

NUORTEN
SUOMI



NUORTEN
AKATEMIA



Nuva^{ry}

Menetelmäpakki



Kohti nuorten hyvinvointialueita

- Nuorten Akatemian, Suomen Nuorisovaltuustojen Liiton ja Nuorten Suomen yhteinen valtakunnallinen hanke vuosien 2022–2025 aikana
- Tavoitteena nuorten osallisuuden edistäminen hyvinvointialueilla
- Rahoittajana opetus- ja kulttuuriministeriö
- [Lue lisää hankkeesta](#)

KOHTI
NUORTEN
HYVINVOINTI-
ALUEITA

Miten?



Tuemme alueellisten nuorisovaltuustojen perustamista ja toimintaa



Tuemme viranhaltijoita ja luottamushenkilöitä nuorten osallisuuden vahvistamiseksi



Pilotoimme erilaisia osallistumisen menetelmiä yhdessä hyvinvointialueiden kanssa

Saatesanat

Tämä menetelmäpakki on luotu hyvinvointialueille nuorten osallisuuden edistämiseen ja nuorilähtöiseen kehittämiseen.

Tähän pakkiin on kerätty menetelmät, joita on hyödynnetty Kohti nuorten hyvinvointialueita -hankkeen toiminnassa. Menetelmät on jaoteltu sen mukaan, ovatko ne enemmän laadullista vai määrällistä tietoa keräviä ja ovatko ne suunnattu kasvokkaiseen vai digitaaliseen osallistumiseen.

Nuorten osallisuutta edistäviä menetelmiä on olemassa satoja, eikä mikään menetelmä sovi kaikkiin tilanteisiin tai kaikille kohderyhmille. Tärkeintä onkin tarjota erilaisia menetelmiä, jotta jokainen nuori voi löytää oman tavan vaikuttaa yhteisiin asioihin.



Menetelmien nelikenttä





Digiraati

Oikeusministeriön ylläpitämä luotettava ja turvallinen, vielä pilottivaiheessa oleva digitaalinen alusta nuorten kuulemiseen.

Digiraadissa keskustellaan kirjallisesti ennalta sovitusta aiheesta anonyymisti n. 1–2 viikon ajan. Keskustelut fasilitoidaan ja niissä noudatetaan turvallisemman tilan periaatteita. Keskustelusta muodostetaan julkinen loppulausuma.

Digiraatia on kokeiltu nuorten kuulemiseen mm. hyvinvointialueen strategiaan liittyen, hyvinvointikertomuksen tueksi sekä mielenterveys- ja päihdepalveluiden kehittämiseen. Digiraatia voi käyttää myös nuorisovaltuuston työkaluna kuulla laajemmin alueen nuoria.

Lue blogi digiraati-kokeilujen opeista [täältä](#).

Digiraati- prosessi

- Suunnitteluvaihe - tarkennetaan aihetta, pohditaan kysymyksiä ja suunnitellaan viestintää
- Digiraadin markkinointi / osallistujien mukaan saaminen
- Keskusteluvaihe - kysytään apukysymyksiä, vastaillaan viesteihin, varmistetaan että turvallisemman tilan periaatteita noudatetaan
- Loppulausuman julkaisu ja siitä viestiminen päättäjille ja nuorille
- Opit ja oivallukset

Erätaukokeskustelut

Aito kohtaaminen ja vuoropuhelu nuorten ja aikuisten/päätäjien kesken tukee nuorten osallisuutta ja synnyttää uusia oivalluksia puolin ja toisin. Erätauko-keskusteluun kutsutaan mukaan erilaisista taustoista ja tilanteista tulevia nuoria, osallisuuden parissa toimivia työntekijöitä ja päätäjiä hyvinvointialueelta.

Erätauko-keskusteluja on kokeiltu Kanta-Hämeessä, Itä-Uudellamaalla ja Etelä-Savossa. Keskusteluiden teemana on ollut nuorten osallisuus.

Kurkkaa myös Lahden kaupungin tekemä [Skidialogi-malli!](#)

Lue kokemuksia [Kanta-Hämeen kolmen Erätauko-keskustelun sarjasta](#)



Hyvinvointia!-peli

Hyvinvointia! -peli on Nuorten Suomi ry:n kehittämä Seppo.io-alustalle luotu peli, jossa nuoret saavat tietoa hyvinvoinnin eri näkökulmista ja pääsevät kertomaan omia näkemyksiään hyvinvointipalveluiden kehittämisen tueksi.

Seppo.io on oppimiseen ja koulutukseen suunniteltu oppimisalusta pelillisen opetuksen toteuttamiseen. Peleissä yhdistyvät tavoitteellinen toiminta, oman osaamisen käyttäminen ja yhdessä tekeminen.

Lue lisää: nuortensuomi.fi/hyvinvointia-peli



Tavoitteena on tarjota nuorille tietoa hyvinvoinnin eri näkökulmista ja palveluista pelillisen menetelmän kautta.



Pelissä nuoret pääsevät kertomaan ajatuksiaan mm. kuntien, hyvinvointialueiden sekä muiden toimijoiden työn tueksi.



Pelin tehtävät ovat joko informatiivisia tai mielipidettä kysyviä.

Hyvinvointia!-pelin pelaaminen oppilaitoksissa

- Pelikokonaisuus räätälöidään alueelle
- Peli lähetetään pelattavaksi oppilaitoksiin osana opetusta
- Opettajille lähetetään diasarja, jossa on pohjustus teemaan ja ohjeet pelaamiseen
- Peliä voidaan pelata 1-4 hengen ryhmissä tarpeen mukaan
- Pelin kesto ohjeineen on noin 45 min

Tutustu demo-peleihin:

- Arjen hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen: pelikoodi **CE5B7F**
- Nuorten ajatuksia palvelustrategian valmisteluun: pelikoodi: **571A64**
- Kirjautuminen demopeliin: mene osoitteeseen play.seppo.io -> kirjaudu pelaajana -> syötä koodi -> keksi joukkueenimi / kirjoita oma nimesi -> sitten vain vastailemaan!



Mikä vituttaa? -ilta

Mikä vituttaa? -ilta on tilaisuus, jossa on suoraa puhetta nuoria painavista asioista. Illassa saa nimensä mukaisesti purkaa turhautumista yhteiskunnan epäkohdista. Ratkaisuehdotuksia saa esittää, mutta se ei ole pakollista.

Vahvaan sanaan liittyy vahva tunne ja energia. Tämän negatiivisen energian kääntäminen kehittämiseen on potentiaali, jota yhdenkään aikuisen ei kannata hukata.

KOHTI
NUORTEN
HYVINVOINTI-
ALUEITA

Äänekosken nuoret saivat kertoa, mikä vituttaa – jutteluissa pitsapöytien äärellä aikuisilla oli kuuntelijan rooli

Nuorten osallisuutta edistävä Mikä vituttaa -toiminta käynnistyy myös Porissa

#!&%!

Nuoret ympäri Suomen saavat nyt kertoa suorasanaisesti, mikä heitä ketuttaa – mieltä painavat tekemisen puute ja päihteet

Nuorille järjestetään teemailtoja, joissa kysytään mieltä harmittavia asioita. Uudenlaisissa tapahtumissa halutaan kääntää ketutus voimavaraksi. Esiin nousseita aiheita viedään eteenpäin päättäjille.

Mikä vituttaa? -illassa Nuorten Talolla pääsee päästelemään höyryjä pihalle

Miksi meitä vituttaa, eikä harmita?



SUORIIN KYSYMYKSIIN SUORIA VASTAUKSIA

Kysymyksen sanoitus vaikuttaa siihen, millaisia vastauksia saadaan. Tarkoituksena on saada suora puhetta siitä, mikä on pielessä.

Vahvaan sanaan liittyy vahva tunne ja energia. Tämän negatiivisen energian kääntäminen kehittämiseen on potentiaali, jota yhdenkään aikuisen ei kannata hukata.



UUSI TAPA PERINTEISTEN KANAVIEN RINNALLE

Menetelmällä rohkaistaan nuoria kertomaan epäkohdista ja vaikuttamaan niihin. Kaikilla ei ole kiinnostusta, voimavaroja tai luottamusta osallistua ”perinteisiin” vaikuttamiskanaviin.

Tilaisuudessa kaikilla on oikeus ja mahdollisuus osallistua keskusteluun – ei tarvitse osata hienoja sanoja, jotta voi kertoa ajatuksiaan.

Nuorten vaikuttajaryhmät voivat myös itse kuulla muita nuoria menetelmällä.



VAHVA SANA EI POISTA SENSITIIVISYYTTÄ

Tapahtumissa keskustellaan kunnioittavasti nuorille tärkeistä asioista rennolla tunnelmalla.

Tapahtumaan kannattaa varata useampi turvallinen aikuinen, jos jollakin on tarve purkaa ajatuksia kaksin tai päästä palvelun piiriin.

On tärkeää kertoa nuorille, miten ja mihin asioista viestitään eteenpäin.

Nuorisofoorumi

Nuorisofoorumi on vaikuttamisesta kiinnostuneita nuoria kokoava tilaisuus, jossa päästään pureutumaan ajankohtaisiin aiheisiin, tapaamaan päättäjiä ja asiantuntijoita tai tutustumaan uusiin ihmisiin.

Tapahtumaan kutsutaan nuoria, asiantuntijoita sekä päättäjiä riippuen tilaisuuden luonteesta.

Tilaisuus voi olla suunnattu vain nuorisovaltuustojen jäsenille tai avoin kaikille aiheesta kiinnostuneille nuorille.

Nuorisofoorumin voi toteuttaa esimerkiksi alueellinen nuorisovaltuusto tai jokin nuorisojärjestö.

Nuorisofoorumeita järjestetään ympäri Suomea erilaisilla variaatioilla. Sivusta löydät kaksi esimerkkiä.



Keski-Suomen nuorisofoorumi on vaikuttamisesta kiinnostuneita nuoria kokoava tilaisuus, jossa päästään pureutumaan ajankohtaisiin aiheisiin sekä tapaamaan päättäjiä ja asiantuntijoita. Mukana toteutuksessa on ollut mm. Keski-Suomen nuorisovaltuusto, liitto sekä hyvinvointialue.

Lue lisää [TÄÄLTÄ](#)



Nuorten foorumi on Leader Mansikan Nuoret Mukaan! -hankkeen toimintaa Pohjois-Savossa. Foorumit tarjoavat nuorille matalan kynnyksen vaikuttamismahdollisuuden oman alueensa kehittämiseen. Foorumeiden avulla tuetaan nuoren hyvinvointia ja osallisuutta sekä lisätään vuorovaikutusta nuorten, eri toimijoiden ja kuntapäättäjien välillä.

Lue lisää [TÄÄLTÄ](#)

Nuorten kotikentällä – jalkautumisen malli

Nuoret toivovat, että aikuiset jalkautuisivat nuorille tuttuihin paikkoihin, kuten kouluille, nuorten palveluihin ja someen kertomaan tärkeistä asioista ja kuulemaan nuorten ajatuksia. Tämän tueksi on kehitetty uusi jalkautumisen toimintamalli, jonka tavoitteena on aito kohtaaminen ja vuoropuhelu nuorten ja aikuisten kesken.

Joukko aikuisia (aluevaltuutettuja, viranhaltijoita, palveluiden työntekijöitä...) jalkautuu yhdessä esimerkiksi koululuokkaan, nuorisotilalle tai nuorten tapahtumaan. Fasilitaattori vetää tilaisuuden, ja keskustelun tukena on korttipakka tai peli, jossa on kuvia, kysymyksiä ja väittämiä keskustelun tueksi.



Jalkautuminen käytännössä

Esimerkki jalkautumisesta kouluun:

- Sovitaan etukäteen jalkautumisesta yhteiskuntaopin opettajan kanssa.
- Lyödään lukkoon kokoonpano, esimerkiksi 6 aluevaltuutettua eri valtuustoryhmistä sekä 1-2 työntekijää hyvinvointialueelta fasilitaattoreiksi.
- Jalkautuminen kestää yhden oppitunnin ajan:
 - Alkuun vierailijat esittäytyvät ja kertovat mistä on kyse. Katsotaan Mikä ihmeen hyvinvointialue? -video tai luokka on voinut katsoa sen etukäteen.
 - Jakaudutaan 5-8 hengen pienryhmiin
 - Pienryhmissä keskustellaan hyödyntäen kuvakeskustelukortteja. Alkuun lämmitellään tutustumiskysymyksillä, sitten siirrytään vaikuttamista ja hyvinvointialuetta koskeviin kysymyksiin. Lopuksi fiiliskierros ja kiitokset.

Esimerkki jalkautumisesta nuorisotilaan:

- Sovitaan etukäteen jalkautumisesta nuorisotyöntekijöiden kanssa.
- Lyödään lukkoon kokoonpano, esimerkiksi 5 aluevaltuutettua eri valtuustoryhmistä sekä 1-2 työntekijää hyvinvointialueelta fasilitaattoreiksi.
- Jalkautuminen kestää useamman tunnin, mutta aluevaltuutettujen ei tarvitse olla mukana koko aikaa. Myös nuoret voivat tulla ja mennä, eli porukka vaihtuu illan aikana monta kertaa, eikä tilaisuudessa ole yhteistä aloitusta ja lopetusta.
- Tilaisuuden aikana nuoret ja aikuiset pelaavat yhdessä Huojuvasta tornista sovellettua peliä, jossa keskustellaan aina palikassa olevasta kysymyksestä tai väittämästä ennen kuin palikka laitetaan torniin. Tämän lisäksi voi myös olla vapaamuotoista keskustelua ja pelailua tai keskustelukorttien avulla keskustelua tilanteen mukaan.



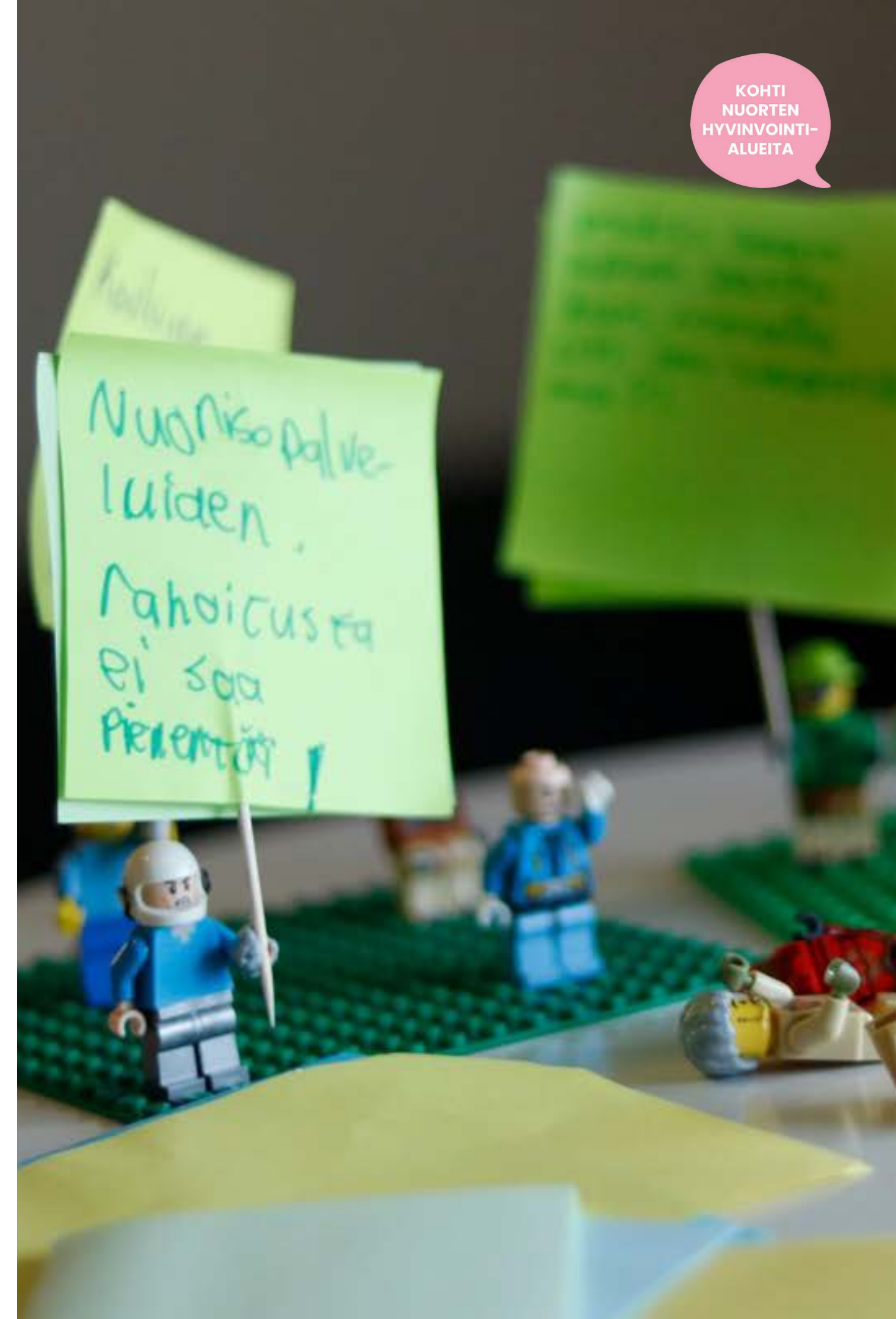
Vaikuta!-teemapäivä

Vaikuta!-teemapäivä on koulussa toteutettava tapahtumakonsepti, jonka tavoitteena innostaa ja kannustaa nuoria yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen.

Päivässä voidaan muun muassa kerätä nuorten ajatuksia ja ideoita eri tahojen kehittämistyöhön ja päätöksenteon tueksi, esitellä ja viestiä nuorille käynnissä olevia hankkeita tai suunnitelmia sekä keskustella ja käsitellä nuorten kanssa yhdessä ajankohtaisia aiheita ja ilmiöitä.

Teemapäivä soveltuu parhaiten peruskouluun sekä toiselle asteella. Teemapäivää on toteutettu myös esimerkiksi nuorisojärjestöjen toiminnassa.

Lue lisää: nuortensuomi.fi/vaikuta-teemapaiva



U Wot Waldo?-työpaja

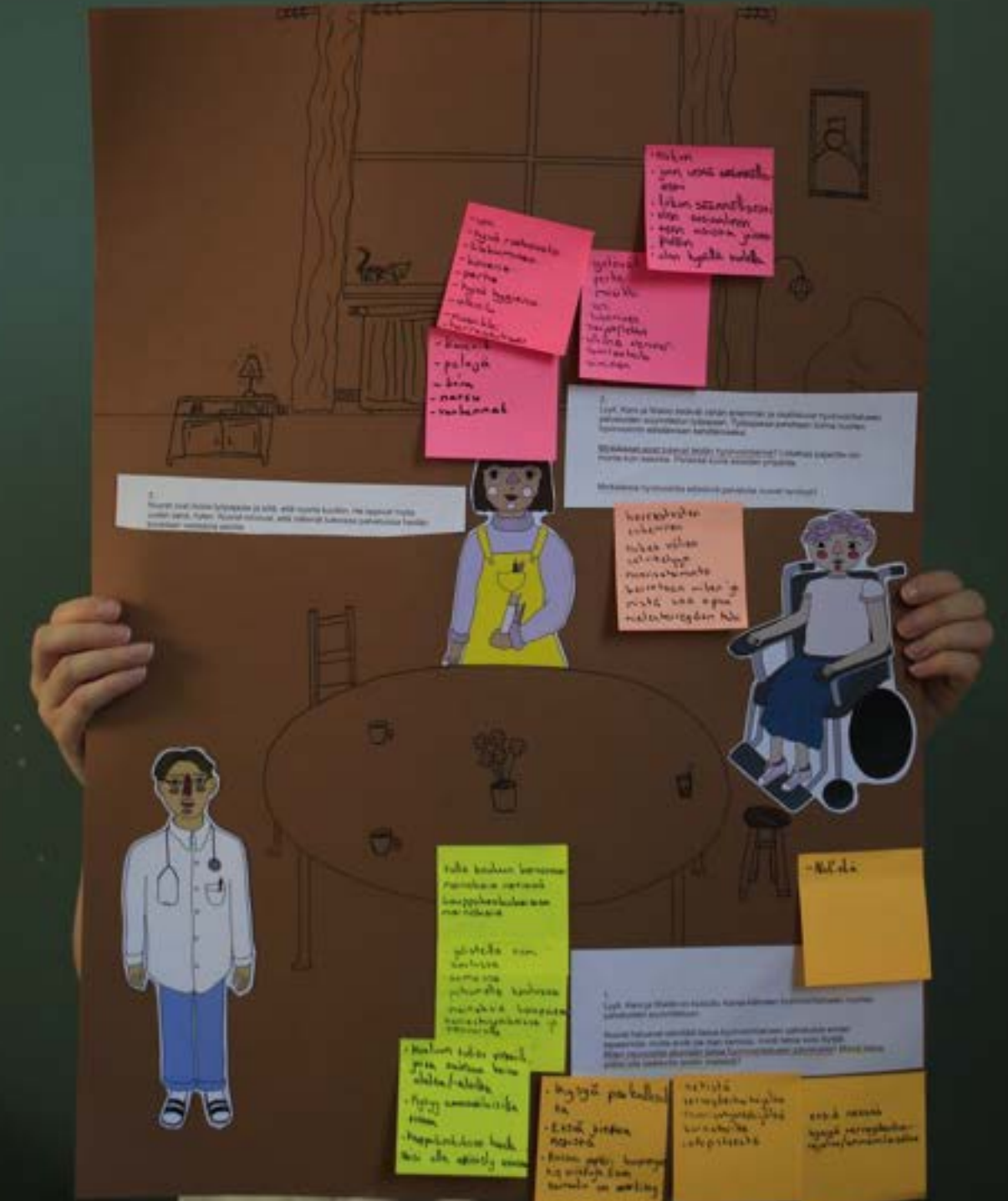
U Wot Waldo? on nuorten itsensä tekemä sarjakuvakokonaisuus. Se tarjoaa tietoa vaikuttamisesta ja suomalaisesta yhteiskunnasta ymmärrettävässä muodossa.

Politiikkaan tutustumisen lisäksi Waldon hahmoja käytetään esimerkiksi palvelujen kehittämisen työpajoissa.

Hyvinvointialueiden valtakunnallisessa MAHKU22-tapahtumassa nuoret kehittivät nuorten mielenterveyspalveluita sarjakuvahahmojen ympärille tehtyjen tarinoiden avulla.

Kanta-Hämeen hyvinvointialueella kehitettiin palveluita sarjakuvahahmojen avulla. Hahmojen kautta käsiteltiin mm. grooming-ilmiotä, hyvinvoinnin ja terveyden edistämisen palvelutarjotinta ja mielenterveyspalveluita.

Lue lisää: nuortensuomi.fi/waldo



Ota yhteyttä!



Ella Rouhe
Projektipäällikkö
050 324 4699
ella.rouhe@nuortenakatemia.fi



Milla Lamminsivu
Alueellisen osallisuuden
asiantuntija
050 337 2345
milla.lamminsivu@nuva.fi



Laura Saartoala
Osallisuuden asiantuntija
044 012 4609
laura.saartoala@nuortensuomi.fi