottavat vastaan nuorten palautetta tilaan ja tunnelmaan liittyen. | Pelaaminen, pelikulttuuri ja niiden monimuotoisuus sekä kohderyhmä ja sen moninaisuus on huomioitu ja nuorille tarjotaan erilaisia tapoja vaikuttaa tilan viihtyvyyteen ja tunnelmaan. | Nuorten osallisuus näkyy tilan viihtyvyyden ja tunnelman luomisessa. | Nuorten osallisuus tilan viihtyvyyden ja tunnelman luomisessa on suunnitelmallista ja siihen on olemassa selkeät rakenteet. |

**II Nuorten rooli toiminnan toteuttamisessa**

f

| **arviointikriteerit** | **1 puutteellinen/heikko** | **2 tyydyttävä** | **3 hyvä** | **4 erinomainen** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **8. Vertaistoiminta** | Pelitoiminnassa on mukana vertaisnuoria. Nuoret perehdytetään Non-toxic –näkökulmaan. | Vertaisnuorten rooli on selkeä koko työyhteisölle. | Vertaistoimintaa arvioidaan ja kehitetään yhdessä nuorten kanssa. | Vertaisnuorille on järjestetty pelitoimintaan keskittyvä vertaisohjaajakoulutus sisältäen Non-toxic -näkökulman. |
| **9. Nuoret toiminnan järjestäjinä**  (osallisuus) | Nuoret voivat halutessaan järjestää toimintaa ja oppia, ja heitä tuetaan siinä. Kuka tahansa kiinnostunut nuori voi tulla mukaan osallisuustoimintaan missä tahansa vaiheessa toimintakautta. | Nuoria kannustetaan ja innostetaan järjestämään toimintaa. Mahdollisuus spontaanin toiminnan järjestämiseen tiedostetaan ja sitä hyödynnetään.  Nuori voi osallistua missä tahansa vaiheessa (suunnittelu, valmistelu, toteutus, arviointi). | Ohjaajat tiedostavat nuorten roolin merkityksen hyvän toimintakulttuurin rakentamisessa. | Nuorten aktiivinen toimijuus toiminnan järjestämiseen on suunnitelmallista ja säännöllistä, ja sille on olemassa rakenne. |
| **10. Asiakaspalaute** | Palautetta kerätään toiminnassa mukana olevilta nuorilta. Palautteen keräämisessä tiedostetaan mitkä ryhmät ovat toiminnan ulkopuolella. | Palautetta kerätään monikanavaisesti ja sitä hyödynnetään aktiivisesti nuorten kanssa toimintaa suunniteltaessa ja toimintaa järjestettäessä. | On mietitty tapa, miten kootaan tietoa myös toiminnan ulkopuolella olevilta ryhmiltä. Palautetta käsitellään yhdessä nuorten kanssa. | Asiakaspalautetta kerätään suunnitelmallisesti ja systemaattisesti, myös nuorten huoltajilta ja yhteistyökumppaneilta. Tuloksia peilataan muuhun pelitoiminnan tietoperustaan. |

**III Resurssit**

f

| **arviointikriteerit** | 1. **puutteellinen/heikko** | **2 tyydyttävä** | **3 hyvä** | **4 erinomainen** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **11. Tilan toimivuus** | Tila vastaa osittain pelitoiminnan tarpeita, esim. pistokkeiden ja verkkopisteiden määrä ja sijainnit määrittävät tilan toimivuutta. | Tilasta löytyy rajallinen verkkoyhteys. Palomuuri ja turvallisuusasiat ovat perustasoisia. | Tilaa ei ole lähtökohtaisesti suunniteltu pelitoimintaa varten, mutta siihen on löydetty riittävät ratkaisut, jotta tila olisi teknisesti toimiva. | Tila on teknisesti ja rakenteellisesti suunniteltu tai remontoitu pelitoimintaa varten ja siinä on huomioitu akustiikka, ilmanvaihto, lämpötilan säätely, sähkökuorma, valaistus ja riittävä verkkoyhteys. |
| **12. Kalustus** | Pelitoimintaa varten on kalusteita. | Hankintoja tehtäessä on huomioitu tilan käyttäjien ergonomia. Esimerkiksi sähköpöydät ja pelituolit. | Tilan kalustuksessa on huomioitu kestävä kehitys. | Kalusteratkaisuissa on mietitty mahdollisuutta muunnella tiloja mahdollisimman helposti erilaisten ryhmien tarpeisiin. |
| **13. Tarvikkeet ja laitteet** | Tilan laitteisto ja pelit ovat suppeita. | Tilassa on ajanmukaiset ja pelaamiseen suunnitellut laitteet ja välineet. Laitteita huolletaan ja uusitaan niiden mennessä epäkuntoon. | Laitteiden käyttöiän päättymistä ennakoidaan ja laitteisto uusitaan ajoissa. Laitteita huolletaan säännöllisesti. | Laitteiden ja pelien päivittämiselle, huollolle ja uusimiselle on laadittu rakenne ja aikataulu. |
| **14. Esteettömyys** | Tilaan on esteetön kulku ja sen yhteydestä löytyy esteettömät wc-tilat, jotka soveltuvat kaikille | Kalustuksessa on huomioitu toimintakyvyltään moninaiset nuoret. | Toimintakyvyltään moninaiset nuoret huomioidaan pelilaitteissa, peliasetuksissa ja pelivalikoimassa. | Toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa huomioidaan fyysisesti, psyykkisesti sekä sosiaalisesti toimintakyvyltään moninaiset nuoret. |
| **15. Työntekijät** | Tilassa järjestetään toimintaa vain silloin, kun tilassa on ohjaaja paikalla. | Pelitoiminnan ohjaajilla on riittävä osaaminen turvallisen pelitoiminnan takaamiseen. | Pelitoiminnan ohjaajalla on työpari tai työyhteisö, jonka kanssa jakaa työn suunnittelu, toteuttaminen sekä reflektointi. | Työntekijäresurssit mahdollistavat toiminnassa esiin nouseviin nuorten tarpeisiin vastaamisen, kuten yksilöllinen tuki, pienryhmätoiminta ja nuorten yhteisöllisyyteen liittyvät tarpeet. |