

Kysymykset strategisen suunnittelun tueksi kunnallisessa nuorisotyössä pelitoiminnasta vastaaville ja esihenkilöille.

Mistä syntyy tarve pelitoiminnalle?

Sanoita tarve pelitoiminnalle. Niitä voivat olla esimerkiksi tarve tavoittaa nykyisen talotoiminnan ulkopuolisia nuoria, vastata nuoria kiinnostavaan ilmiöön tai nuorten toive uudesta toiminnasta tai pelikulttuureihin keskittyvistä toiminnoista. Pelaaminen on suuri ilmiö nuorten keskuudessa, jolloin pelitoiminta voi vetää puoleensa aiheesta paljon tietäviä ja osaavia nuoria.

Mitä organisaatiossanne tarkoitetaan pelitoiminnalla?

Määrittele pelitoiminta ja sen sisältö. Pelitoimintaa voi olla esimerkiksi avoimen pelitilan ylläpitäminen, pienryhmätoiminta pelaamista hyödyntäen, aiheesta vapaasti keskustelu nuorten kanssa tai peliharrastuksesta kiinnostuneiden nuorten vertaisryhmän mahdollistaminen. Pelitoiminta on hyvä määritellä yhdessä työntekijöiden ja esihenkilöiden kesken.

Mitkä ovat pelitoiminnan tavoitteet ja kuinka ne linkittyvät kuntasi nuorisotyön tavoitteisiin?

Peilaa pelitoimintaa alueen sen hetkisiin nuorisotyön tarpeisiin. Aseta tavoitteet pelitoiminnalle yhteistyössä sitä toteuttavien työntekijöiden kanssa. Varmistakaa, että jokaisella työyhteisön jäsenellä on yhtäläinen käsitys toiminnan tavoitteista. Tavoitteisiin voi sanoittaa esimerkiksi, miten esihenkilö tukee tavoitteiden saavuttamista ja miten todennetaan saavutetun tavoitteen tuloksia. Tärkeää on myös sanoittaa, mille kohderyhmälle pelitoimintaa halutaan tarjota.

Millaisia resursseja tavoitteiden mukainen pelitoiminta edellyttää?

Määritä tarvittavat resurssit tavoitteiden saavuttamiseksi. Laadukas pelitoiminta ei välttämättä tarvitse uusinta tekniikkaa, elleivät tavoitteet niin vaadi. Kasvatuksellinen pelitoiminta vaatii työaikaa myös itse toiminnan ulkopuolella; suunnitteluun, henkilöstön kouluttautuminen sekä laitteiden ylläpito on hyvä huomioida osana pelitoiminnan toteutusta. Käytettäviin resursseihin voi määritellä esimerkiksi pelitoimintaa varten varattu työaika ja käytettävissä oleva budjetti ostopalveluina hankittaviin toimintoihin.

Mihin nuorisotyölliseen työmuotoon pelitoiminta sijoittuu?

Tarkenna, missä työmuodoissa pelitoimintaa hyödynnetään. Pelitoiminta taipuu sekä avoimeen että pienryhmä- ja yksilötoimintaan, jolloin sen tilastointi voi olla vaikeaa. Tilastointia suunniteltaessa voidaan palata asetettuihin tavoitteisiin: minkä työmuodon alle sijoitettuna pelitoiminta vastaa tarkoitukseensa? Tilastoinnin avulla voidaan arvioida myös pelitoiminnan vaikuttavuutta.

Mitä vastuualueita nuorisotyöntekijällä on pelitoiminnassa?

Rajaa pelitoimintaan kuuluvat vastuualueet ja huomioi käytettävissä olevat resurssit. Pelitoimintaa toteuttavalta nuorisotyöntekijältä usein vaaditaan kykyä huomioida organisaation tietoturvasuuteen liittyviä sisältöjä. Tällöin työntekijälle saattaa kasautua vastuualueiksi kasvatustyön ulkopuolisia tehtäviä. Määritelkää yhdessä, mitkä asiat kuuluvat esimerkiksi organisaation ICT-tiimille tai huolehtikaa, että pelitoiminnasta vastaavalla on vastuiden lisäksi myös oikeuksia ja pätevyys tietoturvaan vastaamiseen.

Kuinka nuorten osallisuus näkyy järjestettävässä pelitoiminnassa?

Osallista nuoria pelitoiminnan suunnitteluun ja toteutukseen. Pohtikaa esimerkiksi, minkälaisia mahdollisuuksia nuorten itse järjestämälle toiminnalle tarjotaan ja kuinka tällaisesta mahdollisuudesta viestitään nuorille. Vaikka nuorten omaehtoisen tekemisen mahdollistaminen tilojen ja välineiden muodossa on tärkeää, nuorisotyöntekijällä on vastuu huomioida pelikasvatus ja nuorisotyön tavoitteet osana toimintaa.

Millä tavoin pelitoiminnasta välitetään tietoa?

Suunnittele, millä tavoin pelitoimintaa markkinoidaan nuorille, heidän huoltajilleen sekä yhteistyökumppaneille. Pelitoiminnan nuorisotyöllisen potentiaalın kirkastaminen vaatii tiedon jakamista myös toimintaa järjestävän organisaation sisällä. Varmistakaa, että organisaatiossa esihenkilöillä, pelitoimintaa toteuttavilla ja sen ulkopuolisilla työntekijöillä on mahdollisimman yhtäläinen käsitys pelitoiminnan sisällöistä.