

NUORTEN  
SUOMI



NUORTEN  
AKATEMIA



Nuva<sup>ry</sup>

# Menetelmäpakki



# Kohti nuorten hyvinvointialueita

- Nuorten Akatemian, Suomen Nuorisovaltuustojen Liiton ja Nuorten Suomen yhteinen valtakunnallinen hanke, joka käynnistyi keväällä 2022 ja päättyi maaliskuussa 2025
- Tavoitteena nuorten osallisuuden edistäminen hyvinvointialueilla
- Rahoittajana opetus- ja kulttuuriministeriö

## Miten?



Tuemme alueellisten nuorisovaltuustojen perustamista ja toimintaa



Tuemme viranhaltijoita ja luottamushenkilöitä nuorten osallisuuden vahvistamiseksi



Pilotoimme erilaisia osallistumisen menetelmiä yhdessä hyvinvointialueiden kanssa



# Menetelmien nelikenttä



# Digiraati

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

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

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

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



# Digiraati- prosessi

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

# Erätaukokeskustelut

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

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

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

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



# Hyvinvointia!-peli

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

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

Lue lisää: [nuortensuomi.fi/hyvinvointia-peli](https://nuortensuomi.fi/hyvinvointia-peli)



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



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



Pelin tehtävät ovat joko informatiivisia tai mielipidettä kysyviä.



# Hyvinvointia!-pelin pelaaminen oppilaitoksissa

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

## Tutustu demo-peleihin:

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



# Turvallisuutta!-peli

Turvallisuutta!-peli on Hyvinvointia!-pelistä inspiraation saanut turvallisuusteemoja laajasti käsittelevä peli, joka mahdollistaa nuorten näkemysten keräämisen.

Turvallisuutta!-peliä pelataan kouluissa ja oppilaitoksissa, jolloin se tavoittaa laajan ja heterogeenisen joukon nuoria.

Demopeliä on kehitetty yhdessä keskisuomalaisen nuorten kanssa. Syksyllä 2024 peliä testattiin myös Etelä-Pohjanmaan nuorisofoorumissa.

Turvallisuutta!-peli räätälöidään aina paikalliset tarpeet ja toiveet huomioiden. Pelin sisältöjen luomisessa tärkeitä kumppaneita ovat mm. pelastustoimi ja muut turvallisuustoimijat sekä oppilaitokset, nuorisotyö ja järjestöt.



# Mikä vituttaa? -ilta

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

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

KOHTI  
NUORTEN  
HYVINVOINTI-  
ALUEITA

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

**Nuorten osallisuutta edistävä Mikä vituttaa -toiminta käynnistyy myös Porissa**

#!&%!

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

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

**Mikä vituttaa? -illassa Nuorten Talolla pääsee päästelemään höyryjä pihalle**

# Miksi meitä vituttaa, eikä harmita?



## SUORIIN KYSYMYKSIIN SUORIA VASTAUKSIA

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

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



## UUSI TAPA PERINTEISTEN KANAVIEN RINNALLE

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

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

Nuorten vaikuttajaryhmät voivat myös itse kuulla muita nuoria menetelmällä.



## VAHVA SANA EI POISTA SENSITIIVISYYTTÄ

Tapahtumissa keskustellaan kunnioittavasti nuorille tärkeistä asioista rennolla tunnelmalla.

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

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

# Nuorisofoorumi

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

Tapahtumaan kutsutaan nuoria, asiantuntijoita sekä päättäjiä riippuen tilaisuuden luonteesta.

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

Nuorisofoorumin voi toteuttaa esimerkiksi alueellinen nuorisovaltuusto tai jokin nuorisojärjestö.

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



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

Lue lisää [TÄÄLTÄ](#)



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

Lue lisää [TÄÄLTÄ](#)

# Nuorten kotikentällä – jalkautumisen malli

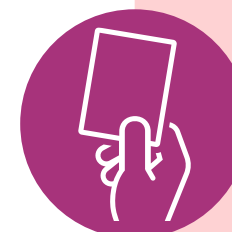
Nuoret toivovat, että aikuiset jalkautuisivat nuorille tuttuihin paikkoihin, kuten kouluille, nuorten palveluihin ja someen kertomaan tärkeistä asioista ja kuulemaan nuorten ajatuksia. Tämän tueksi on kehitetty uusi jalkautumisen toimintamalli, jonka tavoitteena on aito kohtaaminen ja vuoropuhelu nuorten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

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

KOHTI  
NUORTEN  
HYVINVOINTI-  
ALUEITA

## Kuvakortit keskustelun tukena

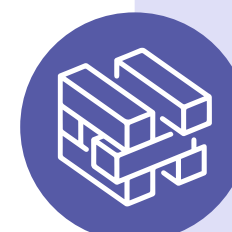
Lataa tulostettavat kuvakortit täältä:  
<https://bit.ly/keskustelukuvakortit>



## Huojuva torni

Tutustu huojuvaan torniin:  
<https://www.youtube.com/watch?v=BAB86-Xp4HA>

Lataa kysymykset huojuvaan torniin painalla [TÄSTÄ](#)



# Esimerkkejä jalkautumiseen

## Jalkautuminen kouluun:

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

## Jalkautuminen nuorisotilaan:

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



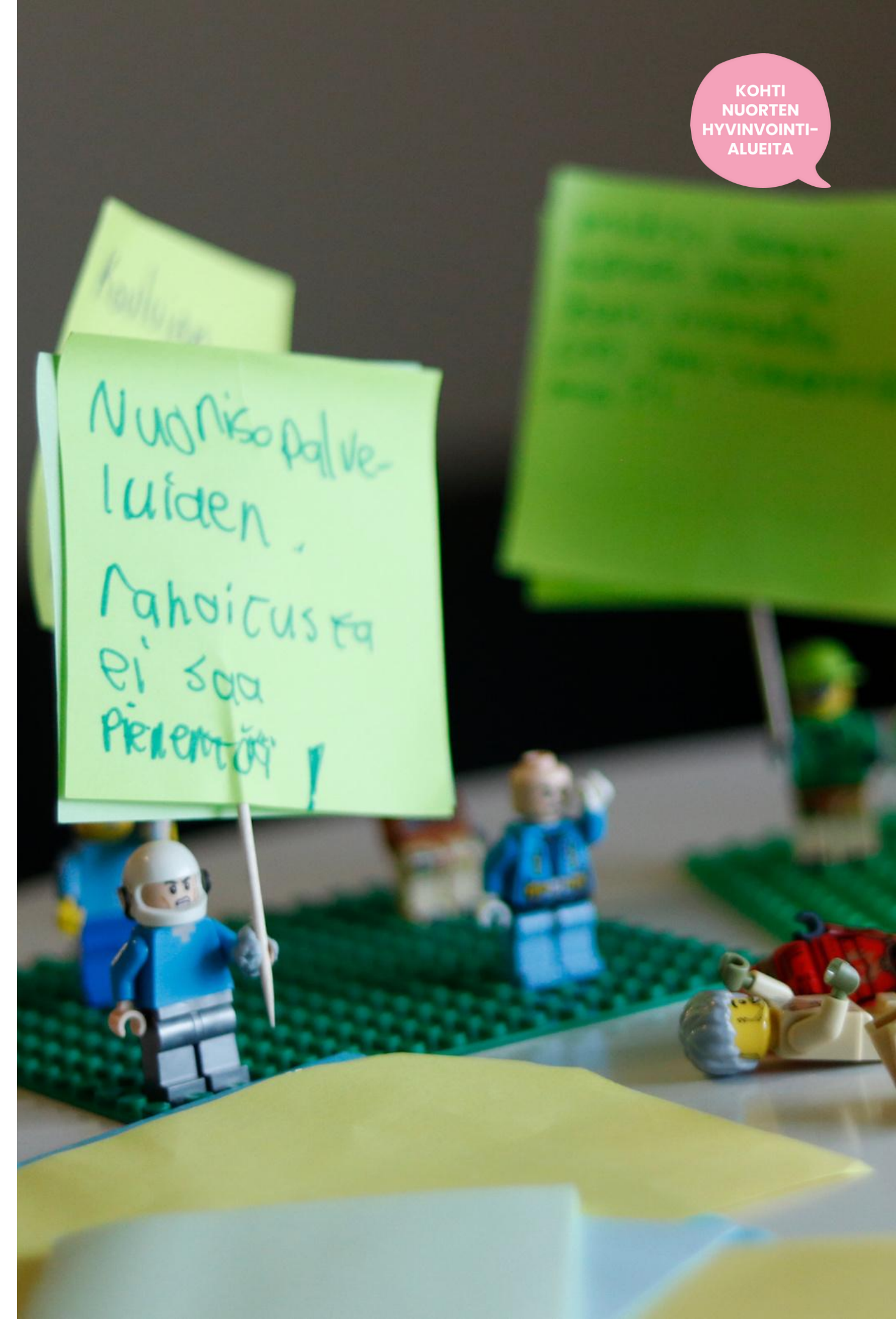
# Vaikuta!-teemapäivä

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

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

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

Lue lisää: [nuortensuomi.fi/vaikuta-teemapaiva](https://nuortensuomi.fi/vaikuta-teemapaiva)





# Waldo-työpaja

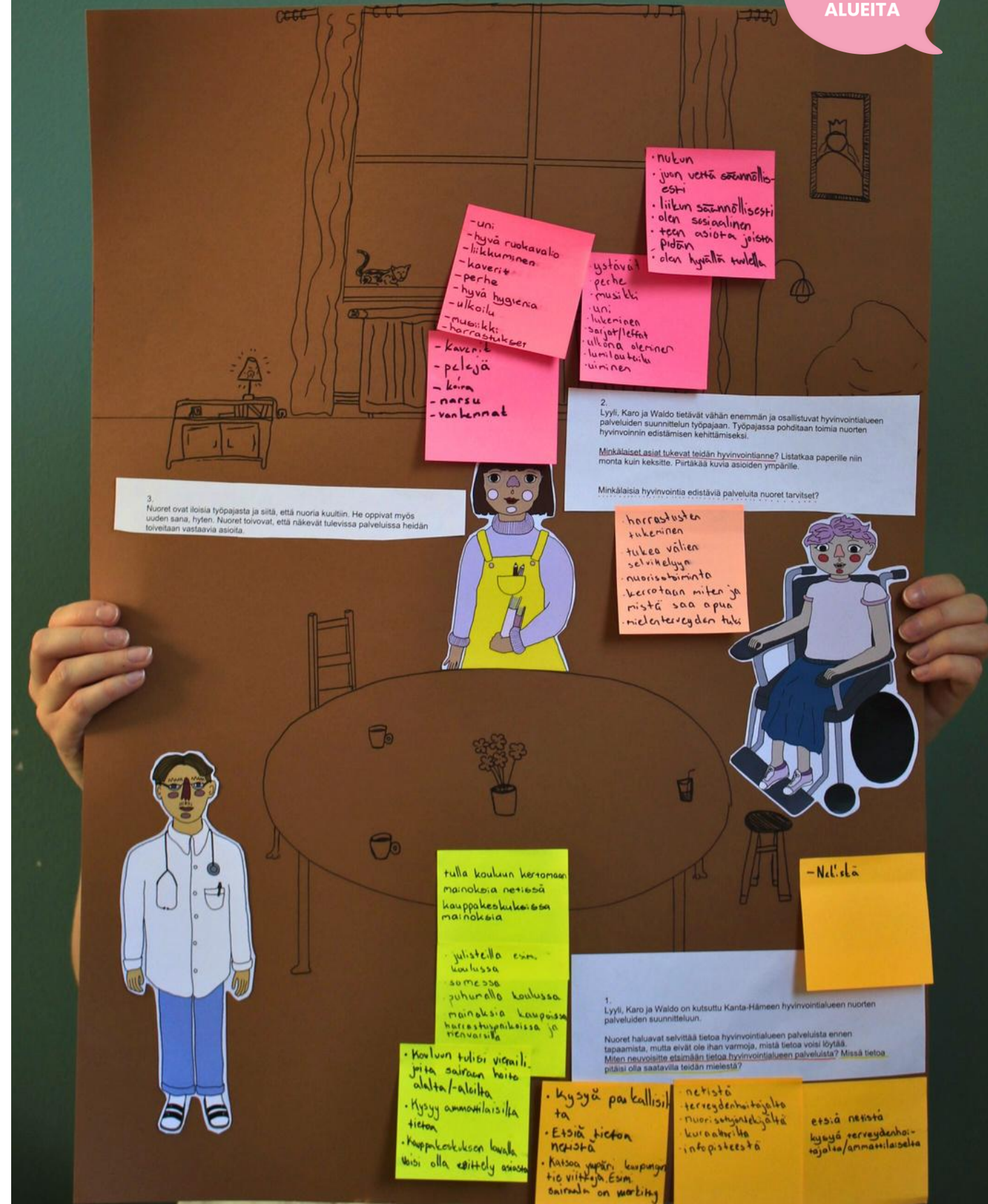
U Wot Waldo? on nuorten itsensä tekemä sarjakuvakokonaisuus. Se tarjoaa tietoa vaikuttamisesta ja suomalaisesta yhteiskunnasta ymmärrettävässä muodossa.

Politiikkaan tutustumisen lisäksi Waldon hahmoja käytetään esimerkiksi palvelujen kehittämisen työpajoissa.

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

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

Lue lisää: [nuortensuomi.fi/waldo](https://nuortensuomi.fi/waldo)



# Kolme keskustelumallia Kouluerveyskyselyn tulosten käsittelyyn nuorten kanssa hyvinvointialueella

	NUORTEN KESKUSTELU 1 H	PAINOPISTEKESKUSTELU 2 H	KEHITTÄMISTYÖPAJA 2,5 H
Tavoite	TULKINTA: Nuorten oma keskustelu	VUOROVAIKUTUS: Nuorten ja valtuuston / lautakunnan keskustelu	KEHITTÄMISIDEAT: Nuorten ja valtuuston / lautakunnan keskustelu
Pääkysymykset	Mistä tuloksissa on kyse? Mitkä ovat keskeiset huolet?	Mitä pitäisi kehittää? Painopistetarpeista keskusteleminen	Mitä konkreettisia ideoita nuorilla ja aikuisilla olisi? Kuinka viedä asia eteenpäin, kuka valmistelee?
Osallisuus/vastuu	Hyvinvointikoordinaattori esittelee myöhemmin nuorten keskustelun tulokset valtuustolle / lautakunnalle ja työntekijöille	Nuoret, työntekijät sekä valtuuston edustajat keskustelevat yhdessä painopisteistä, jotka hyvinvointisuunnitelmaan ja kertomukseen nostetaan	Nuoret, työntekijät sekä valtuuston edustajat keskustelevat yhdessä ratkaisuehdotuksista, jotka hyvinvointisuunnitelmaan ja kertomukseen nostetaan

Tarkemmat ohjeet keskustelumalleihin löydät [TÄÄLTÄ](#).