

# Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootöös

Uuringutulemuste lühikokkuvõte

<b>Uuring:</b>	Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootöös
<b>Aasta:</b>	2016
<b>Uuringu autorid:</b>	Maarja Käger Kristjan Kaldur Maarja Vollmer Piret Talur Jelizaveta Krenjova (e-Riigi Akadeemia) Liia Hänni (e-Riigi Akadeemia)
<b>Uuringu teostajad:</b>	Balti Uuringute Instituut e-Riigi Akadeemia
<b>Tellija:</b>	Haridus- ja Teadusministeerium

Uuringu tellis Haridus- ja Teadusministeerium programmi „Valdkondliku teadus- ja arendustegevuse tugevdamine“ (RITA) raames. Projekti rahastati 50% ulatuses RITA tegevuse kaks raames Euroopa Regionaalarengu Fondist ja 50% ulatuses Haridus- ja Teadusministeeriumi eelarvest.

Käesoleva töö valmimisse on andnud olulise panuse ka Tellijapoolne uuringu ekspertgrupp, kuhu kuulusid: Ardo Rohtla, Reelika Ojakivi, Rena Sellio ja Edgar Schlummer.



Balti Uuringute Instituut  
Lai 30  
51005 Tartu  
tel 6999 480

[www.ibs.ee](http://www.ibs.ee)

# 1. Sissejuhatus ja uuringu vajaduse kirjeldus

Eestil on nii väljastpoolt kui ka siseriiklikult vaadatuna tekkinud hea kuvand erinevate nutikate riigitasandi digilahenduste väljatöötamises ja nende edukas rakendamises - näiteks ettevõtluses ja maksunduses, isikutuvastuses, valimissüsteemi rakendamisel või tervishoiu korraldamisel. See on omakorda tekitanud ootuse ka teistes valdkondades uute lahenduste kasutuselevõtuks, mille erandiks siinkohal ei ole ka noorsootöö valdkond. Käesolev uuring seadis eesmärgiks hinnata digilahenduste kasutuselevõtu võimalusi noorsootöös ning pakkuda välja uued lahendused, või olemasolevate digilahenduste edasiarendused, millega toetada noorsootöötajaid, noori ja noortele suunatud tegevusi suurendamaks noorte osalust noorsootöös.

Uuringu tulemusena koostati ülevaade erinevate digilahenduste kasutamisest noorsootöös ning töötati välja soovitud uute digilahenduste kasutuselevõtmiseks või olemasolevate edasiarendamiseks. Arvestades noortevaldkonna arengukavas 2014-2020 seatud eesmärgi ning tänaseid väljakutseid valdkonna arengus, keskenduti uuringus järgmistele noorsootöö komponentidele ja teemaalvaldkondadele:

- noorte informeerimine,
- noorte kaasamine ja osalus,
- noorsootöö meetodid,
- noorsootöötajate töö planeerimine.

Nende teemavaldkondade analüüsiks ja uurimisküsimustele vastamiseks viidi läbi süvaintervjuud, fookusgrupi arutelud ning tulemuste valideerimisseminarid erinevate noorsootöö osapooltega. Töö käigus konsulteeriti kokku üle 30 erineva asutusega, sh noorteorganisatsioonid, kasutuseorganisatsioonid ja valdkonna eksperdid, nii Eestis kui välismaal (vt täpsemat nimekirja uuringuaruande lisa 2). Lisaks viidi läbi kaks küsitlust noorte ja noorsootöötajatega, vaadeldi teiste riikide praktikaid ning koostati uuringutulemuste põhjal seitse temaatilist ideekavandit, mille põhjal noorsootöö digilahenduste abil saab edasi arendada. Iga ideekavand kirjeldab detailselt ühte noorsootöö valdkonna väljakutset ning pakub välja lahenduse olukorra parendamiseks digilahenduse kaasabil (vt ideekavandeid uuringuaruande lisa 6).

Uuringu tulemused viitavad selgele vajadusele digilahendusi noorsootöös senisest aktiivsemalt edendada. Uuringust selgub, et Eesti noorsootöös osalejad - nii noored kui ka noorsootöötajad - ootavad digilahenduste abil eelkõige noorsootöö lihtsustamist. Soov on nii kaasaegsete digiseadmete ja -lahenduste järele kui ka enda ja teiste seotud osapoolte digipädevuse tõstmiseks. Samal ajal esineb mitmeid olulisi väljakutseid noorsootöö vahetute elluviijate digipädevuses ja digivõimekuses ehk digilahenduste rakendamise suutlikkuses, samuti aga ka koostöös erinevate osapooltega. Siinjuures tuleb aga eraldi rõhutada, et uuringutulemustest ei selgu, nagu poleks Eesti noorsootöö valdkonnas mingeid võimalusi ega võimekust. Aruandes väljatoodud järeldused ja soovitud osutuvad eelkõige neile olulisimatele teemakohtadele, kus digilahenduste abil saaks teha veelgi enam ja nimetatud on probleemkohad, mis seda täiendavat arengupotentsiaali võiksid takistada.

Uuringuaruanne koosneb erinevatest alaosadest: lühiülevaade antakse noorsootööst Eestis, seal kasutatavatest meetoditest ja väljakutsetest, samuti ka digilahenduste väljatöötamisega seotud eripäradest, nende kasutuselevõtu takistustest ning võimalikest lahendustest. Aruandesse on koondatud ka nelja riigi head praktikad (Soome, Saksamaa, Lõuna-Korea ja Austria) näited digilahenduste kasutamisest nende riikide noorsootöös. Uuringuaruande kõikidest alaosadest tulenevalt on aruande lõpus eraldi peatükina esitatud järeldused ja ettepanekud olukorra parendamiseks.

Uuringuaruande sihtgrupiks on ministeeriumi ja kohalike omavalitsuste tasandil poliitikate kujundamise ja elluviimisega tegelevad ametnikud, noorsootöötajad ning teised noorsootöö või noortele suunatud tegevuste

elluviijad, aga ka kodanikuühendused ning kõik huvilised, kelle tegevuse eesmärgiks on edendada Eestis noorsootööd ja noortevaldkonda laiemalt. Lisaks saavad uuringuaruandest kasu kõik need, kellel on plaanis välja töötada või edasi arendada mõnda noortele suunatud digilahendust.

## 2. Uuringu eesmärk ja uurimismetodid

Uuringu eesmärgiks oli hinnata digilahenduste kasutuselevõtu võimalusi noorsootöös ning pakkuda välja uued lahendused, või olemasolevate digilahenduste edasiarendused, millega toetada noorsootöötajaid, noori ja noortele suunatud tegevusi suurendamiseks noorsootöös noorte osalust. Selleks viidi läbi erinevaid meetodeid kombineeriv andmekogumine ning analüüsi tulemusena koostati soovitusel noorsootöö arendamiseks digilahenduste kaasabil.

Uuringu läbiviimisel lähtuti eelkõige kahest põhimõttest: esiteks, uute digilahenduste soovitamiseks noorsootöös tuleb esmalt tuvastada konkreetsed vajadused ja kitsaskohad, millele tuginedes uusi lahendusi saab välja pakkuda. Teiseks, digilahendused ei ole mõeldud *asendama* noorsootöös olemasolevaid tegevusi ja teenuseid, vaid eelkõige on need mõeldud toetama ja pakkuma alternatiive noorsootöö tegevuste võimalikult tõhusaks ja ressursisäästlikuks toimimiseks.

### Andmete kogumine

#### *Sekundaarallikate analüüs*

Uuringu esimeses etapis vaadati läbi olulisimad valdkonda puudutavad uuringud, küsitlusaruanded, noorsootöö ja noortega seonduvad strateegiad ning poliitikad. Sekundaarallikate analüüsi eesmärgiks oli varasemalt läbiviidud uuringute ja nende tulemuste kasutamine kvantitatiiv- ja kvalitatiivuuringu ehk küsitluste ja intervjuude planeerimisel. Lisaks täiendas sekundaarallikate analüüs uuringu järelduste ja ettepanekute formuleerimist.

#### *Noorte ja noorsootöötajate küsitlused*

Küsitluste peamine eesmärk oli korjata ideid, mõtteid ja ettepanekuid (nn *ideekorje*) võimalikest uutest digilahendustest, mida valdkonnaga seotud inimesed näevad vajalikuks kasutusele võtta noorsootöö edendamiseks. Täiendavalt oli küsitluste eesmärgiks saada ülevaade noorsootöös praegu kasutatavatest ja tulevikus soovitatavatest digilahendustest, samuti noorsootöös kasutatavatest meetoditest ning nendega seotud probleemidest. Küsitlused viidi läbi veebiküsitlustena ja küsitluste sihtrühmi oli kaks: noorsootöötajad ja noored. Küsitlused viidi läbi ajavahemikus 27.07.2016 - 18.09.2016 ning neile vastas 365 noort ja 243 noorsootöötajat või noortega tegelejat (kokku 608 inimest).

#### *Intervjuud noorte ja noorsootöötajatega, sh olulisemate sidusrühmadega*

Süvaintervjuude ja fookusgrupi arutelude eesmärgiks oli saada täpsemat infot probleemidest, mis on seotud digilahenduste kasutamise või kasutuselevõtuga noorsootöös, teisalt valideerida veebiküsitluste ja sekundaarallikate analüüsi tulemused ning konsulteerida sihtrühmadega väljatöötatavate ideekavandite sisu osas. Lisaks toimusid arutelud (sh kirjalikud ja telefonitsi) mitmete peamiste sidusrühmade esindajatega, kes puutuvad kokku valdkonna koordineerimisega (vt intervjuudes osalenud asutusi uuringuaruande lisas 2). Süvaintervjuud viidi läbi 7 inimesega, täiendavad konsultatsioonid vestluste ja telefoniintervjuude näol

toimusid lisaks 6 asutusega. Kokku toimus 7 fookusgrupi arutelu (kolm Tartus ja neli Tallinnas), milles osales kokku 38 inimest 24 erinevast asutusest.

## Eesti teiste valdkondade ja teiste riikide heade praktikate kogumine ning analüüs

Paralleelselt andmekogumisega viidi läbi ka Eesti teistes valdkondades ja teiste riikide noorsootöös kasutatavate digilahenduste heade praktikate kogumine. Praktikate kogumise eesmärgiks oli tuvastada huvitavaid näiteid digilahendustest noorsootöös ja muud valdkondades, mida või mille elemente ja funktsioone oleks võimalik kasutada ka Eesti noorsootöö kontekstis. Info kogumisel toetuti internetis kättesaadavale informatsioonile, viidi läbi küsitlus ja fookusgrupiarutelud, viidi läbi õppevisiit Helsingi (*Verke*) ning riikide praktikate kogumise kaasatai ka neist riikidest pärit noori kaardistuse paremaks läbiviimiseks (Saksamaa, Austria ja Lõuna-Korea). Riikide valikul lähtuti varasemates sarnastes uuringutes enimmimetatud riikidest ja indeksitest (nt võrdlevad noortepoliitika ja riigi digivõimekuse indeksid), lisaks Euroopa riikidele tutvuti ka USA-s, Austraalias ja Aasia riikides kasutatavate digilahendustega. Uuringu viimasel etapis jäid fookusesse Soome, Saksamaa, Lõuna-Korea ja Austria, mille näited on aruandes pikemalt lahti kirjeldatud.

## Digilahenduste ideekavandid

Kogutud materjalide ja andmete põhjal tuvastati ja valideeriti sihtrühmadega olulisemad ideed ja vajadused, mis Eesti noorsootöös lahendamist vajavad. Nende põhjal koostati 7 ideekavandit, mis kirjeldavad detailsemalt digilahenduse aluseks olevat probleemi või vajadust, soovitusi olukorra lahendamiseks ning muid lahenduse väljatöötamisega seonduvaid aspekte (nt õiguslik raamistik). Ideekavandid koostati järgmistel teemadel:

1. "Registrite ristkasutus"
2. "Mitteformaalse hariduse planeerimise digitaliseerimine noorsootöötajatele"
3. "Noorte mitteformaalses hariduses osalemise jäädvustamine"
4. "Vabatahtlike register"
5. "Isikupärastatud ja individualiseeritud noorsooteenus"
6. "Suuremat kodanikuaktiivsust soodustav platvorm"
7. "Tugisüsteem noortega tegelejatele"

Uuringu käigus tuvastatud teised lühiideed ja võimalikud digilahendused koondati kokku eraldi kokkuvõtlikusse tabelisse (vt lisa 7). Digilahenduste ideekorje ühe osana vaadati ka Eestis juba rakendusel olevaid digilahendusi, eesmärgiga tuvastada asjakohasemaid või vajalikke funktsioone või elemente, mida saaks noorsootöö digilahendustes kasutada või üle võtta.

## 3. Uuringu tulemused

Uuringu peamised tulemused on põhjalikumalt esitatud täispikas [uuringuaruandes](#).

Arvestades Eesti noortevaldkonna arengukavas 2014-2020 seatud prioriteetseid valdkondi ja nimetatud valdkondades kasutatavate digilahenduste või nende funktsionaalsuste vähesust, näitavad käesoleva uuringu tulemused, et digivõimalused Eesti noorsootöös on alakasutatud. See torkab iseäranis silma Eesti digivaldkonna üleilmse tunnustatusega võrreldes: ID-kaart, riiklikud ja erasektori e-teenused, küberturvalisus, digitaalse taristu terviklik toimimine jmt. Arvestades, et digitaalsed vahendid ja digimaailm on noorte

igapäevaelu lahutamatuks osaks, on oluline edasi arendada või kasutusele võtta uusi digilahendusi ka noorsootöö valdkonnas.

Uuringutulemuste põhijäreldused kinnitavad, et Eesti noorsootöös osalejad - nii noored kui ka noorsootöötajad - ootavad digilahendustest eelkõige noorsootöö korraldamise lihtsustamist. Soov on nii kaasaegsete digiseadmete ja -lahenduste järele kui nii enda ja teiste digipädevuse tõstmise järele.

Samal ajal näitavad tulemused ka seda, et noorsootöö olemus, noorsootöötaja roll ja töö sisu on suures ulatuses asukoha- ja kontekstispetsiifiline, lisaks on see ajas muutuv. See tähendab, et noorsootöö ja noorsootöös kasutatavate digilahenduste osas on erinevatel rühmadel erinevad ootused: erinevus tuleneb noorsootöötaja või noore elukohast (tõmbekeskus vs väiksem piirkond), erinevus tuleneb ajalisest perspektiivist (mida on vaja kohe täna vs paari aasta pärast), samuti esineb ealisi erinevusi noorte ja vanemate noorsootöötajate hulgas. Ühine on aga ootus tasuta digilahenduste järele.

Üheks peamiseks väljakutseks noorsootöö valdkonna tõhustamisel digilahenduste abil on noorsootöö osapoolte hulgas kartus, et noored veedavad niigi palju aega digimaailmas ning digilahenduste senisest suurem rakendamine suunab noored veelgi enam sinna. Kuigi see olukord on teatud juhtudel paikapidav, näitavad uuringutulemused ka seda, et hirm noorte digimaailmasse kadumise ees ei ole alati asjakohane – noored üldjuhul ei lange ei isolatsiooni ega ei tegutse digimaailmas üksinda. Noorte digilahenduste, eelkõige sotsiaalmeedia kasutamise eesmärgiks on soov olla rohkem, pidevalt ja kiiremini teistega kontaktis. Seega võib digilahendustes näha pigem uusi võimalusi noorsootöös, mida noorsootöötajad saavad oskusliku tegutsemise juures ära kasutada.

Teiseks suureks väljakutseks on Eestis valitsev digilõhe: inimeste, sh valdkonna spetsialistide erinev oskus ja ligipääs infole ning digivõimalustele. Seda kinnitavad lisaks käesoleva uuringu andmetele ka noorsootöötajate ja noorte vähenenud valmisolek rääkida täna kõikehõlmavalt kaasa noorsootöö digilahenduste teemal. Nii käesolev uuring, 2016. aastal läbi viidud digiõppevahendite küsitlus kui ka noorsootöötajate digilabor näitavad, et Eesti noorsootöötajad ei ole sageli valmis ega võimelised digilahenduste teemal aktiivselt arutlema või kaasa mõtlema. Selline oskus digilahenduste või digimaailma teemadel kaasamõtlemiseks on aga oluline nii uute lahenduse väljatöötamiseks kui ka olemasolevate tõhusaks kasutamiseks.

## 4. Poliitikasoovitused

Koostatud poliitikasoovitused põhinevad läbiviidud intervjuudest esitatud soovitud, sekundaarallikate ja küsitlusuuringute analüüsist tulenevatel järeldustel ja ettepanekutel ning teiste riikide headel praktikatel. Soovitused on jaotatud kolme laiemasse kategooriasse lähtuvalt sihtrühmast, kellele soovitud on suunatud.

### 4.1. Ministerium, kohalik omavalitsus ja noorsootöö esindusorganisatsioonid

4.1.1. **Ministeriumi eestvedamisel luua valdkonda terviklikult ja süsteemset arendamist toetav tugistruktuur.** Arvestades noorsootöö valdkonnas valitsevat digilõhet ning digimaailma noorsootöös kasutamise võimalusi, on vajalik regulaarne ja süstemaatiline kõigi osapoolte koolitamine, digivõimalustega kursis hoidmine, digilahendustega olemasolevate probleemide lahendamise soodustamine, sh kogemuste vahetamise soodustamine (vt ka Soome näidet riiklikust lähenemisest valdkonna arendamiseks). Üheks selliseks võimaluseks võib esimese sammuna olla noorsootöötajaid digilahenduste osas nõustava

ametipositsiooni loomine ministeeriumi juurde (näiteks SANA digilaboris välja pakutud *noorsootehnoloog*), pikemas vaates aga eraldi allüksuse loomine (näiteks Soome Verke näitel).

4.1.2. **Täpsustada noorsootöötajate kutsestandardis noorsootöö tegemiseks vajalikke hoiakuid ning noorsootöötajale seatud digipädevuste nõudeid.** Praegused nõuded Wordi ja Exceli kasutusoskusest jäävad väheseks nutika noorsootööga toime tulemiseks. Sõltuvalt erinevate digilahenduste funktsionaalsusest võib olla vajalik ka autoriõiguste teemaatika tutvustamine, sh andmekaitse ja privaatsuse küsimused.

4.1.3. **Vaadata üle ning täpsustada noorsootöötajate õppe- ja koolituskavad.** Olgugi, et õppe- ja koolituskavade väljatöötamine on koolitajate (nii taseme- kui täiendõpe) kohustus, võiksid noorsootöö esindusorganisatsioonid aktiivselt tähelepanu pöörata õppe- ja koolituskavade ajakohasusele. Arvestades, et noorsootöö eeldab erinevate osapoolte koostööd, on koostöö vajalik ka õppe- ja koolitusvajaduste väljaselgitamisel ning vastavate kavade täpsustamisel.

Digipädevuste tõstmiseks on vajalikud noorsootöös digilahenduste kasutamisele kaasa aitavad ja ka digiarengutega kursis hoidmise alased koolitused. Noorsootöötajate koolitamisel soovitame kaaluda juba olemasolevate võimaluste paremat ära kasutamist, näiteks noorsootöötajate osaluse võimaldamine HITSA korraldatavatel koolitustel. Arvestades, et noorsootöö konkureerib kõigi teiste tegevustega, on vajalikud ka kommunikatsiooni ja turunduse alased teadmised. Nutikale noorsootööle ja digiühiskonnale mõeldes on vaja tõsta nii praeguste kui tulevaste noorsootöötajate digipädevust. Kui lahendused võimaldavad, tuleks keskenduda erinevate rakenduste toimimise põhifunktsionaalsuste tundmaõppimisele, mitte niiväga konkreetsetele üksikutele digilahendustele, mis paari aasta pärast ei pruugi kasutuses olla. See seab omakorda väljakutse koolituskava väljatöötamise kvaliteedile.

4.1.4. **Edendada koostööd noorsootöötajate ja kooliõpetajate vahel.** Omavaheline infovahetus - näiteks noore huvid huvikoolis ja noore saavutused koolis - võimaldab noorele pakutavaid tegevusi või õppetöö käiku ja sisu paremini adresseerida. Õppematerjalide, -vahendite ja kasutatavate meetodite vahetamine võimaldab tulemuslikumalt noorega töötada. Sellisel tasandil koostöö edendamisel võib esmase juhtrolli enda peale võtta ka kohalik omavalitsus.

4.1.5. **Enne uue digilahenduse, veebikeskkonna vmt loomist või olemasolevale keskkonnale uue funktsionaalsuse lisamist on vajalik tutvuda olemasolevate võimalustega.** Suure tõenäosusega on vastav veebikeskkond või funktsionaalsus juba loodud ning vajalik on pigem kas erinevate lahenduste omavaheline liidestamine (nt registreerimise riskis) või vajadustele vastavamaks kohendamine.

## 4.2. Noorsootöötajad ja teised noortega tegelejad

4.2.1. **Tegutseda tuleb regulaarselt digipädevuse hoidmise ja tõstmisega, sh hoida ennast kursis olemasolevate digilahenduste ja nende arengusuundadega.** Suur osa noori tegutseb digimaailmas, mistõttu on noortega tegelemisel oluline teada, mida nad seal teevad, milliseid lahendusi kasutavad ning millistesse keskkondadesse või digilahendustesse nad aja jooksul edasi suunduvad. Digitaalne noorsootöö ei ole ainult digilahenduste kasutamine, vaid digitaalne noorsootöö on ka teadmine nutikate valikute tegemisest – millal on vajalik noorsootöö tegevustes digilahenduse kasutamine ja millal mitte. Selline info- ja kogemuste vahetus võib toimuda formaalselt kellegi eestvedamisel (vt punkti 5.1.1.), aga võib toimuda ka institutsionaliseerimata vormis, näiteks noorsootöötajate endi lähimate kolleegide või koostöövõrgustike kaudu - oluline on teemade teadlik tõstatamine ja huvi üles näitamine selliseks kogemuste vahetuseks.

4.2.2. **Digilahendusi tuleb noorsootöös näha nii abivahendi kui ka meetodina.** Noortelt endilt tuleb küsida nõu ja abi digilahenduste valikul, õppimisel ja kasutamisel - noore kaasamine on noore jaoks tema tunnustamine ning näitamine, et ta on milleski hea. Teisalt annab teiste õpetamine väärtusliku kogemuse ka noorele endale (vt ka Saksamaa näidet digitaalsest vabatahtlikutööst). Samuti lihtsustab noortelt nõu küsimine võimalike uute digilahenduste integreerimist noorsootöö tegevustesse või noorsootöötaja igapäevatöösse. Näiteks noortega ühist projekti planeerides võib konsulteerida ka noorte endiga, milliste digilahenduste võimalusi nad projekti raames kasutada tahaksid. See vähendab vajadust noorsootöötajal endal kõigi võimalustega kursis olla.

Üheks noori atraktiivselt kaasavaks meetodiks on häkatonide läbiviimine. Häkaton täidab kahte eesmärki: see võimaldab luua või edasi arendada huvitavaid ideid, teisalt toimib see ka kui noori võimestav protsess, mille käigus õpitakse juurde uusi oskusi. Sõltuvalt teemast ja osalejatest võib häkatonide puhul protsess olla sageli isegi olulisem kui ideede loome. Soovi häkatonide korraldamiseks noorsootöös avaldati üksteisest sõltumatult mitmete uuringus osalejate poolt, mistõttu on oluline sellealase info regulaarne vahetamine tegevuste dubleerimise ennetamiseks. Lisaks on häkatonide puhul oht nende ülekasutamiseks, mistõttu spetsiifilises valdkonnas, nagu näiteks digilahendused noorsootöös, oleks mõistlik korraldada maksimaalselt 1-2 üleriigilist häkatonit aastas ja sõltuvalt olukorrast lisaks mõni täiendav häkaton keelelise/regionaalse eristuse alusel (näiteks venekeelne Ida-Virumaal).

4.2.3. **Vältida tuleb info dubleerimist noore huviringi registreerimisel ja jooksva info pakkumisel.** Vältimaks paralleelselt mitme süsteemi või digilahenduse kasutamist, tuleb minimeerida informatsiooni dubleerimist. Kui on otsustatud, et ringi registreerimine toimub läbi ühe konkreetse veebikeskkonna (nt Stuudiumi vmt) ja seal pakutakse asjaosalistele ka regulaarselt infot tegevuste kohta, tulebki töökoormuse suurendamise vältimiseks infot pakkuda eelkõige just selle süsteemi kaudu.

### 4.3. Digilahenduste väljatöötajad

4.3.1. **Uute digilahenduste väljatöötamise või olemasolevate edasiarendamisel tuleb pöörata olulist tähelepanu kasutajamugavusele ning disainile.** Noore jaoks on esmaoluline kasutajamugavus, sh lihtne ligipääs nutiseadmete kaudu, aga ka kaasaegne ning noortepärane välimus, nagu näiteks kasutatavad kirjatüübid (*font*), värvilahendused ja muud disainielemendid.<sup>1</sup>

4.3.2. **Digilahenduse funktsionaalsust tuleb kohandada vastavalt vajadustele.** Digilahenduste puhul, mis on suunatud paljudele erinevatele sihtrühmadele ja tegevusvaldkondadele (näiteks huviringi juhtimissüsteem kõikidele noortekeskuste juhtidele), tuleb võimaldada lähtuvalt valdkonnast ja vajadusest teatud funktsioonide või nõu süsteemivaate (*view*) kohandamist vastavalt vajadusele: näiteks spordivaldkonnas on oluline funktsionaalsus x, tantsuringis aga funktsionaalsus y. Huvitegevuse juht valib, milliste funktsioonide kasutamine talle vajalik on ning milline süsteemivaade on selle lahenduse kasutajal: töötajal, lapsevanemal või noorel.

4.3.3. **Digilahenduste väljatöötamine või olemasoleva arendamine peab tulenema selgest vajadusest ...** Digilahendusi on maailmas äärmiselt palju ning sageli ei ole vajadust uut süsteemi luua. Sageli piisab olemasolevate lahenduste edasiarendamisest (sh regulaarselt kasutajate tagasisidet arvestades), eksisteerivate lahenduste omavahelisest liidestamisest, või teatud funktsioonide ülevõtmisest mõnest teisest lahendusest. Küll aga tuleb silmas pidada, et noorte vajadused muutuvad sageli väga kiirelt, ükski vajadus ega lahendus pole

---

<sup>1</sup> Vt ka Riigikontrolli aruannet "[Avalike e-teenuste kasutatavus](#)" (2016), mis keskendub küsimusele, kas riigi avalikud e-teenused on kvaliteetsed ja loovad lisandväärtust.



ajas fikseeritud, ning sellest tulenevalt võib konkreetsete lahenduste populaarsus suhteliselt lühikese ajaperioodi jooksul täielikult muutuda.<sup>2</sup>

- 4.3.4. **... ja neid vajadusi tuleb regulaarselt kaardistada.** Vajaduste tuvastamise eeltingimuseks on valdkonna töötajate digipädevuse tõstmine, mis suurendab arusaama digilahenduste olemusest ning nende võimalikust rakendamisest noorsootöös. Oskus näha, milliseid probleeme või vajadusi on võimalik digilahenduste abil lahendada, on otseselt seotud noorsootöötaja taustateadmiste ja digipädevusega. Sellest tulenevalt tuleb järjepidevalt ja süstemaatiliselt kaardistada ka noorsootöötajate endi vajadusi. Üheks võimaluseks selle tegemisel võib olla nn *mobiilne digitaalne noorsootöö*, kus väike arv valdkonna spetsialiste liigub üle Eesti ning abistab/nõustab/koolitab noorsootöötajaid kohapeal (vt ka Saksamaa *Think Big Tour* näidet).
- 4.3.5. **Lähtu eeldusest, et ei ole olemas valmis lahendust.** Digimaailm ja noorte ning noorsootöötajate vajadused on pidevas muutumises ja seega vajavad ka loodavad lahendused pidevat edasiarendamist, et vajadustele vastata ning ajaga kaasas käia. Digilahenduse kasutajaskonna kasvatamiseks tuleb lahendust sihtrühma regulaarsest tagasisidest lähtuvalt arendada.
- 4.3.6. **Välldi eeldust, et kui lahendus või teenus on juba olemas, siis ta ka kindlasti toimib.** Nii Eesti kui ka teiste riikide praktikad näitavad, et isegi kui teenus või digilahendus on olemas ja tehniliselt toimiv, ei tähenda see automaatselt, et kõik sihtrühmad sellest teavad ja seda kasutavad. On mitmeid näiteid digilahendustest, mis on atraktiivsed ja nutikalt lahendatud, kuid millel on kasutajaid minimaalselt (vt nt Austria dialoogiplatvormi või Eesti osale.ee näidet). Digilahenduse aktiivset kasutamist ei kindlusta mitte ainult kvaliteetne sisu (kuigi see on määrava tähtsusega, sh on kvaliteetne sisu vajalik korduvkülastuste tagamiseks ehk nn *returning visitors* taseme hoidmiseks), vaid kasutust võivad mõjutada mitmed muud tegurid: näiteks puudulik kommunikatsioon ja puudulik SEO (vt ka 5.4.3), projektipõhisus ja sellest sageli tingitud lahenduse või toote lühiajalisus, halb või olematu meeskond ja professionaalse juhtimise puudumine.

Need on tegurid, mis on olulised ükskõik millise tegevuse käivitamisel (vt ka häkatonide ja idufirmade näidet peatükis 3.6.2.). Seega seisneb väljakutse selles, kuidas motiveerida noort noorsootöö digilahendusi kasutama. Üheks võimaluseks võib lisaks eelnimetatud teguritele olla ka mängulisuse elemendi loomine lahenduse juurde (vt nt Soome näidet, kus digilahenduse aktiivsematele kasutajatele on ette nähtud auhinnad).

## 4.4. Õppetunnid varasemate digilahenduste rakendamisest ja nende mittetoimimisest

- 4.4.1. **Spetsialiseeru nutikalt!** Aastate jooksul on Eestis üritatud ellu viia mitmeid erinevaid lahendusi, mis on aja jooksul hääbunud: näiteks regulaarne info pakkumine kõikide EL-noortevahetuse võimaluste kohta, info koondamine kõikidest noorsootöö tegevustest, foorumid jmt. Universaalne teenus, mis on suunatud kõikidele või mis üritab lahendada abstraktseid probleeme - näiteks hüpoteetiline üldine digilahenduse meede suurendamiseks noorte osalust - ei pruugi toimida. Oluline on nutikas spetsialiseerumine ja teenuse väljatöötamine selgetest vajadustest ja eesmärkidest lähtuvalt.
- 4.4.2. **Arvesta digimaailma dünaamikat!** Digimaailm muutub kiiresti ning noored liiguvad erinevate keskkondade vahel või uutesse keskkondadesse sageli väga ootamatult ja ennustamatult. Sageli ei ole noorte liikumise põhjuseks mitte mõni väga konkreetne ja selgelt teadvustatud vajadus, vaid nn karjaefekt (*bandwagon effect*): uue digilahenduse kasutuselevõtu ning liikumissuuna võivad määrata pelgalt vaid mõned kõrgema sotsiaalse

---

<sup>2</sup> Üheks iseloomulikumaks näiteks sotsiaalmeedias liikumise trendidest viimase 15 aasta jooksul võib Eestis pidada noorte liikumist teljel *Rate > Orkut > Facebook > Snapchat > ...*

staatusega noored, kes tõmbavad uutesse keskkondadesse kaasa kõik ülejäänud - ka need, kes lahendusest endast huvitatud ei ole, aga kes ei soovi sotsiaalsetest võrgustikest ja suhtlusest kõrvale jääda.

4.4.3. **Ole nähtav ja ole leitav!** Käesoleva uuringu ja teiste valdkondlike uuringute tulemused (nt [E&Y 2016](#)) viitavad ühe olulise murekohana, et informatsioon erinevatest noorsootöö tegevustest, sündmustest jmt ei ole leitav. Sageli ei piisa ainult vastava veebikeskkonna loomisest, vaid oluline on eelkõige selle info sõnastamine ja suunamine selliselt, et see tuleks otsingumootoris välja esimeste hulgas (nn SEO). Arvestada tuleb eeldusega, et väga suur hulk inimesi otsib informatsiooni kiiruse ja lihtsuse huvides esimese sammuna otsingumootori (nt *Google, Bing, Neti*) kaudu – samal ajal väga hästi teadvustades, et sama info võib olla ka mõnel talle teadaoleval veebilehel olemas (nt [mitteformaalne.ee](#)). Seega pole probleem mitte niivõrd teadmatuses veebikeskkondade olemasolust, vaid selles, kas ja kuidas sinna lehele lõpuks jõutakse. Leidmatus otsingumootori tulemuste esimesel leheküljel ehk esimese viie otsingutulemuse hulgas võib olla üks neist põhjustest, miks varasemad noorsootöö tegevuste kohta infot pakkuvad lehed pole senini edukalt toimima hakanud.<sup>3</sup>

## 4.5. Soovitused noorsootöö kui terviku arendamiseks aitamaks kaasa digilahenduste edukale rakendamisele

4.5.1. **Toetada tuleb erinevate noorsootöö osapoolte tihedamat koostööd ning omavahelist kommunikatsiooni.** Regulaarsete seminaride, töötubade ja arutelu kaudu tuleb luua ühine infovoog noorsootöö olulisematest arengutest, sealhulgas läbiviidud või käimasolevatest uuringutest. Osapooled on siinkohal nii ministeerium, allasutused, omavalitsused, agentuurid, noorteorganisatsioonid jt. Osapoolte tihedam koostöö, olles eelkõige konkreetse teemavaldkonna keskne (nt digilahendused), aitab kaasa ka digilahenduste heade praktikate paremale vahetamisele.

4.5.2. **Noorsootööd tuleb kommunikeerida ja turundada ka laiemate sihtrühmade hulgas.** Oluline on suurendada kampaaniate, meediaväljaannetes avaldatavate artiklite, laiemale sihtrühmale mõeldud koolituste vmt abil kogu ühiskonna, nii noorsootöötajate, lastevanemate kui ka tööandjate teadlikkust noorsootöö olulisusest ja võimalustest. Noorsootöötaja tööd lihtsustaks ka digilahenduste võimaluste endi parem tutvustamine nende sihtrühmade hulgas, näidates, et ka noorsootöö valdkond on kiirelt arenev, kaasajastatud ja nutikas.

4.5.3. **Noorsootöö rahastussüsteemis arvestada, et noored on mobiilsed ning enda huvide teostamiseks liigutakse ka omavalitsuspiiride üleselt.** Aitamaks kaasa digilahenduste tõhusamale kasutamisele ja keskendumaks noorte arengule, võiks pearahasüsteemis arvestada konkreetse lapse toetamisega noortele suunatud tegevustes, mitte omavalitsuste piire ja teatud kuupäevadeks kinnitatud noorte nimekirju. Praegune olukord raskendab ka kooliaasta alguse järgselt täiendavate noorte kaasamist.

---

<sup>3</sup> Uuringud näitavad, et *Google* otsingumootoris valitakse esimene otsingutulemus 33% kasutajate poolt; kokku valitavad kasutajad esimese viie vaste hulgast tervelt 75% juhtudel. See tähendab, et vaid väike osa otsingumootori kasutajatest vaatavad ja liiguvad tulemustele, mis asuvad otsingumootoris peale viiendat või kuuendat kohta. Vt pikemalt: <https://searchenginewatch.com/sew/study/2276184/no-1-position-in-google-gets-33-of-search-traffic-study>

## Summary in English

This report gives an overview on the use and possibility of using digital solutions in youth work in Estonia. Although Estonia ranks high worldwide in using and applying different ICT and e-solutions in different policy fields and areas, the results of the study show that the diversity and possibilities of applying digital solutions specifically in youth work are underused. While considering that digital world and digital solutions are an integral part of young people's everyday life, it is important to develop and implement new digital solutions to be used also in youth work.

The results indicate that the participants in Estonian youth work – both youth workers and young people themselves – expect from the digital solutions' most of all the simplification of the organisation of youth work. There is a wider demand for contemporary digital equipment and tools as well as for the substantial increase in digital competencies among different actors in this field.

At the same time, the results show that the nature of the youth work, the role of the youth worker and the content of it is largely linked to the location and context, and it is also changing in time. This means, that different groups have different expectations on the use of digital solutions in youth work and in its activities: the difference comes from the diverging perspective of time (what is needed now *vs* what is needed in a few years' time), from the geographical location of the young or youth worker (urban *vs* rural areas), the difference also comes from the age-dependent factors (young *vs* older youth workers). However, what is mutually common is the expectation of free (non-paid) digital solutions.

One of the major challenges while developing the digital solutions in and for the youth work is the fear that young people spend already too much time online and in a digital world, and that applying more solutions might force these young people further there. Although this might be true for some cases, the results of this research also show that the fears of losing young people into the world of digital is not always founded – young people usually do not fall into the isolation in the digital world neither are they acting there alone. Their rationale behind the use of digital solutions, including using social media, is the wish to be connected – to be faster, more and continuously in contact with each another. Therefore, digital solutions can be seen as new possibilities in youth work, which the youth workers can use in their work with young people.

Another important challenge in youth work is the digital divide in Estonia: the access to digital solutions and information as well as competences to use these opportunities. The reality of digital divide among youth workers and young people themselves (although to a smaller degree) was confirmed not only by this research, but also by other developments taking place during the completion of this project: this project, other studies conducted in 2016 in Estonia and the digital laboratory for youth workers carried out in autumn 2016 – first of its kind in Estonia -, indicate that a large majority of the youth workers are neither ready nor capable of discussing actively or thinking in the frames or context of digital solutions. This skill, however, is extremely important when developing new digital solutions or implementing the existing ones in youth work.

Based on these key conclusion, the report ends with concrete policy recommendations for the improvement of current situation. Besides that, the report includes 7 conceptual ideas – detailed suggestions for improving existing digital systems or developing new digital solutions in different areas related to youth work. These involve solutions both for the improvement of workload and efficacy of youth workers in their everyday work (e.g. better management of administrative tasks), but also ideas for digital solutions for increasing the participation of young people in youth work activities. The report also includes examples of good practices in digital youth work in four different countries: Finland, Germany, South-Korea and Austria.

## Резюме на русском языке

Данный отчет дает обзор использования и возможного потенциала использования дигитальных решений в молодежной работе Эстонии. Хотя Эстония занимает на мировом уровне высокое место по использованию ИКТ и электронных решений во многих сферах, итоги исследования показывают, что в молодежной работе потенциал таких решений не реализован. Учитывая, насколько неотъемлемым элементом являются дигитальные решения в каждодневной жизни молодых людей, важно развивать и внедрять новые решения и в молодежной работе.

Учитывая приоритетные направления, установленные в Программе развития молодежной работы Эстонии 2014-2020, а также недостаточное количество или недостаточную функциональность дигитальных (цифровых) решений, используемых в этих направлениях, результаты данного исследования показывают, что в молодежной работе, проводящейся в Эстонии, дигитальные возможности не используются в полной мере. Это особенно ясно видно в сравнении со всемирным признанием дигитальных возможностей страны в целом: ID-карта, электронные услуги государственного и частного секторов, кибербезопасность, дигитальные инфраструктуры и т.п. Так как дигитальные средства и дигитальный мир являются неотъемлемой частью ежедневной жизни молодежи, важно продолжить развитие и использование новых дигитальных решений и в молодежной работе.

Основные выводы исследования подтверждают, что стороны, участвующие в молодежной работе в Эстонии - как молодежь, так и молодежные работники -, ожидают от дигитальных решений, прежде всего, упрощения организации молодежной работы. Прослеживается как надежда на возможность использования современных дигитальных средств и возможностей, так и надежда на улучшение навыков дигитальной грамотности как у себя, так и у других сторон, участвующих в молодежной работе.

В то же время итоги исследования показывают и то, что сущность молодежной работы, а также роль и суть работы молодежного работника, в большой мере зависят от места и контекста проведения работы и кроме того меняются со временем. Таким образом, разные связанные с молодежной работой группы имеют разные ожидания как к молодежной работе, так и к используемым в ней дигитальным решениям: это зависит от местожительства молодежных работников и молодежи (центр региона или небольшой городок), от временной перспективы (что необходимо сегодня, а что требуется лишь через пару лет), а также, в определенной степени, от возраста молодежного работника. Тем не менее, общим составляющим является надежда на бесплатные дигитальные решения.

Одной из основных проблем при совершенствовании молодежной работы с помощью дигитальных решений является страх молодежных работников, что молодежь и так проводит много времени в дигитальном мире, и большее использование дигитальных решений в молодежной работе усугубит эту тенденцию. Хотя страх перед тем, что молодежь совсем “пропадет” в дигитальном мире, в некоторых случаях небезоснователен, он все же не всегда уместен - как правило, молодежь не впадает в изоляцию и не действует в дигитальном мире в одиночку. Целью наиболее используемых молодежью дигитальных решений, прежде всего, социальных сетей, является желание быть в контакте с другими - больше, чаще и быстрее. Поэтому в дигитальных решениях можно скорее видеть новые возможности, с помощью которых молодежные работники, при искусном использовании, могут усовершенствовать свою работу.

Второй большой проблемой является дигитальный разрыв, существующий в Эстонии: разные навыки людей, в т.ч. специалистов, в использовании дигитальных решений и в возможности доступа к ним. Помимо информации, полученной в ходе данного исследования, это подтверждает и низкая готовность

молодежных работников и молодежи обсуждать сегодня более широко тему дигитальных решений в молодежной работе. Как данное исследование, так и исследование о дигитальных учебных средствах, проведенное в 2016 году, а также дигитальная лаборатория молодежных работников показывают, что молодежные работники Эстонии часто не готовы и не способны активно участвовать в обсуждении вопроса дигитальных решений. Вместе с тем, такое умение имеет большое значение как для разработки новых решений, так и для совершенствования существующих.

На основании главных выводов исследования в отчете представлены конкретные политические рекомендации по улучшению сегодняшней ситуации. В отчете приведены семь концептуальных идей дигитальных решений, которые могли бы быть использованы в Эстонии в будущем. В их числе есть как решения, которые могут снизить нагрузку и увеличить эффективность работы молодежных работников, так и решения, которые могут повысить участие молодежи в молодежной деятельности.