

Nutika noorsootöö alaste välismaiste parimate praktikate rakendatavus Eestis

UURINGU ARUANNE

praxis | mõttekoda



HARIDUS- JA NOORTEAMET

Iceland
Liechtenstein
Norway grants

Uuringu tellis Haridus- ja Noorteamet toetusmeetme „Nutikad lahendused noorsootöös“ raames, mida rahastatakse sotsiaalministri kinnitatud ning Haridus- ja Noorteameti poolt elluviidava, Euroopa Majanduspiirkonna ja Norra kaasrahastatud projekti „Noortevaldkonna digihüpe“ raames.

Poliitikauuringute Keskus Praxis on sõltumatu mittetulunduslik mõttekeskus, mille eesmärk on toetada analüüsile, uuringutele ja osalusdemokraatia põhimõtetele rajatud poliitika kujundamise protsessi.

Autorid:

Marleen Allemann

Gertha Teidla-Kunitsõn

Selle töö valmimisse on andnud olulise panuse ka Elisabeth Kendrali.

Täname kõiki neid inimesi, kes intervjuudes ja aruteluseminaril osalemisega aitasid kaasa uuringu valmimisele. Samuti täname meeldiva koostöö eest tellija esindajaid Jevgenia Gerassimenkot ja Roger Tibarit.

Väljaandes sisalduva teabe kasutamisel palume viidata allikale:

Allemann, M., Teidla-Kunitsõn, G. (2023). Nutika noorsootöö alaste välismaiste parimate praktikate rakendatavus Eestis. Tallinn: Poliitikauuringute Keskus Praxis.

ISBN 978-9949-662-37-1 (pdf)

Sisukord

| | |
|--|-----------|
| Sissejuhatus | 4 |
| 1. Nutika noorsootöö korraldus Eestis | 6 |
| 2. (Digitaalse) noorsootöö korraldus välisriikides | 10 |
| 2.1. Soome | 10 |
| 2.1.1. Digitaalse noorsootöö korraldus Soomes | 11 |
| 2.2. Norra | 14 |
| 2.2.1. Digitaalse noorsootöö korraldus Norras | 16 |
| 2.3. Iirimaa | 18 |
| 2.3.1. Digitaalse noorsootöö korraldus Iirimaaal | 19 |
| 2.4. Saksamaa | 22 |
| 2.4.1. Digitaalse noorsootöö korraldus Saksamaal | 24 |
| 3. Digitaalse noorsootöö parimad praktikad välisriikides | 27 |
| 3.1.1. Noorte kaasamine linnaplaneerimisse digilahenduste abil | 27 |
| 3.1.2. Virtuaalsed (noorte)keskused kui võrdset ligipääsu võimaldav praktika | 33 |
| 3.1.3. Konsooli- ja digimängude ühismängimisega seotud praktikad | 37 |
| 3.1.4. SomeCamp suvekool noorsootöötajatele | 41 |
| 3.1.5. Peliliike projekt: Skillimylly innovatsioonikonkruss | 42 |
| 3.1.6. Tehisaru kasutamine noorsootöös | 44 |
| 3.1.7. Virtuaalreaalsuse võimalustega tutvumine Kultuuriranitsa (<i>Kulturtanken</i>) abil | 46 |
| 3.1.8. Taskuhääling vähemuskultuuride esindajatest noortega | 48 |
| 3.1.9. MATIK haridus noorsootöös | 49 |
| 3.1.10. Digitaalne tänavatöö | 51 |
| 3.1.11. LEE rakendus (<i>Everyone needs a Lee</i>) kväärnoortele | 54 |
| 4. Järeldused ja soovitus | 56 |
| 5. Kasutatud allikad | 59 |
| Lisa 1. Meetodid ja andmed | 66 |

Sissejuhatus

2016. aastal töötas Eesti välja ja avaldas esimese riigina maailmas nutika noorsootöö riikliku kontseptsiooni, et tagada tehnoloogiliste ja digiarengute tingimustes noortevaldkonna järjepidev innovatsioon ja valmisolek pakkuda nüüdisaegseid lahendusi (Youth Wiki, 2023a).

Peatselt selle järel, 2017. aastal, mil Eesti oli Euroopa Liidu Nõukogu eesistujariik, võeti Euroopa Liidus vastu Nõukogu järeldused nutika noorsootöö kohta (Euroopa Liidu Teataja, 2017), kutsudes liikmesriike üles looma vajadusel tingimusi nutikaks noorsootööks ning arendama digitaalset taristut. Selles dokumendis defineeriti nutikat noorsootööd kui noorsootöö uuenduslikku edasiarendamist, mis hõlmab digitaalset noorsootööd ja sisaldab teadusuuringute, kvaliteedi ja poliitika komponenti. Digitaalse noorsootöö mõiste määratleti seejuures kui digitaalmeedia ja digitehnoloogia proaktiivne kasutamine või käsitlemine noorsootöös (ükskõik kas vahendi, tegevuse või sisuna). Dokumendis juhti ka tähelepanu, et digitaalne noorsootöö võib aset leida nii vahetus suhtluses kui veebikeskkondades või neid kombineerides, kuid seejuures peaks digitaalmeedia ja -tehnoloogia kasutamine noorsootöös alati toetama noorsootöö üldisi eesmärke. Nii nutika noorsootöö kontseptsioonist kui Nõukogu järeldustest lähtudes on seni Eestis planeeritud nutika noorsootöö arenguid ja poliitikameetmeid. Siiski on varasemad uuringud (Aavik jt, 2023; Kivistik jt, 2023) näidanud, et Eesti noortevaldkonnal on küll kõrge valmisolek ja ühtlasi ka motivatsioon digimuutustega kohaneda ja uudseid tegevusi/teenuseid pakkuda, kuid võimekus (ei vajalike vahendite olemasolu ega ka pädevuste mõttes) nutikate lahenduste rakendamiseks ei ole alati veel sama kaugele jõudnud.

Niisiis asuti 2023. aastal Haridus- ja Noorteameti juhtimisel ellu viima Euroopa Majanduspiirkonna ja Norra toetusmeetme "Nutikad lahendused noorsootöös" raames rahastatud projekti "Noortevaldkonna digihüpe"¹, mille eesmärk on suurendada ning kasvatada KOV-ide võimalusi ja võimekust nutika noorsootöö lahenduste kasutamises (Haridus- ja Noorteamet, 2023a). Selleks, et nutika noorsootöö edasine areng Eestis oleks tagatud ja inspiratsiooni nutikate ning innovatiivsete lahenduste rakendamiseks jaguks, on oluline uurida, mida teevad teised riigid ning millised on parimad nutika noorsootöö praktikad, millest õppida ning mida vähemal või rohkemal määral siinsele kontekstile kohandades saaks rakendada asuda ka Eestis.

Selle uuringu eesmärk on anda ülevaade välisriikides (valimisse kuuluvad Soome, Norra, Iirimaa ja Saksamaa) kasutusel olevatest headest digitaalse noorsootöö² lahendustest ehk

¹ Vt lähemalt: <https://harno.ee/noortevaldkonna-digihupe>

² Kasutame välisriikide kontekstis mõistet digitaalne noorsootöö, sest olgugi et Eestis on üldiselt levinud rääkida nutikast noorsootööst, kasutatakse Euroopas sama nähtuse tähistamiseks sünonüümidena pigem selliseid mõisteid nagu digitaalne noorsootöö, interneti/küber/virtuaalne noorsootöö (Schlummer, 2019).

parimatest praktikatest, analüüsida välisriikide praktikate rakendatavust Eestis ning teha poliitikasoovitusi tagamaks nutika noorsootöö edasine areng Eesti kontekstis.

See uuring põhineb kvalitatiivsetel andmekogumis- ja analüüsimeetoditel. Nii Eesti nutika noorsootöö korralduse kohta taustainfo saamiseks kui välisriikide digitaalse noorsootöö korralduse ja parimate praktikate kohta info kogumiseks oleme kasutanud dokumendianalüüsi, kirjanduse ülevaate koostamist ning eksperdiintervjuusid. Täpsem info uuringus kasutatud meetoditest on leitav Lisas 1.

Aruanne koosneb neljast osast. Esimesest peatükist leiab lühiülevaate sellest, kuidas on noorsootöö, sh ka nutikas noorsootöö Eestis korraldatud. Teine peatükk keskendub valdkonna korraldusele välisriikides. Kolmandas peatükis kirjeldame igas valimisse kuulavas välisriigis levinud parimaid praktikaid, analüüsides ka nende rakendatavust Eestis. Neljas ehk viimane peatükk kujutab endast aruande kokkuvõtlikku osa, mis resümeerib analüüsist tulenevad järeldused ning toob välja poliitikasoovitused.

1. Nutika noorsootöö korraldus Eestis

Selleks, et oleks võimalik mõista, milline on kontekst, kus välisriikidest pärit parimaid digitaalse noorsootöö praktikaid rakendada asuda, anname esmalt lühiülevaate sellest, kuidas on noorsootöö, sh ka nutikas noorsootöö Eestis korraldatud.

Institutsionaalne korraldus

Eestis reguleerib noorsootööd **noorsootöö seadus** (2010), mis sätestab noorsootöö korraldamise õiguslikud alused. Muuhulgas defineeritakse noorsootöö seaduses ka noorsootöö:

Noorsootöö on tingimuste loomine noore isiksuse mitmekülgseks arenguks, mis võimaldab noortel vaba tahte alusel perekonna-, tasemeharidus- ja tööväliselt tegutseda.

Ei noorsootöö seaduses ega üheski muus dokumendis, sh ka mitte 2016. aastal avaldatud nutika noorsootöö kontseptsioonis, millele sissejuhatuses viitasime, **pole nutikat noorsootööd ametlikult defineeritud**. Kui aastateks 2017–2018 oli nutika noorsootöö kontseptsiooni elluviimiseks koostatud nutika noorsootöö tegevuskava, siis hiljem seda tegevuskava uuendatud ei ole. Nii jääbki nutikas noorsootöö pelgalt kontseptsiooni tasandile, millele ei ole järgnenud eraldi nutika noorsootöö strateegia või uue tegevuskava välja töötamist ega ka nutika noorsootöö selget defineerimist. Ka intervjueeritud noortevaldkonna poliitikakujundaja sõnul ei ole Eestis siiani üheselt mõistetav, mida nutika noorsootöö all silmas peetakse:

Minu arust on meil Eestis kokku leppimata, millest me räägime, kui me räägime nutikast noorsootööst.
Eesti poliitikakujundaja

Haridus- ja Noorteamet (2023b) on rõhutanud, et **nutika noorsootöö näol ei ole tegemist eraldiseisva meetodi ega tegevusega, vaid laiema kontseptsiooniga**, mis lähtub oma tegevustes noortepoliitika ja noorsootöö põhimõtetest ning üldeesmärgist ja toetab nende saavutamist. Üldise raamistusena toob nutika noorsootöö kontseptsioon (2016) välja **kolm peamist tegevussuunda**, millega nutika noorsootöö raames tegeleda tuleks:

1. noortele suunatud nutikad lahendused noorsootöös;
2. noorsootöötajate pädevuste ja töömeetoditega seotud digilahenduste arendusvajadused nutikas noorsootöös;
3. noorsootöö kvaliteedi, toimimise ja tõhususe arendamine, parem teadmine noortest.

Just nendele tegevussuundadele toetudes on Haridus- ja Noorteamet seni planeerinud nutika noorsootöö arenguid ja toetusmehhanisme (Haridus- ja Noorteamet, 2023b).

Lisaks seostuvad nutika noorsootöö valdkonnaga mitmed noortevaldkonna strateegilised dokumendid. Nii tuuakse **noortevaldkonna arengukavas 2021-2035** välja, et järjepidev nutika noorsootööga tegelemine aitab tagada innovatsiooni, võimaldab rohkematele noortele ligipääsu noorsootöö teenustele ja arendab nii noorte kui noortevaldkonna digipädevusi, toetades seeläbi laiemalt globaalsete väljakutsetega toimetulekut. Ka **haridus- ja noorteprogrammis 2023-2026** rõhutatakse nutikate lahenduste välja töötamise ja kasutuselevõtu olulisust noortevaldkonnas.

Noorsootöö valdkonda koordineerib riiklikul tasandil **Haridus- ja Teadusministeerium**, kelle ülesandeks on kavandada noortepoliitikat ning töötada välja riigi arengukavad noortepoliitika valdkondades. Selleks on ministeeriumi juurde loodud noorte- ja andepoliitika osakond, mille alla kuuluvad huvihariduse ja noorsootöö tiim ning noortevaldkonna kvaliteedi- ja seire tiim. Ministeeriumi rakendusasutusena juhib noortevaldkonda **Haridus- ja Noorteamet**. (Haridus- ja Teadusministeerium, 2023a.) Eesti Noorsootöötajate Kogu ühe valdkonna katusorganisatsioonina edendab noorsootööd ja noorsootöötajate professionaalsust ning nende koosseisu kuulub ka nutika noorsootöö töörühm eesmärgiga arendada noorsootöötajate professionaalset arengut just nutika noorsootöö vallas (Eesti Noorsootöötajate Kogu, s.d.).

Vastavalt kohaliku omavalitsuse (KOV) korralduse seadusele (1993) on **noorsootöö korraldajaks KOV**. Eesti omavalitsustel on suur autonoomia selles, kuidas noorsootööd kohalikul tasandil ellu viia. Nii on KOV-i otsustada, mis on noorsootöö prioriteedid omavalitsuse halduspiirkonnas ning kuidas seatud prioriteete ellu viia. Lisaks määrab KOV noorteühingute, noorteprogrammide ja -projektide toetamise põhimõtted, taotlemise ja maksamise tingimused ning korra. Eelarveliste vahendite olemasolul omavalitsus ka toetab noorteühinguid, noorteprogramme ja -projekte. (Noorsootöö seadus, 2010)

2019. aasta seisuga tegutses Eestis vähemalt üks noortekeskus igas KOV-is ja kokku oli Eestis 288 noortekeskust, millest KOV-i hallatavad asutused moodustasid 70% ning 30% puhul oli tegemist mittetulundusühingute või sihtasutustega. (Paabort jt., 2020).

Kui ühest küljest annab omavalitsuste suur autonoomia noorsootöö korraldamisel vabaduse valida, kuidas noorsootööd ellu viia, on see teisalt loonud olukorra, kus **pakutavad noorsootöö teenused ja nende kvaliteet ning kättesaadavus on piirkondade lõikes ebahühtlased** (Haugas et al., 2022). Ka intervjueritud poliitikakujundaja toob välja, et kehtiv seadusandlus ei sea

KOV-ile nõudeid noorsootöö kvaliteedi, pakutavate teenuste ja nende miinimumstandardite osas. Intervjueeritud praktiku sõnul erineb piirkonniti muuhulgas see, kas üldse ja kuidas konkreetselt nutikat noorsootööd rakendatakse:

Meie noorsootöö valdkond on nii eripalgeline, et mõnes kohas ongi noorsootöötaja – on hea, kui ta hoiab ukSED lahti. Aga mõnes kohas – lennutavad droone ja teevad seal virtuaalreaalsust. Selles mõttes see on väga ebaühtlane.

Eesti praktik

Rahastusmudel

Vastavalt noorsootöö seadusele (2010) rahastatakse noorsootööd Eestis nii riigieelarvest **Haridus- ja Teadusministeeriumi eelarve** kaudu kui ka **KOV-ide poolt**. Riigieelarvest rahastatakse neid tegevusi, millega soovitakse saavutada laiemat, üleriigilist mõju noortevaldkonnas. Näiteks rahastatakse Haridus- ja Teadusministeeriumi eelarvest noorteprogramme ja noorteprojekte, noorsootöö arendamise riiklike programme, noorsoouuringuid, noorsootööasutusi, rahvusvahelist koostööd noorsootöö alal, noorsootöötajate koolitusi, noorsootööühinguid ning noorteühingute tegevust (aastatoetus).

Läbi **strateegilise partnerluse** toetab riik ka noortevaldkonna katusorganisatsioone (Haridus- ja Teadusministeerium, 2023b). Strateegilisi partnereid valitakse avatud taotlusvooru põhimõttel kolmeaastaseks perioodiks lähtuvalt valdkonnas seatud strateegilistest prioriteetidest (Haridus- ja Teadusministeerium, 2023c).

Lisaks on riigi poolt KOV-idele ette nähtud **huvihariduse ja -tegevuse täiendav toetus**, mis määratakse „7-19-aastaste noorte süsteemse ja juhendatud huvihariduse ja huvitegevuse kättesaadavuse ja mitmekesisuse parandamiseks eesmärgiga suurendada nende võimalusi omandada teadmisi, oskusi ja hoiakuid valitud huvialal“ (Noorsootöö seadus, 2010).

KOV-i eelarvest rahastatakse noortevaldkonda vastavalt KOV-i arengukavas kinnitatud noortevaldkonna strateegilistele suundadele (Haridus- ja Teadusministeerium, 2023b).

Nutika noorsootöö rahastamine Eestis on põhinenud ja põhineb ka praegu erinevatel välisvahenditel ning nende toel ellu viidavatel projektidel. Näiteks 2015. aastast 2023. aastani viis Haridus- ja Noorteamet ellu **Euroopa Sotsiaalfondi programmi** „Tõrjutusriskis noorte kaasamine ja noorte tööhõivevalmiduse parandamine“, mille üheks tegevussuunaks oli KOV koostöögrupid. Koostöögruppidel, kuhu kuulsid teatud piirkonna omavalitsused ja noorsootööd korraldavad asutused ning ühingud, tuli koostöös luua unikaalseid, innovaatilisi mudeleid noorsootöös, et lahendada valdkonnas ettetulevaid probleeme. Kokku loodi aastatel 2015–2022 ühtekokku 23 n-ö nutikat mudelit, millega on võimalik tutvuda spetsiaalselt selleks loodud [nutikate mudelite veebilehel](#). Mudelite rahastamiseks viidi läbi riigihange, millele KOV koostöögrupid esitasid oma pakkumused. Kokku rahastati tegevust ligikaudu 1,2 miljoni euro eest. (Haridus- ja Noorteamet, 2023c; kirjavahetus Haridus- ja Noorteameti ametnikuga).

Viimastel aastatel on Haridus- ja Noorteamet **Euroopa Majanduspiirkonna ja Norra toetusmeetme** „Nutikad lahendused noorsootöös“ raames ellu viinud projekti „Noortevaldkonna digihüpe“ (Haridus- ja Noorteamet, 2023a), mis keskendub nutika noorsootöö kontseptsioonile (vt eelpool) välja toodud kolmele tegevussuunale. Niisiis on nutikas noorsootöö rahastatud pigem **projektipõhiselt** ja ka intervjueritud poliitikakujundaja tunnistas, et välisrahastuse lõppedes ei ole praegu nutikale noorsootööle eraldi rahastusmeetmeid ette näha.

Kui see EMP [Euroopa Majanduspiirkonna ja Norra toetusmeetme raames rahastatud projekt] läbi saab, siis meil mingit jätkuplaani selles osas, ütlen ausalt, praegu küll ei ole. Meil ei ole mingit eraldi ressursi, et seda [nutikat noorsootööd] rahastada.
Eesti poliitikakujundaja

Küll aga võivad KOV-id ise otsustada nutikat noorsootööd rahastada püsivalt, näiteks pakkudes järjepidevalt nutika noorsootöö teenuseid-tegevusi või luues noortekeskuse juurde diginoorsootöötaja ametikoht.

Noorsootöötajate koolitamine

Noorsootöötajate kutsestandardis (tase 5 ja kõrgem) on välja toodud digipädevuse ja tehnoloogiaga seotud näitajad, rõhutades seeläbi digipädevuse olulisust noorsootöötajate üldoskuseks (Kutsekoda, 2023). Noorsootöötajatel on võimalik enda oskusi ja teadmisi nutika noorsootöö osas täiendada erinevatel (täiendus)koolitustel. Nii on **Eesti Noorsootöötajate Kogu** (2023a; 2023b) läbi viinud koolitusi efektiivse noorsootöö teemal, tutvustades sealhulgas nutikaid lahendusi noorsootöös, aga ka koolitusprogrammi KOV spetsialistide, sh noorsootöötajate digipädevuste tõstmiseks. Lisaks on Eesti Noorsootöötajate Kogu (2023c) digipangast võimalik tellida erinevaid töötubasid digipädevuste täiendamiseks. Varasemalt on põhjalikumaid koolitussarju nutika noorsootöö teemadel pakkunud ka **SA Archimedes** (tänapäevane Haridus- ja Noorteamet) (SA Archimedes, s.d.) ja toimunud on ka nutika noorsootöö ümarlaudadeid (Eesti Huvikoolide Liit, 2019).

Aja jooksul on loodud ka mitmeid materjale nutika noorsootöö rakendamise toetamiseks. Varem koostas nutika noorsootöö lahendusi Eesti Noorsootöö Keskuse (ENTK) kodulehel olnud Nutivaramu, mis oli ühtlasi ka kogemuste jagamise kohaks. Praegu on nutika noorsootööga seotud materjalid avalikult kättesaadavad näiteks E-koolikotis³, aga ka **Haridus- ja Noorteameti** eestvedamisel valminud [veebilehel](#), mis koondab erinevaid nutikaid mudeleid, sh digilahendusi hõlmavaid mudeleid mitmetest Eesti KOV-idest.

³ E-koolikoti näol on tegu digitaalse õppevara portaaliga. Vaata lisaks: www.e-koolikott.ee

2. (Digitaalse) noorsootöö korraldus välisriikides

Selles peatükis anname ülevaate kõikide uuringu valimisse kuulunud välisriikide ehk Soome, Norra, Iirimaa ja Saksamaa digitaalse noorsootöö korraldusest. Välisriikide kontekstis kasutame läbivalt terminit „digitaalne noorsootöö“, kuna see on nimetatud riikides erinevalt Eestist, kus räägime pigem nutikast noorsootööst, sõnakasutuses rohkem levinud ning tavapärasem.

Kõikide riikide puhul kirjeldame esmalt lühidalt noorsootöö korraldust vastavas riigis ja keskendume seejärel konkreetsemalt digitaalse noorsootöö valdkonna toimimisloogika tutvustamisele. Selline lähenemine võimaldab lugejal enne konkreetsete parimate praktikate juurde siirdumist saada ülevaate sellest, millised on kontekstid, kus edaspidi kirjeldatud praktikaid üldse rakendatakse.

2.1. Soome

Soomes nähakse noortepoliitikat ja noorsootööd kui vahendit, mille abil valitsus ja kohalikud omavalitsused töötavad noorte elutingimuste parandamise nimel ning julgustavad noori osalema kodanikutegevustes (Ministry of Education and Culture, 2023a). **Noorsootöö eesmärk** on noorte iseseisvasse ellu kasvamise ja ülemineku toetamine ning nende ühiskonnaelus osalemise soodustamine (Ministry of Education and Culture, 2023b).

Nii noorsootöö kui noortepoliitika **üldise arendamise ning kujundamise eest vastutab Haridus- ja Kultuuriministeerium**, samas kui **rakendamisega tegelevad kohalikud omavalitsused**, kes võivad ühtlasi teha koostööd ning pakkuda teenuseid ka piirkondlikult (Ministry of Education and Culture, 2023b ja 2023c). Kohalikud omavalitsused on kohustatud kohalikke olusid arvesse võttes looma kohalikuks noorsootöökaks ja -tegevuseks vajalikud eeldused, pakkudes noortele teenuseid ja ruume ning toetades nende kodanikuaktiivsust (Youth Act, 2017). Soomes on noorsootöös oma roll ka regionaalsel tasandil, kus **piirkondlikud valitsusasutused** tegelevad noorte haridus-, koolitus- või töökoha leidmise võimaluste toetamisega, noortele teabe- ja nõustamisteenuste osutamisega ning neile vaba aja veetmise korraldamisega. Lisaks koguvad nad teavet kohaliku tasandi teenuste kohta, tegelevad valdkonnas osapoolte koolitamise korraldamisega ning vahendavad osaliselt ka ministeeriumilt saadavaid toetusi. (Ministry of Education and Culture, 2023a)

Noorsootöös on valdkondlike teenuste ja kompetentsi arendamisel oluline roll ka noorsootöö ekspertiisikeskustel ja riiklikel noortekeskustel, mille tegevust toetab Haridus- ja Kultuuriministeerium. **Noorsootöö ekspertiisikeskused** moodustatakse iga nelja aasta järel vastavalt riiklikus noorsootöö ja noortepoliitika programmis seatud sihtidele ning need keskused moodustavad programmis paika pandud eesmärkide elluviimist toetava võrgustiku. Praegu on ekspertiisikeskusi kokku kuus ja neist igaühel on kindel valdkond,

millega nad tegelevad. (Ministry of Education and Culture, 2023d) Ekspertiisikeskuseks võib olla nii omavalitsus, omavalitsuste ühendasutus, ettevõtte, ühistu, ülikool, ühing või sihtasutus või nimetatud üksuste lepingupõhine konsortsium (Government Decree on youth work and policy, 2017).

Samuti toimivad noorsootöö metoodilise arendamise keskustena **riiklikud noortekeskused**, mis lisaks noorsootöö teenuste pakkumisele ja laagrite ning kursuste korraldamisele pakuvad ka õppekava toetavaid laagri- ja loodusprogramme koolidele. Riiklikud noortekeskused, mida praeguse seisuga on Soomes üheksa, toimetavad riikliku rahastuse toel, kuid nende omanikeks on omavalitsused, noorteorganisatsioonid, teised noorsootööga seotud organisatsioonid või muud ühendused. (Ministry of Education and Culture, 2023d)

Lisaks on üheks noortevaldkonna toimijaks Riigi Noortekogu (*State Youth Council*). Tegemist on ekspertkoguga, mille liikmed nimetab valitsus (Valtion nuorisoneuvosto, 2016). Soomes peab igas omavalitsuses tegutsema noortevolikogu või sarnane osalusrühm, kellele tuleb anda võimalus sektori arengutes kaasa rääkida (Ministry of Education and Culture, 2023e).

Olulisimateks noortepoliitikat ja noorsootööd reguleerivateks ning suunavateks dokumentideks on Soomes 2017. aastal vastu võetud **Noorteseadus** ning iga nelja aasta järel uuendatav **riiklik noorsootöö ja noortepoliitika programm** (Ministry of Education and Culture, 2023a ja 2023f). Noorteseadusega on sätestatud, kuidas noorsootööd ja -tegevust edendatakse, milline on noortepoliitika ja sellega seotud kesk- ja kohaliku omavalitsuse kohustused, millistel alustel toimub koostöö ja riiklik rahastamine (Youth Act, 2017). Riiklik noorteprogramm on kohustuslik horisontaalne programm, mida valitsus iga nelja järel uuendab ning millega pannakse paika keskvalitsuse peamised eesmärgid ning noortevaldkonda mõjutavad meetmed. Programmi praegune versioon kehtib 2023. aasta lõpuni. (Ministry of Education and Culture, 2023g)

2.1.1. Digitaalse noorsootöö korraldus Soomes

Soomes pole digitaalne noorsootöö ametlikult defineeritud, kuid üldiselt rõhutatakse, et **tegemist pole eraldiseisva lähenemise või meetodiga, vaid kõikehõlmava fenomeniga, mis on läbipõimunud kõikide noorsootöö valdkondadega**. Digitaalse noorsootöö ekspertiisikeskuse juhtpartner Verke on sõnastanud noorte tegevusvõimekuse toetamise digitaliseerunud ühiskonnas kui digitaalse noorsootöö esmase eesmärgi. (Verke, 2023a) Seejuures toob Verke välja, et digitaalne noorsootöö võib oma olemuselt olla nii **vahend** (näiteks noortega suhtlemine sotsiaalmeedia vahendusel või nende nõustamine veebi teel), **tegevus** (näiteks e-mängude arendusklubid või asukohapõhiste mobiilirakenduste kasutamine seiklusmängudes) kui **sisu** (näiteks arutelud digimaailmale omaste nähtuste üle või digikultuuriga seotud ürituste kohtumine nagu vestlusõhtud mõjuisikutega). See, et digitaalne noorsootöö võib olla ka sisu, tähendab ühtlasi seda, et digitaalse noorsootöö

tegemine ei eelda alati digivahendite olemasolu. (Verke, 2023b) Intervjueeritud praktiku sõnul on siiski endiselt probleem see, et **sugugi mitte kõik noorsootöötajad ei mõtesta digitaalset noorsootööd ühtmoodi** ning kohati näevad nad seda endiselt väga kitsastes raamides, mistõttu tuleb endiselt vaeva näha selle nimel, et tekiks ühine arusaam, mis digitaalne noorsootöö on:

Kahjuks leidub endiselt palju noorsootöötajaid, kes arvavad, et digitaalne noorsootöö on peamiselt *online* noorsootöö või sotsiaalmeedia kasutamine oma töös. Seega pole neil aimugi sellest suurest pildist, millest meie räägime – et digitaalne noorsootöö võib olla osa suurandmete analüüsimisest või teadmistepõhisest õppimisest või midagi. See on üks suurtest murekohtadest, ma arvan. Nii et meil on endiselt veel palju tööd teha, et saavutada ühine arusaam sellest, mida digitaalne noorsootöö tähendab. **praktik digitaalse noorsootöö ekspertiisikeskusest Verke**

Institutsionaalne korraldus

Nii nagu ka üldiselt noorsootöös, on ka digitaalse noorsootöö korraldamisel ja ellu viimisel oma roll Haridus- ja Kultuuriministeeriumil poliitikakujundajana ning kohalikel omavalitsustel noorsootöö rakendajate ning korraldajatena. 2022. aasta seisuga pakkus digitaalse noorsootöö teenuseid 68% Soome kohalikest omavalitsustest (Finnish Youth Work Statistics, 2022)

Lisaks on just digitaalse noorsootöö seisukohalt väga oluline ka üks kuuest noorsootöö ekspertiisikeskusest – **digitaalse noorsootöö ekspertiisikeskus**. See keskus on moodustatud kahe organisatsiooni konsortsiumina, koosnedes Helsingi linna administreeritavast organisatsioonist **Verke** ning Oulu linna hallatavast asutusest **Koordinaatti** (Verke, 2023a).

Digitaalse noorsootöö ekspertiisikeskusena tehtavad tegevused on Verke ja Koordinaatti vahel selgelt jaotatud järgmistel alustel:

- digitaalse noorsootöö kompetentsi tugevdamine noorsootöö juhtimises, planeerimises ja praktikas (Verke);
- digitaalse noorsootöö teadmistepõhise arendamise tugevdamine (Verke);
- noorsootöötajate pädevuste ja teadlikkuse tõstmine digimeedia riskidest ja võimalustest (Verke ja Koordinaatti);
- sektoriteüleses koordineerimise toetamine, et ennetada noorte peibutamist (ing k *grooming*) veebikeskkondades seksuaalse ärakasutamise eesmärgil (Koordinaatti). (ibid.)

Intervjueeritud Soome praktiku sõnul teeb digitaalse noorsootöö ekspertiisikeskus tihedat koostööd ka ülejäänud ekspertiisikeskustega, näiteks kohaliku noorsootöö ekspertiisikeskusega, aga ka teistega. Samuti on tema hinnangul valdkonna ühe toimijana oluline **Laste- ja Noorsootööühendus** (*Lasten ja Nuorten Keskus*), mis tegutseb Soome Evangeelse Luterliku Kiriku koosseisus ning annab oma panuse muuhulgas ka noortetöö

tegijate koolitamisesse (sh ka digitaalse noortetöö vallas). Intervjueeritud poliitikakujundaja tõi aga välja Soome Riikliku Haridusameti (*Opetushallitus*), kellel on samuti puutumus digitaalse noorsootöö valdkonnaga seeläbi, et nad seisavad muuhulgas meediapädevuste arendamise eest haridussüsteemis.

Nagu eelpool öeldud, on olulisimateks noortepoliitikat ja noorsootööd reguleerivateks ning suunavateks dokumentideks noorteseadus ning riiklik noorsootöö ja noorteprogramm. Need dokumendid raamistavad ka digitaalse noorsootöö korraldamist ja ellu viimist, **eraldiseisvat riiklikku digitaalse noorsootöö strateegiat Soomes ei eksisteeri**. Küll aga on intervjueeritud praktiku sõnul asunud mõned omavalitsused (näiteks Jyväskylä, Helsingi, Kuopio) koostama oma strateegiaid digitaalse noorsootöö arendamiseks kohalikul tasandil. Lisaks tõdes intervjueeritud poliitikakujundaja, et üheks suuniseks, mida Soomes digitaalse noorsootöö korraldamisel kasutatakse, on ka Euroopa tasandi dokumendid nagu Euroopa Liidu noortestrategia, [Euroopa Liidu Nõukogu järeldused digitaalsest noorsootööst](#) ning [Euroopa suunised digitaalseks noorsootööks](#).

Riiklikus noorsootöö ja noorteprogrammis on digitaalset noorsootööd käsitletud nii eelmisel (2017-2019) kui käesoleval (2020-2023) perioodil, kuid seda, kas ja milline tähelepanu saab teemal olema tulevases programmdokumendis, ei osanud intervjueeritud poliitikakujundaja 2023. aasta sügise seisuga veel kindlalt öelda.

Rahastusmudel

Soomes rahastab suurt osa noorsootööst keskvalitsus, kes jagab kohalikele omavalitsustele noorsootöö korraldamiseks toetusi kas otse läbi Haridus- ja Kultuuriministeeriumi või piirkondlike valitsusasutuste vahendusel. Riigi poolt toetatakse osaliselt ka valdkonnas tegutsevaid mittetulundusühinguid. Kohalikele omavalitsustele eraldatav riigipoolne **toetus võib olla nii üldine** (üldiselt noorsootööteenuse pakkumiseks) **kui sihistatud** (investeeringute tarbeks või konkreetseteks projektideks). (Ministry of Education and Culture, 2023h) Lisaks rahastab ministeerium riiklike noortekeskuste ja noorsootöö ekspertiisikeskuste tegevust (Ministry of Education and Culture, 2023d).

Kohalikul tasandil võivad omavalitsused digitaalset noorsootööd finantseerida nii üldisest toetusest kui taotleda raha projektide elluviimiseks, mistõttu oleneb ressursside mõttes üsna palju omavalitsuse enda aktiivsusest lisarahastuse leidmisel. Ka üldist toetust võivad omavalitsused intervjueeritud poliitikakujundaja sõnul jaotada valdkonnas vastavalt oma soovile, mistõttu **digitaalse noorsootöö rahastamine ei ole eri paikade võrdluses ühtlane**.

Nii intervjueeritud poliitikakujundaja kui praktik tunnistasid, et **paljus sõltub digitaalne noorsootöö projektipõhisest rahastusest**, mis omakorda toob kaasa ebakindluse tegevuste elluviimisel ning pärsib seega jätkusuutliku ja süsteemse töö tegemist. Intervjueeritud praktik tõi muuseas välja, et **projektipõhine rahastusloogika seab raskemasse olukorda väiksemad organisatsioonid, kel puudub võimekus tagada projektides sageli nõutav omaosalus**. Samuti

on üks projektipõhisusest tulenev takistav tegur rohke bürokraatia, millega organisatsioonid alati toime ei tule, jättes raha üldse taotlemata.

Noorsootõtajate koolitamine

Soome puhul aitab noorsootõtajate digikompetentside tõstmisele palju kaasa digitaalse noorsootöö ekspertiisikeskuse **Verke** olemasolu. Kuna Verke tegevust rahastatakse riigi poolt, on Verke **pakutavad koolitused noorsootõtajatele tasuta** (intervjuu poliitikakujundajaga). Samuti on Verke valmis nõustama noorsootõtajaid uudsete lähenemiste kasutamisel digitaalses noorsootöös ning organisatsioon peab ka aktiivselt blogi, kus aktuaalseid teemasid kajastatakse. **Koolitusi pakuvad ka erinevad valdkonnas tegutsevad mittetulundusühingud ja ka eelmainitud Laste- ja Noorsootööühendus.** (intervjuud poliitikakujundaja ja praktikuga)

Verke esindaja sõnul on **viimastel aastatel üha enam pakutud veebikursusi**, mis üheltpoolt võimaldab paremat ligipääsu osalejatele eri paigust, teisalt on aga ka kuluefektiivsem viis koolitusi organiseerida. Siiski võib intervjueeritud poliitikakujundaja sõnul koolitustel osalemise takistuseks olla **ajapuudus** ja/või see, et mõne väiksema koha noorsootõtaja, kes enamiku ajast töötab üksi, ei pruugi endale koolituse toimumise ajaks leida asendajat. Intervjueeritud praktik tõdes, et ka noorsootõtajate **motivatsioon** end digitaalse noorsootöö vallas harida on **varieeruv ja sõltub palju indiviidist**.

Intervjuudes kerkis seoses noorsootõtajate digitaalse noorsootöö alal koolitamisega välja ka paar kitsaskohta. Näiteks intervjueeritud praktik leidis, et **digikompetentse oleks vaja rohkem arendada juba noorsootõtajate baaskoolituse osana** ning sellele peaks lisanduma täiendusõpe, kuid vaid viimasele lootma jääda ei tohiks. Intervjueeritud poliitikakujundaja väljendas aga muret, et kuivõrd noorsootöö ekspertiisikeskuste koosseis ja fookused vaadatakse ühes riikliku noorsootöö ja noortepoliitika programmiga iga nelja aasta järel üle, **võib süsteemse koolitussüsteemiga tekkida probleeme juhul, kui ühel hetkel eraldiseisvat, just digitaalse noorsootöö arendamisele keskendunud ekspertiisikeskust enam ei ole.**

Mille pärast ma olen muretsenud, on see, mis saab juhul, kui meil tulevikus enam sellist [digitaalse noorsootöö] ekspertiisikeskust ei ole? Kuidas see mõjutab koolituste kättesaadavust ja koolitamismõtet? Kuidas me tulevikus sellega toime tuleme? Sest ma tõesti arvan, et eriti just selles [digitaalse noorsootöö] valdkonnas on arengud nii kiired, et sul peavad olema sellised eksperdid.

Soome poliitikakujundaja

2.2. Norra

Norras on **noorsootöö eesmärk** pakkuda noortele võimalusi huvitavaks ja sisukaks vaba aja veetmiseks ja isiklikuks arenguks läbi eri tegevustes osalemise ja sotsiaalse suhtlemise

(Schild et al., 2017). Olgugi et **Norras puudub noorsootööseadus ja ka noortepoliitika eraldiseisva poliitikavaldkonnana**, on noortega seotud poliitikameetmed ja -algatused välja toodud teiste valdkondade (näiteks haridus, tööelu, sotsiaalne kaasatus) strateegiates ja raamistikes. (Petkovic jt., 2017)

Riiklikul tasandil vastutab noortega seotud poliitikameetmete koordineerimise ja ka noorsootöö eest **Laste ja Perede Ministeerium**, mille juurde on selle tarbeks loodud eraldi **laste-, noorte- ja pereasjade osakond**. Erinevad strateegiad ja initsiatiivid, mis noortega seotud poliitikameetmete kujundamist suunavad, võivad kuuluda ka teiste ministeeriumite vastutusalasse. Nii edendataksegi noortevaldkonda Norras valdkondadeüleselt erinevate ministeeriumite, allasutuste ja -üksuste koostöös. Enim on noortevaldkonnaga seotud Kultuuri- ja Võrdsuse Ministeerium (*Ministry of Culture and Equality*), Haridus- ja Teadusministeerium (*Ministry of Education and Research*), Töö- ja Sotsiaalministeerium (*Ministry of Labour and Social Affairs*), aga ka Tervise- ja Hooldusministeerium (*Ministry of Health and Care Service*) ning Justiits- ja Avaliku Julgeoleku Ministeerium (*Ministry of Justice and Public Security*). (YouthWiki, 2023b.)

Noortepoliitikat ja noorsootööd viiakse ellu **peamiselt kohalikul tasandil**, pakkudes erinevaid teenuseid. Omavalitsuste peamine vastutus seoses noortega on põhihariduse (kuni 10. klassini), tervishoiuteenuste (näiteks tervisekeskused⁴, kooliga seonduvate terviseteenuste tagamine) ja tööturu- ning muude sotsiaalteenuste pakkumine. Norra kohalikel omavalitsustel ei ole seadusest tulenevat kohustust noortevaldkonda rahastada ning neil on suur vabadus selles osas, kuidas riikliku poliitika eesmärke ellu viia ja kas ning milliseid noorsootööteenuseid rahastada. (ibid.) Seda vabadust rõhutas ka intervjueritud Norra poliitikakujundaja:

„Ükski omavalitsus ei pea omama noorteklubi ega palkama noorsootöötajaid.

Kuid see [noorteklubid ja noorsootöö] on vahend paljude muude [seadusest tulenevate] kohustuslike asjade saavutamiseks nagu tervise edendamine, vaba aja veetmise võimalused.“

Petter Kristiansen Arnesen, poliitikakujundaja

Norras on 356 omavalitsust ning neis on kokku üle 600 noorteklubi, mida peavad kas täielikult omavalitsus või omavalitsus koostöös mõne muu asutuse või organisatsiooniga. Sellele lisanduvad vabatahtlike poolt juhitud noorteklubid (näiteks Punane Rist, kirikud jne).

⁴ Noortele suunatud tervisekeskus on kohaliku omavalitsuse poolt pakutav tervishoiuteenus 12-20 aastastele noortele, mis pakub noortele nõustamist erinevatel teemadel (näiteks puberteet, rasestumisvastased vahendid, sugulisel teel levivad haigused, vaimne tervis jne). Vaata lisaks: <https://www.helsenorge.no/en/help-services-in-the-municipalities/helsestasjon-for-ungdom-hfu/#what-are-health-clinics-for-adolescents>

(intervjuu Norra poliitikakujundajaga; Youth Work Norway, 2023). Intervjueeritud poliitikakujundaja hinnangul puudub noorteklubi aga orienteeruvalt 60 omavalitsuses.

2.2.1. Digitaalse noorsootöö korraldus Norras

Norrat on ühelt poolt esile toodud digitaalse noorsootöö teerajajana (Vermeire, Van den Broeck, 2023), teisalt on ka tõdetud, et digitaalne noorsootöö piirdub pigem väheste ja ebaregulaarsete praktikatega, jäädes ka noorsootöötajate ja noorte endi seas üsna märkamatuks (Skill IT for Youth Project, NorSensus Mediaforum, 2020). Digitaalse noorsootöö valdkonnas on vaid üksikuid programme ja teenuseid, mis eesmärgistatult edendavad noorte digitaalsete oskusi. Noorte digioskuste arendamisel nähakse esmast rolli haridusvaldkonnal ning alles seejärel MTÜ-del ja teistel asutustel, mis aitaksid täita lünki, mida haridussüsteem ei suuda. Nii on digitaalsete oskuste õpetamine tugevalt haridusse integreeritud, saades alguse juba lasteaiast. (Skill IT for Youth project, Norsensus Mediaforum, 2018.)

Digitaalne noorsootöö ei pälvi Norras poliitikakujundamise tasandil seega eraldi tähelepanu, ent **digitaalsed oskused, digiteerumine, aga ka veebimaailma ohud ja kuritarvitamine on siiski teemad, millega (eeskätt formaalhariduse tasandil) tegeletakse.** Näiteks on säästva arengu eesmärkide kontekstis rõhutatud vajadust paindlike digitaalsete õppimisvõimaluste pakkumisele hariduses, tuuakse esile Norra eeskjuju IKT lahenduste kasutamisel laste kaasamisel linnaplaneerimisse, ent samuti rõhutatakse vajadust jätkuvalt edendada haavatavate laste ja noorte digitaalse seksuaalse ärakasutamise vastu võitlemist (Norwegian Ministry of Local Government and Modernisation, Norwegian Ministry of Foreign Affairs, 2021).

Institutsionaalne korraldus

Intervjueeritud noorsootöö praktik rõhutas, et nii nagu Norral puudub eraldi noorsootöö seadus või riiklik noortepoliitika, **ei eksisteeri ka riiklikku strateegiat või kontseptsiooni digitaalse noorsootöö jaoks.** See tingib aga olukorra, kus digitaalse noorsootöö elluviimisel puudub keskne koordineerija ning institutsioon, kelle poole valdkonnas tegutsejad saaksid vajadusel pöörduda.

Loodud on küll Kultuuri- ja Võrdsuse Ministeeriumi allasutusena tegutsev Norra Meediaamet, kuid see on vaid kaudselt digitaalse noorsootöö valdkonnaga seotud, vastutades muude tegevuste seas näiteks meedia ja arvutimängude teadlikkuse tõstmise eest laste seas (Norwegian Media Authority).

Norras pole digitaalne noorsootöö kuidagi ametlikult defineeritud, olgugi et riiklikud suunised võiksid digitaalse noorsootöö korraldamisel abiks olla. Samas tõi Norra poliitikakujundaja välja, et definitsiooni puudumine jätab nii noortevaldkonna organisatsioonidele kui ka

kohalikele omavalitsustele vabaduse kujundada digitaalset noorsootööd selliselt, nagu nemad seda näevad.

„Üks argument, miks seda [digitaalse noorsootöö definitsiooni] ei tohiks olla, on see, et see jätab organisatsioonidele ja omavalitsustele vabaduse korraldada seda nii, nagu nad õigeks peavad.“

Petter Kristiansen Arnesen, poliitikakujundaja

Digitaalset noorsootööd arendatakse niisiis eeskätt **kohalikul tasandil** – st omavalitustes ja vabatahtlikes ühendustes, erinevates noorteklubides ning noorsootöötajate endi poolt. See, et seadusandlikul tasandil puuduvad selged ettekirjutused, kuidas kohalikud omavalitsused peaksid noortevaldkonnas toimetama ja milliseid teenuseid üldse pakkuma, pole intervjueeritud praktiku sõnul aga takistanud digitaalsete vahendite kasutamist noorsootöös ja vähemalt tema jaoks on digivahendite kasutamine noorsootöös loomulik tegevuste osa. Ka intervjueeritud Norra poliitikakujundaja sõnul pakuvad väga paljud noorteklubid mingit sorti digitaalset tegevust ning pärast koroonapandeemiat on nende tegevuste pakkumine vaid kasvanud.

Teisalt on varasemates uuringutes (vt Skill IT for Youth Project, NorSensus Mediaforum, 2020) välja toodud, et Norra noorteorganisatsioonide digitaalne valmidus⁵ pigem madal ning MTÜ-de võimekus noorte digioskuste arendamisel on puudulik (Skill IT for Youth project, Norsensus Mediaforum, 2018). Nii vajavadki MTÜ-d tuge mitte pelgalt enda digiteerimise võimekuse tõstmiseks, vaid ka selleks, et toetada noorte IKT kasutust ja meediakirjaoskust (ibid.).

Rahastusmudel

Norra puhul ei ole võimalik selgelt eristada, mil määral rahastatakse konkreetselt noorsootööd (sh digitaalset noorsootööd), kuna noortevaldkonna meetmed on üldjuhul integreeritud riiklikesse poliitikatesse valdkonnaüleselt (Youth Wiki, 2023c). Üldine rahastusskeem näeb ette ministriumite toetust omavalitsustele, et viimased saaksid ellu viia projekte, mis on suunatud lastele ja noortele. Intervjueeritud Norra poliitikakujundaja tõi välja, et näiteks Laste ja Perede Ministerium jagab toetusi laste ja noorte kaasamise teemadel, mille alla kuulub orienteeruvalt 12 erinevat valdkonda, muuhulgas ka noortevaldkond. Ta lisas, et Kultuuri- ja Võrdsuse Ministerium jagab toetusi spetsiifilisematel teemadel (näiteks e-mängud või sport ja kunst), võimaldades digitaalse noorsootöö tegemist konkreetsete meetoditega (mängud, filmid jne).

⁵ Digitaalse valmiduse või digivalmidusega tähistatakse organisatsiooni tööjõu (näiteks noorsootöötajad) valmisolekut üleminekuks digitaalse(ma)ks töövooks jne, mis eeldavad erinevate digivahendite ja tarkvarade kasutamist.

Lisaks ministeeriumipoolsetele toetustele, mis on sihistatud konkreetsete projektide tarbeks, rahastatakse noortevaldkonda ning seeläbi ka digitaalset noorsootööd läbi üldiste omavalitsustele ette nähtud toetuste. Tegemist on konkreetse valemi alusel arvutatud summaga, mis aitab katta seadusega ette nähtud vastutusalaade kulutusi, ent jätab osaliselt ka vahendeid omavalitsuse enda valitud prioriteetide ja valdkondade, sh noorsootöö jaoks. (intervjueeritud Norra poliitikakujundaja.)

Ühelt poolt võimaldavad sellised üldised toetused omavalitsustele intervjueeritud Norra poliitikakujundaja sõnul suure autonoomsuse, kuna pole reguleeritud, kuidas täpselt eraldatud finantse kasutada. Teisalt on rahastusmudeli kitsaskohaks aga see, et kõik omavalitsused ei suuna toetust noortevaldkonna arendamiseks või teevad seda olukorras, kus noorsootööse suunatava raha maht on omavalitsuse enda otsustada, vähesel määral:

„Noorsootöö [pakkumine] ei ole seadusega kohustuslik. Seega on kohalike omavalitsuste otsustada, kui palju raha nad soovivad noorsootööle kulutada ja digitaalne noorsootöö on osa sellest“
Sif Vik, praktik

Noorsootöötajate koolitamine

Organisatsioon Norra Noorsootöö (*Youth Work Norway*, norra keeles *Ungdom og Fritid*) koondab endas üle 600 noorteklubi ning pakub nii noortele kui ka noortega töötajatele koolitusi ja seminare (*Youth Work Norway*, 2023). Lisaks tõi intervjueeritud praktik esile ka **Norra Noorte Kunstide Festivali** (*Norwegian Youth Festival of Arts*), mis esialgu keskendus küll pelgalt noortekultuuri festivalide korraldamisele, ent on nüüdseks läbi alategevuste ja erinevate projektide pakkumas erinevaid digitaalseid tegevusi noortele (näiteks visuaal- ja digitaalne kunst, mängud jne) (*The Norwegian Youth Festival of Arts*, 2023). Intervjueeritud praktiku sõnul pakuvad mõlemad organisatsioonid noorsootöötajatele koolitusi digitaalse noorsootöö raames. Lisaks toimub mitmeid konverentse, mille eesmärk on osalejate digitaalse noorsootöö teemadel harimine. Riiklikul tasandil ei ole selliste koolituste pakkumine aga kuidagi reguleeritud ega ka kohustuslik ning noorsootöötajate pädevuste tagamise eest vastutab kohalik omavalitsus (intervjueeritud Norra praktik). Sellele vaatamata on intervjueeritud praktik pigem rahul noorsootöötajate enesetäiendusvõimalustega digitaalse noorsootöö valdkonnas.

2.3. Iirimaa

Iirimaa noorsootöö seaduse (2001) järgi on noorsootöö plaanipärane hariduslik tegevus, mille eesmärk on toetada ja edendada noore inimese isiklikku ja sotsiaalset arengut läbi tema vabatahtliku osaluse, mis (a) täiendab tema formaalset, akadeemilist või kutseharidust ja koolitust; ning (b) on peamiselt läbi viidud vabatahtlike noorsootöö organisatsioonide poolt.

Lisaks noorsootöö seadusele on Iirimaa veel mitmeid lapsi ja noori puudutavaid strateegiaid ja riiklike raamistikke. **Laste ja noorte riiklik poliitikaraamistik** (Better Outcomes, Brighter Future, 2014) koondab endas riigi kohustusi laste ja noorte ees, rõhutades muuhulgas ka vajadust toetada digitaalse meedia positiivset mõju lastele ja noortele (National Youth Council of Ireland, 2016a). Just sellest poliitikaraamistikust tõukub ka Iirimaa **riiklik noortestrategia 2015–2020**, mille sihtgrupis on 10–24-aastased noored ja mille eesmärk on noorte õigusi austades ja nende häält kuulda võttes võimaldada kõigile noortele oma maksimaalse potentsiaali saavutamise (Department of Children and Youth Affairs, 2015a). Samuti eksisteerib Iirimaa eraldi strateegia, mis toetab **laste ja noorte osalust otsustamisel** (*National Strategy on Children and Young People's Participation in Decision-Making 2015-2020*) ja mille eesmärk on tagada, et lapsed ja noored saaksid nii isiklikus kui ka kollektiivses igapäevaelus kaasa rääkida (Department of Children and Youth Affairs, 2015b). Noorsootöö valdkonda mõjutab ka Iirimaa sisse seatud **riiklik kvalifikatsiooniraamistik**, mille eesmärk on tagada, et noorsootöö organisatsioonid pakuksid noortele kvaliteetseid teenuseid (Office of the Minister for Children and Youth Affairs, 2010).

Noortevaldkond on Laste ja noorte ministri vastutusallas, kuuludes **Laste, Võrdsuse, Erivajaduse, Integratsiooni ja Noorte Ministeeriumi** (*Department of Children, Equality, Disability, Integration and Youth Affairs, DCEDIY*) tegevusvaldkonda (Department of Children, Equality, Disability, Integration and Youth Affairs, 2019a). Ministeeriumil on viis osakonda, millest üks – **Noorte Õigusemõistmise, Lapsendamise, Noorte ja Osaluse osakond** (*Youth Justice, Adoption, Youth and Participation Division*) – vastutab muuhulgas noortevaldkonna teenuste rahastamise korraldamise, noorte rahastamisprogrammide reformimise kui ka otsustusprotsessides laste ja noorte häälte kuuldavaks tegemise eest (Department of Children, Equality, Disability, Integration and Youth, 2019b).

Olulisimateks ja suurimateks noortevaldkonnas tegutsevateks organisatsioonideks Iirimaa on Iirimaa Riiklik Noortekogu (*National Youth Council of Ireland, NYCI*) ning organisatsioon Iirimaa Noorsootöö (*Youth Work Ireland*). **Iirimaa Riiklik Noortekogu** on ametlik noortevaldkonna organisatsioonide katusühendus, mis esindab 54 noorteorganisatsiooni, moodustades seeläbi kogukonna, millesse kuulub ligikaudu 380 000 noort, 40 000 vabatahtlikku ning 1400 töötajat. NYCI eesmärk on esindada noorte ja noorteorganisatsioonide huvisid (NYCI, 2023.) Kui Iirimaa Riiklik Noortekogu esindab noorteorganisatsioone, siis **Iirimaa Noorsootöö** on Iirimaa suurim noorteorganisatsioon, mis koos oma liikmetega viib ellu erinevaid projekte ja programme ning pakub teenuseid noortele vanuses 10–25 (Youth Work Ireland, 2019; 2023).

2.3.1. Digitaalse noorsootöö korraldus Iirimaa

Digitaalne noorsootöö Iirimaa juhindub ideest võimaldada võimalikult paljudele noortele ligipääs noorsootöö teenustele. Nii rõhutatakse just ligipääsu olulisust mitte ainult raskesti

ligipääsetavate piirkondade noortele, vaid ka (hariduslike) erivajadusi silmas pidades. (Bergstein et al., 2023.) Rohujuuretasandi initsiatiivide ja riiklikult juhitud lähenemise koosmõjul on Iirimaal hästi välja kujunenud digitaalne noorsootöö (Stefan, 2022).

Institutsionaalne korraldus

Iirimaal arendatakse laste ja noorte tehnoloogiaalaseid pädevusi eeskätt formaalhariduses. Nii on haridusvaldkonnas vastu võetud **digitaalne strateegia koolidele** (*Digital Strategy for Schools 2015-2020*), toetamaks tehnoloogia ja digitaalsete õppevahendite kasutamist koolides ning väljatöötamisel on ka jätkustrateegia (Department of Education and Skills, 2015; Stefan, 2022). Samal ajal **puudub aga strateegia, mis keskenduks spetsiaalselt digitaalse noorsootöö arendamisele** (Stefan, 2022). Digioskustele pöörab tähelepanu riikliku noortestrategia 2015-2010 tegevuskava aastateks 2015-2017, mis toob esile vajaduse toetada noorte tehnoloogia kasutamist ja digioskuste omandamist, et seeläbi toetada noori nende potentsiaali saavutamisel (Department of Children and Youth Affairs, 2015a).

Iirimaal **ei ole ametlikes dokumentides defineeritud, mida digitaalse noorsootöö all silmas peetakse**. Niisiis lähtuvad noorsootöö tegijad selles valdkonnas oma tegevustes erinevatest arusaamadest. Näiteks Iirimaa Noorsootöö on välja toonud, et nende jaoks tähendab digitaalne noorsootöö **digitaalse meedia ja tehnoloogia proaktiivset kasutamist nii noorsootöötajate endi töös kui noorsootöötegevustes noortega**. Seejuures peab digitaalse noorsootöö tegemine toetama üldiste noorsootöö eesmärkide saavutamist. (Youth Work Ireland, s.d.) Iirimaa Riiklik Noortekogu, kes samuti tegeleb digivahendite ja -tehnoloogiate noorsootöös kasutamise populariseerimisega, on oma digitaalse noorsootöö tegevustes keskendunud peamiselt **uuenduslike meetodikate rakendamisele MATIK hariduses**. Seeläbi soovivad nad edendada MATIK oskuste arengut väljaspool formaalharidust ning ühtlasi saavutada nii ka noorsootöö üldisi eesmärke. (NYCI, s.d.)

Noorteorganisatsioon Foróige pakub mitmeid digitaalse noorsootöö programme, mille eesmärk on arendada noortes empaatiat, kriitilist mõtlemist ja digitaalseks kodanikuks olemist. Foróige rõhutab, et just need oskused ja pädevused omavad olulist rolli noorte **digitehnoloogia kasutamisel, noorte igapäevaelus, suhetes ning arengus**. (Foróige, s.d.) Nii sisustavad noortevaldkonna organisatsioonid digitaalse noorsootöö mõistet enda praktikatest ning äranägemisest lähtuvalt.

Intervjueeritud Iiri praktik leiab, et üheltpoolt ei saagi digitaalse noorsootöö mõiste olla fikseeritud, kuna digivaldkonnas on kõik kiires muutumises:

„Ma arvan, et see on mõiste, millel tuleb lasta igal aastal areneda, [...] Ma arvan, et AI üksi kujundab ümber kõik, mida me teame“

Barry Haughley, praktik

Samas toob intervjueritud praktik ka välja, et ühtse arusaama puudumine digitaalsest noorsootööst on takistuseks digitaalse noorsootöö laialdasemal rakendamisel. Nii töötab iga organisatsioon vastavalt oma arusaamale digitaalsest noorsootööst ning parimad praktikad, erinevad lahendused, meetodid ja tööriistad jäävad tihtipeale vaid organisatsioonisiseseks kasutamiseks.

Rahastusmudel

Noortevaldkonda rahastatakse Laste, Võrdsuse, Erivajaduse, Integratsiooni ja Noorte Ministeeriumi (DCEDI) eelarvest, eraldades taotluste alusel **universaalset toetust** riiklikele noortevaldkonna organisatsioonidele ning **sihipärast toetust** noorteklubidele ja organisatsioonidele, kes kohalikul tasandil noortevaldkonna teenuseid osutavad (National Youth Council of Ireland, 2023). Nii sihipärane kui universaalne toetus on suunatud kogu noortevaldkonna rahastamisele, sh digitaalse noorsootöö rahastamiseks.

Suurem osa noortevaldkonna valdkonna rahastusest on suunatud sihipäraseks toetuseks. **Sihipärane toetus** on ette nähtud nendele noorsootöö teenustele, mis vastavad 10–24-aastaste raskustes olevate noorte konkreetsetele vajadustele. Näiteks võib sihipärane noorsootöö olla suunatud puudustkannatavatele, diskrimineerineeritud ja vaimse tervise probleemidega noortele. **Universaalset toetust** eraldatakse noorteorganisatsioonidele ja noortele suunatud teenuste pakkumiseks ning see on ajalooliselt olnud noorteorganisatsioonide põhikulude katteks. Universaalne noorsootöö on mõeldud teenuste ja toe pakkumiseks kõigile noortele konkreetsetes piirkonnas või kogukonnas, sõltumata nende individuaalsetest vajadustest või olukorrast. (ibid.)

Riiklikul tasandil ei eksisteeri digitaalse noorsootöö rahastamiseks spetsiifilist rahastusallikat ega -meedet, mis tähendab, et kui noortevaldkonnas tegutsejad taotlevad kas universaalset või sihipärast toetust, võivad nad eraldatud toetuse abil ellu viia ka digitaalselt noorsootööd. Küll aga tähendab see, et digitaalse noorsootöö tegemine pole riigi poolt kuidagi eraldi toetatud, vaid digitaalsele noorsootööle keskenduvad projekid/tegevused konkureerivad rahastusele kogu ülejäänud valdkonna muude tegevustega koos.

Seejuures on intervjueritud praktiku sõnul riikliku rahastuse taotlemisel edukamad suuremad ja võimekamad organisatsioonid, kuna rahastuse taotlemine on keeruline ja ajamahukas protsess, mistõttu väiksematel organisatsioonidel ei ole lihtsalt suutlikkust suurtematega konkureerida. Sellest tulenevalt rakendatakse digitaalse noorsootöö lahendusi ja projekte vaid teatud organisatsioonide poolt, mitte valdkonnas laiemalt ning digitaalse noorsootöö lahendused ja projektid, mida riikliku rahastuse toel ellu viiakse, ei jõua kõigi noortevaldkonna teenusepakkujateni. See omakorda **süvendab lõhet** nende vahel, kellel on ressursse, teadmisi ja oskusi toetuste taotlemisel, ning nende vahel, kellel neid ei ole.

Olgugi et tegu ei ole spetsiaalse lahendusega just digitaalse noorsootöö toetamiseks, on üheks võimaluseks, kuidas digitaalse noorsootööga seonduvate temade ja tegevustega

tegelemiseks raha leida, ka finantseeringu taotlemine **sotsiaalse innovatsiooni fondist Rethink Ireland**. Näiteks aastatel 2021-2022 oli Rethink Irelandil koostöös Laste, Võrdsuse, Erivajaduse, Integratsiooni ja Noorte Ministeeriumi ning eraettevõtetega avatud Laste ja noorte digilahenduste fondi taotlusvoor, mille raames finantseeriti üheksat üheaastast projekti, mis kõik keskendusid tehnoloogia kaudu laste ja noorte toetamisele. (Rethink Ireland, s.d.) Selle sügiseni oli aga avatud taotlusvoor *The TikTok Digital Future Fund*, mille eesmärk oli toetada mittetulundusühendusi, mis viiksid ellu projekte digitaalsete ja/või loominguliste oskuste arendamiseks, et parandada tõrjutud 15–24-aastaste noorte elujärge, kes kogevad tööpuudust või soovivad oma oskusi täiendada (Rethink Ireland, 2023b).

Digitaalse noorsootöö tegevuste toetamise juures eksisteerib Iirimaa puhul ka üks huvitav praktika. Nimelt on Iirimaa tuntud mitmete tehnoloogiahiidude peakontorite asukohana ja seega saavad intervjueeritud praktiku sõnul noorsootööasutused aeg-ajalt **IKT vahendeid ka annetusena** kohalikele suurtelt tehnoloogiaettevõtetelt.

„Osad [organisatsioonid] saavad riigilt rahalisi vahendeid, osad [organisatsioonid] saavad suuri heategevuslikke annetusi“
Barry Haughley, praktik

Noorsootöötajate koolitamine

Digitaalse noorsootöö valdkonnas tuuakse Iirimaad esile kui riiki, kus pakutakse noorsootöötajatele kõige mitmekesisemaid koolitusvõimalusi (Stefan, 2022). **Digitaalse noorsootöö teemalisi programme ja täienduskoolitusi** pakuvad mitmed noortevaldkonna organisatsioonid. Näiteks on Iirimaa Riiklikul Noortekogul oma digitaalse noorsootöö programm, mis muuhulgas koondab erinevaid digitaalse noorsootöö materjale ja koolitusi (NYCI, s.d.). Samuti pakuvad haridusvaldkonnas tegutsevad organisatsioonid (vt nt Kinia) koolitusi digitaalse noorsootöö teemadel.

Sellele vaatamata toonitas intervjueeritud praktik, et tema teada üldist, digitaalse noorsootöö baasteemade koolitust noorsootöötajatele ei pakuta. Küll aga leidub mitmeid koolitusi konkreetsete meetodite osas, näiteks animatsioonide tegemine, taskuhäälingu lindistamine jne. Kitsaskohaks on seegi, et erinevaid koolituspakkumisi on noorsootöötajatel keeruline üles leida ja puudust tuntakse ühtsest, lihtsasti kasutatavast süsteemist, mis koondab erinevaid digitaalse noorsootöö alaseid täienduskoolitusi. Intervjueeritud praktiku hinnangul tuleks sellise platvormi rajamist ja käigushoidmist rahastada osaliselt riiklikult, ent oma osa võiksid anda ka Iirimaal tegutsevad tehnoloogiafirmad, kes aeg-ajalt sektorit niikuinii annetustega (näiteks digivahenditega) toetavad).

2.4. Saksamaa

Saksamaal on laste- ja **noorsootöö eesmärk** aidata lastel ja noortel omandada autonoomia, kujundada ja valida endale sobivaid laste- ja noorsootöö tegevusi ning saada iseseisvaks

ühiskonna ja oma kogukonna liikmeks. Laste- ja noorsootöö on **vabatahtlik, kõigile noortele avatud, nende spetsiifilistele huvidele vastav ning sihtrühmi osalema kutsuv tegevus**. (Child and Youth Services in Germany, s.d., a) Noorsootöö kui valdkonna võib laias plaanis jaotada kaheks: **avatud noorsootöö ning noorteühenduste tegevus**. Nende kõrval eksisteerivad ka rahvusvaheline, mobiilne ning kultuuriline noorsootöö. (Child and Youth Services in Germany, s.d.; Youth Wiki, 2023d)

Saksamaa **noorsootöö korraldusele on iseloomulik tugev lähimusprintsiiip**, mis tähendab, et teenuseid tuleb osutada madalaimal võimalikul haldus- ja poliitilisel tasandil ning võimalikult lähedal teenuse sihtrühmale. Üleriigilisel ehk **föderaalsel tasandil vastutab noorsootöö valdkonna eest Perekonna-, Eakate, Naisküsimumuste ja Noorsooministeerium** (*Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*; BMFSFJ), kuid selle roll on pigem koordineeriv ja väga üldisi raame seav. Sisuliselt omab föderaaltasandi ministeerium tähtsust küsimustes, millel on liidumaadeülene olulisus ning millega ei saaks liidumaad üksi tegeleda. (Youth Wiki, 2021; Klinzing, 2018).

Igal liidumaal on omakorda enda vastav ministeerium, mis määratleb liidumaa noorsootöö valdkonna tegevusraamistiku, arendab oma territooriumi piires noortepoliitikat, noorsootööd ning teenuseid ja toetab nii ekspertsusega kui rahaliselt kohaliku tasandi noortevaldkonna toimijaid. (Youth Wiki, 2021; Youth Wiki, 2023e) Nende ministeeriumite nimetused, mille alla noorsootöö valdkond kuulub, on liidumaati erinevad ja olenevad sellest, millised poliitikavaldkonnad on omavahel mõnda ministeeriumisse kokku koondatud. Näiteks Baierimaa puhul on noorsootöö Pere-, Töö- ja Sotsiaalministeeriumi vastutusallas (intervjuu Saksa poliitikakujundajaga). Liidumaade ministeeriumid teevad koostööd ja koordineerivad omavahel tegevusi eraldiseisva insitutsiooni kaudu, milleks on Noorte- ja Pereasjade Ministrite Konverents (*Conference of Ministers for Youth and Family Affairs*) (Youth Wiki, 2021).

Arvestades lähimusprintsiiibi olulisust, on **peamine roll noorsootöö kavandamisel, elluviimisel ja ka rahastamisel Saksamaa puhul aga siiski kohalikul tasandil**. Täpne administratiivne korraldus ja ka pakutavate teenuste ampluaa võib erinevate kohtade lõikes olla väga erinev, sõltudes näiteks omavalitsuse suuruselt, aga ka üldisest noorsootööle seatud raamistikust, mis teatud liidumaal kehtestatud on. Laias laastus võib öelda, et kohalikul tasandil haldavad kohalikke rajatise ning kavandavad, toetavad ja viivad noorsootööd ellu kohustuslikud ehk seadusega ette nähtud asutused, nn. **noortebürood ja vabatahtlikud organisatsioonid** (noorteühendused, sotsiaal(hoolekande)teenused, muud kohalikud organisatsioonid). (Klinzing, 2018; Youth Wiki, 2023e)

Dokumendiks, kus on kehtestatud noorsootöö lähtealused, on Saksamaal **sotsiaalseadustik** (*Sozialgesetzbuch*) (Youth Wiki, 2022a), mille puhul on tegemist föderatiivse tasandi seadusega. Lisaks on väga olulise mõjuga **Föderaalvalitsuse Laste ja Noorte Plaan**, mis kujutab endast kesksel föderaalset rahastamisinstrumenti, millega pannakse paika

föderaalvalitsuse kogu noortevaldkonda puudutavad kulutused (Klinzing, 2018). Föderaalvalitsuse poolt on vastu võetud ka **Noortestrategia** (*Jugendstrategie*), mis põhineb sõltumatu noortepoliitika kontseptsioonil. See tähendab, et noortepoliitikat ei nähta kui eraldiseisvat, n-ö osakonnapõhist poliitikat, vaid **noorte huvid ja vajadused on asetatud kõigi noortepoliitikaga seotud valdkonnaüleste tegevuste keskmesse**. (Youth Wiki, 2022b)

Saksamaal **puudub keskne noortestrategia, mis oleks ühiselt koostatud föderaaltasandi, liidumaade ja kohalike omavalitsuste esindajate poolt**. Küll aga on liidumaad (ja kohati ka kohalikud omavalitsused) loonud oma noortestrategiaid, mille koostamisel saavad nad aluseks võtta föderaalvalitsuse poolt kokku pandud Noortestrategia. (ibid.) Lisaks võtab iga liidumaa vastu oma seaduse(d), mis lastele ja noortele pakutavaid teenuseid reguleerivad ning mis ühtlasi suunavad ka noorsootöö korraldust. Mõnel liidumaal eksisteerivad ka eraldi seadused konkreetselt noorte tugiteenuste pakkumise reguleerimiseks. (Youth Wiki, 2023e)

2.4.1. Digitaalse noorsootöö korraldus Saksamaal

Saksamaal ei ole digitaalne noorsootöö üheski ametlikus allikas defineeritud ning seda, et ühene definitsioon puudub, tõdesid ka intervjueritud Saksa eksperdid. Mitmed intervjueritud praktikud kinnitasid seejuures dokumendianalüüsi ja kirjanduse ülevaate koostamise käigus tekkinud arusaama sellest, et **Saksamaa puhul mõistetakse digitaalse noorsootöö all väga sageli tegevusi ja teemasid, mis seostuvad meediakirjaoskuse ning meediaharidusega**. Üks intervjueritud praktikutest tunnistas, et tema ise lähtub digitaalse noorsootöö mõtestamisel [Euroopa suunistest digitaalseks noorsootööks](#).

Institutsionaalne korraldus

Saksa ekspertide intervjuerimise käigus selgus, et **föderaaltasand** ja seega ka Perekonna-, Eakate, Naisküsimuste ja Noorsooministeerium **ei mängi digitaalse noorsootöö kavandamisel ja elluviimisel mingit rolli**, küll aga on **oma osa liidumaade ministeeriumitel ning kohaliku tasandi toimijatel**. See, kuidas kuskil digitaalsele noorsootööle tähelepanu pööratakse, on aga väga varieeruv. Kohati mõjutavad valdkonda lisaks sellele ministeeriumile, mille vastutusalla noorsootöö kuulub, kaudset ka hoopis digiasjade ministeeriumite kehtestatud raamistikud ning arengukavad (intervjuu Saksa poliitikakujundajaga). Kõik intervjueritud kinnitasid ka seda, et **ühtki keskset institutsiooni, kes Saksamaal digitaalse noorsootöö arendamise ja elluviimise eest vastutaks, ei ole**. Föderaalriigile omaselt on toimijaid palju ja nende olemasolu ning täpne tegevus- ja vastutusala võivad liidumaati palju erineda. Näiteks võivad digitaalse noorsootöö valdkonnas tegutseda nii liidumaade kui kohalikul tasandil mittetulundusühingud, noorteorganisatsioonid, erinevad (meediahariduse) uurimisasutused jne.

Nii nagu puudub digitaalse noorsootööga tegelev keskne asutus, **ei ole olemas ka riiklikku digitaalse noorsootöö strateegiat** (intervjuud Saksa praktikute ja poliitikakujundajaga). Küll

aga eksisteerib **Saksamaa Digistrateegia 2025**, mis ühe olulise eesmärgina **keskendub digiharidusele ja selle arendamisele, kuid seda eeskätt fookusega formaalharidusel** (Federal Ministry for Economic Affairs and Energy, 2016).

Ka liidumaade tasandil luuakse oma digistrateegiaid, kuid needki ei keskendu enamasti spetsiaalselt noorsootööle. Siiski on ka näiteid sellest, kuidas liidumaade tasandil digistrateegias noorsootööle tähelepanu on pööratud. Näiteks **Nordrhein-Westfaleni** liidumaal rõhutatakse digipöörde olulisust ning on liidumaa laste- ja noortekava (*Jugendförderplan*) kaudu suunatud vahendeid spetsiaalsesse programmi, mis käsitleb digitaliseerimist avatud laste- ja noorsootöös ning noorte sotsiaaltöös. (Youth Wiki, 2023f.) Samas võib olla ka nii, et digitaalset noorsootööd eraldi strateegiates ei käsitleta, kuid sellega tegeletakse sellegipoolest. Üheks selliseks näiteks on **Baierimaa**, kus digitaalne noorsootöö on intervjueritud poliitikakujundaja sõnul poliitika tasandil aina enam arutlusel ning ministeeriumi käivitatud on ka spetsiaalne projekt „Digitaalne tänavatöö“. Samamoodi puudub digistrateegia näiteks **Berliinil**, mis tegelikult on käivitanud erinevaid meediakirjaoskuse programme, näiteks [jugendnetz-berlin](#) (Youth Wiki, 2023f).

Rahastusmudel

Arvestades, et Saksamaal on **noorsootöö kavandamisel ja ellu viimisel peamine roll kohalikul tasandil, tuleb sealt ka suurem osa noorsootöö tegevusteks ettenähtud rahastusest.** Näiteks 2020. aastal katsid Saksamaa hariduse finantsaruande (*Bildungsfinanzbericht*) andmetel kohalikud omavalitsused noorsootöö valdkonna kogurahastust ligi 61%, 15% finantsidest tuli liidumaade tasandilt ning umbes 24% ulatuses rahastas valdkonda föderaaltasand (Statistisches Bundesamt, 2021).

Kohalikul tasandil toimub noorsootöö rahastamine sageli kohalike nn. noortebüroode kaudu ja vastava valdkonna komisjoni otsuse alusel, sõltudes seega tugevalt kohalike võimude prioriteetidest ning ka omavalitsuse rahalistest võimalustest. **Föderaalvalitsuse rahastusotsused** lähtuvad eelmainitud Föderaalvalitsuse Laste ja Noorte Plaanist ning eeskätt toetab föderaalvalitsus üleriigilisi noorteorganisatsioone, ühendusi jt valdkonnas riiklikul tasandil olulisi toimijaid, aga ka eriprojekte (näiteks pilootprojekte ja nende hindamist), ekspertürituste korraldamist ja rahvusvahelisi noortevahetusprogramme. **Liidumaade poolt** noorsootööle eraldatav rahaline toetus sõltub samamoodi rahastamiskavadest ning sageli pannakse neis eelnevalt paika nn. fookusteemad (näiteks rändetaustaga noortele tegevuste pakkumine vms), millele rohkem vahendeid eraldatakse. Nii föderaaltasandi kui liidumaade poolt raha eraldamine toimub spetsiaalsete, ametlike taotlusprotsesside alusel. (Youth Wiki, 2023g)

Digitaalsele noorsootööle Saksamaal spetsiaalne rahastusmudel puudub ja palju oleneb liidumaade ja kohaliku tasandi poliitikakujundajate prioriteetidest. Ka intervjueritud poliitikakujundaja ja praktikud tõdesid, et **väga palju sõltuvad tegevused projektipõhisest rahastamisest**, mis tekitab valdkonnas ebakindlust tuleviku suhtes. Intervjuul osalenud

poliitikakujundaja tõi ühtlasi välja, et **noorsootöö on tihtipeale vaeslapse rollis ka projektirahastuse saamisel** ning ta ei näe digitaalse noorsootöö valdkonnas üldiselt väga palju strateegilist mõtlemist. Üks intervjueeritud praktikutest rõhutas, et järjepidev rahastamine on valdkonnale väga oluline, et noorsootöötajad üldse saaksid digitaalselt noorsootööd teha:

Puudub regulaarne rahastamine, nii et see on noorsootöötajate jaoks väga keeruline leida aega teha digitaalset noorsootööd. Neil on tarvis aega, et end kurssi viia, kuidas asju teha. Neil on tarvis aega, et end kursis hoida, mis on uut ja nii edasi.

Saksa praktik

Noorsootöötajate koolitamine

Saksamaal on täienduskoolitustel osalemine ja kogemuste-teadmiste vahetamine kas töögruppide või konverentside raames **oluline osa noorsootöötajate professionaalsest arengust**. Erinevaid võimalusi enesetäiendamiseks pakutakse nii kohalikul, liidumaade kui föderaalset tasandil. (Youth Wiki, 2023h) Kuna noorsootöö korraldus ja ka see, kui suurel määral eri paigus noorsootööga tegelemisesse panustatakse, on varieeruv, pole ka noorsootöötajate koolitusvõimalused ühetaolised.

Üks põhilisi teemasid, mis Saksamaal seoses noorsootöö digitaliseerimisega tõusetunud on, on just noorsootööd tegevate inimeste koolitamine (ibid.). Samas **puudub Saksamaal üks konkreetne organisatsioon, kes oleks pühendunud noorsootöötajate digikompetentside arendamisele** ning selles vallas koolituste pakkumisele. Arvestades, et sealne digitaalne noorsootöö on paljus **keskendunud meediateenustele ja meediapädevuste arendamisele** noorte seas, on see teemavaldkond ka peamine, milles üritatakse noorsootöötajate teadmisi täiendada (ibid.). Näiteks on üheks valdkonnas tegutsevaks organisatsiooniks **Meediauuringute ja Meediahariduse Instituut (JFF)**, kes muude tegevuste seas korraldab ka noorsootöötajate koolitusi ning töötubasid. Koolitusi organiseerivad ka teised **uurimisasutused, mittetulundusühingud** jne (intervjuu Saksa praktikuga).

Intervjueeritud poliitikakujundaja hinnangul on **noorsootöötajate motivatsioon** digitaalse noorsootööga tegeleda ja end selles osas ka harida **varieeruv ning paljuski sõltuv konkreetsest indiviidist**. Üks intervjueeritud Saksa praktikutest tõdes ka seda, et olgugi et osa koolitusi, mis on näiteks liidumaa poolt keskselt rahastatud, võivad olla ilma osalustasuta, on täienduskoolitustest osavõtt siiski üldiselt tasuline ning selle kulu peab kandma kas noorsootöötaja või tema tööandja.

3. Digitaalse noorsootöö parimad praktikad välisriikides

Selles peatükis anname ülevaate Soomes, Norras, Iirimaa ja Saksamaal levinud parimatest digitaalse noorsootöö praktikatest.

Parimate praktikate all mõistame selles uuringus nii tegevusi, teenuseid, lahendusi kui arendusi digitaalse noorsootöö valdkonnas, mida tuuakse uurimisaluse riigi puhul esile sekundaarallikates ja/või intervjueritud ekspertide poolt, käsitledes vastavat praktikat eduka ja sisuka näitena digitaalsest noorsootööst.

Praktikate kirjeldamisel oleme lähtunud järgmistest teemapunktidest: praktika eesmärk, kirjeldus; sihtrühm; vajalikud ressursid; praktika rakendamise eeldused; praktika süsteemsus ja ulatus; peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel; seire, kvaliteedi hindamise mehhanismid. Kõikide praktikate puhul ei ole kõik teemapunktid kaetud, kuna informatsiooni kättesaadavus on praktikate lõikes erinev.

Ühtlasi oleme analüüsinud kirjeldatud välispraktikate rakendatavust Eestis, lähtudes seejuures järgmistest kriteeriumidest:

- Sobivus: kas analüüsitav praktika sobib Eesti nutika noorsootöö institutsionaalsesse konteksti ja kas see on kooskõlas Eesti (nutika) noorsootöö eesmärkide ja põhimõtetega?
- Poliitika rakendamise võimekus: mida on vaja Eesti konteksti sobiva praktika disainimiseks, sh mis on Eestis praegu puudu, et analüüsitavat praktikat Eestis rakendada? Milliseid kohandusi oleks vaja analüüsitavas näites, et see oleks Eestis rakendatav?
- Poliitika rakendamiseks vajalikud ressursid: milliseid ressursse, sh raha, inimressurssi ja aega, on Eestis (lisaks) vaja, et analüüsitavaid praktikaid siin tulemuslikult rakendada?

Lisaks autoritepoolsele analüüsile on praktikate rakendatavuse analüüsimisel olulisel kohal ka uuringu käigus toimunud aruteluseminari sisend (vt aruteluseminari kohta täpsemalt Lisa 1. Meetodid ja andmed). Kohati toome praktikate rakendatavuse analüüsimisel lisaks eelmainitud kriteeriumites esitatud aspektidele välja ka muid nüansse, kui neid rõhutasid aruteluseminaril osalejad või kui need on praktika Eestis rakendamise seisukohalt olulised silmas pidada ka juhul, kui need ülaltoodud kriteeriumites ei kajastu.

3.1.1. Noorte kaasamine linnaplaneerimisse digilahenduste abil

Noorte kaasamine Jyväskylä linnaplaneerimisse Minecrafti abil

Riik, kus praktikad on rakendatud: Soome

Eesmärk: anda noortele võimalus osaleda linnaplaneerimises läbi mängulise tegevuse.

Kirjeldus: Jyväskylä on noori Minecrafti abil linnaplaneerimisse kaasatud kahel korral. Esimesel juhul algatati noorsootõtajate initsiatiivil koostöö linnavalitsusega ja noored said osaleda kesklinna planeerimises. Algul läksid noored koos noorsootõtajaga füüsiliselt konkreetsele paika kohale, tegid pilte, tutvustasid üksteisele oma ideid, mida keegi arenduse mõttes teha tahaks. Noored jagunesid sarnaste mõtete alusel gruppideks ning asusid Minecraftis oma ideid teostama. Tegevus oli reguleeritud (konkreetsed ajakava, pausid jms). Lõpus tehti oma loodust video, mis kujutas endast tuuri loodud ruumis ja mille käigus noored ühtlasi tutvustasid enda loodut. Videod esitati linnavalitsusele. (Verke, s.d.; Di Paola jt, 2023)

Teisel korral pöördus linna kunstimuuseum ise noortekeskuse poole palvega, et noored võiksid olla abiks uue kultuurikeskuse kavandamisel. Sellel juhul tegid noored lõpuks oma loodust pilte ja need anti üle kunstimuuseumile, kes tegi piltidest näituse. (ibid.)

Sihtrühm: kohalikud noored, kel on huvi videomängude ja/või linnaruumi teemade vastu

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: olulisim roll on noortel, kel on tahe mängulisel teel linnaplaneerimises osaleda. Lisaks osalevad praktika rakendamises noorsootõtajad, kes noori vajadusel juhendavad ja ohjavad protsessi (panevad paika ajakava, reguleerivad mängimisse tehtavaid pause jms). Kaasata tuleks ka omavalitsuse ruumiplaneerimise spetsalist või teised linnaruumi eksperdid, kes saavad noortele selgitada, millele tähelepanu pöörata, kuidas nende sisendit arvesse võetakse jms (Di Paola jt, 2023).

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: tehnoloogilised vahendid (arvutid, Minecrafti server, olenevalt konkreetsest tegevuse elluviimise viisist vajadusel ka virtuaalreaalsuse prillid). Tarvis on välja valida konkreetne piirkond, kus planeerimisprotsessid parasjagu käimas on ja millega noorte tegevuse saab siduda ja nende sisendit ruumiplaneerimisel arvesse võtta.

Praktika rakendamise eeldused: koostöö kohaliku omavalitsusega ja omavalitsuse ja/või arendajate tahe ning valmidus teha noorsootõtajate ning noortega koostööd. Oluline on, et noortele selgitataks, mida ja miks tehakse ning kuidas nende sisendit realselt arvesse võetakse. (Di Paola jt, 2023).

Praktika süsteemsus ja ulatus: siinkohal on kirjeldamisel lähtunud kahest korrast, mil Jyväskylä on noortega koos Minecrafti abil linnaruumi planeeritud. Esmalt algatati noorsootõtajate initsiatiivil koostöö linnavalitsusega ja noored said osaleda kesklinna planeerimises. Teisel korral pöördus linna kunstimuuseum ise noortekeskuse poole palvega, et noored võiksid olla abiks uue kultuurikeskuse kavandamisel. (Verke, s.d.)

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel: sellise praktika rakendamine annab intervjueritud praktiku sõnul võimaluse osaleda linnaplaneerimises ka noortel, kes ei soovi oma panust anda näitekst kirjalikul teel (läbi ettepanekute esitamise või küsitlusele vastamise) või suuliste esitluste kaudu. Näiteks autismispektrihäirega noortele

või düslektikutele või muu haridusliku erivajadusega noortele võib digitaalne osalemine mängude teel olla palju mugavam ja kasutajasõbralikum viis oma ideid väljendada.

Vaata lisaks:

- 1) Video Jyväskylä kogemusest Minecrafti kasutamisel linnaplaneerimises koos noortega (soome keeles, võimalik kasutada ingliskeelseid subtiitreid):
<https://youtu.be/fAs-2FwiMP0?si=qf4Ax3qkRlR4dvBc>
- 2) Raport videomängude kasutamisest osaluse kontekstis, Minecrafti näide alates lk 10:
https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2023/01/Harno_Exploring-Participation-with-Videogames_final.pdf

Linnaplaneerimine liitreaalsuse⁶ abil

Riik, kus praktikad on rakendatud: Norra

Eesmärk: kasutada liitreaalsust kui vahendit, mis võimaldab noortel osaleda linnaplaneerimises, ning uurida, kuidas liitreaalsuse kasutamine mõjutab noorte õpitulemusi (Reaver, 2023).

Praktika kirjeldus: linnaplaneerimiseks liitreaalsuse abil viidi augustis 2020 Oslos läbi viis töötubade seeriat, mille raames noored kasutasid liitreaalsust, et osaleda linnaplaneerimises. Iga töötubade seeria toimus ühe nädala jooksul, mille käigus kasutasid noored iPad Pro-d. Esmalt tutvustati noortele konkreetset ülesannet (liitreaalsuse abil puude istutamine), anti võimalus tegevust harjutada Oslo Arhitektuuri ja Disaini kooli maa-alal. Seejärel asusid noored planeerima puude istutamist liitreaalsuse abiga oma kodulähedases piirkonnas Oslos. Lisaks sellele, et iga noor sai puude istutamist planeerida oma kodupiirkonnas, kasutati ülesandes ka kohaliku omavalitsuse poolt etteantud piirkondi, kuhu võiks puid istutada ja kuhu noored said neid planeerida. Kõikides etappides oli noortel võimalik juhendajatelt abi paluda. (ibid.)

Sihtrühm: viis rühma noori kaheksast eri Oslo piirkonnast, igas rühmas 9-18 noort (ibid).

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: praktikad viidi ellu koostöös ülikooli linnauurijate, osalevate noorte ning kohaliku omavalitsusega. Ülikooli uurijate rolliks oli planeerida kogu osalusprotsess, sh vajalikud vahendid ning ülesanded, aga tagada ka uurimistöö assistentide olemasolu, kes saaksid igal ajahetkel noori vajadusel abistada. Osalevatel noortel tuli ühe nädala jooksul osaleda viies töötoas (ehk ühes töötubade seerias) ning liitreaalsuse abil valida välja kohad, kuhu nemad sooviksid, et puid istutataks. Kohaliku omavalitsuse rolliks oli kaardistada piirkonnad, kuhu linnaplaneerimise seisukohast

⁶ Liitreaalsuse puhul täiendatakse reaalsel maailma digitaalse maailmaga nutiseadme või peakomplekti abil. Nii kuvatakse digitaalne kujutis päris maailma. Vaata lisaks: <https://kompas.harno.ee/virtuaal-ja-liitreaalsus/>

soovitakse puid istutada ning hilisemas faasis koondas omavalitsus ka noortelt kogutud sisendi. (ibid.)

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: lisaks inimressursile (juhendajaid, noored, kohaliku omavalitsuse töötajad) on praktika elluviimiseks vajalikud konkreetset töövahendid (näiteks tahvelarvutid, liitreaalsuse tarkvaralahendused jne).

Praktika rakendamise eeldused: tagamaks noorte osaluse tähenduslikkus linnaplaneerimises on üheks eelduseks kohaliku omavalitsuse huvi noori sel teemal kaasata ning noorte poolt välja pakutud lahendustega ka arvestada. Samuti on eelduseks noorte endi huvi linnaplaneerimises kaasa rääkida ning oskuslike juhendajate olemasolu.

Praktika süsteemsus ja ulatus: praktikat viidi läbi ühekordse tegevusena konkreetse uuringu raames Oslo eri piirkondades.

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel: ühe edutegurina töid praktika rakendamises osalenud uurijad välja, et liitreaalsus võimaldas hõlpsalt visualiseerida seda, missugune näeks piirkond välja, kui sinna erinevaid puid istutada. See tekitas noortes elevust ja soovi katsetada erinevate plaanidega. Õppetunnina selgus töötubade käigus see, et noorte koolitamine liitreaalsuse kasutamise osas vajab tegelikult oluliselt vähem aega, kui selleks tegevuseks algselt planeeritud oli.

Vaata lisaks:

- 1) Liitreaalsuse kasutamine noorte osaluseks linnaplaneerimise protsessis:
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2023.1055930/full>

Digitaalsed töötoad noorte linnaplaneerimisse kaasamiseks

Riik, kus praktikat on rakendatud: Saksamaa

Eesmärk: kaasata noori linnaplaneerimisse, pakkudes teemale uudset, mängulist lähenemist (The Digital Youth Work, s.d.).

Kirjeldus: konkreetse praktika kirjeldus põhineb kahel projektil, mis viidi ellu Saksamaal. Projekti „Giesinger Grünspez“ puhul anti noortele võimalus kaasa rääkida kohaliku roheala kujundamises. Noored said oma nägemuse roheala tulevikust kujundaja Minecrafti abil (Jff.de/games; 2016).

Projekti „Plan Nord Ost“ puhul oli noortel võimalik kaasa rääkida Müncheni kirdeosas paikneva uue linnaosa planeerimisel. Toimused digitaalsed töötoad koolides ja noortekeskustes ning noored said meediaõpetajate ja linnaplaneerijate juhendamisel esitada digivahendeid kasutades oma nägemuse sellest, milline võiks olla tulevase linnaosa disain, millised on nende ootused ja nõudmised uuele linnaruumile jne. Projekti keskseks osaks oli ka noortekonverents, kus töötubades osalenud said oma ideid ja ettepanekuid esitleda ning oli võimalik mõtteid vahetada linnaplaneerijate ja kohalike poliitikutega. (Plan Nord Ost, s.d.)

Kokkuvõtvalt annab selline lähenemine võimaluse noori kaasata ja kuulda nende arvamusi ning ideid, teisalt võimaldab noortel õppida uusi digimeedia kasutamise viise ja võimalusi (The Digital Youth Work, s.d.).

Sihtrühm: noored, kel on huvi videomängude ja/või linnaruumi teemade vastu. Projekti „Giesinger Grünsplitz“ puhul osalesid noored kahes vanuserühmas (8–13-aastased ja 14–18-aastased); projekti „Plan Nord Ost“ puhul vähemalt 14-aastased noored. (Plan Nord Ost, s.d.; Jff.de/games; 2016)

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: olulisim roll on noortel, kel on tahe mängulisel teel linnaplaneerimises osaleda. Lisaks osalevad praktika rakendamises linnaplaneerijad ja meediaõpetajad⁷, kes noori juhendavad. (Plan Nord Ost, s.d.) Tähtis on ka poliitikakujundajate/omavalitsusametnike roll – nad tuleb noortega kokku viia ja peab toimuma reaalne ideede vahetus ning noorte ära kuulamine, et noored tunneksid, et nende panus on väärtuslik ja seda võetakse arvesse.

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: tehnoloogilised vahendid (arvutid, juurdepääs Minecraftile ja/või olenevalt konkreetsest valitud meetodist muud digivahendid ja keskkonnad) (The Digital Youth Work, s.d.). Oluline on ka oskuslike juhendajate olemasolu.

Praktika rakendamise eeldused: koostöö kohaliku omavalitsusega ja omavalitsuse ja/või arendajate tahe ning valmidus teha noorsootöötajate ning noortega koostööd. Tarvis on välja valida konkreetne piirkond, kus planeerimisprotsessid parasjagu käimas on ja millega noorte tegevuse saab siduda ja nende sisendit ruumiplaneerimisel arvesse võtta.

Praktika süsteemsus ja ulatus: siinkohal on praktika kirjeldamisel lähtunud kahest konkreetsest projektist, mida Saksamaal ellu on viidud.

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel: antud lähenemine muudab linnaplaneerimises osalemise noortele atraktiivsemaks, kui see oleks tavapärase osalusviiside (küsitlustele vastamine, aruteluüritused vms) korral. Projekti „Plan Nord Ost“ puhul oli praktika rakendamise keskne osa konverents, kus noored oma ideid ja ettepanekuid esitlesid ning oli võimalik mõtteid vahetada kohalike poliitikutega (Plan Nord Ost, s.d.).

Seire, kvaliteedi hindamise mehhanismid: osalejatelt koguti tagasisidet. Lähenemine on auhinnatud kui uudne vorm noorsootööst. (The Digital Youth Work, s.d.). Projekti „Plan Nord Ost“ toetas teadusliku poole pealt Meediauuringute ja Meediahariduse Instituut (JFF), kes tegevusi monitooris (Plan Nord Ost, s.d.).

Vaata lisaks:

⁷ Saksamaal räägitakse digitaalsest noorsootööst sageli meediahariduse kontekstis, seetõttu tuuakse ka konkreetse praktika puhul välja just meediaõpetajate rolli. Sisuliselt võib aga tegemist olla ka noorsootöötajaga, kes oskab tegevuse käigus vajalike vahendite ja programmide kasutamist juhendada.

- 1) Ülevaade digitöötubade kasutamisest linnaplaneerimises Saksamaa näitel: <https://www.digitalyouthwork.eu/?material=digital-workshops-participation-district-planning-en>
- 2) Projekt „Plan Nord Ost” (saksa keeles): https://www.plan-nord-ost.de/plan_nord_ost/
- 3) Projekt „Giesinger Grünspitz” (saksa keeles): <https://games.jff.de/platz-fuer-alle-mit-minecraft-giesing-mitgestalten/>

SELLISTE PRAKTIKATE RAKENDATAVUS EESTIS

- **Meie andmetel (sh aruteluseminarile tuginedes) ei ole Eestis noori linnaplaneerimisse kaasatud, kasutades selleks Minecrafti või muid sarnaseid mängulisi ja/või digitaalseid võimalusi.** Kuigi noori kaasataksse linnaplaneerimisse (vt näiteks [Tartu linn](#)), tehakse seda n-ö traditsioonilistel viisidel (küsitlused, kaasav eelarve, osaluskohvikud vms arutelud jms).
- Aruteluseminaril osalenud leidsid, et **Eestis võiks selliste praktikate rakendamist kindlasti proovida** ja katsetada nende kasutamist ka teistes kontekstides (näiteks ruumiplaneerimine noortekeskuses, koolis jne). Aruteluseminaril tõi ühe suurema KOV-i esindaja ka välja, et soov noorteni jõuda on tegelikult olemas, kuid seni pole selleks leitud veel edukat viisi.
- Digilahendusi noorte linnaplaneerimisse kaasamiseks kasutatakse mitmetes riikides, mis annab alust arvata, et ühel või teisel viisil (meetodid on kohati varieeruvad) on **selliseid praktikaid võimalik soovi korral ellu viia igal pool**. Kui Eestis on huvi õppida konkreetsetest näidetest, võib kontakti võtta mõne organisatsiooniga, kes on mõnes välisriigis praktika rakendamisega seotud olnud (siinkirjeldatud praktikate puhul näiteks Soome digitaalse noorsootöö ekspertiisikeskus Verke või Saksamaa Meediauuringute ja Meediahariduse Instituut (JFF)) ja neilt otse **praktilistes küsimustes nõu küsida**.
- **Selliste praktikate rakendamine eeldab, et kohalikul omavalitsusel on soov ja valmisolek noortekeskustega ja noortega koostööd teha ning hiljem noorte sisendit kindlasti planeerimistegevuses ka arvesse võtta** – noorte kaasamine linnaplaneerimisse ei saa olla näiline. Ei ole alust väita, et Eesti kohalikel omavalitsustel see huvi ning valmisolek noori uudsetel viisidel kaasata, puuduks. Pigem on vajalik **teavitustöö**, et sellised kaasamisviisid eksisteerivad.
- Selliste praktikate edukale rakendamisele aitab kaasa ka **linnaruumi spetsialistide kaasamine**: nad saavad olla eestkõnelejad, et noori üldse uusi meetodeid kasutades linnaplaneerimisse kaasataks, aga kui tegevusi juba läbi viima asutakse, on kasu nende eksperditeadmised. Näiteks saavad nad noortele tutvustada linnaplaneerimise aluspõhimõtteid, anda nõu, millele planeerimise käigus tähelepanu pöörata, vajadusel noori juhendada jne. Kui praktika rakendamine peaks Eestis osutama väga populaarseks,

võib juhtuda, et kasvab spetsialistide koormus. Seega tuleks jälgida, et ei kujuneks olukorda, kus mõni spetsialist/linnauurija on n-ö valdkonna guru, keda kõik noortekeskused kaasata üritavad. Alustada võiks kohaliku omavalitsuse / oma lähipiirkonna spetsialistide kaasamisest.

- Selliste praktikate rakendamine **eeldab ka tehnoloogiliste vahendite olemasolu** (näiteks arvutid, Minecraft vms sarnaste mängude kasutusvõimalus, Minecrafti server jms). Kui vahendeid ei ole mõnes Eesti paigas töötoa läbiviimiseks piisaval hulgal, **võib kaaluda nende laenutamist töötubade ajaks näiteks teistelt noortekeskustelt või muudelt koostööpartneritelt.**

3.1.2. Virtuaalsed (noorte)keskused kui võrdset ligipääsu võimaldav praktika

Ahvenamaa saarestiku virtuaalne noortekeskus

Riik, kus praktikad on rakendatud: Soome

Eesmärk: pakkuda virtuaalse noortekeskuse kaudu koosolemise ja toreda ajaveetmise võimalust noortele, kes elavad hajaasustusega ning vähese noorte arvuga piirkondades, kus füüsilist noortekeskust ei eksisteeri või sinna pääsemine on noorte jaoks keeruline (Hanström, 2023; intervjuu Soome praktikuga).

Kirjeldus: kohaliku noorsootöötaja eestvedamisel anti noortele lepingu alusel kodus kasutamiseks virtuaalreaalsuse prillid ning noored ja noorsootöötaja asusid seejärel virtuaalselt Recroomi keskkonnas koos käima. Näiteks mängisid nad mängu, pidasid arutelusid. Lõpuks ehitasid nad valmis oma virtuaalse noortekeskuse, noored on hakanud ehitama ka oma ruume, kus teised on neil „külas“ käinud. (Hanström, 2023)

Selle praktika puhul on väga olulisel kohal tegutsemise käigus õppimine, kuna mitmed noored ja ka noorsootöötaja polnud virtuaalreaalsuse võimalusi varem kasutanud ning õppisid kõike protsessi käigus, sh üksteiselt (ibid.).

Sihtrühm: pilootprojektis osalesid saarestiku noored vanuses 13-17 eluaastat. Algselt oli projekti kaasatud viis kohalikku noort ja kaks juhendajat Ahvenamaa saarestiku eri piirkondadest ning lisaks kolm noort ja kaks juhendajat Mariehamni linnast. (Hanström, 2023; Skunk, s.d.)

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: projekti arendusfaasis oli oluliseks abiks Iirimaa digitaalse noorsootöö ekspert, kes jagas oma kogemust ja nõustas Ahvenamaa noorsootöötajaid projekti kirjutamisel. Peamised tegevuses osalejad on olnud Ahvenamaa saarestiku ja Mariehamni linna noorsootöötajad ning noored. Algul laenas Ahvenamaa saarestiku noorsootöötaja virtuaalreaalsuse prille Jyväskylä diginoorsootöö üksusest, et

nendega toimetamist katsetada. Praktika rakendamisel on toeks ja julgustajaks olnud ka Soome digitaalse noorsootöö ekspertiisikeskus Verke. (Skunk, s.d.)

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: virtuaalreaalsuse prillid; juhendaja, kes on valmis noortega koos virtuaalreaalsuse võimalusi uurima ja katsetama.

Praktika süsteemsus ja ulatus: algselt oli tegemist pilootprojektiga, kuid tegevustega jätkatakse ning 2024. aasta sügisel on plaanis alustada uue, Erasmus+ programmist rahastuse saanud projektiga, mis keskendub demokraatialle ning kaasamisele virtuaalreaalsuse abil. Eesmärk on virtuaalreaalsuse abil jõuda noorteni, kes muidu ei saaks noortekeskuse ja muudes vaba aja tegevustes osaleda, ning anda neile võimalus saada edaspidi aktiivsemateks ühiskonna liikmeteks. (Hanström, 2023)

Vaata lisaks:

- 1) Ahvenamaa saarestiku virtuaalse noortekeskuse lühitutvustus (soome keeles): <https://www.skunk.ax/vr-pilotprojekt.html>
- 2) Lühifilm virtuaalsest noortekeskusest (rootsi keeles, võimalik kasutada ingliskeelseid subtiitreid): <https://www.youtube.com/watch?v=TXCate1imUY>
- 3) Blogipostitus Ahvenamaa saarestiku virtuaalse noortekeskuse saamisloost ning tegevustest (soome keeles): <https://www.verke.org/blogit/virtuaalinen-nuorisotalo-tutkitaan-virtuaalista-maailmaa-nuorten-kehityksen-ja-osallistumisen-edistamiseks/>

Virtuaalne keskus (*Virtual Hub*)

Riik, kus praktikad on rakendatud: Norra

Eesmärk: pakkuda noortele virtuaalset osalemiskogemust, mis sarnaseks võimalikult palju füüsilisele kooskäimisele (intervjueeritud Norra praktik).

Praktika kirjeldus: esialgu loodi virtuaalne keskus Nordic Film Festivali tarbeks, et võimaldada festivali raames valminud filmide vaatamisel osaleda ka nendel noortel, kes ei saanud COVID-19 pandeemiast tingitud piirangute tõttu üritusest füüsiliselt osa võtta. Virtuaalne keskus võimaldas noortel luua endale sobiv avatar, mille vahendusel festivalist osa saada. Selleks, et osavõtt sarnaneks võimalikult palju füüsilisele osalus kogemusele, oli virtuaalsele keskusele loodud mitmeid funktsioone (näiteks vestluse kuulmiseks ja sellest osa saamiseks tuli liikuda inimestele lähemale jne), mis on muidu omased füüsilistele kokkusaamistele. Kuigi virtuaalne keskus loodi algselt vaid ühe festivali tarbeks, on seda hiljem kasutatud ka teistel eesmärkidel, näiteks kunstinäituse avamisel. Nii leiab virtuaalne keskus rakendust ka virtuaalse noortekeskusena, erinevate osalusürituste elluviimisel jne. (Nordic Youth Film Festival, 2020; intervjueeritud Norra praktik.)

Sihtrühm: noored, kelle jaoks on füüsiline üritustel osalemine raske või võimatu (näiteks liikumispuue, elamine ääremaal vms).

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: virtuaalse keskuse haldaja ja arendaja, kes tagab virtuaalse keskuse toimimise. Samuti osaleb praktika rakendamises noorsootöötaja, kelle eestvedamisel või juhendamisel viiakse virtuaalses keskkuses tegevusi ellu. Lisaks osalevad praktika rakendamises noored, kes virtuaalset keskkonda kasutavad.

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: lisaks atraktiivse virtuaalse keskuse olemasolule ja selle haldamisele on vajalik ka noorsootöötajate endi oskuslik virtuaalses keskkuses navigeerimine. Samuti eeldab see noortelt arvuti ja internetiühenduse olemasolu ja oskust virtuaalset keskkonda kasutada.

Praktika süsteemsus ja ulatus: intervjueritud Norra praktiku sõnul on esialgu konkreetse ürituse tarbeks loodud virtuaalne keskkond hiljem leidnud rakendust mitmete teiste tegevuste raames, toetades seeläbi praktika jätkuvat rakendamist. Praktikat on võimalik rakendada ka rohkem kui ühes riigis korraga, kuna virtuaalses keskkuses osalemine ei ole seotud geograafilise paiknemisega.

Vaata lisaks:

- 1) Nordic Film Festivali virtuaalne keskkond galeriina:
<https://hubs.mozilla.com/m2AiJqW/nuff-atrium-gallery-v1>

Mitme kasutajaga virtuaalne keskkond

Riik, kus praktikat on rakendatud: Iirimaa

Eesmärk: anda füüsiliselt kokku saamata võimalus kohtumiseks noortele, kes on pärit kas raskesti ligipääsetavatest piirkondadest (näiteks väikesaared), elavad tervislikel põhjustel hooldekodudes või on füüsilise erivajadusega või kannatavad sotsiaalse ärevuse all (intervjueritud Iiri praktik).

Praktika kirjeldus: praktikat viiakse ellu virtuaalses keskkonnas, mida saavad korraga kasutada mitu kasutajat. Erinevalt Discordi kanalist või jututoast kasutatakse loodud keskkonda koos virtuaalreaalsuse prillidega, mis võimaldab keskkonda kogeda ruumilisena. See omakorda mõjub põnevalt ja kaasahaaravalt ka noorele. Kasutusvõimaluste valguses annab virtuaalne, mitme kasutajaga keskkond koos VR prillidega võimaluse korraldada privaatseid noorteüritusi ja kohtumisi, koolitusi, töötubasid jne. Virtuaalprillid toimetati noorteni postiteenust kasutades ning pärast üritust tagastasid noored virtuaalprillid. Nii ei eelda praktika kogunemist ühes füüsilises keskkonnas, kus on kõigile vajalikud virtuaalprillid olemas. Intervjueritud praktiku sõnul tõi esimene pilootkohtumine 2020. aasta septembris kokku 40 noort, kellest orienteeruvalt pooled olid tavapärasest noorsootööst kõrvale jäänud noored. (ibid.)

Sihtrühm: noored, kelleni on eri põhjustel keeruline noorsootöö tegevustega jõuda. Loodud keskkond võimaldab ühineda kasutajatel üle maailma. (ibid.)

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: praktika rakendamises osaleb noorsootöötaja, kes juhendab keskkonnas läbiviidavaid tegevusi. Lisaks osalevad noored ning samuti on praktika rakendamiseks vajalik mitme kasutajaga virtuaalse keskkonna looja roll platvormi haldamisel ja arendamisel.

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: mitme kasutajaga virtuaalse keskkonna kasutamine eeldab, et seda haldaval noorsootöötajal on olemas esmased teadmised keskkonna toimimisest. Samuti on keskkonna kasutamiseks vajalik virtuaalprillide olemasolu. Laiemas kontekstis tähendab sellise keskkonna kasutamine ka arendajate kaasamist, et keskkonda jätkuvalt täiendada ning arendada.

Praktika süsteemsus ja ulatus: praktikat on kasutatud üle terve Iirimaa, kuna loodud keskkond võimaldab noortel ühineda olenemata asukohast (ibid.).

SELLISTE PRAKTIKATE RAKENDATAVUS EESTIS

- Eestis on kasutatud sarnaseid praktikaid, kuid tegu on olnud pigem (ajutise) lahendusega füüsilise noortekeskuse kõrval (virtuaalse keskusena on kasutatud Minecraft keskkonda (vt näiteks [Saaremaa noortejaam](#)), aga ka Discordi (vt näiteks [Räägime Discordist noorsootöös](#)), Facebooki (vt näiteks [virtuaalne Pääsküla noortekeskus](#)), Robloxit (vt näiteks [Raeküla Vanakooli noortekeskus](#)) jne). Virtuaalseid keskusi hakati kasutama eelkõige COVID-19 pandeemia ajal, et vaatamata kehtivatele piirangutele noorsootöö tegevusi ellu viia. Osa aruteluseminaril osalejaid tões, et pärast pandeemia möödumist on digitaalsete võimaluste kasutamine pigem uuesti soiku jäänud ning põhitegevus toimub siiski noortekeskuses kohapeal.
- Virtuaalse (noorte)keskuse loomine sobitub Eesti konteksti, kuna **ka meil on hajaasustusega piirkondi, kus just virtuaalne keskkond saaks noortele tagada võrdse ligipääsu ja osalemisvõimaluse**. Ka aruteluseminaril osalenud leidsid, et virtuaalse keskuse kasutamine on hea võimalus hajaasustusega piirkonnas noorte kaasamiseks, aga ka nende noorteni jõudmiseks, kel on näiteks liikumispuue või muu erivajadus, mis piirab võimalust füüsiliselt osaleda.
- Osa selliste praktikate rakendamiseks **on tarvis virtuaalreaalsuse prille** kõigile osalejatele (näiteks Ahvenamaa ja Iirimaa näide). Nende soetamine eeldab, et noortekeskuse pidaja (kas KOV või mittetulundusühing/sihtasutus) tagab selleks finantsid. Virtuaalreaalsusega tutvumiseks ja enne ise süsteemselt praktika rakendamise alustamist **võib algul prille ka teistelt noortekeskustelt laenata**, nagu tehti ka Ahvenamaal.
- Norra näitele sarnase praktika rakendamine (st uue, eraldiseisva virtuaalse keskkonna loomine just (kultuuri)ürituste tarbeks) Eestis eeldaks **uue keskkonna väljaarendamist ja pidevat haldamist**. Aruteluseminaril osalejad leidsid, et sellise uue keskkonna loomine ei

oleks mõistlik, kuna mõttekam on kasutada neid virtuaalseid keskkondi, kus noored juba igapäevaselt nuginii tegutsevad. Samas võiks praktika Eestis rakendust leida ka **koostöös teiste partneritega** (näiteks kultuuriasutused, eraettevõtted), kes oleksid huvitatud kaasama noori enda tegemistesse (näiteks kunstinäituste ja galeriide külastamine virtuaalreaalsuses, ettevõtte tegevuste ja eri ametite tutvustamine virtuaalreaalsuse vahendusel jne).

- Aruteluseminaril osalenute sõnul on selliste praktikate rakendamiseks **vaja täiendada ka noorsootöötajate teadmisi virtuaalreaalsusest** (seda nii tehniliste teadmiste ja oskuste kui ka hoiakute mõttes), et toetada virtuaalreaalsuse kui ühe võimaliku meetodi mõtestatud ja eesmärgipärasest kasutamist noorsootöös. Samas Ahvenamaa saarestiku näite põhjal võib öelda, et **praktika rakendamine ei eelda noorsootöötajatelt suurt ettevalmistust ja eelteadmisi, vaid oluline on julge pealehakkamine ja noortega koos õppimine.**

3.1.3. Konsooli- ja digimängude ühismängimisega seotud praktikad

Regulaarsed konsooli- ja virtuaalreaalsuse mängude ühismängimised

Riik, kus praktikad on rakendatud: Norra

Eesmärk: tuua füüsilisse keskkonda kokku noored, kes vastasel korral oleksid üksinda oma kodus, ja üheskoos mängida mängides õppida seejuures sotsiaalseid oskusi, koostööoskust jne. Ühismängimine edendab omakorda noorte omavahelisi sõprussuhteid.

Praktika kirjeldus: noorteklubi korraldab igal nädalal konsooli- ja virtuaalreaalsuse mängude ühismängimist, kuhu kogunenud noored mängivad koos viibides erinevaid mängu. See, mis mängu, millises järjekorras, millistes meeskondades mängida, on noorte endi otsustada. Just seeläbi antakse noortele ka võimalus õppida sotsiaalseid oskusi, koostööd, teistega arvestamist jne. Igal nädalal on tegevustest osa võtmas 30-40 noort.

Seda, kui võrd oluliseks peetakse Norras noorsootöös erinevate e-mängude (ühis)mängimist ja seeläbi noorteni jõudmist, ilmestab ka intervjuueeritud poliitikakujundaja poolt esile tõstetud praktika, kus lapsevanematel on võimalus anda mure korral märku oma lapsest, kes on jäänud muust sotsiaalsest elust kõrvale ning vedab enamiku ajast arvutimängu mängides. Lapsevanem saab pöörduda Mängukontaktid (*Gaming Kontakten*) organisatsiooni poole, misjärel asuvad sealsed töötajad noorega üheskoos mängu mängima, et seeläbi saavutada noorega kontakt ning leida parimaid võimalikke viise noore ellu tasakaalu toomiseks. (intervjuueeritud poliitikakujundaja; vt lisaks Gaming Kontakten, 2023.)

Sihtrühm: 13-25 aastased kohalikud noored.

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: noorteklubi, kelle ruume ja tehnilisi vahendeid noored ühismängimiseks kasutavad, ning noorteklubi töötajad, kes üritusi läbi aitavad viia. Samuti osalevad praktikas noored, kes üritusest osa võtavad.

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: vajalikud ruumid ja tehnoloogilised vahendid.

Praktika rakendamise eeldused: intervjueritud praktiku sõnul on selle praktika eduka rakendamise eelduseks see, et mängud, mida noortele mängimiseks saab pakkuda, on piisavalt atraktiivsed, uued ning tehnoloogiliselt põnevad, et noored oleksid motiveeritud noorteklubisse kohale tulema. Noorteklubis peaks leiduma mängu ja pakutama tegevusi, mida noorel ei ole võimalik kodus ise katsetada.

Praktika süsteemsus ja ulatus: nii intervjueritud Norra praktik kui ka poliitikakujundaja rõhutasid, et Norras on erinevate arvuti-, konsooli- ja virtuaalreaalsuse mängude kasutamine noorsootöös väga levinud. Norras tegutseb noorteklubisid, mis on e-mängude suunal võtnud tööle ka e-spordi juhendaja (*coach*). E-spordi treeneri ülesandeks on arendada oma piirkonnas nende noorte e-mängude oskusi, kes seda professionaalses mõistes soovivad. Mängude ühismängimiste olulisust Norras illustreerib ka see, et eksisteerib üleriigiline võistlus „Norra parim mängur“ (*Norges Beste Gamer*), mille raames toimuvad esmalt kvalifikatsioonid kaheksas piirkonnas, misjärel konkureerivad tublimad mängurid edasi riiklikul tasandil. „Norra parim mängur“ ei hõlma ainult konsooli- ja virtuaalreaalsuse mängudes võistlemist, vaid mängitakse ka näiteks lauamänge jmt. (Norges Beste Gamer, 2023; Tvibit, 2022.) Ka Kramer (2020) toob ühe eduka noorsootöö praktikana välja näite, kus noorte eestvedamisel avati noorteklubis nii-öelda mängude tuba, kus LAN-mänge⁸ mängida.

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel: intervjueritud praktik tõi välja, et COVID-19 pandeemia ajal oli noorte omavaheline veebisuhtlus märgatavalt aktiivsem just seetõttu, et varem olid need noored füüsiliselt koos aega veetnud ühismängimistel osaledes, sõlmides seeläbi tugevamaid sõprussuhteid.

Vaata lisaks:

- 1) Norra parim mängur (norra keeles): <https://www.norgesbestegamer.no>
- 2) Lapsevanematele suunatud teavituskeskond Gaming Kontakten (norra keeles): <https://www.gamingkontakten.no/#checkbox>

The PLAY loominguline mängude festival

Riik, kus praktikat on rakendatud: Saksamaa

Eesmärk: keskenduda digimängude loomingulisele kasutamisele. Festivali tutvustuses on öeldud: „Leiuta, ehita, arenda, muuda, programmeeri, tantsi, arutle – kõik sobib!“ (The PLAY creative gaming festival, 2023a)

⁸ LAN-mängude all peetakse silmas ühises võrgus arvutimängude mängimist.

Kirjeldus: maailma esimene ja ainus festival, mis ühendab meediakunsti, arutelud ja hariduse digimängude kultuuriga. Toimuvad ka töötod, näitus jms, antakse välja *Creative Gaming Award*. Üritus toimub nii füüsiliselt kui veebis. (ibid.)

Sihtrühm: mänguentusiastid, mängurid, *indie* mängude loojad ja meediakunstnikud, õpilased ja üliõpilased, haridustöötajad, teadlased, mängutööstusega seotud inimesed ja kõik, kes on digimängude mängimisest ja nende abil õppimisest huvitatud. Kohapeal osaledes on vanusepiirang ja osalejad peavad olema vähemalt 12-aastased. Veebis piirangut pole, kuna selle järgimist ei suudeta tagada, kuid korraldajad soovivad tungivalt, et lapsevanemad laste mängukäitumist jälgiksid. (The PLAY creative gaming festival, 2023a; 2023b)

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: festivali korraldavad koostöös kaks organisatsiooni - *Initiative Creative Gaming* ja *Association for Media Pedagogical Practice Hamburg e. V.* (The PLAY creative gaming festival, 2023a).

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: füüsiline ruum toimumispaigana, serverid festivali veebis korraldamiseks. Vaja on ka kompetentseid organiseerijaid, kes suudavad tagada ürituse sisulise ja korraldusliku kvaliteedi.

Praktika rakendamise eeldused: suure festivali organiseerimine (sh selle turundamine) eeldab lisaks pädevatele korraldajatele ka rahalist ressursi. Konkreetselt selle festivali puhul on rahastajateks mitu asutust: Hamburgi Meedia ja Hariduse Fond, Hamburgi Kogukonna Sihtasutus, organisatsioon *Gamecity Hamburg*, Perekonna-, Eakate, Naisküsimuste ja Noorsooministeerium ning Hamburgi Noorteinfo Keskus (ibid.).

Praktika süsteemsus ja ulatus: konkreetset festivali korraldatakse juba 2008. aastast ja see toimub Hamburgis (The PLAY creative gaming festival, 2023a). Intervjueeritud Saksa praktiku sõnul leiab sarnaseid ettevõtmisi ka mujalt Saksamaalt, näiteks tõi ta ühe kohana välja Osnabrücki linna.

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel: festivali korraldajad teadvustavad, et festivalil osalemine pole erivajadusega inimestele alati ligipääsetav ning kohati kasutatakse mänguplatvorme, mille tehnilised eripärad ligipääsetavust ei võimalda. Nad ootavad erivajadusega inimestelt tagasisidet nende osalemiskogemuse kohta ja/või ettepanekuid, milliseid muudatusi tuleks teha, et kõigile ligipääs tagada. (The PLAY creative gaming festival, 2023b)

Vaata lisaks:

- 1) Festivali kodulehekülg: https://www.playfestival.de/index_en.html

SELLISTE PRAKTIKATE RAKENDATAVUS EESTIS

- **Erinevate konsooli- ja virtuaalmängude ühismängimisi on Eestis noortekeskustes juba korraldatud** (vt näiteks [Lasnamäe Noortekeskus](#), [Kristiine Tegevuskeskus](#)), **ent enamjaolt ei ole tegu järjepidevate, iganädalaste üritustega**. Samuti ei korraldata Eestis suuremaid piirkondlikku või üleriigilisi võistlusi parima mänguri tiitlile, kuid toimunud on erinevate noortekeskuste vahel läbi viidud e-mängude turniire (vt näiteks [GiTGud](#)). **The PLAY festivaliga väga sarnane praktika on meie MängudeÖÖ**, mida on korraldatud juba üsna pikka aega, mistõttu võib järeldada, et võimekust ja ka ressursse vastava praktika ellu viimiseks jagub.
- **Konsooli- ja digimängude ühismängimiste laialdasemat levikut ja süsteemsemat rakendamist Eestis takistab aruteluseminaril osalenute sõnul piiratud finantsressurs** (pole võimalik soetada piisavalt vajalikke vahendeid) **ja noortekeskuste meeskondade väike koosseis** ning sellest tulenev suur töökoormus, mis ei võimalda ette võtta lisategevusi. Takistuseks on ka see, et keskmiselt ei ole **noorsootöötajate teadlikkus** (sh oskused) eri konsooli- ja digimängude rakendamisest ning nende potentsiaalset noorsootöös veel väga kõrge ning sõltub palju konkreetsest indiviidist.
- Ühismängimiste korraldamist ja selle praktika levikut toetab aruteluseminaril osalenute sõnul aga see, et noortekeskused toetavad üksteist ning laenavad omavahel erinevaid konsoole ja tehnikat.
- Samuti aitaks ühismängimiste laialdasemale levikule ning praktika süsteemsusele kaasa veelgi ulatuslikum **kogemuste vahetamine noortekeskuste vahel**, et need, kes on e-mängude ühismängimisi juba korraldanud, saaksid oma õppetunde ja edulugusid jagada noortekeskustega, kes ühismängimiste organiseerimist alles kaaluvad.
- Võiks kaaluda, kas ka Eestis toimuval festivalil MängudeÖÖ võiks olla mingisugune sarnase auhinna välja andmine nagu Hamburgi festivali *Creative Gaming Award*.
- Samuti **võiks kaaluda, kas The PLAY festivali eeskujul võiks ka meie kohalik mängufestival lisaks füüsilisele asukohale toimuda ka veebis**, et suurendada ligipääsetavust ja võimaldada osalemist rohkematele inimestele.
- Selleks, et erinevad konsooli- ja digimängude ühismängimistega seotud praktikad saaksid seninest enam levida, on oluline ka **üldine teadlikkuse tõstmine** konsooli- ja digimängudest kui võimalusest arendada laste/noorte digi-, aga ka sotsiaalseid oskusi. Üldine teadlikkuse tõus võib kaasa aidata ka sellele, et kohalikud omavalitsused, kes on üldiselt noortekeskuste pidajad, on altimad tagama (lisa)rahastust nii vahendite soetamiseks kui ühismängimiste ning mängufestivalide korraldamiseks.

3.1.4. SomeCamp suvekool noorsootöötajatele

Riik, kus praktikat on rakendatud: Soome

Eesmärk: arendada noorsootöötajate digikompetentse läbi kaaslastelt õppimise ja koostöö tegemise (Verke, 2023c)

Kirjeldus: SomeCamp toob kokku digitaalse noorsootöö huvilised, kes saavad üksteisele tutvustada enda parimaid praktikaid selles osas, kuidas tehnoloogiat ja (digi)meediat töös noortega kasutada. Ürituse fookuses on töötubade formaadis ühine töötamine digitaalse noorsootöö erinevatel teemadel, aga ka inspireerivate ettekannete kuulamine ja omavahel heade praktikate jagamine. Üritus toimub suvekooli vormis ehk pingevabas õhkkonnas. Osalemine on huvilistele tasuline. (ibid.)

Sihtrühm: kõik digitaalsest noorsootööst huvitatud ja noorsootöö tegevuste elluviijad (Käger jt, 2016).

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: peakorraldajaks on Verke, lisaks annavad oma panuse ka erinevad noortekeskused ja noorte- ning kiriklikud organisatsioonid. Esinejatena osalevad erinevad valdkonna eksperdid Soomest ja mujalt. (Käger jt, 2016; intervjuu Soome praktikuga)

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: ürituse jaoks on tarvilik sobiv toimumiskoht, lisaks on vaja korraldada osalejate majutus ning toitlustus. Suvekoolis osalemine on osalejatele tasuline (Verke, 2023c).

Praktika rakendamise eeldused: peab leiduma piisavalt noortevaldkonnas tegutsejaid, kel on teema vastu huvi ning valmisolek oma parimaid praktikaid jagada ja samas ka teistelt õppida. Osalejate poolt peab olema valmisolek/võimekus enda osalemise eest tasuda.

Praktika süsteemsus ja ulatus: tegemist on igal aastal toimuva sündmusega, mis sai alguse juba aastal 2015. Pandeemia perioodil koliti üritus vahepeal ka veebi (Tuominen, 2020).

Vaata lisaks:

- 1) Info SomeCampi taustast ning viimasest, 2023.a suvekoolist (soome keeles):
<https://www.verke.org/palvelut/somecamp/>
- 2) Lugu sellest, kuidas pandeemia ajal korraldati SomeCampi veebi vahendusel:
<https://www.verke.org/en/blogs/setting-up-camp-online-somecamp-2020/>

SELLE PRAKTIKA RAKENDATAVUS EESTIS

- Täpselt sellist praktikat nagu SomeCamp Soomes, Eestis ei eksisteeri. [2019. aastal toimus Eestis SomeCamp EU](#), mida korraldati Verke eestvedamisel ja tollal eksisteerinud Eesti

Noorsootöö Keskuse kaasabil, kuid tegu oli ühekordse ettevõtmisega. Regulaarset suurüritust, mis tooks Eesti noorsootöötajad digitaalse noorsootöö teemadel kokku, ei korraldata.

- **Aruteluseminaril osalejad väljendasid soovi, et sarnast praktikat ka Eestis rakendataks**, sest praegu on omavahel kogemuste vahetamine juhuslik, kuid **regulaarsus aitaks tõsta tehtava digitaalse noorsootöö kvaliteeti ja tegevuste süsteemust.**
- **Praegu ei ole praktika rakendamiseks eestvedajat, kuid selleks võiks olla Eesti Noorsootöötajate Kogu**, kelle koosseisus tegutseb ka nutika noorsootöö tööühm. Samuti on neil juba kogemus 2019. aastast koos Verkega sarnase ürituse korraldamisest.
- SomeCampi korraldamine eeldab lisaks eestvedajale (sh korraldaja inimressurss ehk tööaeg ja tööjõukulud) ka **rahalisi ressursse toimumiskoha rentimiseks, esinejate tasustamiseks, toitlustuse korraldamiseks** jne. Ressursse võiks korraldaja üritada leida näiteks taotlusvoorude kaudu, aga nii nagu Soome näite puhul, võiks ka Eestis suvekoolis **osalemine olla osalejatele tasuline**. Seda ideed toetasid ka aruteluseminaril osalejad.

3.1.5. Peliliike projekt: Skillimylly innovatsioonikonkruss

Riik, kus praktikat on rakendatud: Soome

Eesmärk: suurendada noorte osalust, kaasates neid tähenduslikult ja töötades nende ideede alusel välja uusi digitaalse noorsootöö meetodeid ja vahendeid. Läbi konkursi tegevuste soovitakse ühtlasi arendada noorte koostöö- ja suhtlusoskusi ning näidata, milliseid mitteformaalõppes omandatud oskusi ja oskusteavet noored omavad. (Peliliike, s.d.)

Kirjeldus: Skillimylly innovatsioonikonkurss oli osa Peliliike projektist ning konkursi eesmärk oli kokku tuua Oulu noored ning organisatsioonid, kes noortega koostöös asuvad välja töötama noorte ideedel põhinevaid uusi digitaalse noorsootöö meetodeid ja vahendeid. Korraldaja poolt oli ette antud viis teemat, mille raames noored projektiideid esitada said. Nendeks teemadeks olid: 1) digimeedia ja -tehnoloogia uudne kasutamine noorsootöös (võis piirduda uudsega konkreetse regiooni ja/või organisatsiooni tasandil; 2) mängulisus töös noortega (näiteks haridusliku sisuga mängud ja rakendused/mängud, mis toetavad eesmärgipärase tegevuste elluviimist jms); 3) noorte digiteadmiste kasutamise mudel (tegevused, mis võimaldavad rakendada noorte digikompetentse teenuste ja tegevuste kavandamisel teistes valdkondades); 4) positiivne veebikultuur (tegevused, mis mõjutavad inimeste käitumist veebis positiivses, teisi austavas suunas; 5) digimängude olulisus ja toetamine (tähelepanu juhtimine digimängude positiivsetele mõjudele, nende abil eri oskuste omandamisele).

Konkurss toimus Peliliike projekti raames mõnel korral ning kokku esitati innovatsioonikonkurssile noorte poolt 38 projektiideed. Esitatud projektitaotlusi hindas žürii, kuhu kuulusid noored ja noortega töötavad spetsialistid. Organisatsioonid, kes noori

projektitaotluste etapis ning edu korral ideede realiseerimisel toetasid, võisid olla nii ettevõtted kui ühendused või vabakutselised toimijad. Noortegrupid pidid koosnema vähemalt kolmest 15-29-aastasest Oulu noorest. Edukad projektid said kuni 5000 eurot toetust idee(de) ellu viimiseks. Kokku rahastati projekti raames 22 noorteprojekti ning need keskendusid väga erinevatele teemadele näiteks e-spordi võimaluste ning e-spordi kultuuri arendamisest kuni ürituskorralduse, meediaproduksiooni ja digi- ning teatrikunstini. (ibid.)

Sihtrühm: Oulu noored vanuses 15-29 (ibid.).

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: noored, kes oma projekti kirjutavad ja uudseid lahendusi välja mõtlevad ning organisatsioonid, kes neid selles tegevuses toetavad. Žürii liikmed, kes esitatud projektitaotlusi hindavad.

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: rahastus parimate projektide ellu viimiseks (konkreetse näite puhul rahastati projekti Euroopa Sotsiaalfondi vahenditest ning Oulu linnavalitsuse poolt) (Taikabox, 2023) Samuti on tarvis, et leiduks organisatsioone, kes noortega koostöös ideid arendavad + žürii liikmeid.

Praktika rakendamise eeldused: kui raha noorteprojektide toetamiseks ei ole võimalik saada kohalikul omavalitsuselt või teiste valdkonnaga seotud osapoolte käest, peab olema võimekus leida rahastus näiteks projektivoorudest (antud näite puhul näiteks Euroopa Sotsiaalfondist).

Praktika süsteemsus ja ulatus: tegemist oli projektipõhise ettevõtmisega vahemikus märts 2021 kuni august 2023 ning see keskendus vaid Oulu piirkonnale (Taikabox, 2023).

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika ellu viimisel: intervjueeritud Soome praktiku sõnul on tegemist tänuväärt algatusega, sest lisaks digitaalse noorsootöö valdkonna arendamisele oli läbi konkursi tegevuste võimalik noortele õpetada mitmeid nüüdisajast olulisi oskusi nagu projektikirjutamine ja -juhtimine, eelarvestamine jne.

Vaata lisaks:

- 1) Skillimylly innovatsioonikonkursi tutvustus (soome keeles): <https://www.peliliike.org/skillimylly-info>
- 2) Toetust saanud Skillimylly projektid (soome keeles): <https://www.peliliike.org/skilli-projektit>

SELLE PRAKTIKA RAKENDATAVUS EESTIS

- Täpselt sellist projektikonkurssi noortele just digitaalse noorsootöö vahendite ja meetodite arendamiseks Eestis korraldatud ei ole.
- Eestis on toimunud sarnaseid projektikonkursse, näiteks varasem Varait projektikonkurss ja avatud noortekeskuste (ANK) konkurss, mille mõlema raames on

rahastatud nutiprojekte⁹. Nende konkursside raames esitasid projektitaotlusi siiski noortevaldkonna asutused ühes partneritega ehk erinevalt Skillimylly konkursist polnud ideede esitajad, arendajad ja elluvijad tingimata noored ise.

- **Praktika sobib oma olemuselt Eesti noorsootöö väärtuste ja eesmärkidega**, toetades noorte võimalusi end proovile panna ja muutusi algatada.
- Skillimylly konkursi korraldamine Eestis **nõuab eestvedajat ning rahastust**, mille võiks sarnaselt Soome leida näiteks mõne rahvusvahelise projekti taotlusvooru kaudu.
- Arvestades Eesti väiksust, oleks **siin ilmselt mõttekam konkursi korraldada üleriigilisena** ja seega võiks korraldamisesse panustada näiteks **mitu kohalikku omavalitsust**. Samuti on variant **kaasata ettevõtjaid** (näiteks tehnoloogia- või iduettevõtteid), kes võivad ühtlasi olla valmis projekti ka (osaliselt) rahastama.

3.1.6. Tehisaru kasutamine noorsootöös

Riik, kus praktikad on rakendatud: Soome

Eesmärk: rikastada noorsootööd tehisaru pakutavate võimalustega, laiendades samal ajal ühtlasi noorte digi- ja meediakirjaoskust (Hernelahti, 2023; Räsänen, 2022).

Kirjeldus: tegemist ei ole ühe konkreetse näitega, vaid mitmete eri viisidega, kuidas tehisaru saab noorsootöös rakendada. Näiteks saab tehisaru kasutada rollimängude jaoks karakterite loomisel ja nende visualiseerimisel, aga ka lihtsalt eri teemadel vestlemiseks, grupitöö alguses n-ö soojendusena. Näiteks meeleolukaartide asemel igaüks genereerib oma mõtetest sel hetkel pildi ja saaks selle kaudu rääkida oma tunnetest. (ibid.)

Noorte poolt korraldatud kontsertide, teatrietenduste vms lavasid saab dekoreerida tehisaru loodud kunsti abil jne. Tehisaru rakendamine kunstiga seotud tegevustes võib üheltpoolt aidata noortel õppida tundma erinevaid kunstnikke ja nende käekirja ning eri kunstistiile, kuid teisalt aitab tehisaru kaasa ka kunsti n-ö demokratiseerumisele, sest üheskoos on võimalik luua pilte, mis on lõppkokkuvõttes kunstiliselt samal tasemel. Näiteks algul joonistavad noored igaüks midagi käsitsi, igaühe pildist lastakse tehisarul genereerida fotorealstlik pilt. (Hernelahti, 2023; Räsänen 2022; Valo-Valmennusyhdistys, 2023).

Sihtrühm: eri vanuses noored.

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: noored ja noorsootöötajad, oluline osa on koos eri võimaluste avastamisel ning tegevuse käigus õppimisel.

⁹ Vt lähemalt: <https://mihus.mitteformaalne.ee/eesti-noorsootoo-keskuse-rahastatud-nutiprojektide-jatkusuutlikkus/>

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: ligipääs erinevatele tehisaru programmidele. Noorsootõtaja ei pea olema tehisaru kasutamiseks ekspert, vaid tal peab olema uudishimu ja julgus katsetada ning noortega koos avastada (Hernelahti, 2023).

Praktika süsteemsus ja ulatus: intervjueritud Soome praktiku sõnul ei ole tehisaru noorsootöös kasutavaid projekte veel palju ning lähenemine pole süsteemne, kuid seda teemat avastatakse üha enam ning katsetusi selles vallas tehakse. Soome noorsootõtajatel on võimalik Verkele teada anda oma soovist saada nõuandeid või koolitusi ning Verke saab vastavaid tegevusi korraldada (Räsänen, 2022).

Vaata lisaks:

- 1) Verke blogipostitus tehisaru kunsti teemal (soome keeles):
<https://www.verke.org/blogit/mita-on-tekoalytaide/>
- 2) Blogipostitus tehisaru kasutamisest noorsootöös (soome keeles):
<https://www.humak.fi/blogit/nuorisotyontekija-innostu-tekoalysta/>
- 3) Ühe tehisaru kasutava noorsootöölase projekti lühitutvustus (soome keeles):
<https://valo-valmennus.fi/kehittamistoiminta/aktiiviset/tekoalyn-hyodyntaminen-nuorisotyossa-hanke/>

SELLE PRAKTIKA RAKENDATAVUS EESTIS

- **Aruteluseminaril osalejate sõnul on tehisaru pakutavad võimalused noorsootöös kasutust leidmas ka Eestis.** Samas on praktika rakendamisel veel kindlasti arenguruumi.
- Selleks, et ka Eestis tehisaru võimalusi noorsootöös senisest enam rakendataks, oleks **tarvis nii noorsootõtajate teadlikkuse tõstmist erinevatest lahendustest kui ka hilisemat noorte süsteemset ja eesmärgipärast juhendamist.** On oluline, et tegevus ei jääks tegevuseks iseeneses, mida viiakse läbi lihtsalt tehisaru toel, **vaid praktika rakendamine peaks toetama ka laiemalt noorsootöö eesmärkide saavutamist** (noore võimendamist, tema teadmiste-oskuste (näiteks kriitilise mõtlemise) arendamist jne).
- Mitmed tehisaru programmid on mõeldud tasuta kasutamiseks, seega **ei kaasne praktika rakendamisega olulist ressursikulu.** Pigem on **küsimus ajas ja töötajate huvis** end võimalustega kurssi viia ja koos noortega eri võimalusi katsetada.
- Erinevate tehisaru võimaluste kasutamist noorsootöös saaks Eestis populariseerida, kui teemale leitaks kõneisikud, kes jagaksid oma parimaid praktikaid, kogemusi tegevuste elluviimisel jne. Kasuks tuleb ka üldise (näiteks Eesti Noorsootõtajate Kogu poolt pakutava) **koolituse-inspiratsioonipäeva korraldamine**, et valdkonnas tegutsejaid üldse rohkem tehisaru võimaluste peale mõtlema panna ning hirmusid leevendada.

3.1.7. Virtuaalreaalsuse võimalustega tutvumine Kultuuriranitsa¹⁰ (*Kulturtanken*) abil

Riik, kus praktikat on rakendatud: Norra

Eesmärk: toetada digipädevuste arendamist ja õppimist, arendada maapiirkonna koolinoorte huvi tehnoloogia valdkonna vastu, illustreerida erinevaid võimalusi, mida virtuaalreaalsus (VR) pakub (näiteks kunsti ja filmide tegemine, mängude mängimine) ning läbi VR tegevuste viia ellu noorsootöö eesmärged (intervjueeritud Norra praktik).

Kirjeldus: 2016. aastal alguse saanud Kultuuriranitsa programm koondab endas erinevaid kultuurialaseid tegevusi, mille seast saab kool ise valida tegevuse, mida oma kooli õpilastele pakkuda (Kulturtanken, 2023). Paar aastat tagasi lisandus kultuuriranitsasse võimalus tellida enda kooli koolitus VR teemal. Sellel teemal viivad koolitusi koolides läbi kohaliku noorteklubi noorsootöötajad, toetudes sealjuures noorsootöö eesmärkidele, ning koolituse käigus tutvustatakse noortele VR võimalusi. Samuti antakse koolituse käigus ülevaade teistest noorsootöö teenustest ja võimalustest konkreetses noorteklubis. (intervjueeritud Norra praktik.)

Sihtrühm: noored vanuses 10-16.

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: VR koolitust viivad ellu noorteklubi juhendajad ning tegevuse eest vastutab konkreetne noorteklubi, kes VR koolitust Kultuuriranitsa raames pakub. Samuti on osapoleks ka kool, kes konkreetse koolituse tellib ning Kultuuriranitsa programm, kes VR võimalustega tutvumist Kultuuriranitsas pakub.

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: inimressurss koolituste läbiviimiseks ning finantsilised vahendid nii tehnoloogia (VR) hankimiseks kui ka inimeste palkamiseks ning koolitamiseks.

Praktika rakendamise eeldused: vajalik on tehnoloogia ning rahalise ja ka inimressursi olemasolu. Rahastuse saamiseks tuleb noorteklubil edukalt läbida Kultuuriranitsa taotlusvoor ning valituks osutumise puhul lisatakse noorteklubi poolt pakutud tegevus Kultuuriranitsasse. Tegevuste ellu viimiseks vajaliku tehnoloogia tagab noorteklubi, kes seda tegevust eest veab ning tegevusi juhendavad ja viivad läbi konkreetse noorteklubi töötajad.

¹⁰ Kultuuriranits (Kulturtanken, *Cultural School bag*) on programm, mida juhib Kultuuri- ja Võrdõiguslikkuse Ministeeriumi allasutus ning mis on suunatud koolidele. 2016. aastal alguse saanud programm koondab endas erinevaid kultuurialaseid tegevusi, mille seast saab kool ise valida tegevuse, mida oma kooli õpilastele pakkuda. Nii valibki kool Kultuuriranitsa kataloogist välja sobiva, misjärel tulevad vastavad koolitajad tegevust koolis ellu viima. Kui Eestis rakendatav Kultuuriranits on mõeldud õppekäikudeks kultuuri- või mälestusasutusse, on Norras kasutusel olev Kultuuriranits mitmekülgsem ning lähtub sellest, et tegevust tullakse ellu viima kooli.

Praktika süsteemsus ja ulatus: praktika süsteemsuse tagab riiklik rahastus läbi Kultuurirahastuse programmi. Tänu Kultuurirahastuse programmi toetusele on tegu praktikaga, mida rakendatakse üle riigi.

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel: intervjueritud praktik tõi esile, et kuigi kirjeldatud praktikat viiakse ellu formaalhariduses Kultuurirahastuse programmi raames, on erinevate maapiirkondade koolide külastamine väga hea võimalus levitada infot nii noorsootöö kui ka noorteklubi kohta. Senised kogemused on näidanud, et paljud Kultuurirahastuse tegevustest osa saanud noored on seejärel osa võtnud ka teistest noorteklubi tegevustest väljaspool kooli.

Vaata lisaks:

- 1) Ülevaade Kultuurirahastusest: <https://www.kulturtanken.no/en/about/>

SELLE PRAKTIKA RAKENDATAVUS EESTIS

- **Sarnast praktikat**, kus virtuaalreaalsust kasutatakse erinevatel eesmärkidel, **on Eestis juba rakendatud**. Näiteks [Kristiine tegevuskeskus](#) kasutas virtuaalreaalsust erinevate ametite tutvustamiseks, filmide vaatamiseks, mängude mängimiseks ning ka virtuaalreaalsusest rohkem huvitunutele huvigrupi loomisel. [Panga Avatud Noortekeskus](#) kasutas virtuaalreaalsuse mängu selleks, et toetada noortes ettevõtlikkust ja algatusvõimet. Samas **ei ole tegemist päris sellise praktikaga nagu Norra näide, kuna Eestis on tegevused toimunud noortekeskusesiseselt**, mitte noorsootöötajad pole VR võimalusi käinud tutvustamas koolides.
- Aruteluseminari osalejad leidsid, et **Eestis võiks virtuaalreaalsuse võimalusi noorsootöös rohkem kasutada**, et pakkuda kultuurielamusi näiteks hajaasustusega piirkondade noortele või selleks, et virtuaalreaalsuse simulatsiooni abil tutvustada noortele erinevaid noortevaldkonna elukutseid. Samas ei keskendunud osalejad otseselt sellele võimalusele, mis iseloomustab Norra kirjeldatud praktikat, ehk sellele, kuidas noorsootöötajad võiksid tutvustada VR võimalusi koolides.
- **Konkreetse praktika rakendamine Eestis eeldab tihedamat koostööd formaalõppe (koolide) ja mitteformaalõppe esindajate (noorsootöötajad) vahel**. Praegu on selle koostöö ulatus ja süsteemsus paiguti väga erinev.
- Praktika rakendamiseks **on vaja virtuaalreaalsuse prille**. Nende soetamine eeldab, et noortekeskuse pidaja (kas KOV või mittetulundusühing/sihtasutus) tagab selleks finantsid. Vajadusel võib prille noortekeskuste vahel (näiteks ühes piirkonnas) ka üksteisele laenata.

- Selleks, et täpselt sellist praktikat nagu Norra näide, Eestis rakendada, tuleks meie olemasolevat **Kultuurirannitsat arendada ja seda vastava võimalusega täiendada**. Samuti oleks sel juhul tarvis **lisarahastust ning praktika eestvedajat**.
- Sellise praktika rakendamist, kus noorsootöötajad käivad koolides VR võimalusi tutvustamas, takistab Eestis praeguse seisuga asjaolu, et **aruteluseminaril osalejate sõnul vajaksid hetkel veel noorsootöötajate endi teadmised virtuaalreaalsusest täiendamist** (seda nii tehniliste teadmiste ja oskuste kui ka hoiakute mõttes), et toetada virtuaalreaalsuse kui ühe võimaliku meetodi mõtestatud ja eesmärgipärasest kasutamist tegevustes noortega.
- Lisaks eeldab virtuaalreaalsuse kasutamine konkreetsel teemal (näiteks noortevaldkonna erinevate elukutsete tutvustamine), et **virtuaalreaalsuse tarkvarale on loodud vastav stsenaarium**, mida virtuaalreaalsuse vahendusel kogeda.

3.1.8. Taskuhääling vähemuskultuuride esindajatest noortega

Riik, kus praktikat on rakendatud: Iirimaa

Eesmärk: olla kontaktis vähemuskultuuride noortega ja kaasata neid kui üht sihtgruppi, mis muidu traditsioonilisest noorsootööst kõrvale kipub jääma (intervjuu Iiri praktikuga).

Praktika kirjeldus: eelnevalt vastava koolituse läbinud noored salvestasid taskuhäälinguid vähemuskultuuride noortega. Konkreetse praktika puhul kaasati taskuhäälingusse noori roma vähemusrühmast, kes taskuhäälingust aktiivselt osa võtsid. (intervjueeritud Iiri praktik)

Sihtrühm: noored (sh vähemusrühmade esindajad).

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: noorsootöötajad, kes valmistasid noori ette taskuhäälingu salvestamiseks. Samuti noored, kes taskuhäälinguid ette valmistasid ja salvestasid ning vähemusrühmade noored, kes taskuhäälingus osalesid.

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: praktika ellu viimiseks on vaja nii teadmisi kui ka vahendeid taskuhäälingu salvestamiseks. Siinse näite puhul kasutati noorelt-noorele lähenemist, ent taskuhäälinguid võivad organiseerida ja juhtida ka noorsootöötajad ise.

Praktika süsteemsus ja ulatus: konkreetset praktikat viidi ellu vaid teatud piirkonnas, st selle ulatus oli piiratud. Praktika süsteemsust aitas tagada see, et taskuhäälingud kutsuti ellu ühe suure noorteorganisatsiooni juhtimisel. (ibid.)

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel: just taskuhäälingu formaat toetas praktika rakendamist, kuna see võimaldas esile tõsta ja väärtustada konkreetse vähemusrühma kultuuris ja identiteedis suurt rolli omavat lugude jutustamist (ing k *storytelling*). Üheks eduteguriks võib pidada ka asjaolu, et taskuhäälingute salvestamise eestvedajaks oli üks suur noortevaldkonna organisatsioon, kellel oli

inimressursi ning rahalisi vahendeid, mis võimaldasid seeläbi paremini tagada praktika süsteemset ellu viimist ja koordineerimist. (ibid.)

SELLE PRAKTIKA RAKENDATAVUS EESTIS

- Aruteluseminaril osalenute sõnul tehakse taskuhäälinguid noorsootöö raames Eestis laialdaselt (vt näiteks [Rae noortekeskus](#), [Noorteaken](#)), samas **konkreetselt sellist lähenemist, kus taskuhääling oleks ellu kutsutud just vähemuskultuuride noorte kaasamiseks noorsootöösse, pole Eestis teadaolevalt katsetatud.**
- Konkreetset praktikat ehk **taskuhäälingu tegemist just vähemuskultuuride noorte kaasamiseks noorsootöösse võiks rakendada ka Eestis.** See annaks meie kontekstis võimaluse teha nähtavamaks ka siinsete vähemuskultuuride noorte (uussisserändajad, Ukraina sõja põgenikud jne) lugusid ja kogemusi ning seeläbi kaasata neid noori ka noorsootöösse.
- Praktika rakendamine **eeldab audiotehnika olemasolu**, mida taskuhäälingu salvestamiseks kasutada ning **sobivat tarkvara taskuhäälingu monteerimiseks**, ent sobivad ka igapäevased nutivahendid. Lisaks on tarvis teadmisi ja oskusi taskuhäälingu salvestamiseks, monteerimiseks ja avaldamiseks erinevatel platvormidel. Aruteluseminari osalejate sõnul on praegune olukord vajalike vahendite kättesaadavuse ja ka kompetentside mõttes Eestis üsna hea.
- Selleks, et praktika rakendamine toetaks noorsootöö eesmärke, peab aruteluseminaril osalejate sõnul praktika rakendamisel silmas pidama, et **kuulajate arvust olulisem on pakkuda noortele kogemust ise taskuhäälingut teha.**

3.1.9. MATIK haridus noorsootöös

Riik, kus praktikat on rakendatud: Iirimaa

Eesmärk: tutvustada MATIK hariduses kasutatavaid tehnoloogiaid kui vahendeid, mille abil pakkuda osalejatele positiivset õpikogemust, tõsta osalejate enesekindlust ning edendada seeläbi noorte liikumist täienduskoolitusse või tööle (Digital Youth Work, 2019).

Praktika kirjeldus: tegemist on üheaastase programmiga, mille raames võimaldati MATIK ja 3D printimise tehnoloogia abil tõrjutusriskis noortel olla digitaalse sisu loojad. Näiteks õpiti 3D printeri kasutamist alates kujutise loomisest kuni selle printimiseni, ent suur rõhk kõikide tegevuste puhul oli koostöisel õppimisel ja refleksioonil. (ibid.)

Sihtrühm: 17–25 aastased noored, kes on varakult haridussüsteemist lahkunud, pikaajalised töötud jne (ibid.).

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: koolitaja, kes tegevusi juhendab ja läbi viib ning noored, kes tegevustes osalevad. Veel võib praktika rakendamise osapooleks nimetada ruumide pakkujaid, kus tegevusi ellu viidi (näiteks noortekeskus, raamatukogu jne) ning lisaks kohalike noorsootõtajaid, kes jagasid sihtrühmale infot tegevuste kohta. Lisaks andis oma panuse konkreetse praktika puhul ka meditsiinitarvete tootja, kes laenas tegevuse elluvijatele 3D printerit. Printeri laenamisel pakkus ettevõtte noortega töötajale ka koolitust ja töötuba printeri kasutamisest koos vastava tarkvaraga. (ibid.)

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: praktikaks on vajalikud spetsiifilised teadmised nii 3D printimistehnoloogiast kui ka üldiselt MATIK haridusest. Töövahendina on tarvilik 3D printer.

Praktika rakendamise eeldused: peamine eeldus on töövahendite ja ka spetsiifilisi teadmisi omava juhendaja olemasolu, kes lisaks 3D printeri kasutamisele ja MATIK haridusele mõistab ka noorsootöö väärtusi ning on võimeline oma töös ellu viima just noorsootöö eesmärgi.

Praktika süsteemsus ja ulatus: kui konkreetne praktika viidi ellu ühe organisatsiooni poolt ja ühes piirkonnas, siis üldistatuna leiab MATIK lahendusi ning materjale digitaalses noorsootöös Iirimaal mitmeid. Ainuüksi 2023. aastal rahastati eri valdkondades (sh noorsootöö) kokku 40 MATIK projekti 6 miljoni euro ulatuses (Department of Further and Higher Education, Research, Innovation and Science, 2023).

Seire, kvaliteedi hindamise mehhanismid: osalejatelt koguti tagasisidet (Digital Youth Work, 2019).

Vaata lisaks:

- 1) 3D printimine ja MATIK noorsootöös parima praktikana: <https://www.digitalyouthwork.eu/?material=3d-printing-and-steam-in-youth-settings-eng>
- 2) Toetatud MATIK projektid hariduses ja noorsootöös: <https://www.gov.ie/en/press-release/2cb5c-40-stem-projects-get-more-than-6-million-to-inspire-public-engagement-ministers-harris-and-foley/>
- 3) Ülevaade MATIK haridusest noorsootöös: <https://kinia.ie/wp-content/uploads/2021/06/5.-STEAMing-Ahead-Towards-Embedding-STEAM-in-Irish-Youth-Work.pdf>

SELLE PRAKTIKA RAKENDATAVUS EESTIS

- Aruteluseminaril osalenud töid välja, et **konkreetsed praktikad – üheaastane programm tõrjutusriskis noorte kaasamiseks - Eestis rakendatud ei ole.** Küll aga on üldisemalt **MATIK oskuste arendamisega Eesti noorsootöös tegeletud.** Näiteks on toimunud koolitusi

MATIK hariduse rakendamiseks noorsootöös (vt näiteks [Robotika ja MATIK vahendite kasutamine huviringe pakkuvates ettevõttes](#)). Samuti annavad oma panuse MATIK oskuste arendamisesse koolides toimuvad huviringid ja ka spetsiaalselt tüdrukutele mõeldud tehnoloogiaõpet pakkuv huviring [HK Unicorn Squad](#).

- Konkreetse praktika rakendamine Eestis **eeldab finantsressursse**, et tagada tegevuse süsteemsus ja järjepidevus. Rahastuse leidmiseks võib kaaluda koostööd ettevõtlussektoriga, näiteks MATIK erialade ettevõtted võiksid olla huvitatud praktikat finantseerima (sarnaselt [Lae End](#) programmile formaalhariduses). Samuti on võimalus MATIK oskuste arendamisesse panustada koos koolidega. Ühtlasi võiks otsida võimalusi, kuidas kasutada ProgeTiigri programmi ressursse lisaks haridusasutustele ka noorsootöö poolel.
- Praktika rakendamine **eeldab ka kompetentsete juhendajate olemasolu**, kellel peab leiduma piisavalt aega tegevuste läbiviimiseks ja noortega tehtu üle reflekteerimiseks.

3.1.10. Digitaalne tänavatöö

Riik, kus praktikad on rakendatud: Saksamaa

Eesmärk: pakkuda noortele digitaliseerivas maailmas turvalist ruumi, kus rääkida oma muredest tasuta, anonüümselt ja konfidentsiaalselt (Digital Streetwork Bayern, s.d.).

Kirjeldus: digitaalse tänavatöö projekt sai alguse 2021. aasta suvel ning sisuliselt kujutab see endast digikeskkondade vahendusel (soovi korral ka telefoni teel või silmast silma kohtudes) osutatavat teenust, mis võimaldab noortel noorsootöötajatega suhelda ja oma küsimustele vastuseid saada. Kontakt toimib mõlemat pidi: noored võivad pöörduda tänavatöötajate poole (ja seejuures otsustada, kas nad jäävad anonüümseks või mitte), kuid ka tänavatöötajad ise otsivad sotsiaalmeedia vahendusel ja ka foorumites noori, kes võiksid abi vajada. Kui töötajatele tundub noore internetikäitumise ja/või tema postituste põhjal, et noor võiks vajada nõustamist, üritavad nad temaga kontakti saada. Tulenevalt Saksamaa rangetest andmekaitse- ja privaatsusreeglitest ei pöördu töötajad noore poole üldiselt privaatsõnumiga (kui tegemist ei tundu olema just väga tõsise olukorraga), vaid vastatakse näiteks noore postitusele. Projekti algusfaasis veetsid tänavatöötajad aega ka erinevates *online* mängukeskkondades ja üritasid seal noortega kontakti luua, kuid see praktika ei osutunud niivõrd viljakaks, sest noored olid pigem mängimisele keskendunud ja töötajatel oli ka keeruline kindlaks teha, kas tegemist on just Baierimaa noortega, kellele teenus on suunatud. (Digital Streetwork Bayern, s.d.; intervjuud projektiga seotud Saksa praktikutega).

Projektiga seotud Saksa praktikud tõdesid intervjuude käigus ka seda, et kui algul nõudis digitaalne tänavatöö kui teenus turundamist ja info selle eksisteerimisest tuli noorteni viia, siis aja jooksul on kasvanud just noorte endi pöördumiste hulk ja töötajad peavad vähem ise noori veebi vahendusel üles otsima.

Sihtrühm: 14–27-aastased Baierimaal elavad noored. Kui abivajav noor ei sobitu vanusegruppi või ei ela Baierimaal, siis üritavad töötajad noore edasi suunata sobiva spetsialisti juurde oma kodukohas. (Digital Streetwork Bayern, s.d.; intervjuud projektiga seotud Saksa praktikutega)

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: 2023. aasta sügise seisuga on projektis lisaks projektijuhile 13 tänavatöötajat, kellel igaühel on oma spetsialiseerumisvaldkon(na)d ja kelle poole noored saavad oma küsimustega pöörduda või kes ise noortega ühendust võtavad. Mõned näited valdkondadest, millega seoses töötajad nõu annavad: muusika, sõltuvused, meedia, TikTok, küberkiusamine, vihakõne, videomängud, videote tegemine, sotsiaalmeedia ja mängud, LGBTQ+, vaeuudised, vaimne tervis. Kui tänavatöötaja ei saa enam ise aidata (näiteks mure ületab tema pädevuste piire), siis annab ta noorele soovitusi, millise vastava spetsialisti/asutuse poole pöörduda. Noored saavad tänavatöötajate poole pöörduda erinevaid suhtluskanaleid kasutades. (Digital Streetwork Bayern, s.d)

Projektil on oma vabatahtlik juriidiline nõustaja (tegeleb teemadega nagu võlad, keelatud ained, trahvid, eluasemega seotud küsimused jms), kellelt noored saavad tänavatöötaja kaudu küsimusi küsida, vastus edastatakse (ibid.).

Projektil on oma nõuandev kogu, kuhu kuuluvad eri valdkondade ja asutuste esindajad (näiteks ministeerium, teadlased, noorsootöötajad) (ibid.).

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: tänavatöökoolitatud töötajad, võimalus nii töötajate kui noorte poolt kasutada erinevaid suhtluskeskkondi (Whatsapp, Signal, Messenger jne).

Praktika rakendamise eeldused: spetsiaalselt koolitatud personali (näiteks sotsiaalpedagoogid) olemasolu. Selleks, et selline projekt leiaks finantsilist tuge, on tarvis arusaama rahastajate (näiteks poliitikute) tasandil, et tänavatöö on oluline ja väärtuslik.

Praktika süsteemsus ja ulatus: konkreetset praktikat rakendatakse Baierimaal, kõigis seitsmes liidumaa ringkonnas (Digital Streetwork Bayern, s.d.). Ainuüksi esimese aasta jooksul, mil digitaalset tänavatööd tehti, nõustati ligi 1200 noort (Gewalt, s.d.). Projekti rahastab Baierimaa Pere-, Töö- ja Sotsiaalministeerium ning rahastus vaadatakse üle igal aastal, kuivõrd tegemist on projektipõhise ettevõtmisega (intervjuu projektiga seotud Saksa praktikuga). Intervjueeritud praktiku sõnul, kes on projekti elluviimisega lähedalt seotud, on tegemist nn. eeskujuprojektiga, mis on saanud palju positiivset vastukaja ja olgugi et rahastus on seni projektipõhine ja veidi ebakindel, usub tema projekti jätkumisse ja kindlamate rahaliste vahendite leidmisesse. Praktik tõi ka välja, et tema teada on sarnane tänavatöö projekt algamas ka Hamburgis.

Peamised õppetunnid, edutegurid või takistused praktika rakendamisel: intervjueeritud praktiku sõnul, kes on projekti elluviimisega lähedalt seotud, on noored digitaalse tänavatöö teenuse väga hästi vastu võtnud, tagasiside on positiivne. Teenus on madala sisenemislävega

ja on mitmeid erinevaid suhtlusviise ning -kanaleid, mille hulgast iga noor peaks leidma endale sobiva.

Mitu intervjuueeritud Saksa eksperti töid välja, et Saksamaal piiravad digitaalse noorsootöö tegemist ranged andmekaitseenõuded ja kohati takistavad need projektiga lähedalt seotud praktiku sõnul ka digitaalse tänavatöö tegevuste elluviimist. Näiteks soovivad tänavatöötajad noortele suhtlemiseks Signali rakendust, kuid noored eelistavad enam levinud kanaleid, mis võivad ohtu seada vestluse turvalisuse.

Üks raskus, millega projekti elluviijad kokku puutunud on, on ka asjaolu, et digitaalse tänavatöö projekti rahastab täies mahus kohalik ministeerium ja sihtrühmaks on just Baierimaa noored, kuid kuna internetis geograafilisi piire ei eksisteeri, pole alati võimalik kohe kindlaks teha, kust pärit noorega suheldakse. Väljastpoolt Baierimaad pärit noored tuleb üldiselt mujale edasi suunata, kuna nende nõustamine ei ole projektirahastuse mõttes teenuse tingimustele vastav.

Seire, kvaliteedi hindamise mehhanismid: projekti kodulehel on kättesaadav küsitlusvorm, mille kaudu noor saab teenusele tagasisidet anda. Soovi korral võib oma kogemusest rääkida ka intervjuu vormis. (Digital Streetwork Bayern, s.d.) Tagasisidet kogub Meediauuringute ja Meediahariduse Instituut (JFF), kellega projekti elluviijad teevad koostööd ning kes ühtlasi viib läbi ka projektitegevuste hindamist (intervjuud projektiga seotud Saksa praktikutega).

Vaata lisaks:

- 1) Digitaalse tänavatöö projekti ametlik kodulehekülg: <https://www.digital-streetwork-bayern.de>

SELLE PRAKTIKA RAKENDATAVUS EESTIS

- **Eestis ei rakendata täpselt sellist praktikat**, arvestades, et Saksamaa digitaalse tänavatöö projektile on iseloomulik just see, et noor võib pöörduda tänavatöötajate poole, kuid samas otsivad ka töötajad ise abivajavaid noori ja seda just digikeskkondades. **Teatud mõttes on sarnane see, mida teevad meie mobiilsed noorsootöötajad**, aga selles puudub sama suurel määral digielement. Ka ei ole Eestis (vähemalt autorite ja aruteluseminaril osalejate teadmise järgi) mängukeskkondi noorteni jõudmiseks kasutatud, nii et siin võib peituda teatud realiseerimata potentsiaal.
- Eestis tehtav [Peaasjade Peahea noortenõustamine](#) on teatud mõttes sarnane praktika, kuid selle fookus on vaid vaimsel tervisel ja seega kitsam. Ka ei ole tegemist anonüümse teenusega.
- Aruteluseminaril osalejad leidsid, et digitaalse tänavatöö praktika **rakendamine Eestis oleks teretulnud, kuid seda mõningate kohandustega**. Näiteks ei oleks meil, arvestades

Eesti väiksust, mõtet teenuse pakkumisel keskenduda ühele piirkonnale, vaid **teenus võiks toimida üle riigi**.

- **Praktika rakendamisel on oluline läbi mõelda ka see, kes saaksid Eesti kontekstis olema digitaalsed tänavatöötajad.** Kas need oleksid olemasolevad noorsootöötajad? Kas võiks kaaluda eraldi diginoorsootöötaja ametikoha loomist (vähemalt suuremates omavalitsustes)? Kas digitaalne tänavatöö peaks olema iga mobiilse noorsootöötaja töö üks loomulik osa?
 - Kõigile eeltoodud küsimustele vastamine **eeldab noorsootöötaja rolli läbi mõtestamist** ning vajadusel töötajate ametikirjelduste muutmist ja ülesannete ümber vaatamist.
 - Nii lisatöötajate palkamine kui diginoorsootöötaja ametikoha loomine eeldavad **senisest suuremate rahaliste ressursside olemasolu**, mis tähendab, et digitaalse tänavatöö kui teenuse vajalikkust ja võimalusi peab olema suuteline põhjendama nii ühiskonnale laiemalt kui ka poliitikakujundajatele kohalikul tasandil.

3.1.11. LEE rakendus (*Everyone needs a Lee*) kväärnoortele¹¹

Riik, kus praktikat on rakendatud: Saksamaa

Eesmärk: tuua kokku kväärnoori ja kogenumaid täiskasvanuid kväär-kogukonnast, et pakkuda noortele mentorlust ja toetada neid nende eluteel (LEE, 2019)

Kirjeldus: tegemist on äpipõhise mentorlusprogrammiga, kus saavad kokku tuge vajav kväärnoor ning tema täiskasvanust mentor (ibid.).

Sihtrühm: kväärteismelised ja -noored Berliinis (N3xtcoder, s.d.)

Praktika rakendamises osalevad osapooled ja nende roll: kväärteismelised ja -noored, kes otsivad mentorit, ning neile tuge pakkuvad kväärkogukonda kuuluvad täiskasvanud.

Praktika rakendamiseks vajalikud ressursid: esmalt on vaja arendajaid, kes oskavad rakenduse luua, kasutajatele on hiljem tarvilik LEE rakenduse olemasolu. Selleks, et mentorsuhe saaks toimida, peab lisaks tuge otsivatele noortele leiduma ka kväärkogukonda kuuluvaid täiskasvanuid, kel on huvi ja valmisolek noortele mentorluse pakkumiseks. Rakenduse loomiseks on vaja ka raha. Konkreetse näite puhul saadi äpi loomiseks rahastus Amazoni ja Stifterverbandi sponsoralgatusest *digital.engagiert*, mille raames toetatakse kodanikuühiskonna digitaliseerimisprojekte haridustöö valdkonnas (LEE, 2019).

¹¹ Kväär (ing k *queer*) kui nimene, kes ei soovi kanda kitsast silti oma soo või seksuaalsuse kirjeldamiseks. Algselt tähistas see mõiste protesti heteronormatiivse süsteemi vastu, nüüdseks on sellest saanud ka identiteedisilt. Vt: <https://www.lgbt.ee/sonastik>

Praktika rakendamise eeldused: rakenduse olemasolu või selle arendamise võimekus, et mentorlusprogramm saaks äpipõhiselt toimida.

Praktika süsteemsus ja ulatus: tegemist on pilootprojektiga, mida kasutati Berliinis, kuid rakenduse arendajatel oli vähemalt algul plaan (hetkeseis ei ole täpselt teada) oma tegevusega laiendada ka mujale ning lisada mentorluse kõrval ka muid tegevusi/teenuseid (Wulff, 2019).

Vaata lisaks:

- 1) Rakenduse kodulehekülj: <https://everyoneneedsalee.org/en/>

SELLE PRAKTIKA RAKENDATAVUS EESTIS

- Sellist rakendust nagu LEE Eestis ei eksisteeri, **konkreetsed praktikad seni rakendatud pole.**
- Aruteluseminaril osalejad tõdesid, et **mingil määral tarvidus sarnase praktika rakendamise järel Eestis oleks** (eeskätt näiteks väiksemates kohtades, kus kväärnoorel pole ümber laiemat kväärkogukonda, mis võib olemas olla suuremates linnades), kuid samas polnud nad kindlad, kas Eesti kontekstis on vaja just sellist üks-ühele mentorlusprogrammi või suudavad nõustamistöö ära teha ka noorteühendused jm vabatahtlikud organisatsioonid.
- Kui Saksamaal eksisteerivat praktikad Eestis rakendada, tuleb arvestada, et siinsed mastaabid on teistsugused ja äpipõhine mentorlusprogramm peaks erinevalt LEE-st seega **toimima pigem üleriigiliselt**, arvestades, et meie kväärkogukond ei ole eriti suur. On ka küsitav, kas leiduks piisavalt täiskasvanud kväärkogukonna liikmeid, kes oleksid valmis olema noortele mentoriteks.
- **Rakenduse väljatöötamine eeldab spetsiifilisi kompetentse, aega ja raha** (näiteks tööjõukulud, turundus). Samuti on vaja tegeleda rakenduse töökorras hoidmise ning vajadusel arendustöödega, mis samuti eeldab nii inimressursi kui finantside olemasolu. On oluline kaaluda, kas Eesti väiksust silmas pidades on sellise äpipõhise mentorlusprogrammi nullist üles ehitamine üldse mõttekas või võiks pigem kaaluda frantsiisi ehk LEE rakenduse mudeli rentimist ja rakendamist Eestis.

4. Järeldused ja soovitus

Järgnevas tabelis on esitatud uuringu järeldused ja soovitus (vt Tabel 1). Analüüsi ja soovitus konkreetsete uuringus kirjeldatud välismaiste praktikate rakendamiseks Eestis leiab eelmisest peatükist praktikate kirjelduste järelt, siinkohal keskendume aga uuringu üldistele järeldustele ja poliitikasoovitustele, mis toetavad nutika noorsootöö edasise arengu suunamist Eesti kontekstis.

Tabel 1. Järeldused ja soovitus

| Nr | Järeldus | Soovitus | Kellele suunatud? |
|----|--|--|--|
| 1. | Ei Eestis ega uurimisalustes välisriikides ole nutika/digitaalse noorsootöö mõiste ametlikult defineeritud. See tingib olukorra, kus valdkonnas tegutsejad saavad nutika/digitaalse noorsootöö olemusest aru erineval moel ning pole üheselt selge, mida silmas peetakse, kui räägitakse nutikast/digitaalsest noorsootööst. See omakorda takistab ka valdkonna arendamist, sh kogemuste vahetamist. | Tuleb tagada nutika/digitaalse noorsootöö mõiste selgus. Selleks on tarvis erialakogukonna kokkulepet selles osas, kuidas me Eestis nutikat noorsootööd defineerime ning kui ühine arusaam on saavutatud, on oluline teha teavitustööd ning järjekindlalt kasutada mõistet ühesugusel viisil, sh valdkondlikes strategiadokumentides. Võtta mõiste sisustamisel lähtekohaks Euroopa tasandi dokumendid (näiteks Euroopa Liidu Nõukogu järeldused nii nutika noorsoo kui digitaalse noorsootöö kohta), et tagada sarnane arusaam teistega riikidega. | Vastutaja: Haridus- ja Teadusministeerium Kaasatud: Haridus- ja Noorteamet; Eesti Noorsootöötajate Kogu |
| 2. | Nii uurimisaluste välisriikide (vähem Soome ja rohkem teiste uuritud riikide puhul) kui Eesti puhul takistab nutika/digitaalse noorsootöö arendamist süsteemne ja järjepidev kogemuste vahetamise puudumine noorsootöö praktikute vahel. Sageli on vähe teadmisi sellest, mida tehakse oma | Luu nutika noorsootöö ekspertiisikeskus, mis koondab teavet ja parimaid praktikaid digitaalsete vahendite ja digitehnoloogiate kasutamisest noorsootöös ning kuhu noorsootöötajad saavad pöörduda, kui neil on nutika noorsootöö tegemisel tarvis nõu või inspiratsiooni. Kaaluda seejuures, kas ekspertiisikeskuse võiks luua mõne juba olemasoleva institutsiooni pinnalt või selle juurde, nii et | Vastutaja: Haridus- ja Teadusministeerium Kaasatud: Haridus- ja Noorteamet; Eesti Noorsootöötajate Kogu |

| | | | |
|----|--|--|---|
| | kogukonnast/piirkonnast kaugemal, ning head praktikad ei levi. | see võimaldaks professionaalset, kuid samas siiski praktikult-praktikule formaadis tuge. Ekspertiisikeskus võiks ühtlasi olla digitaalse noorsootöö suvekooli (nagu Soome SomeCamp suvekool) või muu sarnase, regulaarselt toimuva ja kogemuste vahetamist soosiva ürituse korraldajaks. | |
| 3. | Nutika/digitaalse noorsootöö arendamist ja ellu viimist piirab nii Eestis kui uurimiselustes välisriikides rahastusmudel, mis tugineb paljuski projektipõhisusele ega võimalda stabiilsuse puudumisel jätkusuutlike ning kvaliteetsete teenuste/tegevuste pakkumist. | Otsida viise, kuidas tagada seni projektipõhiste tegevustele jätkusuutlikumaid rahastusallikaid ja/või algatada uusi, pikaajalisi ning suuremahulisi nutika noorsootöö arendamisele ja elluviimisele suunatud projekte. | Vastutaja: Haridus- ja Teadusministeerium Kaasatud: Haridus- ja Noorteamet |
| 4. | Nii Eestis kui uurimiselustes välisriikides on noorsootöötajate valmisolek (nii kompetentside kui hoiakute mõttes) nutikat/digitaalset noorsootööd teha varieeruv ja sõltub üsna palju konkreetsest indiviidist. | Luu võimalusel (vähemalt suuremates kohtades) eraldi diginoorsootöötaja ametikoht, et vältida suuremal määral nutikat noorsootööd tehes olemasolevate töötajate ülekoormust ning tagada olukord, kus nutikat noorsootööd viib ellu töötaja, kes on teemast huvitatud ja pühendunud nii tehtavale tööle kui enda pidevale täiendamisele kiiresti arenevas valdkonnas. | Vastutaja: noortekestuste pidaja (kohalik omavalitsus või MTÜ/SA) Kaasatud: noortekestused; noorsootöötajad |
| 5. | Sisukas ja eesmärgipärane nutika/digitaalse noorsootöö elluviimine eeldab noorsootöötajate kompetentside ühtlasemat taset ning noorsootöötajate järjepidevat koolitamist. | Osapoolte koostöös pakkuda regulaarseid täienduskoolitusi (sh e-koolitusena, mis võimaldab võrdsemat ligipääsu sõltumata noorsootöötaja paiknemiskohast) nutika noorsootöö teemadel. | Vastutaja: Haridus- ja Noorteamet; Eesti Noorsootöötajate Kogu; (nutika noorsootöö ekspertiisikeskus, juhul kui see luuakse) Kaasatud: noortekestused; noorsootöötajad |

| | | |
|----|--|---|
| | Analüüsida ja otsustada, kas nutika noorsootöö tegemiseks vajalike kompetentside arendamine võiks olla suuremahulisem osa noorsootöö korralduse õppekavades ja/või Eesti Noorsootöötajate Kogu pakutavas noorsootöötaja baaskoolituses. Vajadusel täiendada vastavaid õppekavasid. | Vastutaja: Haridus- ja Teadusministeerium Kaasatud: kõrgkoolid; Eesti Noorsootöötajate Kogu |
| 6. | Nii uurimiselustes välisriikides kui ka Eesti noortevaldkonnas on suur huvi võtta eeskujulistest riikides tehtavast ning õppida mujal levinud parimatest praktikatest, et edendada nutikat/digitaalset noorsootööd oma riigis. | Toetada (näiteks Erasmus+ programmi vahendite toel) noorsootöötajate rahvusvahelist mobiilsust ja riikidevahelisi töötajavahetusi, et võimaldada üksteiselt õppimist ja kogemuste vahetamist. |
| | | Vastutaja: Haridus- ja Teadusministeerium Kaasatud: Haridus- ja Noorteamet; Eesti Noorsootöötajate Kogu; noortekeskused |
| 7. | Uurimiseluste välisriikide parimatest praktikatest nähtub, et digitaalse noorsootöö arendamisel ja elluviimisel saab koostööd teha ka erinevate noortevaldkonnaväliste osapooltega (näiteks linna- või vallavalitsuse teiste valdkondadega, uurimisasutustega, ettevõtetega). | Otsida viise, kuidas kaasata nutika noorsootöö arendamisesse ja elluviimisesse noortevaldkonnaväliseid partnereid, kes on huvitatud noorte kaasamisest oma tegevustesse (näiteks sisendi saamiseks) ning ühtlasi valmis toetama innovatsiooni noortevaldkonnas. |
| | | Vastutaja: noortekeskused; noorsootöötajad Kaasatud: kohalikud omavalitsused (koostöövõimaluste otsija ja vahendajana); noortevaldkonnavälised osapooled |

5. Kasutatud allikad

Aavik, A.-L., Jurkov, K., Kivistik, K., & Toomik, K. (2023). E-mängude rakendatavus noorsootöös. Balti Uuringute Instituut. DOI: <https://doi.org/10.23657/IBS.2023.6>

Bergstein, R., Erbes, K., Hesnan, J., Apitz, S. (Eds.). (2023). Exploring new, appealing, inclusive and engaging practices for online services in digital youth work. Report. Veebilehel: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Final%20report%20WP4_Practises%20for%20Online%20Services%20in%20Digital%20Youth%20Work.pdf

Better Outcomes, Brighter Future. (2014). The national policy framework for children and young people 2014-2020. Veebilehel: <https://assets.gov.ie/23796/961bbf5d975f4c88adc01a6fc5b4a7c4.pdf>

Children and Youth Services in Germany. (s.d.). Child and youth work. Veebilehel: <https://www.kinder-jugendhilfe.info/en/tasks-and-fields-of-work/assistance-and-support/child-and-youth-work#breadcrumb>

Department of Children and Youth Affairs. (2015a). National Youth Strategy 2015-2020. Dublin: Government Publications. Veebilehel: <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/04/20151008NatYouthStrat2015to2020.pdf>

Department of Children and Youth Affairs. (2015b). National Strategy on Children and Young People's Participation in Decision-making, 2015-2020. Dublin: Government Publications. Veebilehel: <https://www.gov.ie/pdf/?file=https://assets.gov.ie/24462/48a6f98a921446ad85829585389e57de.pdf#page=null>

Department of Children, Equality, Disability, Integration and Youth (2019a). Children and youth. Veebilehel: <https://www.gov.ie/en/policy/e9b63e-children-and-youth/>

Department of Children, Equality, Disability, Integration and Youth. (2019b). Youth Justice, Adoption, Youth and Participation Division. Veebilehel: <https://www.gov.ie/en/organisation-information/26818d-youth-justice-adoption-youth-and-participation-division/>

Department of Education and Skills. (2015). Digital Strategy for Schools 2015-2020. Enhancing teaching, learning, and assessment. Veebilehel: <http://edepositireland.ie/bitstream/handle/2262/89959/Digital-Strategy-for-Schools-2015-2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Department of Further and Higher Education, Research, Innovation and Science. (2023). *40 STEM projects get more than €6 million to inspire public engagement – Minister Harris and Foley*. Veebilehel: <https://www.gov.ie/en/press-release/2cb5c-40-stem-projects-get-more-than-6-million-to-inspire-public-engagement-ministers-harris-and-foley/>

Digital Streetwork Bayern. (s.d.). Digital Streetwork. Veebilehel: <https://www.digital-streetwork-bayern.de>

Digital Youth Work. (2019). 3D printing and STEAM in youth work settings. Veebilehel: <https://www.digitalyouthwork.eu/?material=3d-printing-and-steam-in-youth-settings-eng>

Di Paola, M., Rodi Falanga, C., Räsänen, P. (2023). *Exploring Participation with Video Games*. Veebilehel: https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2023/01/Harno_Exploring-Participation-with-Videogames_final.pdf

- E-koolikott. (2023). Õppematerjalid. Mitteformaalne õpe. Noorsootöö. Veebilehel: <https://e-koolikott.ee/et/search?minAdded=2009&maxAdded=2023&sort=popularity&taxon=93>
- Eesti Huvikoolide Liit. (2019). *Nutika noorsootöö ümarlaud toimus 18.juunil 2019*. Veebilehel: <https://huvikoolideliit.ee/nutika-noorsootoo-umarlaud-toimus-18-juunil-2019/>
- Eesti Noorsootöötajate Kogu. (2023a). Koolitus „Efektiivne noorsootöö“. Veebilehel: <https://enk.ee/sundmus/koolitus-efektiivne-noorsootoo/>
- Eesti Noorsootöötajate Kogu. (2023b). Koolitusprogramm digipädevuste tõstmiseks KOV spetsialistidele. Veebilehel: <https://enk.ee/projektid/koolitusprogramm-digipadevuste-tostmiseks/>
- Eesti Noorsootöötajate Kogu. (2023c). Digipank. Veebilehel: <https://enk.ee/tegevused/digipank/>
- Eesti Noorsootöötajate Kogu. (s.d.). Töögrupid. Veebilehel: <https://enk.ee/organisatsioon/toogrupid/>
- Euroopa Liidu Teataja. (2017). Nõukogu järeldused nutika noorsootöö kohta. (2017/C 418/02). Veebilehel: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/HTML/?uri=CELEX:52017XG1207\(01\)&from=EN#ntr1-C_2017418ET.01000201-E0001](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/HTML/?uri=CELEX:52017XG1207(01)&from=EN#ntr1-C_2017418ET.01000201-E0001)
- Federal Ministry for Economic Affairs and Energy. (2016). Digital Strategy 2025. Veebilehel: https://www.de.digital/DIGITAL/Redaktion/EN/Publikation/digital-strategy-2025.pdf?__blob=publicationFile&v=9
- Finnish Youth Work Statistics. (2022). Municipal youth work. Youth services regionally. Veebilehel: <https://nuorisotilastot.fi/en/1179/visualisoinnit-en/municipal-youth-work/>
- Foróige. (s.d.) About Foróige Go. Veebilehel: <https://www.foroige.ie/our-work/go-digital-youth-work/about-foroige-go>
- Gaming Kontakten. (2023). Noen å spille og snakke med. Veebilehel: <https://www.gamingkontakten.no/#checkbox>
- Gewalt. (s.d.). Digital Streetwork Bayern. Veebilehel: <https://bayern-gegen-gewalt.de/blog/beitrag/55485/index.php>
- Government Decree on youth work and policy. (2017). Veebilehel: <https://okm.fi/documents/1410845/4276311/Government+Decree+on+youth+work+and+policy+2017.pdf/465c3d48-b35e-4842-ac53-01d45626362e/Government+Decree+on+youth+work+and+policy+2017.pdf?t=1528793175000>
- Hanström, M. (2023). *Virtuaalinen nuorisotalo - tutkitaan virtuaalista maailmaa nuorten kehityksen ja osallistumisen edistämiseksi!* (Virtuaalne noortekeskus – virtuaalmaailmaga tutvumine, et edendada noorte arengut ja osalust!) Veebilehel: <https://www.verke.org/blogit/virtuaalinen-nuorisotalo-tutkitaan-virtuaalista-maailmaa-nuorten-kehityksen-ja-osallistumisen-edistamiseks/>
- Haridus- ja Noorteamet. (2023a). EMP ja Norra toetusmeede "Nutikad lahendused noorsootöös" projekt "Noortevaldkonna digihüpe. Veebilehel: <https://harno.ee/noortevaldkonna-digihupe>
- Haridus- ja Noorteamet. (2023b). Nutikas noorsootöö. Veebilehel: <https://harno.ee/nutikas-noorsootoo>
- Haridus- ja Noorteamet. (2023c). Uus hoog noorte/valdkonna arengusse! Veebilehel: https://harno.ee/uus-hoog-noortevaldkonna-arengusse#KOV_koostoogrupid
- Haridus- ja noorteprogramm 2023-2026. (2023). Veebilehel: <https://harno.ee/nutikas-noorsootoo>

Haridus- ja Teadusministeerium. (2023a). Haridus- ja Teadusministeeriumi tutvustus ja struktuur. Veebilehel: <https://www.hm.ee/ministeerium-uudised-ja-kontakt/ministeerium/tutvustus-ja-struktuur>

Haridus- ja Teadusministeerium. (2023b). Noortevaldkonna rahastamine. Veebilehel: <https://www.hm.ee/uldharidus-ja-noored/noortevaldkond/noortevaldkonna-rahastamine>

Haridus- ja Teadusministeerium. (2023c). Strateegilised partnerid. Veebilehel: <https://www.hm.ee/ministeerium-uudised-ja-kontakt/ministeerium/strateegilised-partnerid#strateegilised-partn>

Haugas, S., Kendrali, E. (2022). Noortevaldkonna tulevikustsenaariumid. Tallinn:

Mõttekoda Praxis. Veebilehel: https://www.praxis.ee/wp-content/uploads/2022/02/Noortevaldkonna_tulevikustsenaariumid_Lopparuanne.pdf

Hernelahti, J. (2023). *Nuorisotyöntekijä, innostu tekoälystä!* (Noorsootõtõtaja, innostu tehisaru võimalustest!) Veebilehel: <https://www.humak.fi/blogit/nuorisotyontekija-innostu-tekoalysta/>

Jff.de/games. (2016). *Platz für alle! – Mit Minecraft Giesing mitgestalten.* (Ruum kõigile – aita kujundaja Giesingit Minecrafti abil!) Veebilehel: <https://games.jff.de/platz-fuer-alle-mit-minecraft-giesing-mitgestalten/>

Kinia. (2023). Veebilehel: <https://kinia.ie>

Kivistik, K., Käger, M., Pesti, M., Juuse, L., Aavik, A.L. (2023). Eesti noortevaldkonna töõtajaskonna tööttingimused. <https://www.ibs.ee/wp-content/uploads/Eesti-noortevaldkonna-tootajaskonna-tootingimused-3.pdf>

Klinzing, S. (2018). Country sheet on youth work in Germany. Veebilehel: https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262550/Germany_info_youth+work_Nov_2017.pdf/f97a6fd9-6f20-dc56-de47-df6da1622889

Kohaliku omavalitsuse seadus. (30.06.2023). Riigi Teataja I. Kasutatud 10.11.2023. Veebilehel: <https://www.riigiteataja.ee/akt/130062023028?leiaKehtiv>

Kramer, M. (2020). Country Sheet on Youth Work in Norway. European Union and European Council Vaadatud aadressil: <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/58820665/Youth-work-Norway-2020.pdf/0b8eaf42-834c-f05f-d622-fd5c95ec7acd?t=1590153607000>

Kulturtanken. (2023). About Kulturtanken. Veebilehel: <https://www.kulturtanken.no/en/about/>

Kutsekoda. (2023). Kutsestandardid: Noorsootõtõtaja, tase 5. Veebilehel: https://www.kutseregister.ee/ctrl/et/Standardid/vaata/11094711?from=viimati_kinnitatud

Käger, M., Kaldur, K., Vollmer, M., Talur, P., Krenjova, J., Hänni, L. (2016). Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootõtõtõõs. Tartu: Balti Uuringute Instituut, e-Riigi Akadeemia. Veebilehel: <https://www.ibs.ee/wp-content/uploads/2022/01/Infotehnoloogiliste-voimaluste-rakendamine-noorsootoos-uuringuaruanne.pdf>

LEE. (2019). About LEE. Veebilehel: <https://everyoneneedsalee.org/en/>

Ministry of Education and Culture. (2023a). Youth Work. Veebilehel: <https://okm.fi/en/youth-work>

Ministry of Education and Culture. (2023b). Policies and development related to youth affairs. Veebilehel: <https://okm.fi/en/policies-and-development-youth>

Ministry of Education and Culture. (2023c). Local youth work. Veebilehel: <https://okm.fi/en/local-youth-work>

Ministry of Education and Culture. (2023d). Youth work centres of expertise and National youth centres. Veebilehel: <https://okm.fi/en/national-youth-centres>

Ministry of Education and Culture. (2023e). Inclusion and participation of young people. Veebilehel: <https://okm.fi/en/youth-engagement>

Ministry of Education and Culture. (2023f). Youth Act 2017. Veebilehel: <https://okm.fi/en/legislation-youth>

Ministry of Education and Culture. (2023g). National Youth Work and Youth Policy Programme. Veebilehel: <https://okm.fi/en/national-youth-work-and-policy-programme>

Ministry of Education and Culture. (2023h). Central government funding for youth work. Veebilehel: <https://okm.fi/en/financing-youth>

National Youth Council of Ireland. (2016a). Using ICT, digital and social media in youth work. A review of research findings from Austria, Denmark, Finland, Northern Ireland and the Republic of Ireland.

Veebilehel: <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/03/International-report-final.pdf>

National Youth Council of Ireland. (2023) National Youth Council of Ireland briefing to the Joint Oireachtas Committee of Children, Equality, Disability, Integration and Youth on Youth Work.

Veebilehel:

https://data.oireachtas.ie/ie/oireachtas/committee/dail/33/joint_committee_on_children_equality_disability_integration_and_youth/submissions/2023/2023-07-11_submission-paul-gordon-director-of-policy-and-advocacy-national-youth-council-of-ireland_en.pdf

National Youth Council of Ireland. (s.d.) Digital Youth Work. Veebilehel:

<https://www.youth.ie/programmes/digital-youth-work/>

Noorsootöö seadus (*Youth Work Act*). (2001). Veebilehel:

<https://www.irishstatutebook.ie/eli/2001/act/42/enacted/en/html>

Noorsootöö seadus. (16.06.2020). Riigi Teataja I. Kasutatud 10.11.2023. Veebilehel:

<https://www.riigiteataja.ee/akt/116062020010?leiaKehtiv>

Noortevaldkonna arengukava 2021-2035. (2021). Veebilehel: https://www.hm.ee/ministeerium-uudised-ja-kontakt/ministeerium/strateegilised-alusdokumendid-ja-programmid?view_instance=1¤t_page=1#noortevaldkonna-aren

Nordic Youth Film Festival. (2020). The Future of Film. At Verdensteatret & Tvibit. June 28-30. Report 2020. Nordisk Ungdoms Filmfestival NUFF.

Norges Beste Gamer. (2023). Om Norges beste gamer. Veebilehel:

<https://www.norgesbestegamer.no/om-nbg/>

Norwegian Media Authority. (2023). The Norwegian Media Authority. Veebilehel:

<https://www.regjeringen.no/en/dep/kud/organisation/subordinate-agencies-and-related-institutions-under-the-ministry-of-culture/underliggende-etater/the-norwegian-media-authority/id279656/>

Norwegian Ministry of Local Government and Modernisation, Norwegian Ministry of Foreign Affairs. (2021). Voluntary National Review. 2021 Norway. Report on the Implementation of the 2030 Agenda for Sustainable Development. Veebilehel:

https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/28233Voluntary_National_Review_2021_Norway.pdf

Nutika noorsootöö kontseptsioon. (2016). Veebilehel:

<https://harno.ee/sites/default/files/documents/2021-02/Nutika-NT-kontseptsioon-EST-web.pdf>

N3xtcoder. (s.d.). Everyone needs a Lee. About LEE. Veebilehel: <https://n3xtcoder.org/ventures/team-lee>

Office of the Minister for Children and Youth Affairs. (2010). National Quality Standards Framework (NQS) for Youth Work. Dublin: Government Publications. Veebilehel:

<https://www.gov.ie/pdf/?file=https://assets.gov.ie/24622/7cf9bbe7dbbe484f8ed51fa6387400b9.pdf#page=null>

Paabort, H., Liiskmann, M., Kõiv, K., Mets, C. (2020). Eesti noortekeskuste hetkeseisu kaardistus 2020. Eesti ANK. Veebilehel: <https://ank.ee/wp-content/uploads/2020/06/EestiANKanalüüs2020.pdf>

Petkovic, S., Zentner, M. (2017). Mapping Youth Work at the Municipal Level in the Countries Participating in the „Europe Goes Local“ Project. European Commission.

Plan Nord Ost. (s.d.). *Plan Nord Ost – Dein Viertel in Zukunft*. (Plaan Nord Ost – sinu naabruskond tulevikus). Veebilehel: <https://www.plan-nord-ost.de/jugendtagung/>

Peliliike. (s.d.). Skillimyly. Veebilehel: <https://www.peliliike.org>

Reaver, K. (2023). Augmented reality as a participation tool for youth in urban planning processes: Case study in Oslo, Norway. *Front. Virtual Real.*, 4. DOI: <https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1055930>

Rethink Ireland. (s.d.) Children and Youth Digital Solutions Funds 2021-2022. Veebilehel:

https://rethinkireland.ie/awarded_fund/children-and-youth-digital-solutions-fund-2021-2022/

Rethink Ireland. (2023b) The TikTok Digital Future Fund. Veebilehel:

https://rethinkireland.ie/current_fund/the-tiktok-digital-future-fund/

Räsänen, P. (2022). *Mikä on tekoälytaide?* (Mis on tehisaru kunst?) Veebilehel:

<https://www.verke.org/blogit/mita-on-tekoalytaide/>

SA Archimedes. (s.d.) Nutikas noorsootöö. Veebilehel: <https://noored.ee/wp-content/uploads/2017/12/NutikasNT.pdf>

Schild, H., Connolly, N., Labadie, F., Vanhee, J., Williamson, H. (Eds.) (2017). Thinking seriously about youth work. And how to prepare people to do it. Council of Europe and European Commission. ISBN 978-92-871-8416-0

Sclümmer, E. (2019). Nutikas noorsootöö Eestis – innovatsioon ja initsiatiiv noorsootöö arendamises. Nõlvak, K., Lauha, H. (toim). *Digiareng ja noorsootöö. 20-24.*

Skill IT for Youth Project, Norsensus Mediaforum. (2018). Skill IT Study. Norway National Report on Digital Skills and Youth Work. Veebilehel:

https://digipathways.io/content/uploads/2018/12/NO_NationalReport_IO1_SkillIT.pdf

Skill IT for Youth Project, NorSensus Mediaforum. (2020). Skill IT for Youth. How to enhance youth organizations' capacity for more digital youth work in Norway. Veebilehel:

<https://digipathways.io/content/uploads/2020/01/Skill-IT-Norway-policy-brief.pdf>

Skunk. (s.d.). *VR pilotprojekt*. (Virtuaalreaalsuse pilotprojekt). Veebilehel: <https://www.skunk.ax/vr-pilotprojekt.html>

Statistisches Bundesamt. (2021). *Bildungsfinanzbericht 2021*. (Haridusvaldkonna finantsaruanne).

Veebilehel: https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Bildungsfinanzen-Ausbildungsfoerderung/Publikationen/Downloads-Bildungsfinanzen/bildungsfinanzbericht-1023206217004.pdf?__blob=publicationFile

Stefan, V. (Ed). (2022). Digital Competences and Capacities in Youth Work. Report. Veebilehel:

https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2022/05/European-Report_Digital-competences-and-capacities-in-youth-work_Final.pdf

Taikabox. (2023). „*Game is not a four-letter word!*“. Veebilehel: <https://taikabox.com/peliliike/>

The Digital Youth Work. (s.d.). Digital workshops for participation in district planning. Veebilehel:

<https://www.digitalyouthwork.eu/?material=digital-workshops-participation-district-planning-en>

The Norwegian Youth Festival of Arts. (2023). The Norwegian Youth Festival of Arts. Veebilehel:

<https://bak.ukm.no/english/>

The PLAY creative gaming festival. (2023a). What is PLAY? Veebilehel:

https://www.playfestival.de/index_en.html

The PLAY creative gaming festival. (2023b). FAQs. Veebilehel: <https://www.playfestival.de/faq-en.html#5>

Tuominen, P. (2020). *Setting up camp online – SomeCamp 2020*. Veebilehel:

<https://www.verke.org/en/blogs/setting-up-camp-online-somecamp-2020/>

Tvibit. (2022). Kreativ Teknologi Report.

Valo-Valmennusyhdistys. (2023). *Älyteko-hanke*. (Älyteko projekt). Veebilehel: <https://valo-valmennus.fi/kehittamistoiminta/aktiiviset/tekoalyn-hyodyntaminen-nuorisotyossa-hanke/>

Valtion nuorisoneuvosto. (2016). State Youth Council. Veebilehel: <https://tietoanuorista.fi/en>

Verke. (2023a). Verke. What is digital youth work? And what does Verke do? Veebilehel:

<https://www.verke.org/en/verke/>

Verke. (2023b). Digital youth work. Using or addressing digital media and technology in youth work.

Veebilehel: <https://www.verke.org/en/verke/digital-youth-work/>

Verke. (2023c). SomeCamp. Veebilehel: <https://www.verke.org/palvelut/somecamp/>

Verke. (s.d.). *Minecraft osallisuuden välineenä*. (Minecraft kui kaasamistöörüist). Veebilehel:

<https://www.verke.org/videot/minecraft-osallisuuden-valineena/>

Vermeire, L., Van den Broeck, W. (2023). On the role of digitalisation in youth work and non-formal learning in the context of the European youth programmes. Imec-SMIT,

Vrije Universiteit Brussel. Veebilehel: https://jint.be/sites/default/files/2023-06/RAY%20DIGI_%20Vermeire-Van%20den%20Broeck_2023%20Report.pdf

- Wulff, O. (2019). „Wir wollen bald den Prototypen herausbringen“ („Me soovime prototüübi varsti avalikustada“). Veebilehel: <https://www.aboutamazon.de/news/gemeinschaft/wir-wollen-bald-den-prototypen-herausbringen?fbclid=IwAR3znVo5-U9eOrTcXe8Ntk4zOOHsVEN7wGZ2vjiXkfGLWSyVv4EgHEPdQOI>
- Youth Act. (2017). Veebilehel: <https://okm.fi/documents/1410845/4276311/Youth+Act+2017/c9416321-15d7-4a32-b29a-314ce961bf06/Youth+Act+2017.pdf?t=1503558225000>
- Youth Wiki. (2021). Germany. Youth Policy Governance. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/germany/1-youth-policy-governance>
- Youth Wiki. (2022a). Germany. Youth Policy Governance. National youth law. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/germany/12-national-youth-law>
- Youth Wiki. (2022b). Germany. Youth Policy Governance. National youth strategy. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/germany/13-national-youth-strategy>
- Youth Wiki. (2023a). Estonia. Quality and Innovation in Youth Work. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/estonia/104-quality-and-innovation-in-youth-work>
- Youth Wiki. (2023b). Norway. Youth Policy Governance. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/norway/1-youth-policy-governance>
- Youth Wiki. (2023c). Norway. Funding Youth Policy. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/norway/17-funding-youth-policy>
- Youth Wiki. (2023d). Germany. Youth work. General context. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/germany/101-general-context>
- Youth Wiki. (2023e). Germany. Youth work. Administration and governance of youth work. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/germany/102-administration-and-governance-of-youth-work>
- Youth Wiki. (2023f). Germany. Youth work. Quality and innovation in youth work. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/germany/104-quality-and-innovation-in-youth-work>
- Youth Wiki. (2023g). Germany. Youth work. Support to youth work. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/germany/103-support-to-youth-work>
- Youth Wiki. (2023h). Germany. Youth work. Youth workers. Veebilehel: <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/chapters/germany/105-youth-workers>
- Youth Work Ireland. (2019). Integrated Youth Services. Evidence Review. Final report from the Evaluation of Youth Work Ireland's Integrated Youth Service Model Evidence Review. Veebilehel: https://www.youthworkireland.ie/wp-content/uploads/2022/09/YWI_full-report_final-integrated-youth-services.pdf
- Youth Work Ireland. (2023). About us. Veebilehel: <https://www.youthworkireland.ie/our-members/>
- Youth Work Ireland. (s.d.). National Office Digital Youth Work Policy. Veebilehel: <https://www.youthworkireland.ie/wp-content/uploads/2022/03/National-Office-Digital-Youth-Work-Policy-Final.pdf>
- Youth Work Norway. (2023). Youth Work Norway. Veebilehel: <https://www.ungdomogfritid.no/en/>

Lisa 1. Meetodid ja andmed

Järgnevalt anname ülevaate uuringus kasutatud andmekogumis- ja analüüsimeetoditest.

Kirjanduse ülevaade ja dokumendianalüüs

Kirjanduse ülevaate ja dokumendianalüüsi eesmärk oli kaardistada nii uurimisaluste riikide nutika noorsootöö korraldust kui ka välisriikides (valimisse kuulusid Soome, Norra, Iirimaa, Saksamaa) levinud parimaid praktikaid. Kogusime informatsiooni nutika noorsootööga seotud asutuste veebilehtedelt, eri riikide (nutika) noorsootöö korraldust koondavatest portaalidest (näiteks Youth Wiki), varasematest asjakohastest uuringutest ja ka teadusartiklitest. Kirjanduse ülevaadet tegime ja dokumendianalüüsi teostasime vahemikus septembri keskpaik kuni novembri keskpaik 2023.

Kasutasime dokumendianalüüsi ja kirjanduse ülevaate koostamise käigus kogutud teavet kõikidele uurimisküsimustele vastamiseks, sh järgnevate uurimisetappide kavandamisel:

- eri riikide nutika noorsootöö korralduse ja parimate praktikate kaardistamiseks ja analüüsimiseks;
- eksperdiintervjuude kavade koostamiseks;
- aruteluseminari planeerimiseks ja läbiviimiseks.

Dokumendianalüüsi ja kirjanduse ülevaate koostamist ei kasutanud me ühelegi uurimisküsimusele vastamiseks ainsa info kogumise viisina, vaid trianguleerisime seda teiste andmete kogumise meetoditega.

Kõikide tekstiliste allikate analüüsimisel kasutasime kvalitatiivset kontentanalüüsi, pannes esmalt paika teemad (nutika noorsootöö institutsionaalne korraldus, rahastamine, noorsootöötajate koolitamine, parimad praktikad, arengusuunad), mille kohta asusime nii nutika noorsootööga seotud asutuste veebilehtedelt, eri riikide (nutika) noorsootöö korraldust koondavatest portaalidest kui teaduspublikatsioonidest teavet otsima. See võimaldas enne ekspertidega intervjuude tegemist kaardistada, milliste teemade kohta tuleks neilt detailsemalt lisainfot küsida.

Ekspertiintervjuud

Selleks, et täiendada, tõlgendada ja täpsustada dokumendianalüüsi ja kirjanduse ülevaate koostamise käigus kogutud andmeid ning tekkinud arusaama uurimisaluste riikide nutika noorsootöö korralduse ja parimate praktikate kohta, oli meie eesmärk teha igas riigis eksperdiintervjuud nii poliitikakujundajaga kui noorsootöö valdkonna praktiku(te)ga. Ekspertidega vestlesime, kui konkreetse riigi kohta oli tekstilisi allikaid uurides juba materjali kogunenud ja üldine arusaam nutikast noorsootööst selles riigis oli tekkinud, nii et ekspertide

intervjueerimine võimaldas neilt küsida täpsustavaid küsimusi, täpsustada konteksti ja minna teemadega süvitsi. Ekspertiintervjuud toimusid vahemikus oktoobri keskpaik kuni novemberi keskpaik 2023. Uuringu lõppjärgus täpsustasime mõningaid Eesti nutika noorsootöö korraldusega seotud detaile lisaks e-kirja teel ühe Haridus- ja Noorteameti ametnikuga.

Intervjuud Eesti ekspertidega

Esmalt tegime uuringu käigus ekspertiintervjuud Eesti ekspertidega, et täpsustada nutika noorsootöö korraldust ja arutleda valdkonna hetkeolukorra üle. Nende intervjuude eesmärk oli ühtlasi koguda taustainfot, mis toetaks hiljem välismaiste parimate praktikate Eestis rakendatavuse analüüsimist. Intervjueerisime ühte poliitikakujundajat ja ühte praktikut, kellel on pikaajaline kogemus nii nutika noorsootöö arendamisel kui rakendamisel.

Intervjueeritavad eksperdid valisime sihiteadliku valimi alusel, lähtudes ka tellija soovitudest. Mõlema intervjuu puhul oli tegu videokõnerakenduse Teams abil tehtud individuaalintervjuuga.

Koostasime nii poliitikakujundaja kui valdkonna praktiku intervjueerimiseks poolstruktureeritud intervjuu kava, mille küsimusi kohandasime vastavalt intervjueeritava profiilile.

Intervjuud välismaa ekspertidega

Ka välisriikide nutika noorsootöö korralduse ning parimate praktikate kohta põhjalikuma info saamiseks viisime läbi poolstruktureeritud ekspertiintervjuud nii poliitikakujundajate kui valdkonna praktikutega. Kui üldiselt oli eesmärk intervjueerida igas riigis nii poliitikakujundajat kui noorsootöö valdkonna praktikut ja nii uuringu käigus ka talitasime, siis Iirimaa puhul kahjuks poliitikakujundajaga intervjuud teha ei õnnestunudki. Kuna Iirimaa puhul pole ametnike kontaktid hõlpsalt kättesaadavad ja ministeeriumitele saab e-kirju saata vaid üldaadressil, ei õnnestunud meil õige kontaktisikuni jõuda. Küsisime võimaliku intervjueeritava osas mitmeid soovitusi Eesti poliitikakujundajatel ja ka valdkonna ekspertidelt, kuid ka need isikud, kelleni meid suunati, ei vastanud kahjuks meie intervjuupalvele. Siiski õnnestus Iirimaa (nutika) noorsootöö korraldusest piisaval määral aru saada ka tekstilistele allikatele ning sealse pikaajalise kogemusega noorsootöö praktiku intervjuule tuginedes. Samuti kujunes Saksamaa puhul intervjuude tegemine veidi teistsuguseks. Nimelt intervjueerisime mitut sealset valdkonna praktikut, kuna nad kõik olid seotud pigem teatud kitsa tööülesande või projektiga ning seega andis mitme intervjuu tegemine võimaluse koguda terviklikumat informatsiooni.

Kõikide intervjuude eesmärk oli saada ekspertidelt lisateavet nüansside osas, mida dokumendianalüüsi ning kirjanduse ülevaate käigus läbi töötatud tekstilised allikad piisavalt ei avanud või mida neis ei käsitletud. Ekspertidel oli väga oluline roll ka parimate praktikate

välja selgitamisel eri riikides. Kasutades sihiteadlikku valimit (lähtudes nii tellija soovitudest kui vastava riigi kohta käivate tekstiliste allikate uurimise käigus saadud infost), intervjuerisime järgmisi eksperte¹²:

■ Iirimaa

- Barry Haughley, digitaalse noorsootöö valdkonnas 20 aastat tegutsenud praktik, kes on ühtlasi noortevaldkonnas digiteenuseid pakkuva organisatsiooni [HoloGen](#) asutaja

■ Norra

- Laste ja Perede Ministeeriumi nõunik Petter Kristiansens Arnesen
- [Tvibiti](#) noorteklubi planeerimis- ja arendusjuht Sif Vik

■ Soome

- poliitikakujundaja Haridus- ja Kultuuriministeeriumist
- digitaalse noorsootöö spetsialist riiklikust digitaalse noorsootöö arenduskeskusest [Verke](#)

■ Saksamaa

- poliitikakujundaja Baierimaa Pere-, Töö- ja Sotsiaalministeeriumist
- uurija Meediauuringute ja Meediahariduse Instituudist (JFF)
- ühe digitaalse noorsootöö projektiga seotud praktik Baierimaa Noorteühenduste Liidust (BJR)
- Bremeni linnale avatud noorsootöö ja noorsootööühenduste jaoks digistrateegia koostanud organisatsiooni [ServiceBureau Jugendinformation](#) esindaja

Ühe Soome eksperdiga korraldasime intervjuu Tallinnas kohapeal, kõiki teisi väliseksperte intervjuerisime videokõnerakenduse Teams vahendusel. Kõik intervjuud olid individuaalintervjuud.

Nagu Eesti ekspertide puhul, koostasime ka välisriikide poliitikakujundajate ja valdkonna praktikute intervjuerimiseks poolstruktureeritud intervjuu kavad, mille küsimusi kohandasime vastavalt intervjueritava profiilile ja iga riigi omapärale.

Intervjuude analüüs

Andmeanalüüsi meetodina kasutasime nii Eesti kui välisriikide ekspertidega läbiviidud intervjuude puhul kvalitatiivset kontentanalüüsi, mis sobib mõõduka suurusega valimiga ning meie eesmärgiga uurida eri aspektides nii nutika noorsootöö korraldust kui riikides levinud parimaid praktikaid. Intervjuude käigus kogutud materjali süstematiseerisime ja analüüsisime eelnevalt paikapandud temade kaupa (näiteks nutika noorsootöö

¹² Intervjueritud eksperdid on nimeliselt välja toodud, kui nad intervjuu käigus selleks soovi avaldasid. Vastasel juhul on intervjueritavad märgitud organisatsiooni täpsusega.

institutsionaalne korraldus, rahastamine, noorsootöötajate koolitamine, parimad praktikad, arengusuunad).

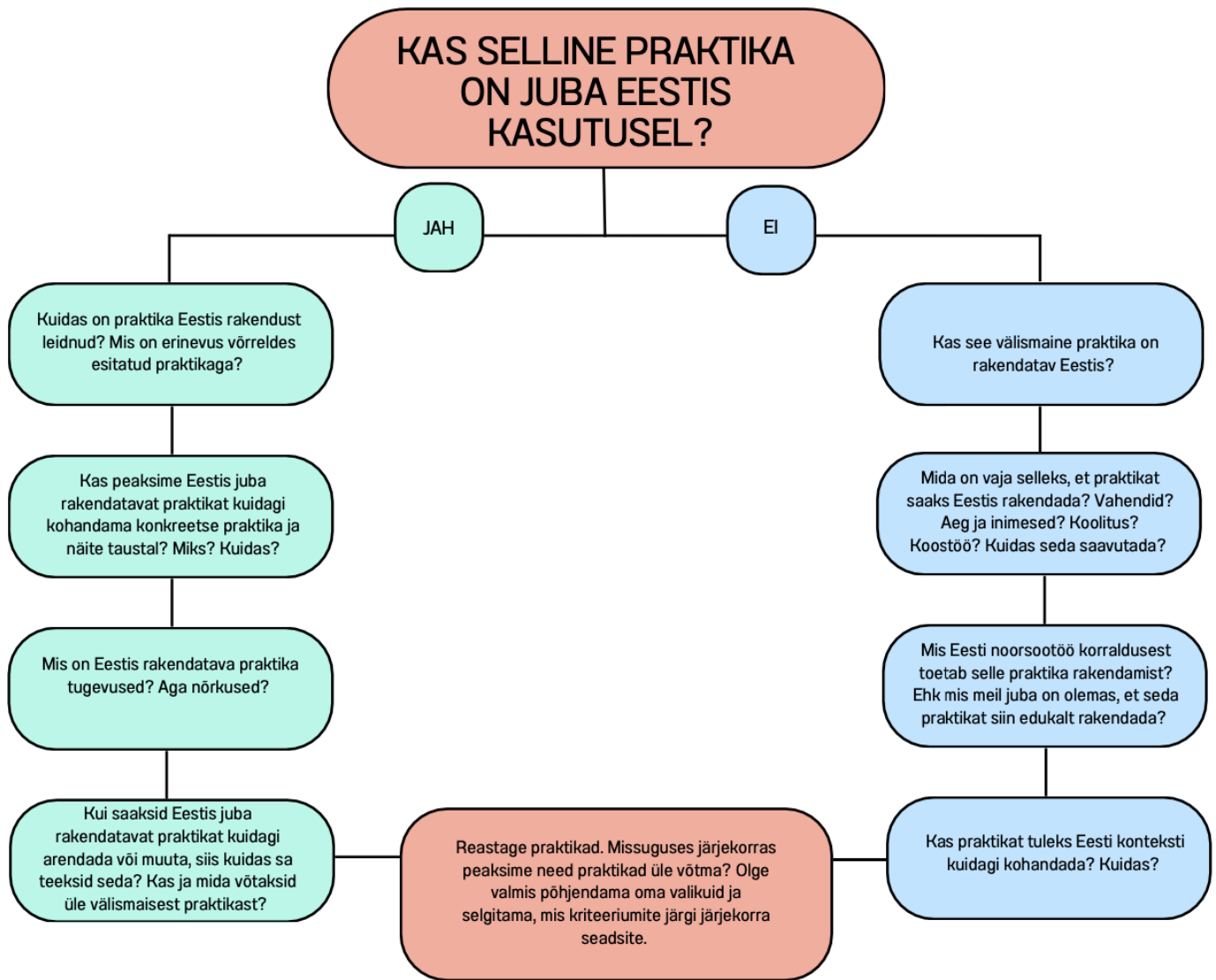
Aruteluseminar

Uuringu raames viisime läbi ka aruteluseminari, mille eesmärk oli koguda kaasava arutelu formaati rakendades Eesti noortevaldkonnas tegutsejatel argumenteeritud hinnanguid välisriikide nutika noorsootöö parimate praktikate rakendatavuse kohta Eesti kontekstis. Valideerimisseminar võimaldas lisameetodina võimendada triangulatsiooni ja parandada sellega analüüsi lõppjäreldest ja ka poliitikasoovituste kvaliteeti.

Seminari korraldasime näost näkku üritusena Haridus- ja Noorteameti ruumides. Kokku osales seminaril 18 inimest, kellest kaks olid Praxise uurimismeeskonna liikmed ning üks tellija esindaja. Nii andis oma panuse sisulistesse diskussioonidesse 15 osalejat. Osalejate seas oli noorsootöötajaid nii Tallinnast kui teistest Eesti piirkondadest (8), samuti nii noorte- (3) kui noorsootöötajate esindusorganistatsioonide esindajaid (1) ning ka kohalike omavalitsuste ametiasutuste esindajaid (3, üks neist endine KOV-i noorsootööspetsialist).

Seminari esimeses osas andsime kõikidele osalejatele ülevaate noorsootöö, sh digitaalse noorsootöö korraldusest Soomes, Norras, Iirimaa ja Saksamaal ning tutvustasime iga riigi parimaid praktikaid digitaalses noorsootöös.

Seminari teises osas jagunesid osalejad vastavalt oma eelistusele kahte gruppi: üks grupp arutles Soome ja Saksamaa, teine grupp Norra ja Iirimaa parimate praktikate üle. Rühmade arutelu lähtus alljärgnevatest juhtküsimustest (vt Joonis 1).



Joonis 1. Aruteluseminari rühmatöö juhtküsimused. Allikas: autorite koostatud

Grupiarutelude eesmärk oli hinnata ja kirjeldada, kas tutvustatud välispraktikaid on Eestis juba rakendatud, kuivõrd on võimalik välismaiseid parimaid praktikaid Eestis üldse rakendada ning mis Eesti noortevaldkonnas toetab või takistab praktika rakendamist Eestis. Lisaks ilmnis grupiarutelude käigus ka see, millised välismaised praktikad Eesti noortevaldkonna esindajatele enim huvi pakuvad ning mille rakendamist Eestis näha soovitakse.

Mõlemas grupis viibis kuulajana üks Praxise analüütik, kelle peamine roll oli teha arutlust märkmeid ning seeläbi talletada diskussiooni sisu ja osalejate arvamusi. Kui arutelu läks rühmas liiga laiaks ega järginud etteantud küsimusi, suunas analüütik vajadusel diskussiooni taas õigele rajale.

Seminari aitas kokku võtta lühike arutelu kolmeliikmelistes rühmades, kus osalejatel tuli rühma peale välja tuua kolm asja, mida nutika noorsootöö valdkond Eestis täna enim vajab. Ka selle rühmaarutelu sisendi pani üks Praxise analüütikutest osalejaid kuulates kohapeal kohe kirja.

Aruteluseminar kestis kokku kaks ja pool tundi (sh 15-minutiline sirutuspaus) ning selle käigus kogutud sisendit kasutasime lõpparuande kirjutamisel ja eelneva analüüsi täiendamisel.

Järelduste ja soovitude sõnastamine

Uuringu järeldused ja soovitused tuginevad eeskätt intervjuude ja dokumendianalüüsi käigus kogutud andmete analüüsile. Lisaks on nende meetoditega kogutud andmeid trianguleeritud valideerimisseminarilt saadud infoga, et veelgi parandada järelduste ning soovitude kvaliteeti.

Järelduste ja soovitude koostamisse on sisendi andnud kogu uurimismeeskond, lähtudes põhimõttest, et kõik järeldused peavad tulenema konkreetsetest analüüsileidudest ning kõik soovitused peavad olema seotud vähemalt ühe järeldusega.