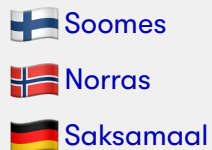


OTSID UUDSEID IDEID, KUIDAS TEHA NUTIKAT NOORSOOTÖÖD? TUNNET HUVI, MIS MUJAL TEHAKSE? 🤔



💡 Noorte kaasamine linna- planeerimisse digilahenduste abil

Praktikat on rakendatud:



Eesmärk:

anda noortele võimalus osaleda linnaplaneerimises läbi mängulise tegevuse, kasutades selleks digilahenduste abi

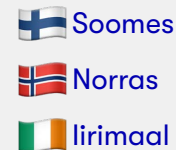
Soomes Jyväskylä ning Saksamaal elluviidud kahe eri projekti raames on noored osalenud linnaplaneerimises Minecrafti abil. Norras on kasutatud liitreaalsust ja selle pakutavaid võimalusi, et noori linnaplaneerimisse kaasata. Nende näidete puhul on noored saanud võimaluse kujundada nt oma kodukoha kesklinna, rohealaid, planeeritavat kultuurikeskust, aga ka tervet uut linnaosa.

Võimaldades noortel linnaplaneerimises kaasa rääkida digilahenduste abil, on suurem tõenäosus jõuda erinevate noorteni, neid sisuliselt kaasata ja kuulda nende arvamusi ning ideid. Teisalt võimaldab selle praktika rakendamise õppida noortel uusi digimeedia kasutamise viise ja võimalusi.

Uuringu „Nutika noorsootöö alaste välismaiste parimate praktikate rakendatavus Eestis“ raames uurisid mõttekoja Praxis analüütikud, kuidas on nutikas noorsootöö korraldatud Soomes, Norras, Iirimaa ja Saksamaal, milliseid on neis riikides kasutusel olevad parimad praktikad ja kuidas neid võiks ka Eestis rakendada.

💡 Virtuaalsed (noorte)keskused

Praktikat on rakendatud:



Eesmärk:

pakkuda virtuaalset koosolemist ja toreda ajaveetmise võimalust noortele, kes elavad hajaasustusega ning raskesti ligipääsetavates piirkondades või ei saa tervislikel põhjustel füüsiliselt kokusaamistel/üritustel osaleda

Soomes Ahvenamaa saarestikus loodi virtuaalne noortekeskus, et koos saaksid käia saarestiku vähesed ja väga hajali elavad noored. Noored said kasutamiseks virtuaalreaalsuse prillid ning seejärel hakati virtuaalselt Recroomi keskkonnas koos käima, mängides mängu, pidades arutelusid ja ehitades oma virtuaalseid ruume.

Norras loodi virtuaalne keskus esialgu 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. Hiljem on loodud keskust kasutatud ka teistel eesmärkidel, näiteks kunstinäituse avamisel ja noortekeskusena.

Ka Iirimaa on noorsootöös kasutatud virtuaalreaalsuse prillidega kasutatavat virtuaalset keskkonda, kus saavad korraga viibida mitu inimest ning kus saab korraldada privaatseid noorteüritusi ning kohtumisi, koolitusi, töötubasid jm.

💡 Digitaalne tänavatöö

Praktikat on rakendatud:



Saksamaal

Eesmärk:

pakkuda noortele digitaliseerivas maailmas turvalist ruumi, kus rääkida oma muredest tasuta, anonüümselt ja konfidentsiaalselt

Erinevate digikeskkondade vahendusel (noore soovi korral ka telefoni teel või silmast silma kohtudes) osutatav teenus, 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.

Mõned näited valdkondadest, millega seoses tänavatöötajad nõu annavad: muusika, sõltuvused, meedia, TikTok, küberkiusamine, vihakõne, videomängud, videote tegemine, sotsiaalmeedia ja mängud, LGBTQ+, valeuudised, vaimne tervis. Kui tänavatöötaja ei saa enam ise aidata (nt mure ületab tema pädevuste piire), siis annab ta noorele soovitusel, millise vastava spetsialisti/asutuse poole pöörduda.

💡 Tehisaru kasutamine noorsootöös

Praktikat on rakendatud:



Soomes

Eesmärk:

rikastada noorsootööd tehisaru pakutavate võimalustega, laiendades samal ajal ühtlasi noorte digi- ja meediakirjaoskust

Tehisaru saab kasutada nt rollimängude jaoks karakterite loomisel ja nende visualiseerimisel, aga ka lihtsalt eri teemadel vestlemiseks, grupitöö alguses n-ö soojendusena. Nt meeleolukaartide asemel igaüks genereerib oma mõtetest sel hetkel pildi ja saab selle kaudu rääkida oma tunnetest. Noorte poolt korraldatud kontsertide, teatrietenduste vms lavasid saab dekoreerida tehisaru loodud kunsti abil jne. Tehisaru rakendamine kunstiga seotud tegevustes võib ühelt poolt 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.



Loe nendest ja teistest praktikatest lähemalt [SIIN](#) 🙋

Mida on tarvis, et tagada nutika noorsootöö edasine areng Eestis?

- 📌 Kokkulepet, mida me nutika noorsootöö all mõistame, ning mõiste kasutamist järjekindlalt ühesugusel viisil.
- 📌 Nutika noorsootöö ekspertiisikeskust, mis koondab teavet ja parimaid praktikaid ning annab noorsootöötajatele nõu.
- 📌 Liikumist projektipõhiselt tegutsemiselt jätkusuutlikematele rahastusviisidele.
- 📌 Eraldi diginoorsootöötaja ametikohta (vähemalt suuremates kohtades).
- 📌 Regulaarseid täienduskoolitusi noorsootöötajatele ning otsust, kas noorsootöö korralduse õppekavades ja/või noorsootöötaja baaskoolituses tuleks enam tähelepanu pöörata nutika noorsootöö tegemiseks vajalike kompetentside arendamisele.
- 📌 Tuge noorsootöötajate rahvusvahelise mobiilsuse ja riikidevaheliste töötajavahetuste julgustamiseks, et võimaldada üksteiselt õppimist ja kogemuste vahetamist.
- 📌 Motiveeritud noortevaldkonnaväliste partnerite kaasamist nutika noorsootöö arendamisse ja elluviimisse.