



Diakonissa-
laitos

Nuorten digitaitojen tukeminen ohjaus- ja kohtaamistyössä

Konkreettisia harjoituksia ja ohjausvinkkejä ammattilaisille

10.11.2025

DIAKONISSALAITOKSEN OPAS 2025



**Diakonissa-
laitos**

Diakonissalaitoksen opas 2025

Digiosallisuus-hanke

Pilar Tapio

Kuvitukset: **Sanna Mander**

Ulkoasu ja taitto: Noon Kollektiivi / **Inari Savola**

ISBN 978-952-9854-87-5

Yhteistyössä

**OPETUS- JA
KULTTUURIMINISTERIÖ**

Sisällys

Lukijalle	4
Johdanto	5
Ohjaajan muistilista: vinkkejä & huomioita nuorten tukemiseen digitaidoissa	6
Mitä digitaidoilla tarkoitetaan?	8
Nuoren digitaitojen tason selvittäminen	8
1 Miten tukea nuoria tiedonkäsittelyssä?	10
Valesisältöpaja-harjoitus	11
2 Miten tukea nuoria viestinnässä ja yhteistyössä?	14
Kamera käyttöön? Näin tuet nuorta osallistumaan	15
Emoji-elokuvagalleria -harjoitus	16
Yhteisöjen plussat ja miinukset-harjoitus	18
3 Miten tukea nuoria digitaalisen sisällön luomisessa?	19
Miltä meidän arki näyttää? -harjoitus	20
4 Miten tukea nuoria digitaalisen turvallisuuden käsittelyssä?	22
Turvapuuharjoitus	23
Googlaa itsesi -harjoitus	25
Digihyvinvoinnin red & green flags -harjoitus	28
5 Miten tukea nuoria ongelmanratkaisun kehittämisessä?	32
Käytännön ongelmanratkaisu -harjoitus	33
Sisältövinkit nuorten digitaitojen kehittämiseksi	34
Lopuksi	36

Lukijalle

Tähän oppaaseen on koottu käytännöt ja opit, joita Vamoksen Digiosallisuus-hankkeessa on kehitetty tai kokeiltu yhdessä nuorten kanssa, sekä hyväksi todettuja sisältöjä myös ulkopuolisilta toimijoilta.



Hankkeen tavoitteena on vahvistaa nuorten digitaitoja ja edistää digiosallisuutta tarjoamalla turvallisia ja saavutettavia oppimismahdollisuuksia.



Oletpa nuorten kanssa työskentelevä ammattilainen, vertaisohjaaja tai muuten vain aiheesta kiinnostunut, löydät tästä oppaasta käytännön työkaluja digitaalisten taitojen käsittelyyn ja kehittämiseen nuorten kanssa. Voit hyödyntää sisältöä kokonaisuutena tai poimia yksittäisiä vinkkejä ja harjoituksia tarpeesi mukaan.

Opetus- ja kulttuuriministeriö on mahdollistanut Vamoksen Digiosallisuus-hankkeen (2023–2025) toiminnan, sekä tämän oppaan julkaisemisen. Hankkeen tavoitteena on vahvistaa nuorten digitaitoja ja edistää digiosallisuutta tarjoamalla turvallisia ja saavutettavia oppimismahdollisuuksia.

Hankkeen aikana on tavattu työn- ja koulutuksen ulkopuolella olevia nuoria yhdeksällä paikkakunnalla sekä nuorten kanssa työskenteleviä ammattilaisia yhdellätoista paikkakunnalla. **Valtakunnallisesti yli 130 nuorta on osallistunut digitaitojen kartoituksiin ja digityöpajoihin**, joissa kartoitettiin heidän osaamistaan, haasteitaan ja kokemuksiaan digitaalisesta maailmasta. Näiden kohtaamisten pohjalta hankkeessa on kehitetty käytännön työkaluja ja toimintamalleja, jotka tukevat nuoria digitaalisessa arjessa sekä nuorten parissa työskenteleviä ammattilaisia heidän tukemisessaan.

Johdanto

Työn ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret ovat riskissä syrjäytyä, myös digimaailmassa. Vähäisemmät mahdollisuudet harjoitella, rajallinen pääsy laitteisiin ja suppeammat tukiverkostot luovat kierteen, jossa digitaidot eivät välttämättä kehity. Digitaalisten taitojen puute voi vaikeuttaa koulutukseen ja työelämään pääsyä, tai siellä pysymistä, riski syrjäytymisen kiertelle on syntynyt.

Lähtökohtana hankkeessa toimi ymmärrys siitä, että digitaalinen osallisuus, digiosallisuus on enemmän kuin vain pääsy verkkoon. Digi-

osallisuuden perusta on konkreettinen: toimivat laitteet, luotettava verkkoyhteys ja kyky käyttää verkkopalveluita. Monia nuoria estävät kuitenkin edelleen näkymättömämmät, mutta merkittävät tekijät, kuten puutteelliset syvemmät digitaidot, epävarmuus, kielteiset asenteet, motivaation puute tai kokemus siitä, ettei digitaalisella maailmalla ole heille mitään annettavaa.

Digiosallisuus on kykyä ja mahdollisuutta osallistua aktiivisesti digitaaliseen yhteiskuntaan, vaikuttaa, ilmaista itseään ja olla mukana yhteisöissä, myös verkossa.



Digitaitojen puute voi vaikeuttaa koulutukseen ja työelämään pääsyä, tai siellä pysymistä.

Mitä on digiosallisuus?

Mahdollisuutta saada ja seurata ajankohtaista tietoa, päätösten tekoa ja yhteiskunnallista keskustelua

Oikeutta kannustavaan tilaan oppia uusia digitaitoja, sekä kokeilla ja kehittyä

Oikeutta tulla kuulluksi, ilmaista mielipiteitä ja osallistua keskusteluun verkossa

Mahdollisuutta sosiaaliseen kanssakäymiseen, yhteisöihin kuulumiseen ja oman identiteetin rakentamiseen

Ohjaajan muistilista:

vinkkejä & huomioita nuorten tukemiseen digitaidoissa



Kannusta nuoria kokeilemaan uusia digitaalisia työkaluja.

1 Erilaiset oppijat

Nuoret tulevat hyvin erilaisista lähtökohdista, ja yksi tapa ei toimi kaikille. Joku oppii parhaiten tekemällä, toinen kuuntelemalla, kolmas keskustelemalla. Joku tarvitsee aikaa miettiä, toinen heittäytyy heti kokeilemaan. Saavutettavuus, selkokieli, toistot ja visuaalisuus hyödyttävät ja innostavat nuoria.

2 Rohkaise kokeilemaan uutta

Kannusta nuoria kokeilemaan uusia digitaalisia työkaluja, vaikka ne aluksi pelottaisivat tai herättäisivät epäilyksiä. Kokeilun kynnystä madaltaa konkreettisten hyötyjen esittäminen: miten juuri tämä työkalu voisi helpottaa nuoren arkea?

Voit esimerkiksi näyttää, miten Canvalla saa luotua visuaalisesti näyttävän CV:n, tai miten generatiivista tekoälyä voi käyttää apuna monimutkaisten tehtävien pilkkomisessa pienempiin, hallittaviin osiin.

3 Sanoita osaamista

Moni nuori ei tunnista omaa osaamistaan, tai ei osaa ilmaista sitä sanallisesti. Pienikin hetki, jossa oma osaaminen tehdään näkyväksi ja nimeetään konkreettisesti, voi kantaa pitkälle. Kun nuori huomaa, että hänen taidoillaan on merki-

tystä, alkaa myös usko omaan osaamiseen vahvistua. Tämä itsetuntemus tukee nuorta paitsi tässä hetkessä, myös tulevaisuudessa, esimerkiksi opinnoissa, työhaussa ja sosiaalisissa tilanteissa, joissa omaa osaamista on tärkeää pystyä kuvailemaan.

4 Käytä arjen tilanteita

Oikeista tilanteista lähtevä työskentely (esimerkiksi digipulmat, tietoturvakysymykset, so-
mekäyttäytyminen) on usein vaikuttavampia, kuin keinotekoiset, täysin keksityt skenaariot. Aidot tilanteet ja kokemusten jakaminen tarjoavat samaistumispintaa ja merkitystä. Voit kysyä esimerkiksi:

”Milloin olet viimeksi saanut huijausviestin tekstiviestillä tai sähköpostilla? Millainen viesti oli? Mistä huomasit, että kyse oli huijauksesta, vai huomasitko heti?”

5 Tutustukaa erilaisiin alustoihin yhdessä

Koulutuksessa ja työelämässä käytettävät digitaaliset alustat, kuten Teams tai Excel, tuntuvat monista nuorista vierailta. Yhteinen tutustuminen ja rauhallinen opettelu madaltavat kynnystä käyttää niitä myös tulevaisuudessa. Samalla toiminnalliset ja monille nuorille en-
tuudesta tutut alustat, kuten Kahoot, Mentiimeter, tai Padlet, voivat tarjota rennon ja

Digivertaisohjaaja- -verkkokurssi

Vamoksen ja Suomen Diakonia-opiston yhteistyössä kehitetty Digivertaisohjaaja-verkkokurssi tarjoaa nuorille mahdollisuuden kouluttautua vertaisohjaajiksi. Ohjaajan roolissa nuori ei pelkäästään tue muita, vaan samalla syventää omaa osaamistaan ja saa arvokasta kokemusta muiden ohjaamisesta.

Löydät kurssin ja ohjeet sen käyttöönottoon Moodle-alustalla Avointen oppimateriaalin kirjastosta:

Avointen oppimateriaalien kirjaston sivusto:
Digivertaisohjaaja-kurssi

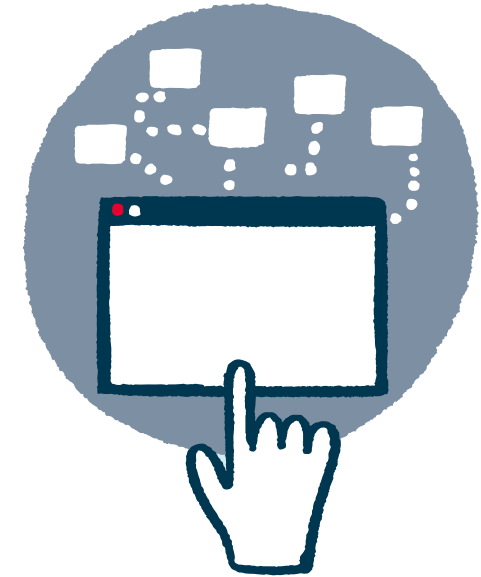
osallistavan tavan käsitellä erilaisia sisältöjä yhdessä.

6 Digivastarintaa?

Kun nuori on erityisen vastahakoinen tai pelokas teknologian suhteen, aloita pienistä asioista ja anna aikaa. Älä pakota, vaan kysy mikä teknologiassa huolettaa? Yhteinen keskustelu voi avata ovia digitaalisten teemojen käsittelyyn. Jos nuori ei näe digitaitojen merkitystä, yhdistä ne hänen omiin kiinnostuksen kohteisiinsa. Tykkääkö hän valokuvauksesta? Tutustukaa kuvien muokkaamisen mahdollisuuksiin. Kiinnostaako urheilu? Kurkatkaa harjoitusvideoita tai etsikää vinkkejä verkosta. Uteliaisuuden herättäminen voi madaltaa kynnystä käyttää teknologiaa eri tilanteisiin myös tulevaisuudessa.

7 Digia voi käsitellä, myös ilman digitoteutusta

Joskus tehokkain tapa käsitellä digitaalisia tai-toja toimii perinteisimminkin keinoin: fläppitaululle kootuista ajatuksista, tai hyvästä keskustelusta kahvikupin ääressä. Myös piirtäminen, ajatuskarttojen tekeminen, tai roolileikit voivat avata uusia näkökulmia ja helpottaa oppimista.



8 Kannusta vertaisuuteen

Vertaisoppiminen on osoittautunut erityisen tehokkaaksi tavaksi edistää nuorten digitaalista osallisuutta Vamoksessa. Nuorten yhteinen kokemusmaailma digitaalisesta ympäristöstä tekee kommunikaatiosta luontevaa, ja kynnys kysyä apua ikätoverilta on usein matalampi kuin aikuiselta. Vertaiset voivat puhua asioista "samalla kielellä" ja ymmärtää toistensa haasteita myös omien kokemustensa kautta.

Mitä digitaidoilla tarkoitetaan?



Olen itsekin hieman vanha sielu ja ymmärrän, kuinka puhelimen käyttö häiritsee. On silti ymmärrettävä, että maailma on menossa enemmän ja enemmän kohti digimaailmaa. Jotkut saattavat hyötyä siitä jopa enemmän, kuin kasvokkain viestinnästä.

Vamos-nuoren viesti nuorten parissa toimiville ammattilaisille

Digitaidot ovat paljon monimuotoisempia kuin usein ajatellaan. Vaikka ne mielletään helposti teknisiksi taidoiksi, kuten kyvyksi käyttää tietokonetta tai sovelluksia, todellisuudessa ne kattavat laajan kirjon tietoja, taitoja ja asenteita. Digitaidot sisältävät esimerkiksi kyvyn arvioida tiedon luotettavuutta, viestiä turvallisesti verkossa, luoda sisältöä, ratkaista ongelmia ja ymmärtää teknologian vaikutuksia yhteiskuntaan.

Digitaitojen määrittelyssä käytetään DigComp 2.2 -viitekehystä, jonka on kehittänyt Euroopan komissio. Se kuvaa kansalaisten tarvitsemia digitaalisia taitoja osallistumiseen kansalaisyhteiskunnassa ja auttaa ymmärtämään, mitä taitoja tarvitaan digitaalisten työkalujen tehokkaaseen, turvalliseen ja kriittiseen käyttöön. Viitekehys jakaa digitaidot viiteen osa-alueeseen: **1) Ongelmanratkaisu, 2) Viestintä ja yhteistyö, 3) Turvallisuus, 4) Sisällön luominen ja 5) Tiedonäsittely.** Viitekehyksestä ja sen sisällöstä lisää tietoa oppaan seuraavalla sivulla.

Viitekehys auttaa nuoria tunnistamaan ja artikuloimaan osaamistaan myös ammatillisissa yhteyksissä. Kun nuori ymmärtää, mitä esimerkiksi ”sisällön luominen” tai ”digitaalinen viestintä” käytännössä tarkoittaa, hän osaa kuvata taitojaan myös esimerkiksi työnhakutilanteissa kattavammin ja kuvailevammin.

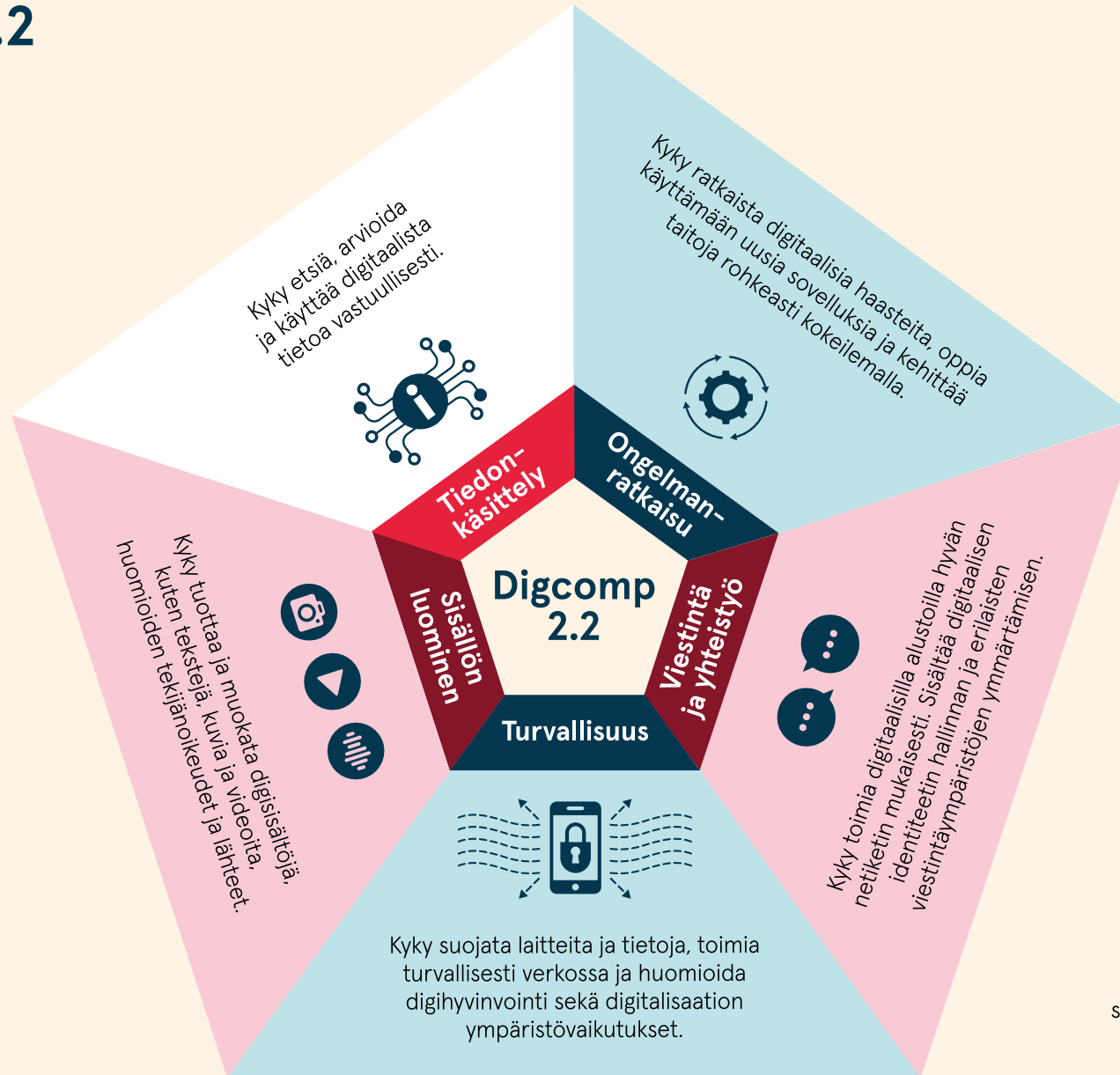
Nuoren digitaitojen tason selvittäminen

Lähtötason tunnistamiseksi voi keskustelun lisäksi hyödyntää erilaisia verkkotestejä, jotka antavat kuvaa siitä millaisia taitoja ja millaisia kehityskohteita nuorelta löytyy. Testi auttaa nuorta hahmottamaan omia vahvuuksiaan ja kehittämiskohteitaan konkreettisesti. Testi voi toimia hyvänä keskustelunavauksena esimerkiksi ryhmä-, tai yksilötoiminnassa.

Hankkeessa käytetty EU:n kehittämä ja DigComp 2.2 -viitekehukseen pohjautuva digitaitotesti antaa yleiskuvan osaamisesta kaikilla viidellä digitaitojen osa-alueella:

[Europassin sivusto: Testaa digitaitosi](#)

Digcomp 2.2



Lisää tietoa digitaalisen osaamisen viitekehyksestä

Digcomp 2.2 viitekehykseen kokonaisuudessaan voi tutustua Euroopan komission verkkosivuilta (englanniksi).

Euroopan komission sivusto:
Digcomp 2.2 (englanniksi)

Viitekehyksestä voi lukea myös suomeksi Faktabaarin sivustolta.

Faktabaarin sivusto:
Informaatiolukutaito-opas

1

Miten tukea nuoria tiedonkäsittelyssä?

Tiedonkäsittely ei ole vain tiedostojen tallentamista tai järjestämistä. Se on ennen kaikkea taitoa analysoida, vertailla ja jalostaa tietoa niin, että siitä syntyy uutta ymmärrystä. Tieto ei ole pelkkää löydettävää materiaalia, vaan jotakin, jota luomme itse kriittisesti ajattelemalla, soveltamalla ja yhdistelemällä eri lähteitä.

Vamoksen nuorten digitaitojen kartoituksessa havaittiin, että monet nuoret hallitsevat hyvin perusasioita, kuten tiedonhakua, googlaamista sekä tiedostojen tallentamista ja löytämistä. Vaikeampaa on sen sijaan arvioida tiedon luotettavuutta, vertailla eri lähteitä ja jalostaa tietoa uuteen käyttöön. Myös tiedon turvallinen tallentaminen ja jakaminen voivat herättää epävarmuutta: mihin tietoa kannattaa tallentaa, kenelle sitä voi jakaa ja milloin se on sopivaa. Nämä taidot ovat kuitenkin yhä tärkeämpiä maailmassa, jossa tietoa on tarjolla enemmän kuin koskaan ennen.

Tekoälyn tuottamat sisällöt, deepfake-videot ja muu kehittyvä teknologia tekevät aidon ja vääristellyn tiedon erottamisesta entistä vaikeampaa. Myös influencer-kulttuuri haastaa kriittistä ajattelua: tuttuihin kasvoihin ja omiin esikuviiin on helppo luottaa, vaikka heidän jakamansa tieto ei aina olisi paikkansapitävää. Siksi tiedonkäsittelyssä korostuu kyky pysähtyä, pohtia ja tehdä omia johtopäätöksiä. Kun nuori oppii erottamaan olennaisen ja tulkitsemaan tietoa kriittisesti, hänestä kasvaa aktiivinen ja vastuullinen toimija digitaalisessa maailmassa, ei vain sen käyttäjä.

Harjoitelkaa hakua ja lähdekritiikkiä yhdessä. Yhteiset esimerkit, kuten "etsitään tietoa ilmastonmuutoksesta kolmelta eri sivusolta" tai "kumpi on uskottavampi: ChatGPT:n vastaus, vai Ylen uutinen?", auttavat tekemään kriittisestä arvioinnista konkreettista.

Hyödyntäkää ajankohtaisia aiheita. Nuoria puhuttelevat sisällöt, someilmiöt, artistit, pelit, ajankohtaiset uutiset ovat hyviä portteja tiedonhaun harjoitteluun. Näin syntyy myös keskustelua siitä, mitä pidetään "totuutena" ja miksi.

Antakaa tilaa kokeilulle ja digitaaliselle luovuudelle. Tiedon jakaminen voi tapahtua monin tavoin, voit esimerkiksi pyytää nuorta koamaan tiedot visuaaliseen muotoon (esim. Canva, PowerPoint), joka voi auttaa jäsentämään sekä omaa, että etsittyä tietoa.

Valesisältöpaja- harjoitus



**Kuulostaako
tämä todelliselta
uutiselta?**

Tavoitteet:

- Tunnistaa valeuutisten, tai harhaanjohtavan sisällön tunnusmerkkejä
- Ymmärtää vahvistusharhan ja tunteiden vaikutus tiedon tulkintaan
- Harjoitella tietolähteiden kriittistä arviointia
- Jakaa vinkkejä ja ajatuksia faktatiedon tarkistamiseen

Tarvikkeet ja valmistelu:

- Tykki heijastamista varten, vaihtoehtoisesti uutisotsikot voidaan kirjoittaa myös paperille ja jakaa ryhmäläisille
- Ajankohtaisia oikeita uutisotsikoita esim. ryhmää puhuttelevista aiheista
- Keksittyjä uutisotsikoita

> **Vinkki: Uutisotsikoiden keksimiseen voi hyödyntää esim. generatiivista tekoälyä.**

Toteutus:

- Alkukeskustelu:** *”Mistä seuraatte uutisia, tai millaista sisältöä kulutatte verkossa? Miten tarkistatte, onko tieto luotettavaa, vai tarkistatteko?”*
Alkukeskustelun ohessa voidaan kirjata esimerkiksi flappipaperille mistä ryhmän

jäsenet saavat uutisensa ja sisältönsä, esim. Yle, TikTok, sanomalehdet tai Reddit.

- Näytä ryhmälle** vuorotellen uutisotsikoita esim. projektorin avulla. Ryhmän tehtävänä on keskustella joko yhdessä, tai pareittain uutisotsikoiden herättämistä ajatuksista apukysymysten avulla:
Kuulostaako tämä todelliselta uutiselta? Mikä tässä herättää luottamusta tai epäilystä?

Esimerkkiuutisia:

”Digitaalinen eriarvoisuus ei helpota – yli miljoonalla suomalaisella ei ole edes virallista henkilöllisyydestodistusta”

Tämä on oikea uutinen (Yle 2024)

Ylen uutissivusto:

Digitaalinen eriarvoisuus Suomessa

”TEKOÄLY TUNNISTAA STRESSIN?! Englantilaiset tutkijat ovat kehittäneet tekoälyavusteisen järjestelmän, joka tunnistaa eläimen tunnetilan kasvojen ilmeitä lukemalla”

Tämä on oikea uutinen (Yle 2024)

Ylen uutissivusto:

Tekoäly tunnistaa eläimen stressin

”Yllättävä tutkimus: Digitaidot voivat tehdä työntekijöistä liian riippuvaisia teknologiasta – perinteiset taidot jäävät unohduksiin”

Tämä on keksitty uutinen.

Vahvistusharha tarkoittaa sitä, että ihmiset etsivät ja uskovat helpommin tietoa, joka tukee heidän omia mielipiteitään tai uskomuksiaan. Samalla he saattavat jättää huomiotta tai vähätellä tietoa, joka on ristiriidassa heidän ennakkokäsitystensä kanssa

Mitä tehdä, jos yrityksistä huolimatta ei tiedetä, onko sisältö totta tai ei?

Tutustukaa yhdessä Faktabaarin faktantarkistus-lomakkeeseen, jonka avulla voi lähettää epäilyttävän sisällön faktantarkistukseen.

Faktabaarin sivusto:
Faktantarkistuslomake

3 Harjoituksen purku ja loppukeskustelu:

Apukysymyksiä ja teemoja läpikäytäväksi:

”Tuntuivatko jotkut uutiset uskottavammilta kuin toiset? Mikä herätti luottamusta, mikä taas epäluottamusta?”

Onko kukaan kuullut vahvistusharhasta. Tunnistatteko esim. tilanteen, jossa uskoo mieluummin oman jalkapallojoukkueen olevan oikeassa ja vastajoukkueen väärässä, vaikka kyse olisi tuomarin rajatapauksesta? Miksi teemme niin?”

”Mikä näissä otsikoissa kiinnitti huomionne?”

Kysymyksen ohessa voi keskustella CAPS LOCK -kirjoituksesta, huutomerkeistä ja ”yllättävä tutkimus” -tyyppisistä, paljon käytetyistä sanoista, merkeistä tai ilmiöistä, joita käytetään uutisoinneissa ja pohtia syitä, miksi niitä käytetään.

”Miksi joku haluaisi levittää väärää tietoa?”

Onko kyse, huumorista, vahingosta (misinformaatio), vai tarkoituksenmukaisesta väärän tiedon levittämisestä (disinformaatio)?

Esimerkki misinformaatiosta voi olla esim. uutisvideon jakaminen TikTokissa, jossa ei ole aikaleimaa, vastaanottaja voi luulla uutisen

olevan uusi, vaikka kyseessä olisikin vuosia vanha sisältö. Disinformaatio on puolestaan tahallisesti levitettyä väärää tietoa, jonka tarkoitus on johtaa harhaan, vaikuttaa mielipiteisiin tai aiheuttaa hämmennystä.

4 Lopuksi:

Keskustelukysymyksiä:

”Mitä tehdä, jos ei tiedä, onko tieto luotettavaa?”

”Mitä keinoja löydätte luotettavan tiedon etsimiseen?”

Konkreettisia vinkkejä tiedon luotettavuuden arviointiin:

- Tarkista lähde ja kirjoittaja
- Etsi samaa tietoa useammasta lähteestä
- Kiinnitä huomiota julkaisuaikankohtaan
- Pohdi, herättääkö sisältö voimakkaita tunteita
- Jos epäilyttävä sisältö on kuva, kokeile käänteistä kuvahakua ●

Vinkkinä tekoälyn luomien sisältöjen vertailu: uutisten sijaan tai niiden rinnalla voidaan vertailla myös tekoälyn luomia sisältöjä, kuten kuvia, ääntä, tekstiä tai videoita, ja pohtia niiden tunnistamista ja luotettavuutta.

Kokeiluun voi käyttää esim. Faktabaarin AI-to -peliä, jossa arvataan, onko kuva tekoälyn luoma, vai ihmisen valokuvaama.

Faktabaarin sivusto: AI-to -peli

Materiaali- ja sisältövinkit tiedonkäsittelyyn:

Digitaalinen informaatiolukutaito nuorille, Faktabaari

Videosarja, jonka lyhyissä videoissa käsitellään mm. dis- mis- ja malinformaatiota, tekoälyalgoritmeja, käänteistä kuvahakua ja syväväärennöksiä (deepfaket). Ota videot osaksi esim. valeuutispajaa.

Faktabaarin YouTube-soittolista: Digitaalinen informaatiolukutaito nuorille

Aineistopaketti Mis- ja disinformaatiosta, Euroopan unioni

Ammattilaisille, sekä nuorille suunnattuja materiaaleja suomen kielellä.

EU:n oppimateriaalien sivusto: Tunnista disinformaatio ja tiedon manipulointi

Hyvällä mielellä -materiaalit, Mediataitokoulu

Selkokielen materiaalipaketti median käsittelyyn.

Mediataitokoulun materiaalipankki: Hyvällä mielellä median kanssa

Mediakasvatuksen materiaalit, Kansallinen audiovisuaalinen instituutti

KAVI:n sivusto: Mediakasvatuksen julkaisut ja oppaat

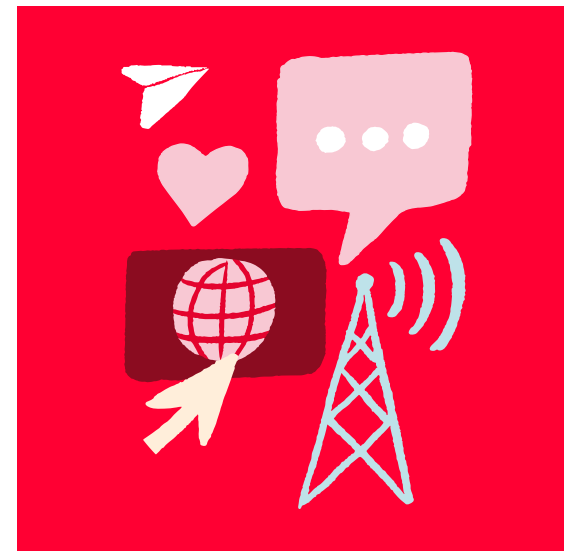
2

Miten tukea nuoria viestinnässä ja yhteistyössä?

Digitaalisen viestinnän osaaminen on paljon muutakin kuin viestien lähettämistä ja vastaanottamista. Se tarkoittaa kykyä valita tilanteeseen sopiva kanava ja viestintätapa, ymmärtää verkkokäyttäytymisen pelisääntöjä ja ylläpitää omaa digitaalista identiteettiä vastuullisesti. Viestintä- ja yhteistyö digitaalisissa ympäristöissä edellyttävää paitsi teknisiä taitoja myös vuorovaikutuskykyä, kulttuurista herkkyyttä ja empatiaa.

Vamoksen nuorten digitaitokartoituksissa havaittiin, että nuoret hallitsevat hyvin epäviralliset viestintäkanavat, kuten chatit ja sosiaalisen median alustat. Luonteva viestintä kaverien kesken sujuu nopeasti ja rennosti. Sen sijaan formaalimpi viestintä, kuten sähköpostin kirjoittaminen, Teamsissa keskusteleminen tai verkkotapaamiseen osallistuminen, voi tuntua vaikeammalta. Erityisesti nuorista moni kokee esiintymisen kameran edessä jännittäväksi tai epämukavaksi.

Digitaalinen yhteistyö vaatii rohkeutta tuoda oma ääni esiin ja osallistua yhteiseen keskusteluun, myös silloin kun keskustelu tapahtuu ruudun välityksellä. Näitä taitoja voidaan harjoitella turvallisessa ympäristössä, jossa on lupa kokeilla ja epäonnistua. Kun nuori oppii viestimään monipuolisesti ja rakentamaan yhteistyötä verkossa, hän vahvistaa samalla omaa osallisuuttaan, yhteisöllisyyttään ja luottamustaan digitaalisessa vuorovaikutuksessa.



**Tietyissä yhteisöissä
voin olla oma itseni.
On helpompaa ilmaista
omia ajatuksia ja mielen-
kiinnonkohteita henkilöille,
joita en tunne tai näe.**

Vamos-nuori

Kamera käyttöön?

Näin tuet nuorta osallistumaan

Perustele kameran käyttö

Kerro, *miksi* toivotaan kameroiden olevan päällä. Kun nuori ymmärtää syyn, jännitys usein helpottaa. Voit sanoa esimerkiksi: "Kamerat auttavat osallistujia tutustumaan toisiinsa paremmin" tai "Vetäjän on helpompi nähdä, miten reagoitte, tai onko kenelläkään kysyttävää." Avoin perustelu voi vähentää epävarmuutta.

Kerro kameran käytöstä etukäteen

Ilmoita hyvissä ajoin, milloin toivot kameran olevan päällä. Tämä antaa aikaa valmistautua sekä henkisesti, että käytännössä. Voit myös tarjota kevyitä helpotuksia: *"Voitte sumentaa taustan, tai pitää kameran päällä vain esittämisen ajan."*

Anna vaihtoehtoja osallistumiseen

Mahdollista osallistuminen puheella, chat-viesteillä tai reaktioemojeilla.

Erilaiset osallistumisen tavat tukevat turvallisuuden tunnetta ja madaltavat kynnystä osallistua, erityisesti digitaalisessa ympäristössä.

Aloita pienestä

Voit ehdottaa kevyttä aloitusta: *"Avataan kamerat viideksi minuutiksi kuulumisten vaihtoa varten"* tai *"Pidetään kamera päällä vain puheenvuoron aikana."* Pienet askeleet tekevät osallistumisesta helpompaa.

Tutustukaa yhdessä oman kuvan piilottamiseen itseltään

Useilla videopuhelualustoilla voi piilottaa oman videokuvan itseltään, mikä auttaa keskittymään paremmin tilanteeseen. Ominaisuus voi olla hyödyllinen esimerkiksi työhaastatteluissa tai muissa tilanteissa, joissa kamera on hyvä pitää päällä, mutta oma kuva vie huomiota. ●



Erilaiset osallistumisen tavat tukevat turvallisuuden tunnetta ja madaltavat kynnystä osallistua.

Emoji- elokuvagalleria -harjoitus



**Miten emoji, sanavalinnat
tai muotoilu vaikuttavat
siihen, miten ymmärrät
jonkun viestin?**

Tavoite:

- Aktivoida ryhmää, vahvistaa yhteisöllisyyden ja viestinnän kokemusta verkossa
- Harjoitella visuaalista viestintää ja tulkintaa digitaalisessa ympäristössä
- Tukea vertaistoimintaa ja yhdessä oppimista leikkisessä ilmapiirissä

Valmistelut ja välineet:

Luo Padlet-taulu tai muu yhteistyöskentelyn alusta ja jaa muokauslinkki

Varmista, että kaikki osaavat lisätä ja kommentoida muistiinpanoja plus-näppäimen avulla.

Ohjeet:

Esittely (1 min): Vetäjä postaa esimerkki-emojeja (esim. 🐠🔍🐡 Nemoa etsimässä). Osallistujat arvaavat mikä elokuva voisi olla.

Toimintavaihe: Jokainen lisää 3–5 emojiä lempielokuvastaan yhteen muistiinpanoon.

Kun kaikki ovat valmiita, lähdetään arvailemaan joko kommentoimalla tai keskustelemalla ryhmässä, kunnes kaikki elokuvat ovat arvattu.

Lopuksi:

Keskustelu toiminnasta, voidaan hyödyntää apukysymyksiä:

Oliko helppo valita sopivat emoji, joiden kautta kuvata elokuvaa?

Mikä oli kekseliäin/hauskin/yllättävin emojisarja?

Miten itse käyttää emojiä omassa arjessaan?

Miten eri tavalla emojiä voi tulkita, esim. onko: 😏 emoji leikkisä, passiivis-aggressiivinen, vai jotain ihan muuta?

Miten emoji, sanavalinnat tai muotoilu vaikuttavat siihen, miten ymmärrät jonkun viestin?

Onko kukaan törmännyt englanninkielisiin viestin loppuun laitettaviin sävyindikaattoreihin (tone indicator), joiden avulla kirjoittaja viestii, onko viesti esim. vitsillä kirjoitettu (/j), vai vakavissaan kirjoitettu (/srs)? Miksi niitä käytetään joskus emoji sijasta? ●



Olen huomannut, että mukavinta on, kun on yhteiset säännöt, joita noudatetaan. Heti huomaa ilmapiirissä, kun on eripuraa tai joitain rajoja ei kunnioiteta.

Vamos-nuori

Viestintä ja yhteistyö digitaalisissa ympäristöissä eivät aina ole helppoja. Nuorten kanssa kannattaa keskustella siitä, miten erilaisissa yhteisöissä viestitään ja miten ne vaikuttavat nuoren arkeen. Yhteisöt voivat tarjota yhteenkuuluvuutta ja vertaistukea, mutta niihin kiinnittyminen ei ole itsestään selvää, erityisesti nuorille, jotka ovat koulutuksen tai työelämän ulkopuolella.

Monille näistä nuorista fyysiset yhteisöt puuttuvat, eikä verkossakaan ole aina helppo löytää omaa paikkaansa. Vamoksessa monet nuoret kuvaavat omaa somen seuraamista passiivisena: he kuluttavat sisältöä, mutta eivät koe kuuluvansa yhteisöihin tai osallistu keskusteluihin. Pitkäaikainen passiivisuus voi lisätä yksinäisyyden ja ulkopuolisuuden kokemusta, vahvistaa sosiaalista vertailua ja heikentää mielialaa sekä minäkuva.

Passiivisuus ei kuitenkaan tarkoita kiinnostuksen puutetta. Matalan kynnyksen, turvalliset yhteisöt antavat mahdollisuuden tarkkailla, kokeilla ja osallistua omassa tahdissa. Pienet onnistumiset ja vertaisten tuki voivat vahvistaa nuoren itsetuntoa ja rohkaista myös aktiiviseen osallistumiseen sekä verkossa että kasvokkain.

Ammattilaisina voimme:

- Tunnistaa digitaalisten yhteisöjen merkityksen nuoren hyvinvoinnille ja osallisuudelle
- Rohkaista nuorta käyttämään digitaalisia kanavia yhteyden, vertaistuen ja itseilmaisun välineinä.
- Keskustella positiivisista verkko-yhteisöistä, mistä niitä löytyy ja mitä tunnusmerkkejä niillä on?
- Auttaa nuorta hahmottamaan eri osallistumisen tapoja – aktiivinen tai passiivinen – ja hyväksyä molemmat tavat osallistua.

Yhteisöjen plussat ja miinukset-harjoitus

Verkkoyhteisöjen hyviä (positiivisia) ja huonoja (negatiivisia) puolia voi käydä läpi nuoren kanssa keskustelemalla, esim. hyödyntäen yksinkertaista plus (+) ja miinus (-) skaalaa, laskeamalla yhteen yhteisöä koskevat yhteispisteet, saa käsitystä siitä, miten yhteisö vaikuttaa omaan hyvinvointiin.

Rohkaise nuorta:

- Estämään, hiljentämään tai rajaamaan niitä, jotka aiheuttavat pahaa mieltä tai ylittävät omat rajat.
- Käyttämään asetuksia: esim. yksityisyysasetukset, kommentointien rajaukset, raportointi- ja estotoiminnot.
- Tunnistamaan painostava ja epäterve vuorovaikutus, kuten syyllistäminen, kokemuksilla kilpailu, tai tunteilla manipulointi.
- Dokumentoimaan ja hakemaan tukea tilanteissa, jotka tuntuvat ahdistavilta tai ylivoimaisilta.

Yhteisöjen plussat ja miinukset



Yhteisö luo turvallisen, kannustavan ja arvostavan ilmapiirin. Eri mielipiteet sallitaan ja hyväksytään.



Keskustelu on avointa ja toisia tukevaa. Kokemusten jakaminen perustuu vapaaehtoisuuteen ja kuuntelemiseen.



Sisältö (tekstit, meemit, videot ym.) pohjautuu tutkittuun tietoon, kokemuksiin tai ymmärryksen rakentamiseen.



Jokaisella on lupa osallistua omalla tavallaan. Ei vaadita todisteita "kuulumisesta" tai kokemusten paljastamista.



Yhteisö tukee yksilöllisyyttä ja rohkaisee moninaisuuteen. Oma ääntä saa käyttää omilla ehdoilla.



Montako plussaa?



Ilmapiiri on eristävä, arvottava tai painostava. Kriittikää tai poikkeavia näkemyksiä ei sallita.



Yhteisössä ilmenee gatekeeping-ilmiötä: kuka saa puhua ja miten, määritellään tiukasti. Kokemuksia vertaillaan tai kilpailutetaan.



Yhteisössä ihannoidaan oireilua (esim. syömättömyyttä, päihteidenkäyttöä), luodaan vertailevaa tai toivotonta sävyä.



Painostus osallistua tietyllä tavalla tai paljastaa henkilökohtaisia asioita. Uusien osallistujien on "ansaittava paikkansa".



Ulkonäköä, elämäntapaa tai ajatuksia vertaillaan ja arvotetaan. Vallitsee normatiivinen idea siitä, millainen pitää olla.



Montako miinusta?

3

Miten tukea nuoria digitaalisen sisällön luomisessa?

Digitaalinen sisällöntuotanto kattaa kyvyn luoda, muokata ja soveltaa digitaalisia sisältöjä erilaisissa konteksteissa. Arjessa tämä tarkoittaa paljon enemmän kuin somejulkaisujen tekemistä. Kyse on myös työelämässä ja viranomaisasioiden tarvittavista sisällöntuotannon taidoista, sekä käytännön digitaaloista.

Digitaitojen kartoituksissa huomattiin, että sisällön luominen on monelle nuorelle ydinvahvuus. Kyse voi olla digitaalisesta taiteesta, sosiaalisen median postauksista, videoeditoinnista tai muista luovista sisällöistä. Nämä taidot muodostavat loistavan pohjan laajemmalle digitaaliselle osaamiselle. TikTok-videoiden editointitaidot siirtyvät suoraan markkinointivideoiden tekemiseen, Discordin yhteisöjen moderoiminen kehittää projektinhallintaosaamista, ja Instagram-postausten suunnittelu opettaa visuaalista viestintää.

Nuoria haastaakin siirtymä tutusta luovasta sisällöntuotannosta virallisempiin konteksteihin. Tekijänoikeuksien huomioiminen työelämän projekteissa, lähdeviittaukset osana oppi-tehtäviä ja ammattimaisen sävyn löytäminen viestintään vaativat erilaista osaamista, kuin vapaamuotoinen somepostaus. Virallisempien

kontekstien taitoja voi kuitenkin harjoitella turvallisesti matalalla kynnyksellä. Nuorten kanssa voi esimerkiksi kokeilla Teamsin käyttöä ryhmäprojektissa, budjetin laatimista Excelillä tai uravaihtoehtojen selvittelyä tutustumalla LinkedInissä tietyn koulutuksen käyneiden henkilöiden urapolkuihin. Näin luodaan siltoja arjen digitaalisesta osaamisesta kohti työelämässä ja koulutuksessa tarvittavia digitaalisia taitoja.



Oma lempialustani on Canva, jossa pääsee toteuttamaan itseään. Tekemään esim. kalenterin ja viikkobudjetteja itselle, joka taas helpottaa kuormitusta ja paineita.

Vamos-nuori

Miltä meidän arki näyttää? -harjoitus

Tekoälytyökaluihin, kuten ChatGPT:hen, ei tule tekijänoikeuksien suojattua materiaalia, ellei käyttäjällä ole siihen oikeuksia tai lupaa. Itse otettu kuva soveltuu kuitenkin tähän tarkoitukseen.

Tekoälyn käytön mainitseminen sosiaalisessa mediassa tukee viestinnän läpinäkyvyyttä ja vastuullisuutta.

Tavoite:

- Harjoitella visuaalista viestintää ja yksinkertaista kuvailua
- Kokeilla yhteisöllistä tekstintuotantoa tekoälyn avulla (esim. ChatGPT)
- Tutustua Padletiin alustana ideoiden jakamiseen ja yhteiseen työskentelyyn
- Harjoitella turvallista sisällön jakamista digitaalisissa ympäristöissä

Tarvikkeet:

- Älypuhelin, tai tabletti/kannettava
- Padlet (yhteinen alusta ohjaajan luomana)
- ChatGPT, tai muu generatiivinen tekoäly

Vaiheet:

- 1 Kuvan valinta tai ottaminen**
Osallistujat ottavat, tai valitsevat kuvan, joka kertoo jotakin heidän arjestaan, tai heille merkityksellisestä hetkestä. Kuvan ei tarvitse olla henkilökohtainen, myös esim. tunnelmallinen kuva riittää.

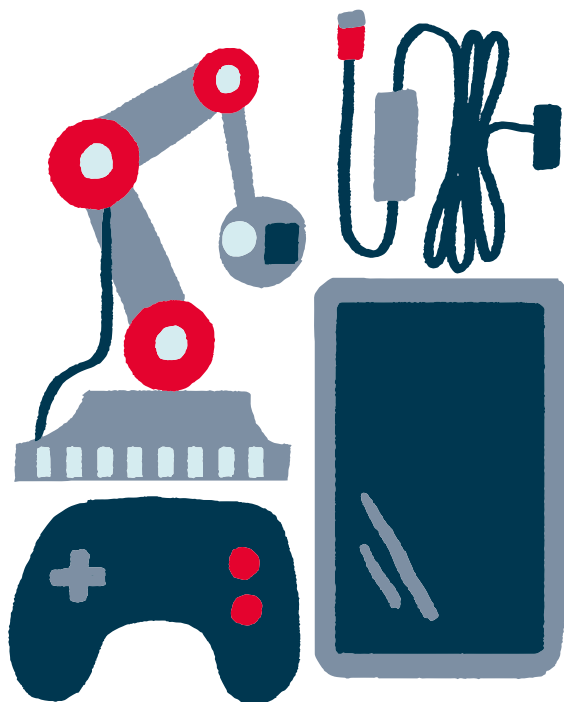
- 2 Kuvauksen lisääminen Padlettiin**
Kuva ladataan yhteiselle Padlet-alustalle. Jokainen lisää kuvan yhteyteen lyhyen kuvauksen:

- Yksi lause arjesta ryhmässä, tai filiksistä tänään
- Vaihtoehtoisesti: emoji

- 3 Yhteinen julkaisu ChatGPT:n avulla**
Ohjaaja kerää osallistujien tuottamat kuvaukset ja pyytää tekoälyä, luomaan niistä yhteisen tekstin tai postauksen. Luettaan lopputulos yhdessä ja keskustellaan:

- *Kuulostaako teksti meidän ryhmältämme?*
- *Miten tekoäly yhdistää erilaisia näkökulmia?*
- *Missä tätä voisi julkaista tai käyttää?*

- 4 Keskustelu tekijänoikeuksista ja näkyvyydestä (10 min)**
 - *Mitä pitää huomioida, kun jakaa kuvia netissä?*
 - *Miten voi kunnioittaa toisten yksityisyyttä?*
 - *Kuka omistaa ChatGPT:n tuottaman tekstin?*
 - *Mitä sisältöä voi jakaa muille huoletta?* ●



Vinkit sisällöntuotannon käsittelyyn:

Tuota ja tulkitse -harjoitus, Mediakasvatusseura

Työkalu sisällön tulkitsemiseen ja tuottamiseen, jossa on aktivoivia kysymyksiä minkä tahansa mediasisällön käsittelyyn.

Mediakasvatusseuran materiaali -sivusto: Tuota ja tulkitse

Tekijänoikeudet -tietopankki, Kopiraattila

Tietopankki tekijänoikeuksista, jonka jokaisessa osiossa pääsee testaamaan osaamistaan pienen testin avulla.

Kopiraattila-sivusto: Tekijänoikeudet-tietopankki

Kotoutujan digipolku -materiaalit, Kotoutujan digipolku-hanke

Digitaalisten taitojen käsittelyyn tarkoitettu materiaali muillekin kuin suomea äidinkielenään puhuville nuorille. Ohjeistuksia mm. Canvan, Wordin ja muiden ohjelmien käyttöön selkokielellisesti. Materiaaleina saatavilla myös digisanastot arabiaksi ja ukrainaksi.

Kotoutujan digipolku -sivusto: materiaalipankki

4

Miten tukea nuoria digitaalisen turvallisuuden käsittelyssä?

Digitaalista turvallisuutta käsitellään usein teknisinä asioina, kuten salasanoina, palomureina ja kaksivaiheisena tunnistautumisena. Se on kuitenkin paljon muutakin: tunne siitä, että voit liikkua verkossa luottavaisin mielin, että henkilökohtaiset tietosi ovat turvassa ja että tunnistat riskit ennen kuin ne koskettavat sinua. Digitaalinen turvallisuus tarkoittaa myös, että voit tehdä virheitä, kokeilla uutta ja oppia ilman pelkoa siitä, että joku pääsee käsiksi tietoihisi tai käyttää niitä sinua vastaan. Kyse on siis sekä varmuudesta, että mahdollisuuksista oppia.

Vamoksessa toteutetuissa digitaitojen kartoituksissa kävi ilmi, että turvallisuuteen liittyy nuorilla paljon epävarmuutta ja jopa pelkoja. Monelle on epäselvää, mitä dataa kerätään ja kuka siitä hyötyy. Ajatus kuten ”en ole ikinä tajunnut mitä evästeet on, enkä varmaan tajuakaan” voi estää kysymästä tarkentavia kysymyksiä.

Miten reagoida häiritsevään sisältöön sosiaalisessa mediassa? Mitä tehdä uhkaavien viestien saatuaan? Miten säädellä hyvinvointia, kun algoritmit tarjoavat jatkuvasti sisältöä, joka vaikuttaa hyvinvointiin negatiivisesti? Näihin kysymyksiin tarvitaan tilaa ja mahdollisuuksia keskustelulle.

Digitaalisen turvallisuuden eri näkökulmia voidaan tehdä näkyväksi esimerkiksi Vamoksessa toteutetun Turvapuu -harjoituksen avulla. Harjoitus tarjoaa tilan pohtia yhdessä, miten omaa ja muiden turvallisuutta voi vahvistaa verkossa, ja millaisia konkreettisia keinoja siihen löytyy.

Vertaiskeskustelu madaltaa kynnystä

Rento yhdessä pohtiminen voi olla tehokas tapa käsitellä tietoturvaan liittyviä teemoja. Usein nuoret saavat enemmän irti kokemusten jakamisesta, kuin luennonomaisista tilanteista.

Esimerkiksi kysymys ”Onko kellenkään koskaan käynyt niin, että jokin mainos on alkanut seurata teitä netissä?” voi avata keskustelun, jossa nuoret huomaavat jakavansa samoja kokemuksia ja voivat pohtia yhdessä, miten seuranta verkossa toimii ja miksi.

Turvapuu-harjoitus



Miten eri tavoin
netti voi vaikuttaa
hyvinvointiin?

Tavoite:

Auttaa osallistujia ymmärtämään digitaalisen turvallisuuden eri ulottuvuuksia ja tunnistamaan keinoja suojella itseään ja muita verkossa

Tarvikkeet:

- Valmiiksi piirretty puu ilman lehtiä (tai tulostettu pohja)
- Muistilappuja, tai lehden muotoisia lappusia, joihin kirjoittaa
- Sakset, liimaa, tusseja
- Internet-yhteys ja laitteet tiedonhakuun

Vaihtoehtoisesti: Voit toteuttaa harjoituksen hyödyntäen esim. Padlet -alustaa.

Vaiheet:

1 Johdantokeskustelu

"Milloin olet viimeksi tuntenut olosi epävarmaksi netissä?"

"Onko verkossa toimiminen mielestäsi turvallista? Miksi? Miksi ei?"

2 Turvapuun esittely:

Puu kuvastaa digitaalista turvallisuutta ja siihen liittyviä teemoja.

3 Ryhmätyöskentely:

Osallistujat jaetaan pienryhmiin, ja jokainen ryhmä saa yhden seuraavista teemoista:

- Miten olla turvassa yhteisöissä, esim. Redditissä, Discordissa tai verkkopeleissä?
- Miten eri tavoin netti voi vaikuttaa hyvinvointiin?
- Miten pidän tietoni ja salasana turvassa?
- Miten voin vaikuttaa netissä?

4 Tiedonhaku ja pohdinta:

Jokainen ryhmä etsii verkosta tietoa omasta teemastaan ja kirjoittaa keskeiset asiat muistilapulle, tai lehdelle.

5 Lehtien kiinnitys puuhun:

Jokainen ryhmä esittelee kirjoittamansa, tai etsimänsä asiat ja kiinnittää lehdet puuhun sopiville oksille.

6 Yhteenveto:

Keskustellaan yhdessä, mitä uutta opittiin ja miten turvallisuus liittyy jokaisen arkeen.

Turvapuun valmistuttua sen voi kiinnittää ryhmän seinälle muistuttamaan turvallisesta toiminnasta verkossa. ●



Paljon rajoja olen laittanut, koska en oikeastaan käytä somealustoja mihinkään omien asioiden julkaisuun vaan ne on vain pääasiassa muiden seuraamista varten. Vinkkinä sanoisin, että käyttää tarpeeksi hyviä salasanoja, kuten vaikka jotain lausetta, jota kukaan muu ei tiedä.

Vamos-nuori

Nykyaikana on tavallista, että meistä löytyy tietoa verkosta. Osana digitaalisen identiteetin hallintaa nuoria kannattaa kehottaa tarkistamaan, mitä tietoja on julkisesti saatavilla. Avomesti näkyvät henkilö- tai yhteystiedot voivat helpottaa mm. identiteettivarkauksia tai antaa huijareille aineksia kalasteluyritysten tekemiseen. Aiheeseen voi tutustua hankkeessa hyödynnetyn Googlaa itsesi -harjoituksen kautta.

Moni ei tiedä mitä itsestään löytyville tiedoille voi tehdä.

Googlaa itsesi -harjoituksen kautta voi tutustua GDPR:ään, erityisesti Oikeus tulla unohdetuksi -periaatteeseen. Jokaisella meillä on oikeus pyytää meistä kerättyjen tietojen poistoa suoraan organisaatiolta.

Mikäli tietoja ei pyynnöstä huolimatta poisteta, kannattaa nuoren olla yhteydessä tietosuojavaltuutetun toimistoon. Lisää tietoa Tietosuojavaltuutetun toimiston sivuilta:

Tietosuojavaltuutetun sivusto:
Kun haluat poistaa tietosi

Mikäli löydetty sisältö täyttää rikoksen tunnusmerkit, tulee lisäksi olla yhteydessä rikosuhripäivystykseen.



Googlaa itsesi -harjoitus

Google käyttää algoritmeja, eli sääntöjä, jotka valitsevat sinulle sisältöä sen mukaan:

- mitä olet aiemmin hakenut tai klikannut
- missä olet
- millaisesta sisällöstä olet kiinnostunut.

Tavoitteena on pitää sinut palvelussa mahdollisimman pitkään.

Tavoite:

- Tutustua erilaisiin hakukoneisiin
- Keskustella digitaalisesta jalanjäljestä ja oikeuksista omiin tietoihin.
- Tarjota mahdollisuus oppia, miten tietoa itsestään voi poistaa verkosta

Tarvikkeet:

- Älypuhelin, tai tietokone
- Toimiva Internet-yhteys

Harjoituksen kulku:

- 1** Osallistujat etsivät omaa nimeään Googlen hakukoneella ja tarkastelevat, millaista tietoa heistä löytyy.
- 2** Jos omasta nimestä ei löydy osumia tai hakutulokset liittyvät kaimoihin, voi vaihtoehtoisesti etsiä tietoa esimerkiksi läheisistä henkilöistä tai työntekijöistä.
- 3 Yhteinen keskustelu:**
 - *Mitä sisältöä löytyi?*
 - *Oliko tuloksissa tekstiä, kuvia, artikkeleita tai muuta?*
 - *Miltä sisällöt tuntuivat, yllättikö jokin?*

- 4 Jatketaan pareittain:** Vieruskaveri hakee hakukoneella parin nimellä, jonka jälkeen verrataan, ovatko hakutulokset samat vai erilaiset.

Pohditaan yhdessä: *Miksi hakutulokset voivat erota? Miten algoritmit voivat vaikuttaa siihen, mitä kukin näkee?*

Yhteinen lopetus:

- *Oliko löydetty tieto yllättävää?*
- *Mitä osallistujille jäi erityisesti mieleen?*
- *Löysikö joku jotain, mitä ei haluaisi löytyvän?*
- *Mitä pitäisi tehdä, jos löytyy?*

Vapaaehtoinen lisätehtävä:

- ✳ Harjoitusta voidaan laajentaa kokeilemalla generatiivista tekoälychattia (esim. ChatGPT, Snapchatin MyAI ym.) kysymyksellä: *Mitä tiedät henkilöstä nimeltä: Etunimi Sukunimi?*

Jos vastauksista nousee esille tietoa, mikä ei ole oikein, voidaan kysyä jatkokysymys: *mistä otit tämän tiedon?* ●



Materiaali- ja harjoitusvinkkejä digitaalisen turvallisuuden käsittelyyn:

Digitaalisen turvallisuuden materiaalipaketti, Verke

Testaa tietosi digitaalisesta turvallisuudesta Verken kehittämän testin avulla (tulostettava), tai tutustukaa digitaaliseen turvallisuuteen materiaalipaketin avulla.

Verken materiaalipaketti-sivusto: Digitaalinen turvallisuus

Tietoa nettihuijauksista, Rikosuhripäivystys

Rikosuhripäivystys tarjoaa tukea ja tietoa erilaisissa rikostilanteissa, myös verkko-huijauksissa. Lisää tietoa verkkohuijauksista Rikosuhripäivystyksen sivuilta osoitteesta:

Rikosuhripäivystyksen sivusto: Tietoa verkkohuijauksista

Nuorten tietotasoa verkkohuijauksista voidaan testata käyttämällä rikosuhripäivystyksen testiä: Tunnistatko tietomurron, tietovuodon ja muut verkkorikokset? Tee testi!

Rikosuhripäivystyksen sivusto: Testi ja sanasto verkkorikoksista



**...Sosiaalisen median
vertaistukiryhmät.
Ryhmien kautta on saanut
uusia ihmissuhteita.
Lisäksi on päässyt
verkostoitumaan ja
seuraamalla tiettyjä tilejä
löytää uusia ryhmiä.**

Vamos-nuori

Miten tukea nuoria digitaalisen hyvinvoinnin käsittelyssä?

Digitaalinen maailma tarjoaa paljon hyvää nuorten hyvinvoinnille: yhteydenpidon mahdollisuudet, uuden oppimisen ja paikan ilmaista itseään luovasti. Samalla se voi kuitenkin kuormittaa mieltä ja kehoa tavoilla, joita voi olla vaikeaa käsitellä. Osa turvallista toimintaa verkossa on huolehtia myös omasta hyvinvoinnistaan digitaalisen maailman äärellä.

Vamoksen nuoret kertovat verkon vaikuttavan negatiivisesti hyvinvointiin monilla tavoilla, kuten luomalla vertailupaineita ja kuormitusta. Vertailu ulottuu myös ulkonäön ulkopuolelle, työn ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret vertailevat myös elämäntilannettaan: asuntoa, opiskelupaikkaa, työpaikkaa, lomamatkoja tai parisuhdetta. Asioita, jotka luovat mielikuvaa siitä, missä vaiheessa elämää itse pitäisi olla.

Somessa näkyvät valmistujaiset, uudet työpaikat ja muutot omaan kotiin voivat vahvistaa tunnetta siitä, että on elämässä muista jäljessä. Nuoria on hyvä kannustaa muistamaan, että sosiaalisesta mediasta näemme vain pienen osan muiden ihmisen elämää

Sen sijaan että keskityttäisiin vain siihen, kuinka paljon aikaa nuori viettää somessa voi hedelmällisempää olla kysyä: miten vietetty aika vaikuttaa nuoreen? Joskus kymmenen minuuttia selaamista voi saada aikaan huomomuuden tunnetta, kun taas tunnin video voi avata uusia näkökulmia uuteen aiheeseen tai tuoda iloa päivään.

Nuorta voi kannustaa pohtimaan:

- Keitä seuraan ja miltä heidän sisältönsä saa minut tuntemaan?
- Milloin some tuntuu hyvältä ja milloin ahdistavalta?
- Voisinko muokata syötettäni niin, että se tukisi hyvinvointiani paremmin?

Digihyvinvoinnin red & green flags -harjoitus

Hankkeessa kehitetty Digihyvinvoinnin red & green flags -harjoitus voi auttaa tunnistamaan nuoren suhdetta omaan verkkokäyttäytymiseensä. Harjoitus löytyy seuraavilta sivulta tu-
lostettavana kaksipuoleisena versiona. Se aut-
taa nuorta tunnistamaan digikäyttäytymisensä
vahvuuksia ja huolimerkkejä.

Harjoitus perustuu nuorten yleisesti käy-
tettyihin termeihin, red flag / green flag -jaot-
teluun, jossa green flag kuvaa digikäyttäyty-
misen positiivisia merkkejä, kuten kykyä suo-
dattaa sisältöä, pitää taukoja digilaitteista tai
hyödyntää teknologiaa luovasti. Red flag puo-
lestaan kuva huolimerkkejä, jotka voivat viitata
kuormitukseen, turvattomuuteen tai haitallisiin
tottumuksiin digimaailmassa.

Harjoitus toimii keskusteluvälineenä, jonka
avulla nuori pääsee pohtimaan, mikä verkossa
tuntuu hyvältä ja mikä huonolta. Yksittäisistä
huolimerkeistä ei tarvitse huolestua. Jos mo-
ni huolimerkki kuitenkin täyttyy eikä vastapai-
nona ole hyviä merkkejä, voi yhdessä nuoren
kanssa miettiä, miten omaan digitaaliseen
arkeen saisi lisättyä hyvinvointia tukevia ele-
menttejä, ja olisiko jotain, mistä itse haluaisi
vähentää. ●



**Monesti puhelinta tulee
selattua eniten silloin, kun
ei ole energiaa muuhun.
Algoritmi tunnistaa saman
tien millaisella filiksellä
on ja silloin videotkin ovat
sen mukaisia. Eli pahentaa
omaa oloa. Vaikkei sitä
heti tunnistaisi, niin
alitajuntaan ne videot
jäävät. Lisäksi muihin
vertailu luo itselle
paineita.**

Vamos-nuori

Digihyvinvoinnin "red flags"

Huolimerkkejä digikäyttäytymisessä ja digimaailman käytössä



Laita ruksi ympyrään, jos väittämä kuulostaa tutulta



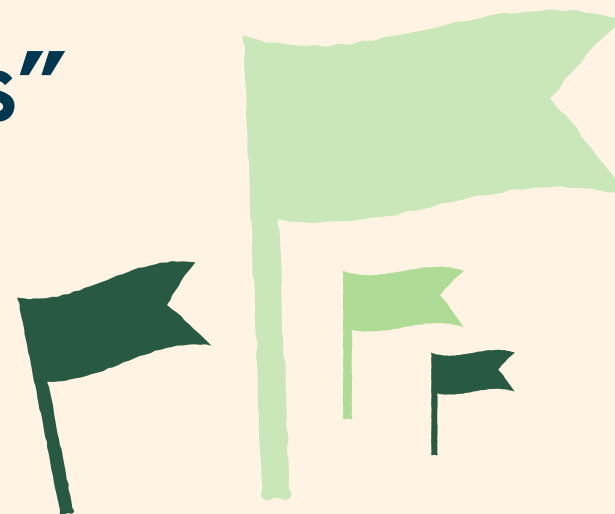
- ☐ Minun on vaikea olla erossa puhelimesta, tietokoneesta, tabletista tai muista älylaitteista
- ☐ Seuraan somessa sisältöjä, jotka herättävät minussa negatiivisia tunteita (esim. pelko tai ahdistus)
- ☐ Huomaan usein vertailevani itseäni muihin sosiaalisessa mediassa
- ☐ Olen osa jotain verkkoyhteisöä, jossa puhutaan negatiivisesti muista ihmisistä
- ☐ Tunnen ulkopuolisuuden tunnetta (FOMO) somesisältöjen vuoksi
- ☐ Puhelin häiritsee sosiaalisia suhteitani (esim. puhelimen jatkuva vilkuilu)
- ☐ Minun on vaikea keksiä keinoja rentoutua ilman ruutua
- ☐ Koen, etten voi olla oma itseni verkossa
- ☐ Saan negatiivisia viestejä tai kommentteja somessa
- ☐ Puhelimella tai muilla laitteilla olo vaikuttaa uneni määrään
- ☐ En yleensä tarkista, onko somessa näkemäni sisältö totta
- ☐ Kirjoitan usein negatiivisia viestejä somessa esim. riitelen kommenttikentissä
- ☐ En tiedä mitä tietoa minusta löytyy verkosta
- ☐ En osaa suodattaa tai estää sisältöä, jota näen mediassa tai somessa

Digihyvinvoinnin "green flags"

Hyviä merkkejä digikäyttäytymisessä ja digimaailman käytössä



Laita ruksi ympyrään, jos väittämä kuulostaa tutulta



- ☐ Pystyn pitämään taukoja puhelimesta ja nautin myös offline-hetkistä ilman levottomuutta
- ☐ Hyödynnän sosiaalista mediaa, tai teknologiaa uuden ja mielenkiintoisen tiedon löytämiseen
- ☐ Hyödynnän somea luovasti: teen videoita, kirjoitan, editoin, tai jaan ajatuksiani
- ☐ Olen osa jotain verkkoyhteisöä, jossa voin olla oma itseni
- ☐ Olen yhteydessä läheisiin tai kavereihin verkossa
- ☐ Osaan filteröidä sisältöä, jota en halua nähdä somessa
- ☐ Osaan estää ja estän käyttäjät, jotka vaikuttavat minuun negatiivisesti
- ☐ Tiedän, miten voin vaikuttaa algoritmeihin esim. seuraamalla erilaista sisältöä
- ☐ Some, tai muu verkkosisältö ei vie arjestani aikaa muilta asioilta, jotka ovat minulle tärkeitä
- ☐ En jatkuvasti vertaile itseäni tai elämääni muihin, joita näen sosiaalisessa mediassa
- ☐ Käytän hyvinvointisovelluksia tai seuraan tilejä, jotka tukevat jaksamista, itsemyötätuntoa tai liikettä
- ☐ Osaan käyttää teknologiaa hyödyttämään omaa elämääni (esim. tekoälyä)
- ☐ Minulla on keinoja käsitellä median tai somen aiheuttamia negatiivisia tunteita
- ☐ Tiedän mitä tietoa minusta löytyy verkosta



Materiaali- ja harjoitusvinkkejä digitaalisen hyvinvoinnin käsittelyyn nuorten kanssa:

Mielenterveyden käsi media-arjessa, Mediakasvatusseura

Julisteen voi tulostaa esim. perinteisen mielenterveyden käsi -julisteen vierelle ryhmätilaan, tai käydä keskustelunomaisesti läpi nuoren kanssa

Mediakasvatusseuran materiaalit -sivusto: Mielenterveyden käsi media-arjessa

Minun media-arkeni -harjoitus, Mediakasvatusseura

Mediakasvatusseuran materiaalit -sivusto: Minun media-arkeni

Materiaalipankki, Arki digittää-hanke

Materiaalipankki. Keskustelua herättämään voi käyttää erityisesti tulostettavissa olevia digihyvinvoinnin keskustelukortteja.

Arki digittää -sivusto: Digihyvinvoinnin materiaalipankki

5

Miten tukea nuoria ongelmanratkaisun kehittämisessä?

Digitaalinen ongelmanratkaisu ei tarkoita vain teknisten vikojen korjaamista. Se on paljon muutakin: rohkeutta kokeilla uutta sovellusta, taitoa suunnistaa vieraissa järjestelmissä ja valmiutta pyytää apua silloin, kun jää jumiin. Tärkeää on myös se, että saa epäonnistua, oppia virheistä ja yrittää uudelleen ilman pelkoa ”jonkin rikkomisesta”.

Vamoksen digitaitojen kartoituksissa kävi ilmi, että nuoret ovat usein taitavia arjen ongelmanratkaisijoita. Googlaaminen ja kavereilta kysyminen sujuvat luontevasti. Kynnys nousee vasta, kun pitäisi pyytää apua tuntemattomalta tai opetella käyttämään uusia alustoja. Moni haluaisikin oppia lisää itselleen vieraammista, uusista työkaluista, kuten Excelistä, Teamsista ja Moodlesta. Tämä halu kokeilla kertoo uteliaisuudesta, joka on digitaalisen ongelmanratkaisun sydän.

Arjessa haaste voi olla yksinkertainen: Excel kaatuu, tiedosto katoaa tai ei uskalla kysyä apua. Näissä tilanteissa auttaa usein yhteinen kokeilu matalalla kynnyksellä vertaisten kanssa. ”Ai sinullekin kävi samoin!” tai ”Katso, tästä löytyy se peruuta-nappi”. Juuri tällaiset oivallukset rakentavat luottamusta siihen, että digitaalisessa maailmassa pärjää kyllä, vaikka jokin menisikin pieleen.



Haluisin kehittää Excelin, Wordin, Powerpointin ja Teamsin osaamista. Koen että kyseisiä sovelluksia tarvitsee opiskelu- ja työpaikoissa. Olisi mahtavaa saada tällainen työpaja ja niin, että pystyttäisiin sen jälkeen jakamaan osaamista muillekin.

Vamos-nuoren viesti, kysyttäessä mitä digitaitoja hän haluaisi kehittää

Käytännön ongelmanratkaisu -harjoitus

Tietokoneesi
ei yhdistä WiFiin.
Mitä teet?

Sinun pitää
lähettää virallinen
hakemus, mutta
sinulla ei ole
Office-ohjelmia. Mitä
vaihtoehtoja
keksit?

Et osaa
käyttää Excelliä,
mutta sinun pitäisi
tehdä budjetti.
Miten etenet?

Olet vastuussa
tapahtuman mainoksen
luomisesta, mutta olet
unohtanut Canva-
-tilisi salasanan.
Mitä teet?

Halutun
sovelluksen
lataaminen ei onnistu
puhelimesi muisti-
rajoituksen vuoksi.
Mitä vaihtoehtoja
sinulla on?

Verkkosivusto
ei aukea. Miten
selvität, johtuuko
vika laitteestasi
vai itse
sivustosta?

Olet
aloittamassa
verkkokurssia, mutta
sisään kirjautuminen
ei onnistu.
Mitä keinoja
kokeilet?

Tavoite:

- Harjoitella digitaalista ongelmanratkaisua ja omaa oppimista tukevia taitoja simuloimalla aitoja pulmatilanteita
- Vahvistaa itseluottamusta ja uskallusta pyytää apua ja käyttää uusia työkaluja

Tarvikkeet:

- Älypuhelimet, tai tietokoneet ja toimiva verkkoyhteys
- Paperia, tai muistilappuja

Ryhmätehtävä: Digipulmakortit

- 1 Anna jokaiselle ryhmälle** tai parille 1-2 pallosta löytyvää digipulmaa ratkaistavaksi.
- 2 Jokainen ryhmä perehtyy** omaan kysymykseensä ja etsii siihen mahdollisimman monta ratkaisua hyödyntäen ensin omia kokemuksia ja ajatuksia, jonka jälkeen voidaan hyödyntää hakukoneita, tai tekoälyä. Pulmia voidaan myös keksiä yhdessä käyttäen hyödyksi ryhmän omia kokemuksia ja viimeaikaisia digihaasteita. Ryhmä kirjoittaa ratkaisut ylös paperille.

Ohjaavat kysymykset:

- *Miten lähtisit selvittämään ongelmaa?*
- *Keneltä tai mistä pyytäisit apua?*
- *Mitä taitoja, sovelluksia tai hakusanoja käyttäisit?*
- *Miten vältät saman ongelman jatkossa, tai miten toimit kohdatessasi uuden haasteen?*
- *Tietääkö kukaan, miten tekoälyn generoimat vastaukset saa pois käytöstä Googlen tuloksista? (lisäämällä hakutekstin perään -tekoäly, tai -ai) Mitä muita hakukikkoja tiedätte?*

3 Purku ja keskustelu:

Jokainen ryhmä jakaa vinkit, jotka löysivät omiin pulmiinsa. Muut ryhmät saavat täydentää omilla ajatuksillaan, tai vinkeillään.

4 Loppukeskustelu:

- *Kuinka moni olisi toiminut samalla tavalla?*
- *Mitä uusia keinoja opimme toisiltamme?* ●

Sisältövinkit nuorten digitaitojen kehittämi- seksi

Vaikka tässä oppaassa digitaidot on eroteltu Digcomp 2.2 viitekehyksen mukaisesti viiteen eri kategoriaan, on selvää, että digitaidot nivoutuvat toisiinsa, ongelmanratkaisua on vaikeaa tehdä ilman tiedonhakutaitoja, sekä yhteistyöhön tarvitaan kyky tuottaa sisältöä.

Hankkeessa on hyödynnetty erilaisia materiaaleja harjoituksia ja sisältöjä, jotka käsittelevät digitaitoja moninaisesti, erityisesti nuoret kohderyhmänä huomioiden. Alle on koottu valittuja digitaitoja moninaisesti käsitteleviä ja kattavia materiaaleja, joita voimme suositella.

Digisti-paketti, Digisti-hanke, Vamos

Digi- ja työnhaun taitojen käsittelyyn kehitetty sisältö löytyy kohdasta: Luokkahuone, Työnhakuvalmennukset Vamos.

Thinglink-sivusto: Työnhakuvalmennukset, Vamos

Nuorten digitaidot – valmennusmateriaali, Digistä Voimaa, Vamos

Harjoituksia ja tukea nuorten ryhmien kanssa digitaalisten teemojen käsittelyyn.

Diakonissalaitoksen sivusto: Nuorten digitaidot –valmennusmateriaali

Digitaitojen pelikortit, Plan International ja DNA

Pelikortit, joiden avulla voidaan keskustella ja käsitellä digitaitoja monesta eri näkökulmasta.

Gloaalikoulun sivusto: Digitaitojen pelikortit

Digimahdollistajan Opas, Aspa-säätiö, Digiloikka -toiminta

Opas digiosallisuuden edistämiseen erilaisten kohderyhmien kanssa.

Aspa-säätiön sivusto: Digimahdollistajan opas

Tekoäly nuorten parissa tehtävässä työssä

Tekoäly puhututtaa niin nuoria kuin työntekijöitäkin. Tässäkin oppaassa tekoäly mainitaan moneen otteeseen työkaluna. Tekoölyyn, sen käyttötarkoituksiin ja eettisiin näkökulmiin kannattaa syventyä, sillä moni nuori joko epäilee, pelkää, käyttää, tai suosii tekoälyä omassa arjessaan. Digitaalinen osaaminen tulee todennäköisesti tulevaisuudessa olemaan yhä enemmän sidoksissa tekoölyyn ja sen luomaan murrokseen.



Nykypäivänä on erityisen tärkeää oppia tunnistamaan AI niin tekstissä kuin kuvissakin. Hyödyntäessä tekoälyä etenkin tiedon haussa on tärkeä oppia käsittelemään tekoälyn tuloksia kriittisesti.

Vamos-nuori

Miltä näytän? – Harjoituksia generatiivisen tekoälyn tulkintaan,
Mediakasvatusseura

Mediakasvatusseuran materiaalit
-sivusto: Miltä näytän?
-harjoituksia tekoälyn tulkintaan

80 näkökulmaa tekoölyyn –opas,
Helsingin nuorisopalvelut,
Mediakasvatusseura ja Into Ry
Into ry:n sivusto: 80 näkökulmaa
tekoölyyn –opas nuorten parissa
toimiville

Tekoälyopas nuorten parissa
työskenteleville,
Petteri Ruotsalainen, Älyteko –hanke
Älyteko-hankkeen Padlet-sivusto:
Tekoälyopas nuorten parissa

Mitä on generatiivinen tekoäly
– GenAI Opas, Santeri Kallio
Santeri Kallion sivusto:
GenAI-opas generatiivisesta
tekoälystä

Lopuksi



Tämä opas tarkastelee digitaitoja monipuolisesti, mutta tunnistaen, että digitaalinen maailma on valtava ja siihen liittyy lukemattomia teemoja ja sisältöjä, joita voisi käsitellä mainittujen lisäksi. Toivomme, että lähdet rohkeasti kokeilemaan ja tutkimaan digitaalisia sisältöjä oppaasta, oli kyse sitten uusien digityökalujen testaamisesta tai avoimista keskusteluista nuorten kanssa.

Kun uskalletaan kokeilla, kyseenalaistaa ja keskustella, syntyy mahdollisuuksia kehittää konkreettisesti digitaitoja ja asennetta. Näkymättömät esteet, epävarmuus, pelot ja kokemus siitä, ettei digitaalisuudella olisi itselle mitään annettavaa, alkavat väistyä, kun tilalle tulee uteliaisuus ja kokemusten jakaminen.

Digimaailma kehittyy kiihtyvää vauhtia: tekoäly muuttaa tapaamme käyttää teknologiaa, uusia alustoja syntyy jatkuvasti, ja vanhat työkalut päivittyvät yhä uusiin versioihinsa. Kenenkään ei tarvitse pysyä yksin kaiken kehityksen perässä, yhdessä oppimalla ja kokeilemalla voimme kasvaa rohkeimmiksi navigoimaan tässä muuttuvassa digitaalisessa ympäristössä.



Kiitos

- Opetus- ja kulttuuriministeriö
- Vertaisohjaajat **Christine** ja **Meiju**
- **Anni Selin**
- Nuoret ja työntekijät Vamos Helsingistä, Vantaalta, Espoosta, Lahdesta, Turusta, Tampereelta, Jyväskylästä, Kuopiosta, Siilinjärveltä, Oulusta ja Rovaniemeltä
- Suomen Diakoniaopisto
- Into – etsivä nuorisotyö ja työpajatoiminta ry
- Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke
- Sekä kaikki muut hankkeessa kohdatut ja mukana olleet nuoret, asiantuntijat, nuorisotyöntekijät ja opiskelijat!



Digitaalisten taitojen

kehittyminen muuttuvassa yhteiskunnassa kaipaa rinnalleen digitaalista rohkeutta. Ammatilaisena voit auttaa nuoria kokeilemaan uusia välineitä, tekemään virheitä ja oppimaan niistä.

Tutustu lisää Digiosallisuus-hankkeeseen ja lataa materiaaleja:

<https://www.hdl.fi/digosallisuus>



Diakonissa-
laitos

Rohkeasti
ihmisarvon
puolesta

Alppikatu 2, 00530 Helsinki • www.hdl.fi