

# Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootöös



HARIDUS- JA  
TEADUSMINISTEERIUM

# Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootöös

Uringuaruanne

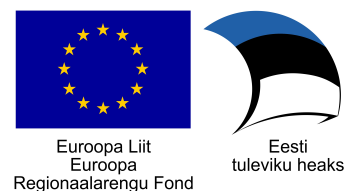
Balti Uuringute Instituut  
e-Riigi Akadeemia

Tartu 2016

<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 Selliov ja Edgar Schlümmer.



Balti Uuringute Instituut  
Lai 30  
51005 Tartu  
tel 6999 480

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

# Sisukord

Sissejuhatus .....	5
1. Uuringu metoodika.....	7
2. Noorsootöö Eestis.....	10
2.1. Ülevaade noorsootöö olemusest .....	10
2.2. Noorsootöös kasutatavad meetodid.....	12
2.3. Väljakutsed noorsootöös.....	15
3. Digilahendused ja noorsootöö.....	23
3.1. Digilahenduste olemus.....	23
3.2. Noorte ja noorsootöötajate poolt kasutatavad digilahendused.....	26
3.3. Noorte ja noorsootöötajate ootused noorsootöö arendamiseks digilahenduste abil.....	30
3.4. Takistused uute digilahenduste kasutuselevõtuks .....	35
3.5. Võimalused digilahenduste uute arengute ja trendidega kursis olemiseks.....	42
3.6. Noorsootöö digilahendustega tõhustamise võimalused .....	43
4. Teiste riikide praktikad.....	49
4.1. Soome .....	50
4.2. Saksamaa.....	54
4.3. Lõuna-Korea .....	60
4.4. Austria.....	65
5. Kokkuvõte ja soovitused.....	69
Lisa 1. Joonised ja tabelid .....	76
Lisa 2. Uuringu läbiviimise metoodika.....	80
Lisa 3. Intervjuude küsimustik .....	85
Lisa 4. Fookusgrupi aruteludes kaetud teemad .....	86
Lisa 5. Noorsootöös ja haridusvaldkonnas kasutatavad digilahendused .....	88
Lisa 6. Ideekavandid .....	90
Lisa 7. Lühideede kokkuvõtted .....	124
Summary in English.....	130
Резюме на русском языке .....	131

## Sissejuhatus

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 suurendamiseks noorte osalust noorsootöös.

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

- 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, katuseorganisatsioonid 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 kasutada. 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 elluvijate 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 digilahenduste võimalusi ega võimekust - pigem vastupidi. Küll aga osutavad aruandes väljatoodud järeldused ja soovitusel eelkõige neile olulisimatele teemakohtadele, kus digilahenduste abil saaks teha veelgi enam ning 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) ja 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.

Loodame, et käesoleva uuringu tulemused leiavad laiaulatuslikku kasutust, sealhulgas asjaomaste ametkondade poolt. Head lugemist ning jõudu ja pealehakkamist noorsootöö edendamisel!

# 1. Uuringu metoodika

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.

## 1.1. 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).

Tulenevalt valimi suhtelisest väiksusest ei ole küsitlustulemused tüüpilise usaldusväärsuse nivooga (valimiviga +/- 5%) üldistatavad kogu noorsootöötajate või noorte sihtrühmale.<sup>1</sup> Seetõttu on küsitlustulemuste esitlus käesolevas uuringus eelkõige kirjeldavat, mitte aga kogu noorsootööle üldistavat laadi. Silmas tuleb pidada, et sotsiaalteadused on oma olemuselt alati tõenäosuslikud (s.o. ükski tulemus ei ole absoluutne) ning seda tuleb

---

<sup>1</sup> Noorsootöötajate küsitluse puhul on usaldusnivool 95% küsitlustulemuste usaldusintervall ehk maksimaalne valimiviga 6,13% (eeldusel, et noorsootöötajate koguvälimi suurus Eestis on ca 5000 inimest). Vt ka metoodika peatükki lisas 2.

arvestada ka käesoleva uuringu tulemuste tõlgendamisel. Oluline on aga rõhutada, et uuringu põhijäreldused ja soovitused on kokku kombineeritud nii küsitlustulemuste, intervjuude (süvaintervjuud ja fookusgrupi arutelud) ning sekundaarallikate analüüsi tulemuste kui ka valideeritud ekspertarvamuste põhjal, mistõttu annavad need omavahel kokkuvõetuna selge indikatsiooni valdkonna olukorrast ning seal esinevatest väljakutsetest ja võimalikest arengusuundadest.

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

Süvaintervjuude ja fookusgrupi arutelude eesmärgiks oli saada täpsemat infot probleemidest, mis on seotud digilahenduste kasutamise või kasutuselevõetuga noorsootöös, valideerida veebiküsitluste ja sekundaarallikate analüüsi tulemusi ning konsulteerida sihtrühmadega väljatöötatavate ideekavandite osas. Lisaks toimusid arutelud (sh kirjalikud ja telefonitsi) mitmete peamiste sidusrühmade esindajatega, kes puutuvad kokku valdkonna koordineerimisega (vt intervjuudes osalenud asutusi lisa 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.

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

Paralleelselt andmekogumise viidi läbi ka Eesti teistes valdkondades ja teiste riikide noorsootöös kasutatavate digilahenduste praktikate kogumine. Praktikate kogumise eesmärgiks oli tuvastada huvitavaid näiteid digilahendustest noorsootöös, 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 kogumisel kaasati ka neist riikidest pärit noori kaardistuse paremaks läbiviimiseks (Saksamaa, Austria ja Lõuna-Korea).

Riikide valikul lähtuti varasemates sarnastes uuringutes enimnimetatud 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 etapil jäid fookusesse Soome, Saksamaa, Lõuna-Korea ja Austria, mille näited on aruandes pikemalt lahti kirjeldatud.

## 1.3. 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. Ideekavandid koostati järgmistel teemadel (vt ka lisa 6):

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 ideed 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.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Digilahendusi saab välja töötada kas lähtuvalt probleemidest/vajadustest või eeskujudest (s.o. olemasolevate lahenduste näidetest). Ideede selekteerimisel keskenduti noorsootöö valdkonna hetkeolukorda arvestades neile lahendustele, mis on nii uuringumeeskonna kui ka teiste ekspertide poolt väljendatud kui olulisimalt lahendust vajavad, arvestades sealjuures järgmisi asjaolusid: a) uuringu esmaeesmärgiks on kogu Eestis (s.o. üleriigiliselt) rakendatavate lahenduste leidmine; b) valdkonnas tervikuna (digipädevus) on mitmeid lahendamist vajavaid probleeme; c) digilahenduste kasutuselevõtmise tõenäosus on suurem kui tegu on probleemist tuleneva lahendusega.

## 2. Noorsootöö Eestis

Käesolev sissejuhatav peatükk annab ülevaate kolmel teemal. Esiteks selgitame Eesti näitel, mida kujutab endast noorsootöö: millised on olulisemad mõisted ja nende mõistete sisu võrreldes teiste riikidega. Teiseks anname ülevaate noorsootöös kasutatavatest peamistest meetoditest ja nende reaalsest rakendamisest praktilises töös, mida oli võimalik tuvastada küsitluste ning arutelude käigus. Kolmandaks toome tuginedes käesoleva projekti raames läbi viidud andmekogumisele ja analüüsile välja viis peamist noorsootöö väljakutset, millele vastamisel saavad olla toeks digilahendused.

### 2.1. Ülevaade noorsootöö olemusest

Noorsootööl ei ole rahvusvaheliselt ühtset kokkulepitud definitsiooni. Igal riigil on oma noorsootöö mõiste, mis sõltub riigi ajaloolisest arengust ja üldisest korraldusest, näiteks sellest, kas noortevaldkond on arenenud kultuuri, religiooni, hariduse või muu valdkonna mõjul. Euroopa Liidu Nõukogu noorsootöö resolutsiooni<sup>3</sup> kohaselt on võimalik üldistatult öelda, et noorsootöö põhineb mitteformaalsel ja informaalset õppel, toimib väljaspool formaalharidust, on korraldatud noorte poolt, noorte ja noorsootöötajate koostöös.<sup>4</sup>

Noorsootööst kõneldakse sageli kui noorte mitteformaalsest õppes - õppimisest, mis leiab aset väljaspool koolitunde ning on ette võetud teadlikult, eesmärgiga end arendada. Mitteformaalne õpe võib toimuda väga erinevates keskkondades (näiteks looduses), mille puhul õpetamine ja õppimine ei pruugi olla ainuke ega peamine otstarve.<sup>5</sup> Kui formaalse õppe tunnuseks on koolikesksus, astmelisus ning õppija ülesanne järgida ette antud õppekavu, siis mitteformaalne õpe on paindlikum nii eesmärkide, sisu kui õppija ja õpetaja rollide osas ning sellesse põimub rohkem rekreatsiionilisi aspekte. Informaalne õppimine ehk teadvustamata õppimine igapäevaelu olukordadest võib aga aset leida nii koolitunnis kui väljaspool seda.

Euroopa Liidu nõukogu on oma 2013. aasta otsuses aktsepteerinud noorsootöö mõistet järgmiselt:<sup>6</sup>

*Noorsootöö on lai mõiste, mis hõlmab paljusid erinevaid sotsiaalset, kultuurilist, hariduslikku ja poliitilist laadi tegevusi nii noorte poolt, koos noortega kui noorte jaoks. Üha enam hõlmavad sellised tegevused ka sporti ja noortele suunatud teenuseid. Noorsootöö kuulub koolivälise hariduse valdkonda ja hõlmab konkreetseid vaba aja harrastusi, mida korraldavad elukutselised või vabatahtlikud noorsootöötajad ja noorte juhendajad. Noorsootööd korraldatakse erinevalt (noorte juhitud organisatsioonide, noortele mõeldud organisatsioonide, mitteametlike rühmade või noorteteenuste ja ametiasutuste kaudu). Seda tehakse erinevates vormides ja keskkondades (näiteks*

---

<sup>3</sup> Euroopa Nõukogu (2010), 'Resolution of the Council and the representatives of the governments of the member states, meeting within the Council on youth work'.

<sup>4</sup> Schlümmer, E. (2013), 'Noorsootöö käsitlus tänapäeva Euroopas ja Eestis'.

<sup>5</sup> Stardiplats (2016), 'Mis on mitteformaalne õpe?'.

<sup>6</sup> Euroopa Nõukogu (2013), 'Council conclusions on the contribution of quality youth work to the development, well-being and social inclusion of young people', otsus nr 2013/C 168/03.

avatud juurdepääsuga, rühmapõhiselt, programmipõhiselt, teavitustööna (outreach) ja eraldiseisvalt (detached)) ning seda kujundatakse kohalikul, piirkondlikul, riigi ja Euroopa tasandil.

Eestis on loodud ühtne arusaam noorsootöö mõistest tänu noorsootöö seadusele<sup>7</sup>, mis muuhulgas sätestab, et:

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

Nooreks loetakse noorsootöö seaduse alusel 7-26-aastast inimest.

Noorsootöö valdkonnas peetakse oluliseks kodanikuharidust ja noorte ühiskonnaelus osaluse toetamist. Samuti on noorte vabatahtlik töö nii Eestis kui Euroopas sageli määratletud osana noorsootööst.

Noorsootöötaja ametialast ning võimalikest tööülesannetest annab ülevaate joonis 1, tuginedes noorsootöötajate kutsestandardile ja noorsootöö seadusele. Joonise esimeses tulbas olevad tööülesanded on koostatud noorsootöötaja kutsestandardile tuginedes, ehk need on tööülesanded, mida noorsootöötaja lähtuvalt oma tööülesannetest võib, kuid ei pruugi teha (näiteks mõned noorsootöötajad võivad keskenduda vaid noorteinfo vahendamisele ja nõustamisele, teised aga korraldavad otseselt noortele vaba aja sisustamise tegevusi jmt).

**Joonis 1:** Noorsootöötaja ülesanded, ametinimetused ja noorsootööd teostavad organisatsioonid<sup>8</sup>

Noorsootöötaja tööülesanded	Ametinimetused (lähtuvalt kutse tasemetest)	Noorsootööd teostavad või teostamisega seotud organisatsioonid
<ul style="list-style-type: none"><li>• noorsootöö korraldamine</li><li>• noorteinfo vahendamine ja nõustamine</li><li>• administreerimine ja juhtimine</li><li>• võrgustikutöö ja suhtlemine avalikkusega</li><li>• turvalise keskkonna tagamine</li><li>• noortevaldkonna arendamine</li><li>• professionaalne enesearendamine</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• noorte keskuse juhataja, ringijuht, huvijuht, laagri juhataja, noorsootööasutuse juht</li><li>• noorsootöö peaspetsialist, noorsootöö nõunik, noortevaldkonna koolitaja</li><li>• noorsootöötaja, laagrikasvataja, noorteinfo spetsialist, huvihariduse spetsialist, noorsootöö spetsialist</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• riik: HTM, sh Eesti Noorsootöö Keskus, SA Archimedes Noorteagentuur</li><li>• KOVd</li><li>• maavalitsused</li><li>• noorte keskused, huvikoolid, koolid</li><li>• noortelaagrid</li><li>• noorsootöö ühingud</li><li>• noorteühingud</li><li>• MTÜ-d, ettevõtted</li><li>• noortevolikogud, noortekogud</li><li>• teavitamis- ja nõustamiskeskused</li></ul>

<sup>7</sup> Riigi Teataja, [Noorsootöö seadus](#) (2016).

<sup>8</sup> Autorite koostatud, tuginedes [noorsootöötaja kutsestandardile](#) ja noorsootöö seadusele.

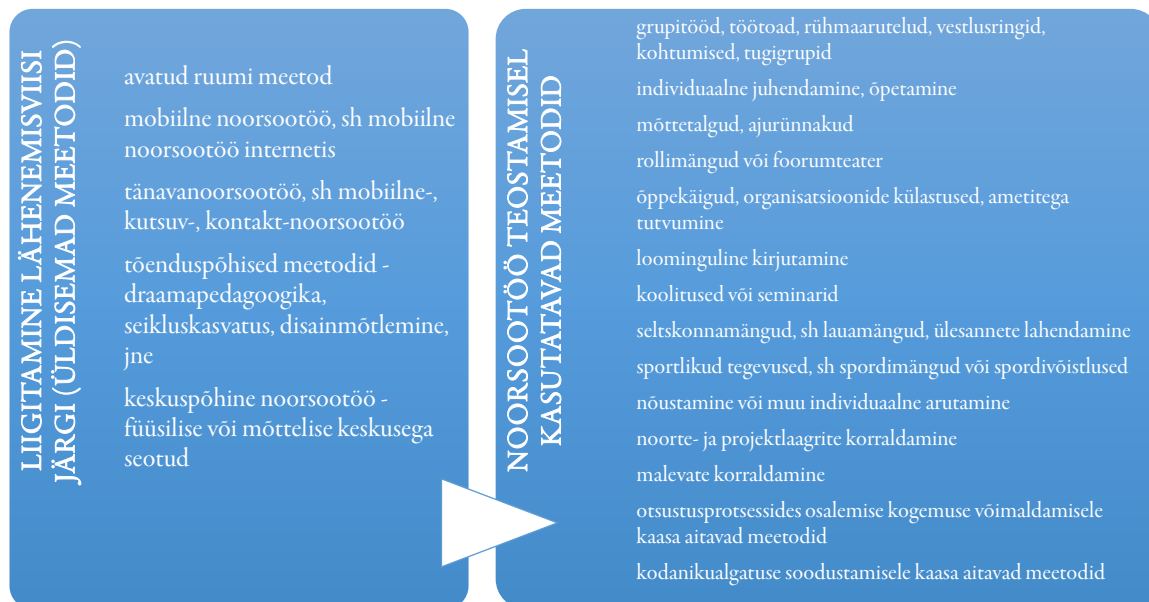
## 2.2. Noorsootöös kasutatavad meetodid

Noorsootööd saab liigitada mitmeti. Eestis käsitletakse noorsootööd laias laastus peamiselt selle toimumiskoha või -viisi järgi, kusjuures erinevad lähenemisviisid ei ole üksteist välistavad (vt joonis 2). Näiteks lähtutakse noortekeskustes sellest, et noortekeskus on kõigile avatud, kõigil on õigus sinna minna ja vabatahtlikult tegevustes osaleda.<sup>9</sup> Väga olulisel kohal on mobiilne noorsootöö – tänavanoorsootöö, töö internetis ja noorte kogunemiskohtades.<sup>10</sup>

Oluline on, et noorsootöö teostamiseks valitud meetodid ja tegevused lähtuksid seatud eesmärkidest ning vajadustest ja oleksid tõendus põhiste meetoditega.<sup>11</sup> Noorsootööd saab defineerida ka läbi toimumiskoha noortekeskuses, huvikoolis või näiteks noorte kogunemiskohtades toimuva noorsootöö.<sup>12</sup>

Sõltumata sellest, kus ja millisele põhimõttele tuginedes noorsootööd teostatakse, on võimalik seatud eesmärgi täita nii erinevate meetodite kui ka eri tegevuste abil. Ühe näitena: näiteks rollimänge on võimalik teha nii avatud noortekeskustes, tänavanoorsootöös kui ka mujal. Oluline on seega eelkõige silmas pidada, et vastava meetodi valimisel oleks lahti mõtestatud eesmärk, mida soovitakse saavutada.

**Joonis 2:** Noorsootöö liigitamine ja kasutatavad meetodid



Mitmeid meetodeid ja tegevusi on omakorda võimalik mitmekesistada ja/või tõhustada digilahendustega (vt pikemalt ptk 3.1., mis seletab digilahenduse mõistet). Näiteks ajurünnakud võivad toimuda Skype konverentsina, individuaalne juhendamine võib toimuda läbi mõne interaktiivse ja õpetliku digitaalse mängu, koolitusteks võib kasutada veebiseminari (ingl. k. *webinar*) vms. Samal ajal võivad digimaailmaga seotud

<sup>9</sup> Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendus (2016), 'Avatud noorsootöö meetod'.

<sup>10</sup> Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendus (2012), 'Mobiilne noorsootöö'.

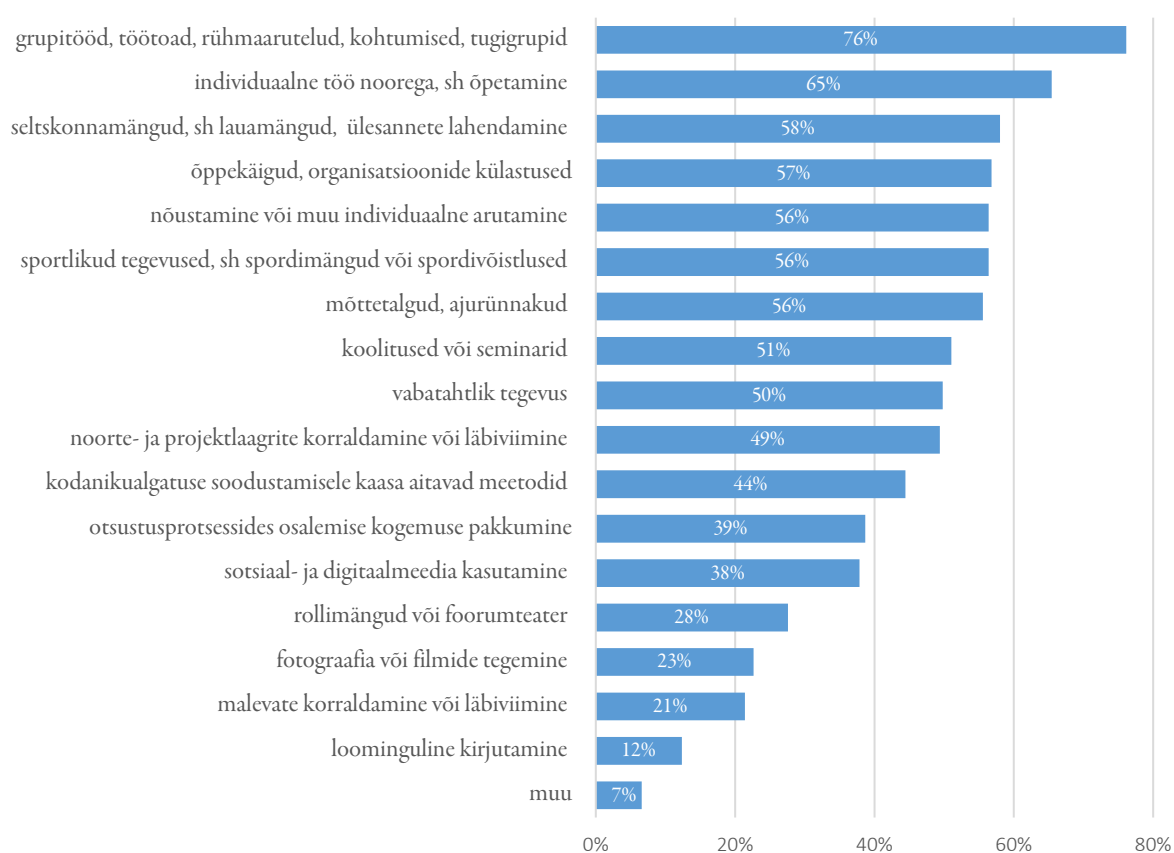
<sup>11</sup> Mihus nr 14. 'Teadmus- ja tõendus põhine noorsootöö'.

<sup>12</sup> Teder (2014), 'Mobiilse noorsootöö baaskoolitus'.

küsimused või digitaalsete lahenduste kasutamine noorsootöös olla ka ise üheks noorteprojekti teemaks, mida võibki läbi viia nt häkatoni või võrgupeo (*LAN-party*) formaadis.

Käesoleva uuringu käigus uuriti, milliseid meetodeid noorsootöötajad oma töös kasutavad või ei kasuta. Küsitluse tulemustest selgub, et Eestis kasutavad noorsootöötajad enim meetodeid, mis põhinevad vahetul suhtlusel noorega (vt joonis 3). Neist sagedasemad on grupitöö, töötuba, rühmaarutelu, vestlusring, kohtumised ning tugigrupid (neid meetodeid mainis kokku 76% vastanutest), lisaks ka individuaalne töö noorega (65%). Meetodeid, mis juba kätkevad endas eeldust digivahendite vahetuks kasutamiseks (nt arvuti, nutitelefon, foto- või videokaamera), kasutatakse töös noortega seevastu oluliselt vähem. Näiteks kasutab sotsiaal- ja digitaalmeediat ligikaudu 40% noorsootöötajatest (vt pikemalt ptk 3.2) ning fotograafiat ja filmide vaatamist ligikaudu viiendik noorsootöötajatest (23%).

**Joonis 3:** Noorsootöötajate poolt kasutatavad meetodid töös noortega (% - osakaal vastanutest)



Lisaks oma töös kasutatavate meetodite nimetamisele palusime noorsootöötajatel ka põhjendada, millistel põhjustel ta ühte või teist meetodit *ei kasuta*. Andsime neile selleks ette 6 võimalikku põhjust ja valikuvarianti: 1) töö noortega ei näe ette meetodi kasutamist; 2) meetod on liiga kallis; 3) meetod on liiga aeganõudev; 4) ei oska kasutada; 5) vastavad vahendid puuduvad; või 6) meetod ei vasta noorte huvile ega vajadustele.

Tulemustest selgub, et peamine põhjus meetodite mitte-kasutamiseks on asjaolu, et nende töö noortega ei näe selle meetodi kasutamist ette (vt tabel 1). Oluliselt järgmine põhjus mõne meetodi mitte-kasutamiseks on selle kasutamise rakendamise oskamatus, ning kolmanda peamise põhjusena tuuakse välja meetodi sobimatus

noorte huvile või vajadustele. Mõne meetodi puhul on oluliseks takistuseks selle maksumus - näiteks leidis 25% noortega töötajatest, kes ei kasuta koolituste ja seminaride meetodit, et nende läbiviimine on liiga kallis viidates digilahenduste võimalusele.

**Tabel 1:** Põhjused, miks noorsootöötaja meetodit ei kasuta (*N* - vastajate arv; % - osakaal vastanutest)

	ei kasuta	töö noortega ei näe ette selle meetodi kasutamist	meetod on liiga kallis	meetod on liiga aeganõudev	ei oska seda kasutada	vastavad vahendid puuduvad	meetod ei vasta noorte huvile ega vajadustele	muu
loominguline kirjutamine	213	51%	0%	4%	22%	2%	16%	11%
malevate korraldamine või läbiviimine	191	56%	8%	7%	4%	11%	7%	14%
fotograafia või filmide tegemine	188	42%	7%	7%	25%	20%	4%	11%
rollimängud või foorumteater	176	48%	3%	6%	23%	4%	10%	14%
sotsiaal- ja digitaalmeedia kasutamine	151	45%	2%	2%	16%	16%	7%	16%
otsustusprotsessides osalemise kogemuse võimaldamisele kaasa aitavad meetodid	149	44%	0%	7%	15%	8%	16%	17%
kodanikualgatuse soodustamisele kaasa aitavad meetodid	135	49%	0%	6%	14%	8%	11%	20%
noorte- ja projektilaagrite korraldamine või läbiviimine	123	49%	13%	6%	4%	16%	2%	23%
vabatahtlik tegevus	122	49%	0%	6%	6%	4%	17%	21%
koolitused või seminarid	119	37%	25%	3%	3%	9%	10%	18%
mõttetalgud, ajurünnakud	108	55%	0%	7%	2%	2%	20%	17%
nõustamine või muu individuaalne arutamine	106	49%	1%	7%	13%	9%	9%	16%
sportlikud tegevused, sh spordimängud või spordivõistlused	106	70%	0%	3%	6%	7%	2%	16%
õppekäigud, organisatsioonide külastused, ametitega tutvumine	105	55%	8%	9%	2%	11%	7%	15%
seltskonnamängud, sh lauamängud, ülesannete lahendamine	102	71%	0%	3%	1%	6%	5%	18%
individuaalne töö noorega, sh õpetamine	84	58%	5%	11%	7%	7%	5%	19%
grupitööd, töötoad, rühmaarutelud, vestlusringid, kohtumised, tugigrupid	58	58%	0%	13%	3%	5%	10%	23%

Kokkuvõtteks sõltub seega meetodi kasutamine või mittekasutamine sellest, kas seda peetakse noorsootöötaja poolt noortega tegelemise jaoks vajalikuks või mitte. Mõnedel juhtudel mõjutavad meetodi kasutamist aga isiklikud oskused (fotograafia, rollimängud, loominguline kirjutamine), mõnedel juhtudel mõjutab meetodi kasutamist olulisel määral ka selle maksumus (koolitused, seminarid). Oluline on ka noorte huvi erinevate meetodite vastu – olgugi, et loominguline kirjutamine, mõttetalgud ja ajurünnakud võimaldavad hästi reflekteerida noorte arusaama/arvamust ümbruses toimuvast ning võimaldavad tõhusa

meetodina küsida ja arvestada noorte arvamust, on noorsootöötajate arvates noortel endil nende meetodite vastu võrreldes kõikide teiste meetoditega kõige väiksem huvi. Nimetatud meetodeid oleks aga ka digilahenduste abil võimalik huvipakkumaks ja atraktiivsemaks muuta.

Eraldiseisvalt sotsiaal- ja digitaalmeedia mittekasutamist põhjendatakse eelkõige sellega, et selle meetodi kasutamine pole tema töös vajalik (38%), ta ei oska seda kasutada (13%) või tal puuduvad selleks vajalikud vahendid (14%). Nimetati ka teisi põhjuseid, näiteks üks vabatahtlikkuse alusel tegutsev noorsootöötaja ei leia piisavalt aega ja energiat mitme meetodi süsteemseks kasutamiseks, mistõttu sotsiaal- ja digitaalmeedia ei vasta tema prioriteetidele noorsootöös: "*Vabatahtlikuna jääb mul noorsootööks vähe aega ja energiat mitmete meetodite süsteemseks kasutamiseks ja neist terviku loomiseks. Sotsiaal- ja digitaalmeedia ei vasta minu prioriteetidele noorsootöö maastikul*".

Ka läbiviidud intervjuud kinnitavad, et noortega tegelejate poolt kasutatavad meetodid sõltuvad eelkõige konkreetsest töökohustusest ning noorsootöötaja enda profiilist: s.o. noorsootöötaja vanusest, töökogemusest noorsootöös ja/või tööpiirkonnast. Aruteludes ja intervjuudes leiti, et noorsootöötajate seas on nii neid, kes ei ole valmis digilahendusi katsetama, kui ka neid, kes julgemalt seovad digilahendusi tavameetoditega, muutes tegevused sellega noortele atraktiivsemaks. Käesoleva uuringu tulemused näitavad lisaks veel seda, et noorsootöötajate arvates on kõige olulisem aidata noortel lahti mõtestada noorsootöös kogetavat, alles seejärel on olulised kasutatavad meetodid ja lahendused.

### 2.3. Väljakutsed noorsootöös

Noorte osalemine noorsootöö tegevustes ja koolivälises tegevuses tervikuna mõjutab olulisel määral noorte võrgustumist, produktiivsust ja heaolu. Need on aspektid, mis on äärmiselt olulised nii noore isikliku elu alustamisel,<sup>13</sup> tulevases tööelus toimetulekul aga ka laiemalt kodanikuühiskonna arengus tervikuna.<sup>14</sup> Noorteseire [veebikeskkonna](#) kohaselt on noorte osalus noorsootöös küll kasvanud, kuid viimaste aastate kasv on olnud varasemast väiksem.<sup>15</sup> Märkimisväärselt on kasvanud noorte endi algatusel läbiviidavate projektide arv<sup>16</sup> ja osalus rahvusvahelises noortevahetuses.<sup>17</sup> Samas näitab statistika, et noorsootöös osalemise aktiivsus on maakonniti väga erinev. Noorte osalust noorsootöös mõjutavad noorsootöö kättesaadavus ja selle kvaliteet, sh noorteni jõudmine ja nende kaasamine. Seetõttu on äärmiselt oluline arendada koolivälise tegevust just noorsootöötaja juhendamisel, sealhulgas tõsta noorsootöö kättesaadavust ning kvaliteeti, kujuures infotehnoloogilised lahendused annavad selleks märkimisväärsed võimalusi.

Sellest tulenevalt oli ka käesoleva uuringu eesmärgiks tuvastada suurimad väljakutsed Eesti noorsootöös ning hinnata, mil moel oleksid need väljakutsed lahendatavad senisest suurema digilahenduste rakendamise või kasutuselevõtuga. Antud alapeatükk vaatleb olulisemaid väljakutseid noorsootöös - nii neid, mis on

---

<sup>13</sup> Haridus- ja Teadusministeerium (2013), 'Noortevaldkonna arengukava 2014-2020'.

<sup>14</sup> National Collaboration for Youth (2012), 'A Shared Vision for Youth. Common Outcomes and Indicators.'; Poliitikauuringute Keskus Praxis (2013), 'Noorteseire aastaraamat 2013'.

<sup>15</sup> Noorteseire (2016), Indikaatorid. 'Indikaatorid. Noorsootöö'.

<sup>16</sup> Noorteseire (2016), Indikaatorid. 'Noorte endi poolt läbi viidavad projektid'.

<sup>17</sup> Noorteseire (2016), Indikaatorid. 'Osalemine rahvusvahelistes noorsoovahetustes'.

varasemates uuringutes välja toodud, kui ka neid, mis käesolevas uuringus kinnitust saanud. Peamiste korduvate teemadena kerkivad selgelt esile järgmised teemavaldkonnad:

- koostöö erinevate osapoolte vahel,
- tugisüsteem noortele ja noorsootöötajatele,
- noorsootöös osalemine tervikuna ja selle tunnustamine,
- noorsootöö tehnilis-bürookraatlik pool, ning
- noorteni jõudmine.

### 2.3.1. Noorsootöö eri osapoolte omavaheline koostöö

Noorsootöös osalejate ring on lai ning selle teostamisel on oma funktsioonid täita erinevate asutustel: alates valdkonna koordineerijast Haridus- ja Teadusministeeriumist, noorsootööd korraldavast ja rahastavast kohalikest omavalitsusest kuni noortekeskuste, huvikoolide, noorteühingute ning teiste noortega kooliväliselt kokku puutuvate organisatsioonideni.<sup>18</sup> Kuna noorte areng on terviklik, on olulisteks osapoolteks ka perekond ning kool. Seega toimub nii noorsootöö valdkonna kui ka noorte endi arendamine kõigi nimetatud osapoolte töö tulemusena, kusjuures üheks võtmeteguriks sellise töö edukaks kujunemiseks on omavaheline infovahetus.<sup>19</sup>

Käesoleva uuringu tulemused viitavad taolise koostöö ja infovahetuse puudulikkusele, sh esimeses lõigus nimetatud osapoolte vahel. Hoolimata sellest, et Eesti noorsootöö valdkonnas toimuvat kajastatakse palju - noorsootöö organisatsioonid pakuvad infot nii oma kodulehekülgedel kui ka sotsiaalmeedias, avaldatakse uudiskirju, artikleid ning ajakirju, ning kuulutakse erinevatesse võrgustikesse ja viiakse läbi ühisüritusi, - ei oma organisatsioonid sageli ülevaadet teiste osapoolte probleemidest, arenguvajadustest ega käsil olevatest arendustest või projektidest. Läbiviidud intervjuud tuvastasid korduvalt, et eri osapoolte probleemidest, juba olemasolevatest lahendustest või teostatavatest arendustest - eelkõige just digilahenduste osas - saadi teadlikuks alles käesoleva uuringu käigus.

Selline olukord, kus **infot küll jagatakse, aga see jõuab erinevate sihtrühmadeni suhteliselt ebasüsteemselt**, toob omakorda kaasa tegevuste dubleerimise, vähendades valdkonna arendamiseks jäävat ressursi ning erinevate osapoolte taht ja võimekust arendusprotsessides osaleda. Selline olukord mõjutab vahetult noorsootöö kvaliteeti. Näiteks noortele mentorlust ja projektitoetusi pakkuvate organisatsioonide vaheline koostöö võimaldaks vastavad tegevused koondada - vähenevad administreerimise kulud, lihtsam on kaasata valdkonna spetsialiste (mitme samasisulise tegevuse puhul konkureeritakse spetsialistide saamisel), paraneb nõustamine ja suureneb projektitoetuste eelarve. Lisaks on tegevusi ja eelarvet koondades võimalik teenuseid regulaarsemalt pakkuda (vajaliku eelarve olemasolu on kindlam) ning läbi regulaarsuse ja tegevuste koondamise läbi väheneva infokirjade hulga tõttu (infoüleülluse vähenemine), jõutakse rohkemate sihtrühmade liikmeteni.

---

<sup>18</sup> Näiteks raamatukogud, muuseumid või ülikoolide juures toimivad (huvi)ringid, mis aga ei klassifitseeru "Noorsootöö seaduse" kohaselt noorsootöö alla.

<sup>19</sup> Koostöö vajalikkus eriosapoolte vahel välja toodud ka [Euroopa noortevaldkonna uuendatud koostööraamistikus 2010-2018](#).



Uuringu tulemused näitavad, et vajaka jääb ka noorsootöötajate omavahelisest koostööst noorsootöös kasutatavate materjalide (nt käsiraamatud, praktikad jm) ja meetodite (nt avatud noorsootöö, virtuaalne noorsootöö, huvitegevus jm) jagamises. Kuigi huvitavaid materjale ja kogemusi jagamiseks on palju, sh on olemas ka selge soov nende jagamiseks, levitatakse materjale ja kogemusi üldjuhul vaid lähimas tutvusringkonnas. Peamisteks põhjusteks on seejuures piiratud võimalused (või teadmatus võimalustest ja nende võimaluste vastavus vajadustele) informatsiooni koondada ja teistele kättesaadavaks teha (sh tehnilise toe puudumine)). Näiteks, kuigi selleks otstarbeks on loodud vastav veebikeskkond [mitteformaalne.ee](http://mitteformaalne.ee), võib uuringu tulemustele toetudes oletada, et antud keskkonda ja selle poolt pakutavaid võimalusi ei tunta osade noorsootöötajate hulgas veel piisavalt hästi. Tuntav on ka ebakindlus materjalide kvaliteedi osas ja kriitikaahirm ning materjalide koostaja mittetunnustamine tehtu eest. Seega **koostavad noorsootöötajad vajalikud materjalid üldjuhul algusest peale ise ning otsivad ise soovitatavate tegevuste läbiviimiseks sobilikke meetodeid** – näiteks meetodid ja materjalid liiklusohutuse õpetamiseks, juhised orienteerumiseks vms.

Väheaktiivsed ollakse ka erinevate digiseadmete või digilahenduste omavahelisel jagamisel. Näiteks toodi fookusgrupi aruteludes korduvalt välja, et koolid on saanud erinevate programmide raames omale digiseadmeid ja -lahendusi soetada, kuid noorsootöö teostajatel seda võimalust pole olnud. Samas oleks aga suur potentsiaal erinevate seadmete või lahenduste üheaegsel kasutamisel nii formaalhariduse kui ka noorsootöö osapoolte vahel – näiteks bioloogia tunnis kasutatavaid mikroskoobe võib kasutada ka noorsootöös. Ka erinevate noorteühenduste vaheline seadmete vahetus, nt [Makey Makey](#), tahvelarvutid või suuremat videokvaliteeti võimaldavad videokaamerad, ei ole levinud. Noorsootöö oleks aga kvaliteetsem ja efektiivsem kui noorsootöötaja saaks piirduda olemasolevate õppematerjalide täiendamisega ning tal oleks võimalik väiksemate kuludega erinevamaid digilahendusi kasutada. Efektiivsuse kasv muudab noorsootöö omakorda atraktiivsemaks ka noorte endi jaoks.

Omavaheline koostöö erinevate osapoolte vahel on oluline ka seetõttu, et noore mitmekülgne arendamine eeldab individualiseeritud lähenemist. Noore arengut mõjutavad neid ümbritsevad inimesed ja keskkond - kool, koolivälised tegevused ning perekond. Kuigi ei ole konsensust selles osas, *kui palju ja millises ulatuses* infot peaksid erinevad osapooled ühe noore huvidest ja käekäigust omama, tõstatus uuringu käigus korduvalt üles vajadus tervikliku ülevaate omamise järele noore käekäigust. Vajalikud on ka vaesuses olevate, kergemini haavatavate ja NEET noorte<sup>20</sup> andmed, et nende koolist väljalangemist vältida või neid tagasi formaalharidusse aidata.

Näiteks, kui õpetaja teab, millega noor lisaks koolile ka kooliväliselt tegeleb, on tal lihtsam noorega kontakti luua ning läbi tuvastatud kooliväliste huvide talle aineid selgitada. Ka lihtsustub üldhariduskoolide õppekavas olevate ainete asendamine noorsootöös tehtavaga – näiteks tantsutrennis käies pole paber kandjal tõendit vaja esitada, saamaks kehalises kasvatuses arvestust. Noorsootöötaja teadmine aga koolis toimuvast võimaldab tal noore puhul rakendada meetodeid ja valida sisu, mis toetavad näiteks probleemsete ainete ning nende seose mõistmist reaaleluga. Olgugi, et kooli ja noorsootöö parema koostöö vajadus toodi peamiselt välja noorsootöötajate poolt, on näha ka noorte kasu ning võimalused vaid valitud info organisatsioonidevaheliseks jagamiseks. Oluline on aga silmas pidada, et mitte kõik noored ei pruugi soosida sellist tema kohta käivat infovahetust erinevate osapoolte vahel.

---

<sup>20</sup> NEET noored ehk mitteõppivad ja mittetöötavad noored. Nimetus tuleneb i.k. terminist '*Not in Education, Employment or Training*'.

Noorsootöötajate ja õpetajate omavaheline kogemuste ning meetodite jagamine ja jagamisvõimaluste ning vajaduse parem teadvustamine muudaks seega kõikide osapoolte tegevused sihipärasemaks, atraktiivsemaks ja aitaks kaasa reaalelus toimetulekuks vajalike praktiliste oskuste arendamisele. Teisisõnu, vajalik on formaalse ja mitteformaalse hariduse tihedam lõimimine: näiteks infootsing ja saadavate tulemuste kriitiline hindamine, reaaleluga seonduvate õppematerjalide koostamine jmt.

Lisaks koolide ja noorsootöötajate omavahelisele koostööle ning infovahetusele on oluline ka pereliikmetelt saadav info<sup>21</sup>, mis võimaldab kõigil osapooltel arvestada noore iseärasusega, sh haigustega või erivajadustega. Konkreetse noorega seotud osapoolte tundmine lihtsustab vajadusel omavahelist kontakteerumist, et esilekerkivate probleemide põhjusteni jõuda ja neile ühiselt lahendust otsida. Vastava info saamine eeldab regulaarset infovahetust kõigi osapooltega, mis on aeganõudev ja ressursimahukas. Selle tõhustamiseks saaks kasutada digilahendusi (vt arutelu selliste lahenduste võimalike probleemide, kitsaskohtade jms kohta (sh andmekaitse ja isiku privaatsus) ideekavandist nr 1). Kuigi täna otseselt ühtegi spetsiaalselt loodud digilahendust formaalhariduse ja noorsootöö vahel ei ole, on oluline märkida, et taolise koostöö toimimise eelduseks on siiski eelkõige soov koostööd ja infovahetust kooli ning noorsootöötaja vahel teha – kui soov puudub, ei aita selle juures ka digilahendused.

### 2.3.2. Tugisüsteem noorsootöötajatele ja noortele

Tugisüsteem on süsteemselt korraldatud tegevused ja teenused, sealhulgas e-teenused, millega toetatakse ja nõustatakse noortega tegelejaid eesmärgiga parendada nende toimetulekut töökeskkonnas nii igapäevastes kui ka erakorralistes olukordades. Uuringu käigus toodi välja noorsootöötaja rollide rohkus, mis sageli eeldab mitmekesiseid oskusi: vastavalt olukorrale ja tegevusele tuleb võtta juhendaja, psühholoogi, nõustaja, käsitööõpetaja, videote looja, bioloogi, treeneri vmt roll. Kuigi noorsootöötajad ei pea olema kompetentsed kõikides neis rollides, ilmestab see noorsootöö valdkonna suurt mitmekesisust, aga sellest tulenevalt ka väljakutseid tugisüsteemi rakendamisel. Uuringu käigus viidati korduvalt, et noorsootöö tugisüsteem on puudulik, ega vasta eriti IKT valdkonnas tänapäevastele nõuetele.

Kuna nii noorte kui ka ühiskonna vajadused on kiiresti muutuvad, ei ole noorsootöötajatel või noortega tegelejatel võimalik ega ka vajalik kõigis valdkondades professionaalseid teadmisi omandada. Noorsootöötaja rollide sekka kuulub nii noorte noorsootöösse ehk noortele suunatud tegevustesse meelitamine, sageli noorte isiklike probleemide lahendamise toetamine, vahel ka noorsootöö kuvandi parandamine ühiskonnas laiemalt. Taolisest laiest tööülesannete ampluaast tulenevalt väljendasid noorsootöötajad uuringu käigus selget soovi erinevate valdkondade spetsialistide toe järele. Eelkõige nimetati vajadust kahte tüüpi toe järele:

1. noorsootöö-spetsiifiline tugi ehk noortega toimetulek ja noorsootöös kasutatavad meetodid;
2. tugi digilahendustega, või laiemalt IKT maailmaga kursis olemiseks ja nende kasutamiseks.

Noorsootöötajad vajavad nõustamist, mugavaid võimalusi noorsootöös kasutatavate materjalide ja meetodite vahetamiseks, aga ka praktiliste enesetäiendamise võimaluste mitmekesistamist. Üheks võimaluseks

---

<sup>21</sup> Tulenevalt [isikuandmete kaitse seadusest](#) on vastavate andmete esitamine vabatahtlik ja nende saamine eeldab lapsevanema teadlikku tegutsemist või noorsootöötaja selgitustööd andmete vajalikkuse kohta.

olemasoleva tugisüsteemi edasiarendamisel ja täiendamisel on erinevad digilahendused (vt pikemalt ideekavand nr 7).

### 2.3.3. Noorsootöö tunnustamine

Mitteformaalses õppes ehk väljaspool formaalset haridussüsteemi noortele organiseeritud tegevuses osalemise tunnustamine aitab tõsta noore enesekindlust ning motivatsiooni tehtava jätkamiseks. Tunnustamine on võimalik aga vaid siis, kui kusagil on noorega seotud isikutele nähtavalt jäädvustatud noore osalus noorsootöös ja saadud kogemus. Täna ei jäädvustu noorsootöös osalemine sel moel, et noor ise, õpetajad, töö-, projekti- või stipendiumikonkursside korraldajad või näiteks tulevased tööandjad noorte omandatud kogemust noore ja/või noorsootöötaja vähese panusega lihtsalt, kasutajasõbralikult, süsteemselt ja valideeritult näeksid (vt nt ideekavand nr 3).<sup>22</sup> Lisaks kommenteeriti paari intervjuueeritud noorsootöötaja poolt, et mitmetel juhtudel ei oska ka noored ise **näha noorsootöös kogetu mõtestamise vajadust ega selle praktilist väärtust tulevikuks.**

Sellest tulenevalt on noorsootöös saadud kogemuste süstematiseerimine või enese jaoks lahti mõtestamine sageli väga madal. Mõned CV-de koostamist toetavad keskkonnad, näiteks stardiplats.ee, suunavad küll noort noorsootöös saadud kogemusi kirja panema, kuid kuna osaletud tegevused tuleb ükshaaval ning käsitsi CV-vormi sisestada (s.t. puudub eeltäidetud andmeväljade võimalus), loobuvad noored mitme uuringus osalenu hinnangul sageli sellest nii motivatsiooni kui ka otsese vajaduse puudumise tõttu.

Teine vähese tunnustamise ja motivatsiooni kadumisega seotud probleem on nii õpetajate kui ühiskonna teadlikkus noorsootöö sisust. Uuringus tõstatus korduvalt mure, et kuigi ootused noorsootöötajatele ja noortele tegevustes osalemiseks ning nende tegevuste läbiviimiseks on kõrged, **ei teadvustata ühiskonnas sageli noorsootöö tegevuste või selle läbiviijate olulisust noorte arendamisel.** Sellest tulenevalt on tekkinud olukord, kus hinnangud formaalse ja mitteformaalse hariduse raames noortega tegelejatele kui ka tegevusvaldkondadele võivad sageli märkimisväärselt erineda - ühtesid tegevusi peetakse olemuslikult paremaks kui teisi.

Näiteks on uuringus osalejad puutunud kokku suhtumisega, et tunnustust väärivad vaid diplomeeritud juhendajad ja meistrivõistlustel osalevad spordikoolid, aga mitte näiteks tantsurühmas osalemine. Samal ajal pole ka kõigis valdkondades võimalik diplomeid omandada või võistlustel käia või on võistlused pigem vähemtuntud vormis, näiteks tiitlivõistlustena. Sarnase analoogi võib tuua ka Soomest, kus võrgupeod (eelkõige arvutimängude võistlused ehk nn *LAN-party*; sageli kaasneb võrgupidudega aga ka hariduslik/koolituslik element, näiteks uute tehnoloogiate tutvustamine, programmeerimise töötoad jmt) olid aastaid negatiivse kuvandiga, nüüd on see aga muutunud tavapäraseks osaks noorsootööst. Ka arvutimängude võistlused ehk võrgupeod eeldavad noore pühendumist, õpetavad vastutustunnet, ajaplaneerimist ja muid olulisi oskusi ning eeldavad noorsootöötaja pidevat pühendumist noorele ja noorte motiveerimist-arendamist. Uuringus osalejad tõid välja, et halvustav suhtumine teatud tegevustesse või ühtede eelistamine teistele vähendab noorte motivatsiooni tegevustes osaleda ning vähendab koostöövõimalusi formaalse ja mitteformaalse hariduse vahel. Soome noorsootöös on leitud, et oluline on olla seal, kus on

---

<sup>22</sup> On küll olemas sarnase funktsionaalsusega Stardiplats ja EL noortepass (*Youthpass*), kuid need ei kätke kõiki noorte ja noorsootöötajate poolt soovitud funktsionaalsus. Üheks võimaluseks oleks Stardiplats edasiarendamine (vt ideekavand nr 3).

noored, mitte piirduda vaid noorte meelitamisega endale tuttavatesse (ja seega algul mugavamatesse) tegevuskohtadesse.

Nende kitsaskohtade parendamiseks võib välja pakkuda kaks lahendust: esmalt võib oletada, et noorsootöö tegevuste jäädvustamine andmekogusse ja vastava andmekogu sidumine elektroonse CV vormiga (ja soovi korral pikemas perspektiivis näiteks e-Kooli või Stuudiumiga) lihtsustavad noorsootöö tegevustes saadud kogemuste dokumenteerimist ja analüüsimist. Teiseks, andmete valideerimisvõimalus ehk osaletud tegevustes osalemise kinnitamine ka korraldajate poolt tõstab mitteformaalses hariduses osalemise väärtust eri osapoolte silmis, sh suurendab teadlikkust erinevatest tegevustest ja noore reaalsest panusest. See omakorda aitab aruteludes osalenute hinnangul ühtlustada eri huviringide või tegevuste kuvandeid (vt pikemalt ka ideekavandit nr 3).

#### 2.3.4. Noortele suunatud tegevuste planeerimine, teostamine ja aruandlus

Noorsootöötaja töö hõlmab endas sõltuvalt töökohustustest noorsootöö korraldamist, info vahendamist, nõustamist, administreerimist ja juhtimist, võrgustikutööd ja avalikkusega suhtlemist, turvalise keskkonna tagamist, noortevaldkonna arendamist ning professionaalset enesearendamist (vt lisaks ka noorsootöö meetodeid ptk 2.2). Kõik nimetatud tegevused eeldavad nii tegevuste planeerimist, teostamist kui aruandlust. Mida lihtsamaks ja otstarbekamaks on tehtud planeerimine ja aruandlus, seda rohkem ja tulemuslikumalt saab noorsootöötaja noorega tegeleda.

Tegevuste planeerimist, läbiviimist ja aruandlust lihtsustavad ning muudavad mitmekesisemaks erinevad seadmed ja digilahendused, mis eeldavad üldjuhul ka interneti olemasolu. Uuringu käigus tõstati läbivalt ja järjepidevalt nii noorte kui noorsootöötajate poolt digilahenduste puudumine, nende kasutamist võimaldavate arvutite, nutiseadmete ja interneti puudumine<sup>23</sup> ning ka oskuste puudumine nii seadmete kui ka digilahenduste maksimaalseks ärakasutamiseks. Lisaks on suureks väljakutseks ka kohustuslik nõue sisestada noorsootöötajatel samu andmeid erinevatesse infosüsteemidesse, eelkõige tõstati see probleem spordiga seotud organisatsioonidega, kes ka omavalitsusest või riigilt tegevustoetust saavad (vt täpsemalt ptk 2.3.1 ja ideekavand nr 1).

Ühe sagedamini välja toodud probleemina nimetati noorte registreerimisel ja osaluse märkimisel käsitsi tehtavat tööd, sealjuures nende andmete, tegevuste kokkuvõtete ja aruannete arvutisse sisestamist ning sealt omakorda omavalitsusele, spordiregistrisse, EHIS-esse või mujale esitamist. Sealjuures tuleb eraldi ära märkida, et küsitavad ja sisestatavad andmed on üldjuhul mõnes registris või andmekogus juba olemas. Võimalikud lahendused nende kitsaskohtade adresseerimiseks on välja toodud ideekavandis nr 2. Näiteks tuleb noorsootöötajate esitada erinevatesse registritesse (nt EHIS, spordiregister, sõltuvalt omavalitsusest omavalitsuse vastav register) ja erinevatele organisatsioonidele samu või sarnaseid andmeid huvitegevuses

---

<sup>23</sup> Küsitlustulemuste põhjal esines probleeme püsiva internetiühendusega noorsootöötajate hulgas, kes töökoha asukoha järgi töötavad "muus linnas" või "alevis" või "alevikus". Küsitlusele vastanud noorsootöötajatest pidas seda probleemiks 19% vastanustest. Noorte küsitluses seda küsimust eraldi ei küsitud, kuid seda nimetati nende endi poolt vabades vastustes.

osalevate noorte või nende vanemate kohta (nt noorsootöö statistika, laagrite tegevusload, jmt). Kuigi avaliku teabe seadusest tulenevalt eksisteerib nõue andmete ühekordse küsimise kohta<sup>24</sup>, ei vasta noorsootöö tänane olukord täielikult sellele tingimusele.

Oluline on silmas pidada, et info oskuslik suunamine noortele, noorte eelregistreerimine ja hilisem reaalse osalemise registreerimine, tegevuste läbiviimine ja noorte kaasamine, digilahenduste kasutamine nii aruannete koostamiseks kui ka esitamiseks – kõik need tegevused eeldavad kõigilt osapooltelt ka piisaval tasemel digipädevuste olemasolu (vt digipädevuse alast diskussiooni pikemalt ptk 3).

### 2.3.5. Noorteni jõudmine

Noorsootöös osalemine on vabatahtlik ja noorteni jõudmiseks konkureeritakse nii teiste noortele suunatud tegevustega, sotsiaalmeedia, arvuti- või online-mängudega ja palju muuga. Varasemad uuringud näitavad, et infot erinevatest võimalustest ja noortele suunatud tegevustest saavad noored peamiselt internetist, sõpradelt, pereliikmetelt või koolist.<sup>25</sup> Olgugi, et E&Y 2016. aasta uuringu kohaselt on info lihtsasti kättesaadav ning vaid 5-6% noortest pidas probleemiks info rohkust ja killustatust, näitavad käesoleva uuringu tulemused, et info üleküllus ja killustatus on üheks suurimaks noorsootöötajate väljakutseks noorteni jõudmisel ja ka noored ei jõua vajaliku infoni.

Üheks peamiseks noortepoolseks **ootuseks on individualiseeritud ja isikupärastatud noorsootöö teenuse saamine** (vt pikemalt ideekavand nr 5). Sealjuures on aga oluline silmas pidada, et noori tuleb toetada ka neile tundmatute valdkondade avastamisel, nooreni ei jõua sageli info ebatraditsioonilisemate tegevuste võimalustest, ning info on sageli killustunud erinevatesse keskkondadesse või veebilehtedele. Teisisõnu - kuigi digilahendustega on võimalik näiteks noore enda otsingujaloo või noore enda poolt täidetud isikliku profiili ja huvide põhjal temani jõudvat infot filtreerida, on samavõrra oluline ka noorsootöötaja enda roll noore edasiseks suunamiseks või juhatamiseks. See toob kaasa ka vajaduse kõikide oluliste osapoolte, sh lapsevanemate harimiseks, et mõistetak ühtemoodi noorsootöö läbiviimisest saadavat kasu, mille kaudu noori teadlikumalt ning eelarvamustevabalt erinevatesse tegevustesse suunata.

Käesolev uuring kinnitab ka varasemaid tulemusi, et **noorteni jõudmine sõltub edastatava info usaldusväärsusest, aga ka pakutavasse tegevusse registreerumise lihtsusest**. Kui info on koondunud ühte portaali/keskkonda/veebilehele ja eelnevalt osalenud noored saavad selle kohta tagasisidet pakkuda, on ka teised noored julgemad tegevustes osalema. Noorsootöötajate ja ekspertide hinnangul võib osalusbarjääre vähendada ka tegevuses osalemiseks vajalike avalduste esitamine elektroonselt, näiteks eeltäidetud avalduse vormi kaudu. Samuti on info killustumise vähendamiseks vajalik kõigi noortele suunatud tegevuste koondamine ühele veebilehele.

---

<sup>24</sup> Riigi Teataja (2016), 'Avaliku teabe seadus'. Riigikogu (2015), 'Laanet: riigiasutused ei tohiks kodanikelt küsida andmeid, mis riigi infosüsteemides on juba olemas'.

<sup>25</sup> E&Y (2016), 'Noorteinfo teenuse kättesaadavuse ja kasutajamugavuse tõstmise analüüs'.

Lisaks info jagamisele on noorteni jõudmisel määrava tähtsusega ka noorsootõtaja ja ühiskonnaliikmete oskused ning võimekus noori kaasata. Kui tegevused ei paku piisavat huvi ega väljakutseid, loobutakse kergesti ning on oht noorsootöö tegevustest kõrvale jääda. Arvestades, et noorsootöö eesmärk on aktiivsete kodanike<sup>26</sup> kasvatamine, on noorte oskuslik toetamine ideede elluviimisel ja probleemidele lahenduse leidmisel väga olulise tähtsusega (vt kodanikuaktiivsuse suurendamisest pikemalt ideekavandis nr 6).

---

<sup>26</sup> Eesti kodanikuühiskonna arengu kontseptsiooni kohaselt on kodanikuaktiivsus inimeste omaalgatuslik ja vabatahtlik osalemine ühiskonnaelus ning oma paikkonna elu küsimuste lahendamises.

### 3. Digilahendused ja noorsootöö

Käesolev peatükk keskendub eelkõige digilahenduse ja selle toimimise põhimõtete lahtimõtestamisele: mida digilahendused endast kujutavad, kuidas neid välja töötatakse, milliseid digilahendusi noorsootöötajad ja noored enim kasutavad ning milliseid soovitakse kasutada tulevikus.

Oluline on silmas pidada, et nii digilahendused ise kui ka valdkond tervikuna - ehk noorsootöö ja digitaalne maailm - on pidevas muutuses. Seega, kuigi me võime eristada ja järjestada praegusel ajahetkel kõige kasutatavamad lahendused, peab arvestama, et taolised (staatilised) nimekirjad ei kesta pikaajaliselt. Lisaks näitavad uuringu tulemused, et nii noorsootöötajate kui ka noorte puhul on esmaoluliseks digilahenduste üldise loogika mõistmine - oluline pole mitte niiväga konkreetse programmi või digilahenduse detailideni selgeksõppimine, vaid soov mõista, kuidas digilahendused (olgu selleks siis e-teenus, veebiportaal või äpp) tervikuna toimivad, ning kas kehtivad mingisugused üldised loogikad, mille tundmaõppimisel on lihtne kõikvõimalikes erinevates digilahendustes orienteeruda.<sup>27</sup>

Nii varasemad uuringud kui käesolev uuring näitavad, et digilahenduste noorsootöös kasutamise oskus ja pädevus sõltuvad suuresti inimeste isiklikest huvidest ja vajadustest. Sealjuures võib eristada põlvkondadevahelisi erisusi ja jagada digilahenduste kasutajad üldistatult kolmeks:

- 1) nn konservatiivsemad vanemaealised, kelle hinnangul tuleb noored internetist eemale saada ja kelle arvates on noorsootöö eesmärk noored füüsiliselt aktiivselt liikuma ja tegutsema panna.
- 2) innovatiivsed noorsootöötajad ja noortega tegelejad, olenemata east, kes kasutavad noorsootöö teostamiseks aktiivselt sotsiaalmeediat ja muid huvipakkuvaid digilahendusi. Mitmekülgne või pikaajaline noorsootöö kogemus ja digilahendustega kokkupuude lihtsustavad lahenduste kasutamist noorsootöös (nn kastist välja mõtlemist).
- 3) noorsootöötaja karjääri alustavad või hiljuti alustanud noored – ollakse kursis digilahendustega, kuid tulenevalt vähesest noorsootöö kogemusest ning kriitilisest suhtumisest digilahendustesse ei osata digivõimaluste täit potentsiaali ühe võimaliku noorsootöö meetodina kasutada.

#### 3.1. Digilahenduste olemus

Digilahendus või -rakendus (*application*) on programm, mis on loodud konkreetsete ülesannete või tegevuste lahendamiseks. Digilahenduse all võib samuti mõista infotehnoloogia (IT) abil loodud teenust, mis aitab mõne kindla sihtgrupi vajadust rahuldada.

##### 3.1.1. Digilahenduse loomise põhimõtted

Digilahendusteks vajalike IT-arenduste väljatöötamiseks on Majandus- ja Kommunikatsiooniministeerium koostanud nn "arendaja meelespea", kus tuuakse välja kolm põhilist aspekti, millele tuleb tähelepanu pöörata ja mida tuleb analüüsida soovitud muudatuste elluviimiseks:

---

<sup>27</sup> Näiteks toodi näidetena, et kui mõne digilahenduse versioonid vahetuvad, või kui toimub üleminek MS Office Word pealt OpenOffice peale (või vastupidi), siis tekitab see probleeme ja segadust; hoolimata sellest, et oma ülesehituselt ja põhifunktsioonidelt on tegemist suurest täiesti sarnaste asjadega.

- 1) muudatuse eesmärk (s.h. probleem, mida kavatsetakse lahendada);
- 2) hetkeolukord;
- 3) tulevikuvaade.

Probleemi kaardistamise analüüs sisaldab muuhulgas kaasatud institutsioonide ja nende tööprotsesside, kasutatavate infosüsteemide ja andmebaaside ning protsesse toetavate regulatsioonide (s.o. õigusaktide, määruste, sisekorra eeskirjade vmt) kirjeldust. Probleemi kaardistamisel tuuakse välja kitsaskohad, mida digilahenduse kasutuselevõtt peab aitama ületada. Seega on uue arenduse väljatöötamise eeltingimuseks vajaduse selge ja konkreetne tuvastamine.

Lisaks eeldab IT-arenduse põhjalik elluviimine ka alternatiivlahenduste läbitöötamist, milles pakutakse välja erinevaid võimalusi hetkeolukorra probleemide lahendamiseks. Sobiva lahenduse välja valimiseks võrreldakse iga alternatiivlahenduse plusse ja miinuseid kolmes kategoorias:

- 1) olemasolevate probleemide lahendamise tõhusus;
- 2) kasutatavate ressursside kulu;
- 3) alternatiivi rakendamise võimekus;

Eelistatud alternatiivi valikut on otstarbekas läbi viia koos vastava (vastutava või haldava) asutuse IT-spetsialistide või IT-osakonnaga. Alternatiivide analüüs näitab, kas uue digilahenduse loomine on mõistlik või mitte. Seega, kuigi erinevaid ideid vajaduste lahendusteks võib välja pakkuda mitmeid, on lõpliku valiku tegemisel oluline lahenduse eest vastutava või haldava asutuse infotehnoloogia või e-teenuste arendamise osakonnaga konsulteerimine.

**Ideede ülevõtmine teistest riikidest** on olnud laialdaselt tähelepanu all nii akadeemikute kui ka praktikute ringis. Senine kogemus näitab, et poliitika ülevõtmine (*policy transfer*) teisest jurisdiktsioonist on keeruline ja mitte alati edukas. Põhilised raskused jäävad samaks ka digilahenduste ülevõtmisel, mistõttu tuleb tähelepanu pöörata järgmistele riskidele:

- esiteks, ebaedukas ülevõtmine võib-olla tingitud ebapiisavast informatsioonist lahenduse kohta (*uninformed transfer*), s.t. lahendusega seonduvate tööprotsesside, regulatsioonide kohta pole olnud täielikku teavet;
- teiseks, olulised elemendid, mis tegid poliitika või konkreetse lahenduse teatud keskkonnas edukaks, ei ole üle võetud (*incomplete transfer*), või on ülevõtmine olnud ebaedukas;
- kolmandaks, ülevõtmise protsessis pole arvesse võetud majanduslikke, sotsiaalseid, poliitilisi või ideoloogilisi erinevusi (*inappropriate transfer*).

Need kõik kolm riskifaktorit on praktikas omavahel läbi põimunud. Oluline pole aga siinkohal mitte ebaeduka ülevõtmise tüpologia, vaid need elemendid, millele peaks kindlasti pöörama tähelepanu idee/lahenduse ülevõtmisel. Lisaks on oluline märkida, et väiksemastaapse lahenduse või ainult teatud funktsionaalsuste ülevõtmine võib olla lihtsam protsess kui terviku ülekandmine ühest kontekstist teises. Samal ajal võib aga jätkuvalt esineda taustategureid või tunnused (noorsootöö puhul näiteks vastava riigi noorte endi suhtumine noorsootöösse, noorsootöö ajalugu, usaldus riiki või riigainstitutsioonidesse, aga ka kasvõi noorte vanuseline piiritlemine), mida ühest riigist lahenduste ülevõtmisel piisava detailsusega ei teata või millele tähelepanu ei pöörata, mistõttu taolise ülevõtmise edukus ei ole praktikas kunagi täielikult garanteeritud.



### 3.1.2. Isikuandmete kaitse digilahenduse kasutuselevõtul

Üheks oluliseks teemaks digilahenduste kasutuselevõtu või olemasolevate edasiarendamise juures kerkis uuringus isikuandmete kaitse, privaatsuse ning anonüümsuse küsimus. Mitmed väljapakutud lahendused, sh osa ideekavandidest, kätkevad endas suuremal või vähemal määral andmete kogumist sihtrühmalt (eelkõige noortelt), nende haldamist ning pikaajalist säilitamist. Tulenevalt EL regulatsioonidest aga ka laiemalt ülemaailmsetest digitaalmaailma trendidest, sh erinevate andmekogude või internetilahenduste andmeleketest,<sup>28</sup> on isikuandmete kaitse muutumas üha olulisemaks valdkonnaks. See tähendab, et iga lahenduse juures tuleb kindlasti ülalnimetatud küsimustega arvestada.

Digilahendused, mis kasutavad isikuandmeid, peavad Eestis arvestama isikuandmete töötlemiseks kehtestatud nõuetega. Isikuandmete töötlemise aluseks on Isikuandmete kaitse seadus ja täpsemalt selle § 10, mis käsitleb isikuandmete töötlemise lubatavust.<sup>29</sup> Selle kohaselt:

1. isikuandmete töötlemine on lubatud üksnes andmesubjekti nõusolekul, kui seadus ei sätesta teisiti;
2. haldusorgan võib isikuandmeid töödelda üksnes avaliku ülesande täitmise käigus seaduse, välislepingu või Euroopa Liidu Nõukogu või Euroopa Komisjoni otsekohalduva õigusaktiga ettenähtud kohustuse täitmiseks.

Andmekaitse Inspektsiooni andmekogude juhend, mis on suunatud andmekogude asutajatele ja pidajatele, annab ülevaate avaliku sektori andmekogude pidamise praktilistest küsimustest.<sup>30</sup> Juhendi kohaselt on andmekogude eristamiseks formaalne tunnus - asutamine seaduse või seaduse alusel antud akti alusel. Teiste sõnadega, andmekogu saab asutada seadusega või selle alusel antud õigusaktiga, sõltumata sellest, kas andmekogu on asutatud asutuse sisemise töökorralduse vajadusteks või mitte.

Avaliku teabe seaduse § 43 kohaselt peab iga andmekogul olema andmekogu pidamist reguleeriv akt (nt põhimäärus). Eraldi akti ei ole vaja, kui olulised asjaolud on seaduse tasandil juba reguleeritud. Aktiga kehtestatakse täpne andmete koosseis ning põhjendatakse, millise eesmärgi saavutamiseks on mõõdapääsmatult vaja koguda mingeid andmeid. Akt peab sisaldama ammendavat loetelu antud andmekogusse kogutavatest andmetest, peab täpsustama kelle kohta (st andmesubjektide kategooriad) neid andmeid kogutakse ning sätestama juurdepääsu reeglid – asutusesisest juurdepääsu ning/või asutuseväliste isikute juurdepääsu. Asutusevälistele isikutele võidakse juurdepääs anda üksikpäringutena või otseligipääsuna andmekogule X-tee kaudu.

Kuigi enamik neist reeglitest kehtib eelkõige riiklikele andmekogudele, on iga toimiva, turvalise ja läbipaistava digilahenduse juures oluline nende põhimõtetega arvestada, hoolimata sellest, kas andmekogu või digilahenduse haldajaks on riigiasutus, erasektor või kodanikuühiskonna organisatsioon.

---

<sup>28</sup> Viimase aja ulatuslikumad andmelekked, s.t. kasutajate andmed, paroolid ning teatud juhtudel ka näiteks krediitkaartide andmed, on seotud ka taoliste tuntud lahendustega nagu näiteks Dropbox või Yahoo.

<sup>29</sup> [Isikuandmete kaitse seadus](#)

<sup>30</sup> Andmekaitse Inspektsioon (2016) [Andmekogude juhend](#).

## 3.2. Noorte ja noorsootöötajate poolt kasutatavad digilahendused

Eestis ei ole digilahenduste kasutamist noorsootöös varem detailselt uuritud. Kõige enam leiavad noorsootöös kasutatavad digilahendused kajastamist MIHUS 2016. aasta sügisnumbris, mis on pühendatud nutikale noorsootööle.<sup>31</sup> MIHUS artiklite peamine läbiv eesmärk on nii noorsootöötajate kui kogu ühiskonna harimine sellest, mis üldse nutikas noorsootöö on ja kuidas digivõimalusi noorsootöös ning noorte arenguks ära kasutada. Lugejate silmaringi laiendamiseks pööratakse tähelepanu ka olemasolevate või arendatavate digilahenduste tutvustamisele. Põgusalt on digilahendusi kajastatud ka noorteinfo kättesaadavuse uuringus<sup>32</sup>, kus vaadati muuhulgas digitaalsete võimalusi noortele suunatud info saamiseks. Noorsootöös digilahenduste kasutamise vajaduse toob välja ka noorsootöö rahulolu uuring – noored ei ole rahul noortele suunatud tegevuste kättesaadavusega, kusjuures rahulolu võib mõjutada noorteinfo kvaliteeti.<sup>33</sup> Noorsootöötajate koolitusvajaduste uuringutes on ühe osana kajastatud ka digipädevuste tõstmise vajadus.<sup>34</sup>

Selgitamaks välja, milliseid digilahendusi Eestis noored ja noorsootöötajad eelkõige just noorsootöö tegevuste juures kasutavad, viisime sihtrühmade hulgas läbi küsitlused ning arutlesime samal teemal ka mitmetes intervjuudes ja fookusgrupi aruteludes.

### 3.2.1. Noorsootöötajate poolt kasutatavad digilahendused

Käesoleva uuringu tulemustest selgub, et oma igapäevaste töötegevuste ja ülesannete juures kasutab digilahendusi 44% noorsootöötajatest. Digilahenduste kasutaja on keskmiselt 39-aastane<sup>35</sup> ning soolist erisust ei ilmne – digilahendusi kasutavad võrdväärselt nii naised kui mehed (vastavalt uuringus osalenud 48% naistest ja 49% meestest). Piirkonna lõikes eristub digilahenduste kasutamise osas Tallinnas või mõnes teises suuremas Eesti linnas (Tartu, Pärnu, Narva või Kohtla-Järve) töötav noorsootöötaja: võrreldes üldvalimiga kasutab seal 20% rohkem noorsootöötajatatest (64%) oma töös digilahendusi. Ametiala lõikes eristuvad noorte infotöötajad kõrgema digilahenduste kasutamise osakaalu poolest (71%). Kasutatavaid digilahendusi võib rühmitada järgmiselt (põhjalikum, näidislahendustega loetelu asub lisas 5):

- sotsiaalmeedia ja vahetu suhtlemine;
- andmete talletamine;
- sisuloome ja sisu koondamise võimalused;
- nõustamine, kogemuste vahetamine;
- õppekeskkonnad;
- noorematele lastele mõeldud keskkonnad;
- tervise parendamisele kaasaaitavad lahendused;
- ühiskonnaellu kaasamisele kaasaaitavad lahendused;

---

<sup>31</sup> Vt MIHUS nr 19.

<sup>32</sup> E&Y (2016), 'Noorteinfo teenuse kättesaadavuse ja kasutajamugavuse tõstmise analüüs'.

<sup>33</sup> E&Y (2016), 'Noorsootöös osalevate noorte rahulolu noorsootöoga'.

<sup>34</sup> Tartu Ülikooli sotsioloogia ja sotsiaalpoliitika instituut (2010) Eesti noorsootöötaja, tema pädevused ja koolitusvajadused. Kokkuvõtte uuringutulemustest.; Cumulus Consulting OÜ (2013) Eesti noortevaldkonna koolituspoliitika analüüs; Tallinna noorsootöötajate arvamusuuring (2015).

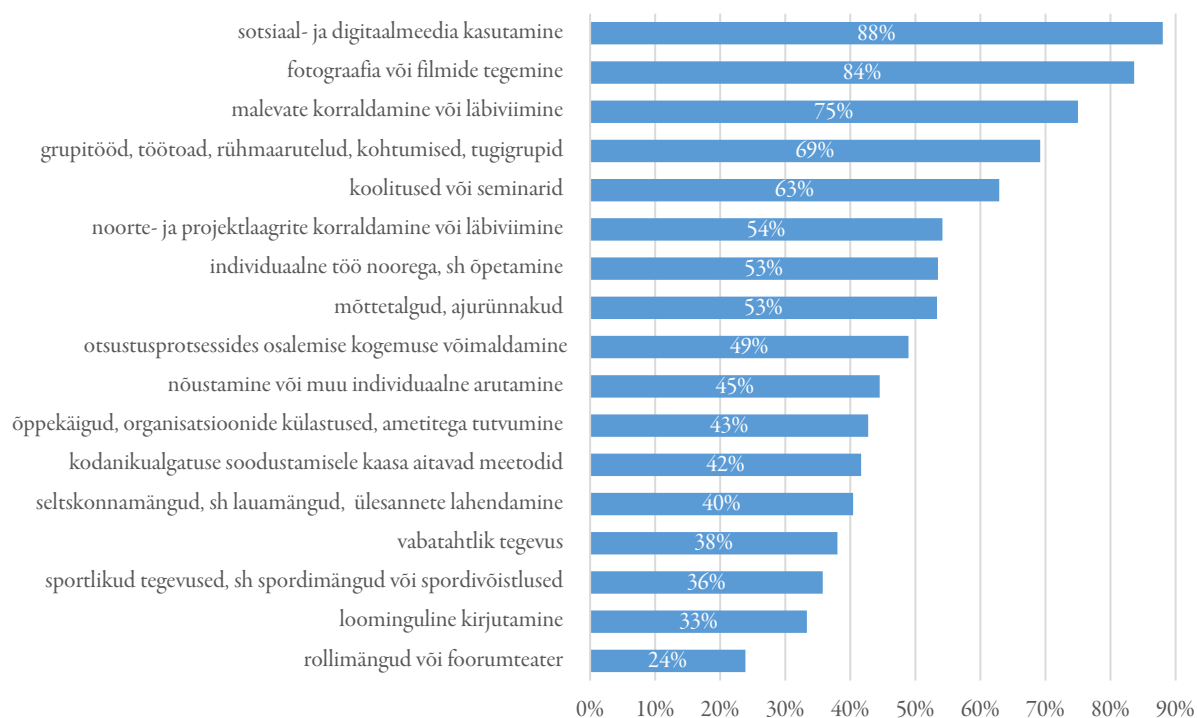
<sup>35</sup> Seda nii aritmeetilise keskmise kui mediaani järgi.

- ideede kogumisele, arendamisele ja toetamisele kaasaaitavad lahendused;
- projektijuhtimist, sh noorsootöö läbiviimist toetavad lahendused;
- noorsootöötajatele suunatud lahendused;
- uute rakendustega kursis olemise võimalused;
- muud lahendused.

Need, kes digilahendusi kasutavad, kasutavad seda enim noorte teavitamiseks (78%) (vt lisa joonis 1). See hõlmab endas noorsootöötajate sõnul nii informatsiooni leidmist, vahendamist, esitlemist, levitamist kui ka jagamist. Osa noortega töötajatest kasutab digilahendusi eelkõige info visualiseerimiseks, näiteks näidatakse pilte ja videoid õpitava näitlikustamiseks. Sealjuures leidub noorsootöötajaid, kes on teadlikumad erinevatest lahendustest ning kasutavad neid suunatult, näiteks kasutab üks noorsootöötaja "Digilahendusi [...] rohkem informatsiooni saamiseks ning selle edastamiseks noorsootöös. Katsetan ka erinevaid äppe, mis on tegevuse juures "kirss tordil" ehk pakuvad mitmekülgset lahendust."

Erinevate noorsootöö meetodite loikes kasutatakse noortega töötades digilahendusi kõige rohkem sotsiaal- ja digitaalmeedia rakendamise (88%) ning fotograafia ja filmide tegemise juures (84%) (vt joonis 4). Enim kasutusel oleva meetodi (grupitööde, töötubade, rühmaarutelude, vestlusringide, kohtumiste ja tugigruppide läbiviimine) rakendamisel kasutab 69% kasutajatest ka digilahendusi. Noorsootöötajate sõnul kasutavad nad digilahendusi eelkõige selleks, et muuta tegevusi noorte jaoks huvitavamaks, põnevamaks ning kaasahaaravamaks.

**Joonis 4.** Meetodid, mille juures noorsootöötaja rakendab ka digilahendusi (% vastanutest, kes eelnevalt vastasid, et seda meetodit kasutavad)



Paljud noorsootöötajad kasutavad oma töös noortega juba olemasolevaid veebikeskkondi ja -lahendusi. Nii info edastamiseks kui ka noortega suhtlemiseks kasutatakse näiteks laialtlevinud sotsiaalmeedia kanaleid (nt

*Facebook*) (73%) või vahetu suhtluse vahendeid (nt *Skype*) (68%) (vt lisa joonis 2). Tihti peale on loodud grupp Facebookis, läbi mille kogu informatsioon ja suhtlus liigub. Taoline praktika on laialt levinud ka teistes riikides, sh käesolevas aruandes detailsemalt kirjeldatud Soome ja Saksamaa näidete juures. Samuti kasutatakse erinevate *Google* rakenduste abi failide jagamiseks, erinevatele tegevustele või üritustele registreerimiseks (nt *Google Forms*) ning hiljem tagasiside saamiseks. Mitmed vastajad tõid välja ja rõhutasid eraldi, et veebikeskkonna vahendusel tagasiside küsimine võimaldab noortel jääda soovi korra anonüümseks ning seeläbi ka ausamat tagasisidet anda:

*"Näiteks hakkasime oma noortekeskusega hiljuti kasutama ANK poolt tutvustatud projekti RISE uut logimiskeskonda The LogBook, mis võimaldab nii meil oma dokumentatsiooni koondada ühte kohta ning samas on noortel võimalus anonüümset (!) lugeda meie tegemistest kokkuvõtteid ja saada meie asutuse kohta infot".*

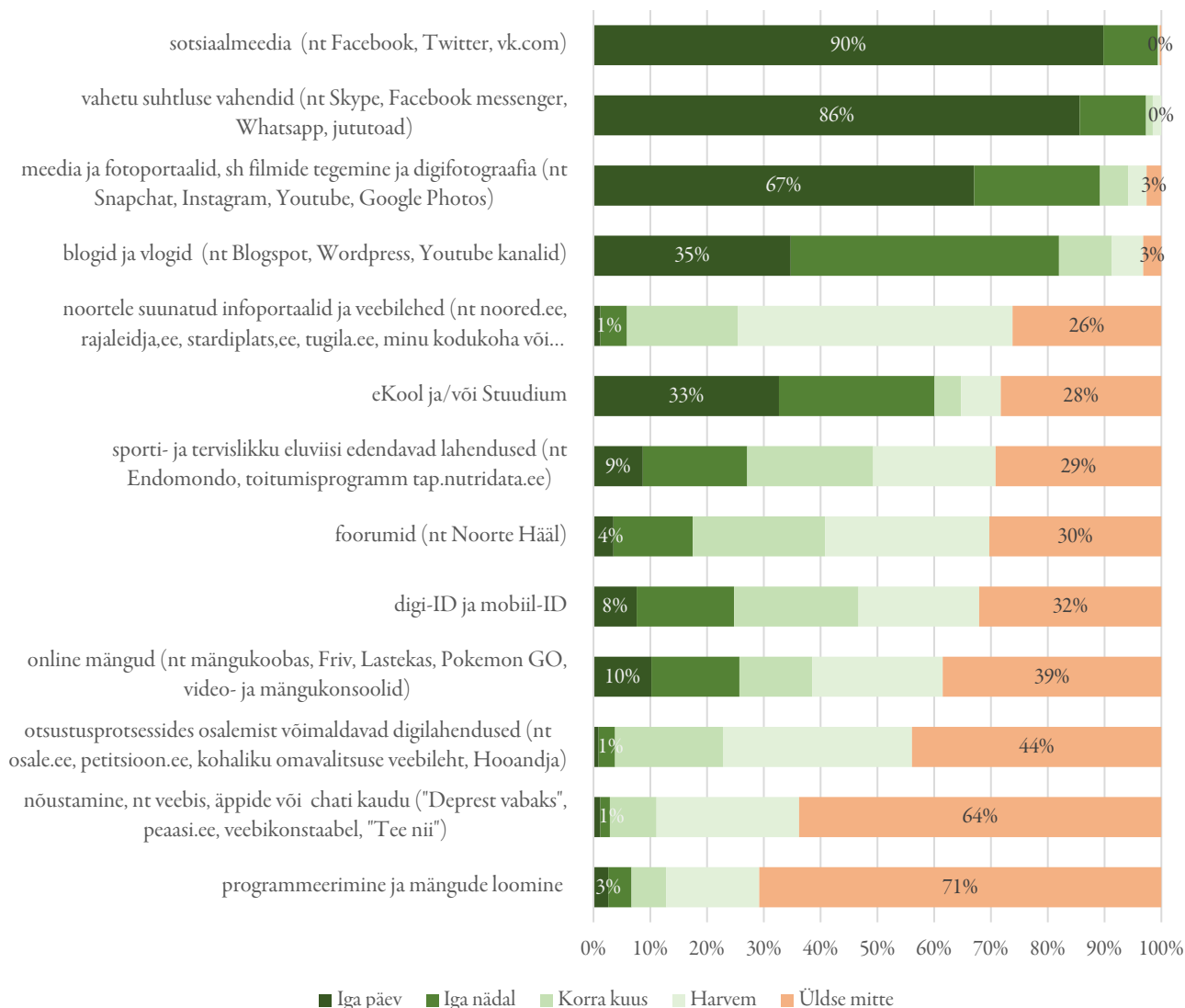
Noorsootöö valdkondade amplituud on lai ning erinevate valdkondade töötajad kasutavad sageli väga (valdkonna)spetsiifilisi rakendusi, mida mujal ei rakendata. Näiteks spordivaldkonnas tegutsevad noorsootöötajad kasutavad erinevaid digilahendusi (*Sportlyzer* või *Endomondo*) nii internetipõhise treeningpäeviku pidamiseks kui ka noorte soorituste jäädvustamiseks, sh filmimiseks. Salvestatud materjali on võimalik hiljem noorega koos analüüsida ning jälgida järjepidevalt noore arengut, seda varasemate sooritustega võrreldes.

Lisaks selgub, et mitmed organisatsioonid on omaalgatuslikult loonud (tervikliku) digilahenduse, mis vastab nende enda spetsiifilisele ja vajadustele. Näiteks on arendatud ühe asutuse poolt lahendus ehk antud juhul veebifunktsionaalsus, mis lihtsustab asutuse töötajate suhtlemist noorte või nende vanematega: *"Meil on olemas kliendikeskkond, kus kliendid (lapsevanemad) saavad registreerida treeningutele ja uuest hooajast ka laagritesse. Lisaks sõlmida lepinguid, vaadata tasutud/tasumata arveid".* Sarnaselt neile tähtsustavad digilahenduste või digitaliseerimise olulisust ka teised asutused, näiteks *"Kogu kooli dokumentatsioon on digitaalne. Tööplaanid, aruanded, kokkuvõtted koostatakse digitaalselt ning samas vormis ka kasutatakse"* või *"Suhtlus koolis käib õpilastega siseveebis e-maili kaudu. Siseveebis täidetakse ka rahulolu uuringud ja õppeainete tagasiside. Samuti on praktika aruandlus, koolivara laenus jm siseveebis".*

### 3.2.2. Noorte poolt kasutatavad digilahendused

Sarnaselt noorsootöötajatele kasutavad ka noored erinevaid sotsiaalmeedia ja vahetu suhtluse vahendeid väga laialdaselt. Sotsiaalmeedia kanaleid (nt *Facebook*, *Twitter*) kasutab igapäevaselt ligikaudu 90% noortest ning iganädalaselt ligikaudu 9% noortest (vt tabel 2). Sarnaselt noorsootöötajatele, kes pidasid *Facebook* gruppe toimivaks meetodiks info edastamisel, peavad ka noored neid väga heaks võimaluseks erinevatele sihtrühmadele info levitamiseks ning teatud teemade üle arutlemiseks, sh hääletuste korraldamiseks. Suure miinusena toodi välja aga Facebooki suur infortulv: informatsiooni ei ole võimalik süstematiseerida ja oluline info võib üldises infovoos kaduma minna. Vahetu suhtluse ehk *Skype* jmt vahendeid kasutab igapäevaselt ligikaudu 86% noortest ning iganädalaselt ligikaudu 12% noortest. Seega kattuvad noorsootöötajate ja noorte poolt kasutatavad veebilahendused suures osas omavahel.

Tabel 2. Veebilahenduste kasutamise sagedus viimase 12 kuu jooksul (12-26-aastased noored; % - osakaal noortest)



Rühmaaruteludes osalenud noorte hinnangul moodustavad järgmise noorte poolt enim kasutatavate digilahenduste grupi andmete talletamise funktsiooniga lahendused – nutiseadmetes kasutatavad märkmikud, (ühised) kalendrid ja pilveteenused.

Kuna üks oluline element noorsootöös on informatsiooni edastamine ja jõudmine sihtrühmani, küsisime noorte käest ka noortele suunatud infoportaalide ja veebilehete kasutamist (vt süsteemse infoedastuse olulisuse kohta ptk 2.3.1). Infoportaaie (vt näited tabelis 2) tarvitatakse aga pigem harva: ligikaudu üks viiendik noortest (20%) kasutab neid korra kuus, ligikaudu pooled harvem (49%) ning veerand noorest (26%) ei kasuta üldse. Nende mittekasutamist põhjendatakse peamiselt sellega, et see ei ole noore jaoks oluline (72%) ning ligikaudu 8% noortest pole vastavatest võimalustest üldse kuulnud. Käesoleva uuringu tulemused näitavad aga läbivalvalt, et noored üldjuhul ei teadvusta, et tegu on just neile suunatud portaali või veebilehega. Lisaks sellele tuuakse välja ka probleemid andmete ajakohasuse, noorte ealise vastavuse, lahenduste killustatuse ja lühiealisusega. Kuna spetsiifilisi ja kõiki huviseid katvaid ning püsivaid lahendusi pole, otsitakse infot pigem

tavaliste otsingute kaudu. Oluline on siinkohal ära märkida, et infoportaali või veebilehe kasutamisel on määravaks ka selle kasutusmugavus, sisu ning noortepärane kaasaegne disain.

Digilahendused nõuavad sageli nende kasutamiseks vajalike eeltingimuste olemasolu, seda nii tehniliselt kui ka oskustelt. Uuringust selgub, et võrdlemisi vähe on küsitletud noorte hulgas kasutusel ka digi-ID ja mobiil-ID: seda ei kasuta üldse 32% küsitletud noortest ning harvem kui korra kuus kasutab seda ligikaudu viiendik noortest (21%). Võttes arvesse noorte küsimustikule vastanute keskmist vanust (17-aastane) ning selle vanuserühma suhteliselt vähest vajadust isikutuvastamiseks, digiallkirjastamiseks või pangateenuste kasutamiseks, on vastavate võimaluste vähene kasutus mõistetav. Vajalikud seadmed puuduvad 15% noortest (vt lisa tabel 1). Näiteks mobiil-ID kasutamise takistuseks on selle eraldi tellimise ning kuutasu maksmise vajadus: kui isikutuvastamise ja digiallkirjastamise sagedast vajadust pole, ei tasu taoline lisa ennast ära. Samas olid aruteludes osalenud noored üksmeelil, et kui lahenduse kasutamine on mingi atraktiivse või vajaliku teenuse kasutamise eelduseks, kasutatakse seda rohkem ning õpitakse vajadusel ka selle kasutamine ära. Seega ei ole tegu märkimisväärse takistusega ideekavandites toodud digilahenduste väljatöötamisel.

Ka erinevates otsustusprotsessides osalemist võimaldavate digilahenduste, näiteks osale.ee või petitsioon.ee portaalide, kasutamine on noorte seas pigem madal. Selliseid lahendusi ei kasuta üldse ligikaudu 44% noortest, ning harva kasutab võimalust erinevates otsustusprotsessides osaleda kolmandik noorest (33%). Kui ligikaudu kaks kolmandikku noortest (66%) väitis, et see ei ole nende jaoks oluline, siis ligikaudu veerand tõdeb, et ei ole otsustusprotsessides osalemist võimaldavatest lahendustest kuulnud (24%).

Digilahenduste kasutusaktiivsuse kõrval on oluline pöörata tähelepanu ka sellele, kuidas ja milleks neid sisuliselt kasutatakse. Aruteludes osalenute hinnangul ja nende endi kogemusel kasutatakse digilahendusi peamiselt info tarbimise ja edastamise eesmärgil, seevastu sisuloomele pööratakse vähem tähelepanu. Digilahenduste kasutamine on tulemuslikum kui need toetavad noorte ühist tegevust ning noored ise pakuvad vastavalt oma teadlikkusele tegevusse integreeritavaid digielemente: näiteks spordi puhul *Endomondo* kasutamine.

Kuigi digilahenduste kasutamisel on palju positiivseid külgi, on mitmed noorsootöötajad kokku puutunud olukorraga, kus noored eraldavad ennast digimaailma ja liigne digimaailmas viibimine muudab nende arvates noorte maailmapildi must-valgeks. Sellistes olukordades on väga oluline noorsootöötaja oskus noorte huvi digilahenduste vastu reaalelus ära kasutada ning aidata kaasa digimaailmas saadud kogemuste mõtestamisele.

### 3.3. Noorte ja noorsootöötajate ootused noorsootöö arendamiseks digilahenduste abil

Peatükis 3.1.1 on välja toodud, et digilahenduste efektiivseks väljatöötamiseks ja kasutamiseks on kõige otstarbekam digilahendusi luua lähtuvalt vajadusest. Arvestades aga noorsootöö sihtrühmade eripärasid, sh vanus, huvid, kontekstipõhised probleemid, on äärmiselt keeruline luua kõigile osapooltele sobivaid lahendusi, või lahendusi, mis rakenduksid universaalselt kõigile. Nii on näiteks 7-aastased huvitatud pigem lapselikuma disaini ja trükitähtedega vähese tekstiga mängulistest lehekülgedest, samas kui 16-aastased ootavad nooruslikke, meelelahutuslikke ja tuleviku planeerimisel abiks olevaid lahendusi. Keskealised noorsootöötajad võivad seevastu eelistada hoopis stabiilsemaid, vähem muutuva sisu ja ülesehitusega igapäevatööd lihtsustavaid lahendusi. Olgugi, et lahendusest võib saada kasu väga lai sihtrühm, tuleb lahendusi arendades mõelda siiski kõige olulisemale sihtrühmale, nende vajadustele ja ootustele, kusjuures oluline on silmas pidada, et need kõik

on ajas muutuvad. Käesolevas peatükis on välja toodud noorsootöötajate ja noorte olulisemad ootused noorsootöö valdkonna digilahendustega täiendamisele.

Noorte ja noorsootöötajate **suurim ootus seoses noorsootöö tõhustamisega digilahenduste abil seisneb valdkonna terviklikus, süsteemses ja regulaarses arendamises.** Uuringu käigus kõlas läbivalt arvamus, et valdkonna arendamine eeldab vastava meeskonna/asutuse loomist, kes korraldaks regulaarseid digiseadmete ja -lahenduste kasutamise koolitusi noorsootöötajatele, nõustaks noorsootöötajaid töös kasutatavate seadmete ja lahenduste kasutamisel ning aitaks kaasa digilahenduste abil valdkonnas olevatele probleemidele lahenduste leidmisele. Nimetatud vajadus toodi välja ka 27.-28. septembril 2016. aastal SA Archimedes Noorteagentuur korraldatud noorsootöötajate digilaboris.<sup>36</sup> Digilabori raames kaardistatud probleemiasetused noorsootöös kattusid valdavas enamuses ka antud uuringu järeldustega.<sup>37</sup>

- suhtlemine koostööpartnerite/võrgustikuga võtab kaua aega;
- noorsootöötajad ei oska noortelt õigesti küsida, mida nad teha tahaksid;
- noortekeskustes puuduvad tehnilised vahendid noorte arengu toetamiseks;
- noorsootöötajad ei oska ära kasutada noorte *endi* digioskusi noorteni jõudmiseks, nendega tegelemisel;
- noorsootöötaja ei orienteeru noorte maailmas piisavalt osavalt (suhtluskanalid, mis on hetkel teemaks, populaarsed mängud jne);
- põhikooli õpilaste (7.-9. klass) info koolipuudumisest ei jõua noorsootöötajani;
- noorsootöötajatel puuduvad asjakohased sisukad täiendkoolitused digipädevuste arendamiseks.

Heaks näiteks vajaduspõhiste koolituste ja nõustamise pakkumisel on Soome, kus Haridusministeeriumi poolt rahastatud, kuid iseseisev üksus *Verke* (riiklik digitaalse noorsootöö arenduskeskus) koolitab ja nõustab noorsootöötajaid, toetab projektikonkursside kaudu noorsootöös digilahenduste abil probleemidele lahenduse otsimist (kontekstispetsiifilised probleemid ja vajadused), korraldab noorsootöö-digilahenduste valdkonnas häkatone ja noorsootöötajate digiteemalisi suvelaagreid ning hoiab endid ja teisi kursis uute digilahenduste ja vastava teaduskirjandusega.<sup>38</sup>

Teine oluline intervjuudes tuvastatud ootus on digilahenduste kasutamist võimaldavate seadmete ja digilahenduste (tasuta) kättesaadavus. Uuringu käigus tõid noorsootöötajad läbivalt välja piiratud elarve, mis ei võimalda vajalikke ajakohaseid seadmeid soetada, võrreldes seda formaalhariduse olukorraga, kus võimalused vastavate seadmete soetamiseks on suuremad. Nii noorsootöötajad kui noored nimetasid ühe probleemina ka tegevuste toimumiskohas püsiva internetiühenduse puudumise, mis näitab, et ka selle kulu tegemist peetakse mõnikord liiga suureks. Teravaid vaidlusi tekitas ka tasuta ja tasuliste digilahenduste omavaheline võrdlus: näiteks mobiil-ID, e-kooli tasulised rakendused/funktsioonid, e-arved. Tasuliste lahenduste kasutuselevõttu välistati sageli pigem põhimõtte pärast, millest võib omakorda järeldada, et inimesed otsivad lahendusi tasuta võimaluste seast ega süüvi, millised kasutusmugavused võivad kaasneda väikest tasu nõudvate rakendustega. Kuigi tasulisi lahendusi kasutatakse ning teatud olukordades täidavad need eesmärgi paremini ja tõhusamalt kui tasuta alternatiivid (nt sportlike soorituste jälgimise lahendused),

---

<sup>36</sup> SANA (2016), "Astu Noorsootöötajate Digilaborisse ja õpi nutika(l)t noorsootööd!".

<sup>37</sup> Jeedas, Piret ja Diana Tamm (2016), "Dibilabori kokkuvõte", SANA, asutusesisene töödokument.

<sup>38</sup> Vt pikemalt Verke ja tema tegevuste kohta: <https://www.verke.org/verke/>

tuvastati uuringu käigus ka probleem informeeritusega, mis takistavad teadlike otsuste langetamist - mitmetes fookusgrupi aruteludes avastasid osalejad alles peale teiste osalejate kommentaare, et ühele või teisele digilahendusele on olemas ka mõistlikum tasuta alternatiiv (nt noorte kaasamiseks Citizen OS).

Lisaks aitab digilahenduste kasutamine kaasata senisest enam noori, mis on oluline just maapiirkondades, kus kesiste ühistranspordivõimaluste tõttu ei ole noorel alati võimalik soovitud tegevustest osa võtta. Samuti aitab erinevate digilahenduste kasutamine noortel olla teatud tegevustesse kaasatud nende sobival ajal, kui neil näiteks ei ole tegevuse toimumise ajal võimalik kohal olla. Aruteludel osalenud noored kasutaksid vastavaid võimalusi aga vaid hädaolukorras, pidades oluliseks eelkõige ikkagi inimestevahelise kontakti olemasolu. Noorsootöötajate hinnangul aitaks digilahenduste kasutamine senisest paremini töötada ka erivajadustega noortega:

*“... mina kui treener [vajaksin] hoopis puudega noortele suunatud suhtlusvahendite digilahendusi nt. on grupis raske kuulmislangusega laps ja meil puudub viipekeeletoolk, saan temaga suhelda kirjalikult, vaja oleks häälkäsklusi edastavaid lahendusi vms. Samuti teiste puuete puhul (psüühikahäired, astma) vajame simulaatoreid, et treeninguid saaks läbi viia siseruumides ja läbi simulaatorite õpetada sporditehnikat (praktiline osa).”*

Lisaks ajavõidule pidasid nii noorsootöötajad kui noored digilahenduste kasutamise eeliseks paremat noorteni jõudmist. Ühelt poolt muudab tegevuste täiendamine digilahendustega noortele suunatud tegevused mitmekesisemaks ning atraktiivsemaks, teisalt võimaldab ka kiiremini ning kompaktsemalt vajalikku informatsiooni edastada. Eriti juhul, kui noorte ja noorsootöötajate vahel on kokkulepe, millist infot millises allikas kajastatakse või millist digilahendust mis tüüpi kontakteerumisvajadusel kasutatakse (kodulehekülj vs Facebook vs e-kiri vs telefon, tööaeg vs tööväline aeg jne). **Kiirem ja ootustele vastava info saamine** on ka noorte üks peamistest ootustest noorsootöö valdkonna võimalikele uutele digilahendustele. Võimalusel võiks noortele suunatud tegevuste info, nii piirkondlik, üleriigiline kui rahvusvaheline, koonduda ühte kanalisse. Samuti tunnevad noored puudust keskkonnast, kus nad saaksid endale huvipakkuva tegevuse juurde teisi sarnaste huvidega noori kutsuda (vt pikemalt ideekavand nr 5).

### 3.3.1. Noorte ootused võimalikele uutele digilahendustele tegevuste lõikes

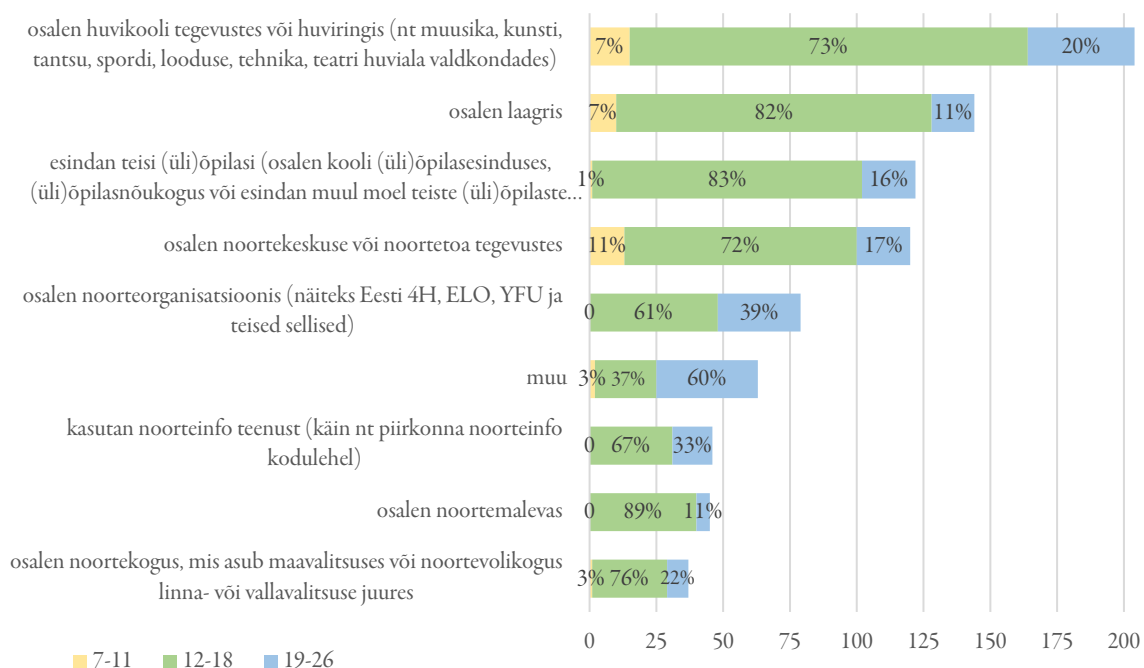
Leidub mitmeid kattuvusi selle osas, mida noored võimalikust uute digilahenduste kasutamisest noorte valdkonnas üldiselt soovivad. Kõige olulisem aga noortelt ka eraldi nende tegevuste kohta, milles noor osaleb, kuidas seda tegevust oleks digilahenduste abil võimalik noore jaoks paremaks, huvitavamaks või kättesaadavamaks teha. Järgnevalt on esitatud noorte soovid tegevuste lõikes (vt ka noorte osalust erinevates tegevustes joonisel 5).

Noorte jaoks, kes osalevad huvikooli tegevustes või huviringis, aitaksid digilahendused kaasa huvialaga seotud enesetäiendamisele. Noored leiavad, et kui nad loeksid internetist juurde oma huviala kohta või vaataksid õpetlikke videoid, aitaks see neil ennast iseseisvalt arendada ning oma sooritust parandada. Samuti leidis mitu noort, et treeninguid võiks filmida, et saaks neid hiljem järele vaadata ning näiteks spordikavasid iseseisvalt õppida. Selline lahendus aga võimaldaks treeningul osaleda ka neil noortel, kes ei saa õigel ajal kohal viibida, kuid soovivad siiski treeningu iseseisvalt endale sobival hetkel järele teha. Nii iseseisev enesearendamine kui ka



paindlik osalus saaks toimuda treeneri/õpetaja kaasabil, st. treener/õpetaja peaks olema selliste lahenduste kasutamisest ka ise huvitatud.

Joonis 5. Noortele suunatud tegevustes osalemine viimase 12 kuu jooksul vanusegrupiti (% – tegevuses osalenute osakaal; skaalal tegevuses osalejate üldarv)<sup>39</sup>



Kuigi osade noorte huvikoolis või –ringis juba kasutatakse sotsiaalmeediat, tunnevad teised sellest puudust. Näiteks soovitakse, et huvikooli või –ringi puutuvat infot võiks paralleelselt ka sotsiaalmeedia kanalites kajastada ning siis saaksid noored ka operatiivselt infot tunni ära jäämise kohta. Samas on noori ja nende vanemaid, kes ei soovi *Facebooki* kasutada ning eelistavad mõne muu lahenduse kaudu info edastamist. Lisaks sellele tunnevad osad noored puudust ka elementaarsest asutuse kodulehest, millelt saaks lugeda rohkem infot huvikooli või -ringi tegevusaegade ja hindade kohta. Üks noor avaldas soovi ka valdkonna ühtse lehekülje järele, kus on koondatud info just antud valdkonnast huvitatud noortele: “*Kõik on alati erinevate noortekate kodulehtedele laiali pillatud ning kompaktselt infokanalit on raske leida*”.

Noored, kes osalevad laagrites või malevates, leiavad, et puudu on lahendusest, mis aitaks ühes ja samas laagris või malevas käinud noortel hiljem teineteisega ühendust võtta või vahetuse ajal tehtud pilte või videoid teineteisega jagada. Oluline on siinkohal märkida, et fotode jagamiseks on olemas mitmeid erinevaid digilahendusi (nt *Google Photos*, *Flickr*, *Photobucket* jmt), kuid võib oletada, et nendest kas ei teata või neid ei peeta piisavalt lihtsaks, turvaliseks, anonüümseks vmt (vt nimekirja võimalikest noorsootöös kasutatavatest digilahendustest pkt 3.6.1 või lisa 5). Mitme noore jaoks on olnud laagrite puhul probleemiks endale kõige

<sup>39</sup> Joonisel on kuvatud tegevustes osalenute osakaal protsentuaalselt vanusegruppide alusel. Skaala kujutab aga igas tegevuses osalejate üldarvu. See võimaldab näha, kui palju noori erinevates tegevustes osaleb.

sobivama laagri leidmine, kuna info erinevate laagrite kohta on liialt killustunud. Seepärast pakkusid mitu noort välja, et võiks olla olemas *laagriäpp*, kus noor saaks sisestada teda huvitavad parameetrid (nt. laagri teema, asukoht, hind) ning saada seeläbi infot talle huvipakkuvate laagrite kohta. Kuna mitmes laagris viiakse läbi “aardejahte” või orienteerutakse näiteks metsas, oleksid taolised tegevused noore jaoks huvitavamad, kui nendele oleks lisatud näiteks *Pokemon GO* elemente, ehk noor viibiks tegevuste ajal aeg-ajalt liitreaalsuses.

Noored, kes esindavad teisi õpilasi või tudengeid, leiavad, et kasutada võiks senisest enam juba olemasolevaid kanaleid, nt *Facebook* ja *Google* lahendusi, et kiirendada infoliikumise protsessi ning lihtsustada tagasiside andmist (nt veebiküsitluse või tagasisidevormi teel). Lisaks pakuvad noored välja, et erinevate hääletuste läbiviimisel (nii esinduse liikmete vahel kui ka kooli (üli)õpilaskonna vahel laiemalt) võiks kasutada enda identifitseerimist digi-ID või mobiil-ID abil. Samuti aitaks ühise veebikeskkonna kasutamine anda paremat ülevaadet esinduse tööst ning digitaalse turunduse abil saaks kaasata passiivsemaid (üli)õpilasi.

Noortekogus või -volikogus osalevad noored soovivad sarnaseid lahendusi nagu noored, kes esindavad teisi õpilasi või tudengeid. Ka nemad arvavad, et hääletusprotsessi võiks lihtsustada ja viia seda läbi digitaalselt. Lisaks võiks koosolekuid üle kanda videosilla vahendusel, et koosolekutel saaksid osaleda need noored, kes ei saa antud hetkel füüsiliselt kohal viibida, aga ka et teised noored noortekogu või -volikogu tööst paremini teadlikud oleksid.

Noored, kes osalevad noortekeskuse või noortetoa tegevustes, tunnevad sarnaselt noortele, kes osalevad mõne huvikooli või -ringi tegevuses, puudust ühisest keskkonnast (kodulehekülje või *Facebooki* lehekülje näol), kust nad saaksid infot tema piirkonna noortekeskuse või –toa tegevusest. Sama keskkonda sooviksid noored kasutada teiste noortega ühenduse võtmiseks ning hiljem toimunud üritustest piltide jagamiseks.

Noorte jaoks, kes osalevad mõnes noorteorganisatsioonis, on peamiseks probleemiks see, et nende tegevuse kohta ei teata piisavalt ning tehtav reklaam kaob teiste reklaamide hulka ära.

Noored, kes on kasutanud noorteinfo teenust, leiavad, et kasuks tuleks senisest rohkemate kanalite, näiteks lisaks kodulehele ka *Facebook* või *Twitter* kasutamine. Samal ajal tuleks noorte arvates tagada, et infot pidevalt uuendatakse ning värskendatakse. Lisaks pakkus üks noor välja, et info kajastamisel saaks panustada noored ise: “*Igal maakonnal võiks olla oma noorte veebileht, kus on olemas kogu info mida ühel seal elaval noorel võiks vaja minna (koolide info, huvikoolide info, noorteüritused jne). Veebilehte võiks hallata noored ise ja igale asjale kirjutada ka oma arvamusi (nende asjade puhul, mille kohta on kirjutada), mitte ainult kuivi fakte, mis on võetud mõnelt muult veebilehelt*”. Fookusgrupi aruteludele ning Eestis varasemalt tehtule tuginedes peaks aga vastav info koonduma ühele, üle-eestilisele lehele, vähendamaks info killustatust ning toetamaks ka vähem populaarsete tegevuste leidmist. Näiteks toodi arutelude käigus korduvalt välja tänapäeva noorte valmisolek ka kodust kaugemates huvitegevustes osalemiseks, olgu selleks maakondade piiril asuvatele noortele naaberomavalitsuse noortekeskus või Tallinnas elavale noorele Pärnus toimuv bändi tegevus.

Olgugi, et noored ise ei nimetanud väga sageli vajadust osaletud tegevuste jäädvustamiseks, pidasid nii nemad kui noorsootöötajad seda väga oluliseks aspektiks, kui arutelu moderaator selle aspekti nimetas. Noortega tegelejad leidsid, et noortele võiks juba maast madalast õpetada, et iga asi, mida kusagil teha või kus ennast proovile panna, tasub läbi mõtestada ja kirja panna. Kuigi taolise õpetuse jagamine on nii lapsevanema, kooli kui ka teiste sotsialiseerimisagentide ülesanne, on kindlasti ka noorsootöötajatel täita selles oma roll. Kui taoliseks jäädvustamiseks on loodud mugav süsteem, on stipendiumile, kooli või tööle kandideerides vastav info olemas. Lisaks leidsid noored, et see aitaks paremini tehtavat mõtestada ning tõstaks mingil määral ka noorte motivatsiooni erinevates tegevustes osaleda (vt pikemalt ka ideekavand nr 3).

### 3.3.2. Oodatavate lahenduste funktsionaalsus

Oodatavate lahenduste funktsionaalsuse ja funktsioonide osas soovivad noorsootöötajad ja noortega tegelejad digilahendusi eelkõige enda töö lihtsustamiseks; vähem tuuakse välja ootusi mis oleksid seotud vahetu tööga noorega. Peamine ajend digilahenduste kasutuselevõtul on nii küsitlustele (vabad vastused) kui aruteludele tuginedes ajaline kasu (vt tabelist 2, milliste meetodite juures soovitakse digilahendusi). Digilahendused võimaldaksid kiirendada erinevaid protsesse ning jätaaksid seeläbi noorsootöötajale rohkem aega noortega tegelemiseks. Üks noortele laagrite korraldaja toob näiteks välja, et tema meelest “[...] võikski näiteks kõiksugused avaldused (õpilasmalevasse, laagritesse), ja näiteks ka lastelaagri osaleja kuluühivõitise taotlused olla täidetavad internetis kusagil e-platvormis. Hetkel toksime noorte ja lapsevanemate andmeid ükshaaval sisse, see on väga aeganõudev ning tüütu”.

Läbivalt tuuakse välja ka vajadus noorsootöö tegevuste planeerimist, läbiviidavate tegevuste kirjapanemist ning aruandlust lihtsustava lahenduse järele.<sup>40</sup> Võimalusel võiks mõne olemasoleva või arendatava lahenduse üheks funktsionaalsuseks olla noore arengu etappide kirjapanek ja hiljem näiteks tabelite abil ülevaatliku jälgimise võimaluse loomine, arvestades sealhulgas ka tegevuse või valdkonna spetsiifikatega.

Üheks võimaluseks digilahenduste arendamisel on üle võtta teistes valdkondades kasutatavate digilahenduste teatavaid elemente või funktsioone. Uuringus osalejad toovad välja näiteks EHIS (Eesti Hariduse Infosüsteem) ja e-maksuameti teatud funktsionaalsuse ülevõtmist. Näiteks avaldati soovi noorsootöö tegevuses osalemise jäädvustamiseks sarnaselt formaalharidusele: EHIS võiks sarnaselt huviharidusele koondada isikupõhist infot ka noorsootöö valdkonna kohta, näiteks osalus noorsootöös ja noorsootöö saavutused. E-maksuameti puhul toodi välja võimalus eeltäidetud registreerimisvormideks. Samuti sooviti välistada olukord, kus noorsootöötajatel tuleb sama infot esitada mitmesse erinevasse keskkonda, eelkõige tõstetud see probleem spordivaldkonna tegevuste juures: “*Erinevate registrite ühtlustamine oleks hädavajalik - samu andmeid esitame EHIS-es, kotoetused.ee, spordiregister*” (vt pikemalt ka ideekavand nr 1).

### 3.4. Takistused uute digilahenduste kasutuselevõtuks

Noorsootöö valdkonna täiendamine digilahendustega eeldab mitmete takistustega toimetulekut. Neist olulisimaks on nii noorsootöötajate kui ka noorte digipädevus, aga ka vastava toetava taristu ehk seadmete ning lahenduste vähesus, mõnedel juhtudel ka problemaatiline ligipääs internetile. Lisaks võivad digilahenduste kasutuselevõttu takistada noorsootöötajate suur töökoormus, osade noorsootöötajate ja lastevanemate hinnangul noorte niigi suur digilahenduste kasutamine, seadustest tulenevad takistused (vt allpool) kui ka olemasolevate lahenduste vähene kasutusmugavus.

Uuringu küsitluses osalenud noorsootöötajate hinnangul on **suurim takistus digilahenduste senisest suuremale kasutuselevõtule üldine madal teadlikkus võimalikest digilahendustest** (74%) (vt joonis 6). Ligikaudu 60% noorsootöötajaid leiab lisaks, et valdkonnas tegutsejatel on kesised teadmised ja kogemused

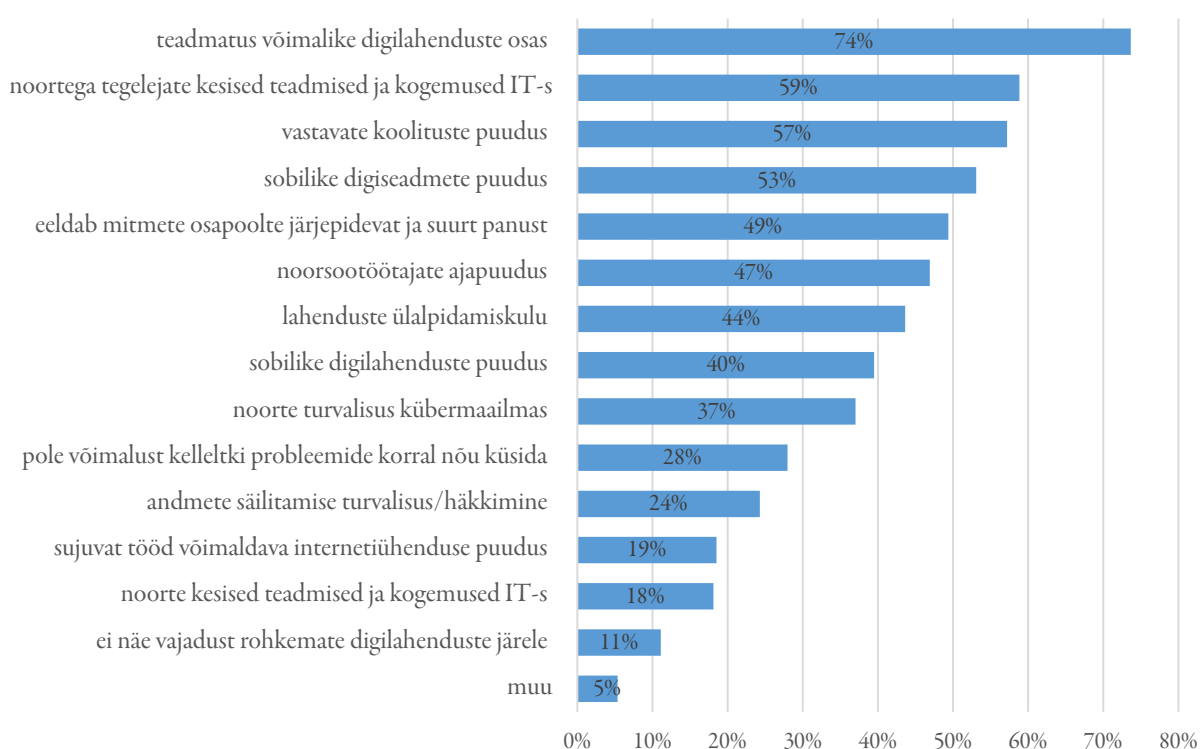
---

<sup>40</sup> Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendus osaleb üle-euroopalise logiraamatu arendamises, mis kohaldub ka huviharidusele, kohalikule omavalitsusele, noorte volikogudele jne, mitte ainult noortekeskustele. Hetkel on vähemate kasutusvõimalustega logiraamat kasutatav avatud noortekeskuste seas.

infotehnoloogiast tervikuna. Seda kinnitavad ka uuringu raames läbi viidud süvaintervjuud ja fookusgrupi arutelud, kus korduvalt tõstus teema, et isegi kui teatud lahendustest ollakse teadlikud ja neid kasutatakse, ei kasutata ära lahenduse kogu potentsiaali.

Ühelt poolt pole noorsootöötajad teadlikud kõigist võimalustest, mida digilahendused pakuvad, teisalt ei pruugi nende kasutamiseks ka tunnetatud vajadust olla. Samuti puudub julgus erinevaid lahenduse võimalusi katsetada. Digilahenduste teadlikkuse ja kasutuselevõtu tõstmiseks on seega vajalikud regulaarsed praktilised sihtrühma vajadustest lähtuvad koolitused: 57% noorsootöötajate küsitlusele vastanutest leidis, et puudus on just koolitustest, mis käsitleksid, millised on võimalikud kasutatavad digilahendused ja kuidas neid kasutada.

**Joonis 6. Üldised takistused digilahenduste senisest suuremaks kasutuselevõtuks noorsootöötajate hinnangul (% - osakaal vastanutest)**



Kui veebiküsimustikus pidas ajapuudust takistuseks 47% noorsootöötajatest, siis fookusgrupi aruteludes toodi seda korduvalt välja. Sealjuures rõhutati uute digilahenduste kasutuselevõtu takistusena näiteks ajapuudust digilahendustega kursis olemiseks, olemasolevate või teadaolevate digilahenduste seast sobiva väljavalimiseks ning lahenduse praktiliseks katsetamiseks. Näiteks videote töötlemiseks on mitmeid digilahendusi, kuid nende erisuste tundma õppimine on aeganõudev. Vähendamaks lahendustega kursis hoidmisele ja lahenduste ebaedukale katsetamisele kuluvat aega, katsetatakse oma töös pigem kolleegide soovitatud ja sarnaste ülesannete täitmiseks sobivaid lahendusi. Samas sõltub sobiva lahenduse valik ka konkreetsetest vajadustest, kusjuures ükski kättesaadav lahendus ei pruugi kõigile vajadustele vastata. Erinevate olemasolevate lahenduste omavaheliseks integreerimiseks või arendamiseks, näiteks omavaheliseks andmevahetuseks või noorsootöö igapäevategevuste juures puuduoleva, kuid vajaliku täiendava funktsiooni lisamiseks ei ole aga enamusel

noorsootööga tegelevatel inimestel piisavaid teadmisi ega ressursse. Kuigi erinevate lahenduste arendamine või integreerimine ei olegi otseselt noorsootöötajate ülesandeks, on siiski vajalik osata selliseid vajadusi selgitada.

Lisaks vajalike teadmiste ja oskuste puudumisele peetakse probleemiks sobilike digiseadmete puudust (53%), lahenduste ülalpidamiskulu (44%), sobilike digilahenduste puudust (40%) ning 19% küsitlusele vastanud noorsootöötajate hinnangul on probleemiks püsiva internetiühenduse puudus (vt ka ptk 3.4.1). Nimetatud kinnitavad ka intervjuud ja fookusgrupi arutelud nii noorte kui noortega tegelejatega. Näiteks ei pruugi kõigil noortel olla ID-kaarti, mille abil tegevustes osaluse registreerimist lihtsustada.<sup>41</sup> Mõni kool ei kasuta e-Kooli ega Stuudiumit põhimõtte pärast või tulenevalt nende kasutamise hinna ja õpilaste arvu suhte ebamõistlikkusest – väikese kooli puhul on paberkaardil päevik piisav lahendus. Pealegi ei ole igal noortega tegelejal või organisatsioonil püsivat ning töökindlat internetiühendust, et näiteks noori digitaalselt kas mobiilirakenduste või isikustatud kaartidega kohapeal tegevusse registreerida, tegevuse järgselt elektroonsesse keskkonda tagasisidet lisada või *Youtube* kaudu praktiliste katsete taustaks õpetlikke videosid vaadata. Samuti nimetati iga neljanda vastaja poolt asjaolu, et pole võimalust kellelki probleemide korral nõu küsida - kuna vastusevariant oli jäetud teadlikult üldisemaks, tõlgendati seda vastajate poolt erinevalt, kuid võib oletada, et nõu võidakse soovida nii IT-toe näol, aga ka digilahenduste kasutamise konsultatsioonide osas.

Kogu käesolevat uuringut ja selle tulemusi läbib kõigi osapoolte **ootus ja eeldus, et digilahendused on tasuta kättesaadavad**. Nii noorte kui noorsootöötajate seas esines ka erandeid, kuid nende valmisolek lahenduse eest maksta tuleneb nende kõrgemast digiteadlikkusest ja spetsiifiliste rakenduste kasutamisest.

Oluline on ka silmas pidada seadustest tulenevaid asjaolusid digilahenduste kasutamisel. Näiteks ei ole teatud digilahenduste kasutamine teatud tegevusteks või teatud vanuses noortele lubatud: *Facebook* konto tegemiseks peab olema vähemalt 13-aastane ning noorsootöötaja *Facebook* konto pole lubatud.<sup>42</sup> Lisaks võivad vanemad tulenevalt erinevatest kasvatusmeetoditest keelata või piirata laste digiseadmete või digilahenduste kasutamist. Ka erinevate programmide ning äppide puhul tuleb jälgida, kas vabavarana alla laetavat rakendust on lubatud näiteks MTÜ poolt läbiviidavas filmiringis kasutada.

Fookusgrupi aruteludes tõusetus probleemina ka tegevuste ohutuks ja kvaliteetseks läbiviimiseks vajalike terviseandmete küsimine noortelt ja nende haldamine, mis tegelikkuses eeldab delikaatsete isikuandmete töötlemise loa olemasolu (vt täpsemalt ka ptk 3.1.2). Näiteks võivad mõnedel lastel olla spetsiifilised vajadused või erivajadused, mida laps ise ega vanemad ei soovi noorsootöötajale avaldada, kuid mis võib noorsootöötajale olla tegevuste läbiviimiseks vajalik teadmine. Laps ja vanemad võivad karta, et mõne vajaduse fikseerimine andmebaasis võib viia selle kättesaamiseni kõikidele ehk avalikkusele, kuid kuna sellise info avalik avalikustamine on seadusest tulenevalt keelatud, siis küsimus on siinkohal taolise teabe säilitamine sellisel viisil, et see arvetakse kõiki isikuandmete kaitse nõudeid.

Digilahenduse kasutuselevõtu eelduseks on funktsionaalsuse, disaini ja edastatava sisu omavaheline toimiv koostöö. Fookusgrupi aruteludes osalenute kogemusel tähendab iga nn lisaklikk, mis kaasneb kasutatava tarkvara uuendamisega, andmete sünkroniseerimisega, uuele platvormile üleminekuga vms, et mõned senises

---

<sup>41</sup> Alates 15. eluaastast on ID-kaardi omamine küll kohustuslik (<https://www.politsei.ee/et/teenused/isikut-toendavad-dokumendid/id-kaart/>), kuid sellest hoolimata ei pruugi seda kõigil noortel olla. Pealegi on noorsootöö suunatud ka noorematele lastele.

<sup>42</sup> *Facebook* (2016), *Statement of Rights and Responsibilities*.

tegevustes osalenud inimesed jäävad maha. Isegi kui noored võivad huvist tegevuse vastu uuenduste ja väiksema kasutusmugavusega leppida, ei pruugi seda teha lapsevanemad, kellest sõltub lapse osalus vastavas tegevuses.

Kui digilahendus on väga ebamugav, see on täiesti eraldiseisev või kasutusharjumuste poolest erinev seni kasutatavatest lahendustest, sellel pole piisavat kasutajaskonda ning puudub otsene vajadus selle kasutamiseks, loobutakse sageli lahenduse kasutamisest. Selline olukord omakorda võimendub, kui disain on ebaatraktiivne ning sisu pole ootustele vastav. Piisava kasutajaskonna tagamiseks ja kümnete digilahenduste üheaegse kasutamise vältimiseks on kõigi osapoolte hinnangul mõistlikum luua pigem uusi funktsioone ja funktsionaalsust või äppe olemasolevate lahenduste juurde.

Varasemaid uuringuid kinnitavad ka käesoleva uuringu tulemused, kus korduvalt joonistusid välja digilahenduste kasutamise turvalisusega seotud aspektid. Lisaks andmete häkkimisele (andmelekketele) on oht ka valekontodeks/libakontodeks ja saadava teabe pahatahtlikuks kasutamiseks, näiteks võltsidentiteedi loomiseks.<sup>43</sup>

### 3.4.1. Digilõhe Eesti noorsootöös

Üheks peamiseks takistuseks uute digilahenduste kasutuselevõtul või olemasolevate kasutamisel on digilõhe. Digilõhe on teatud mõttes ühiskonnagruppide kihistumine selle põhjal, kellel on oskused ja ligipääs infole/internetile ning kellel mitte. Digilõhe ei ole enamasti valdkonnaspetsiifiline, vaid on üldine ehk inimese oskus digitaalmaailma lahendusi kasutada ja selle võimalusi vallata puudutab kõiki isikuga seotud aspekte - alates eraelust, avaliku sektori teenuste kasutamisest kuni tööülesanneteni välja.

Käesoleva uuringu tulemuste põhjal avaldub digilõhe Eesti noorsootöös kahel viisil. Esiteks selgub läbiviidud küsitlusuuringust (vt nt joonis 6 eelpool) ja läbiviidud intervjuudest, et hoolimata Eesti heast digikuvandist puuduvad nii paljudel noortel kui ka noorsootöötajatel vajalikud digioskused (nt heal või väga heal tasemel arvutikasutusoskus, erinevate digilahenduse tundmine jmt). Lisaks sellele, et osad noorsootöötajad pole arvuti või internetiga üles kasvanud ega vastavaid kursuseid või koolitusi läbinud, on nii varasemate uuringute<sup>44</sup> kui käesolevas uuringus osalenute hinnangul ka noorte seas neid, kelle digioskused on liiga kasinad selleks, et igapäevaelus edukalt toime tulla. Mitmete noorte praeguseks tasemeks on nutitelefoni ja äppide harjumuspärane ning pinnapealne kasutamine, oskamatus *MS Office* rakenduste kaudu dokumente vormistada või tulemuslikult ning kriitiliselt infot otsida. Suur osatähtsus taoliste oskuste õpetamisel ja õppimisel on ka koolide IT-õpetajate kompetentsil.

Teiseks, sõltuvalt noortele tegevust pakkuvast organisatsioonist, on üle Eesti väga erinev seadmete, digilahenduste ja internetiühendusega varustus, ehk teisisõnu – toetav digitaalne taristu võib mõnel pool puududa. Võib eeldada, et ilma osapoolte oskuste ja võimaluste ühtlustamiseta kasvab digilõhe aktiivsete ja vähemaktiivsete digilahenduste kasutajate vahel veelgi.

---

<sup>43</sup> Vt ka Lastekaitse Liidu veebiportaali [Targalt Internetis](#), kus lisaks e-ohutuse teemade selgitamisele viiakse läbi ka koolitusi noortega tegelejatele (eelkõige õpetajatele ja lapsevanematele) veebiohutuse teemadel.

<sup>44</sup> Kuustemäe (2015), '6. Ja 9. Klassi õpilaste hinnangud enda digipädevustele', magistritöö. E&Y (2016), 'Noorteinfo teenusekättesaadavuse ja kasutajamugavuse tõstmise analüüs'. Vt ka: [Digitehnoloogiaste instituudi vanemteadur: Eesti õppetöös on saabus uus hingamine](#).

Digilõhe saab sageli alguse noorsootöötaja ja noore erinevast arusaamast digimaailma ning selle olulisuse kohta. Kuigi erinevus ei pruugi olla alati suur ning väga sageli noorte ja noorsootöötajate nägemused kattuvad, on erisus siiski teatud määral olemas. Edukas noorsootöö eeldab, et noorsootööd tehakse noorte juures. Kui noored viibivad arvestatava osa ajast teatud keskkonnas, näiteks digimaailmas, peavad ka noortega tegelejad selles osalema. Osalemine seal, kus on noored, omab mitut positiivset efekti: ühelt poolt nähakse täpselt, mida ja kuidas noored erinevates keskkondades teevad, teisalt annab see võimaluse ka vahetumaks suhtluseks ja otsekontaktiks, ning samal ajal võimalike ohtude eest hoiatamiseks. Kui noortega tegeleja aga nendes keskkondades ei osale, kasvab lõhe noorte ning noortega tegelejate vahel veelgi. Nimetatud oht ei puuduta otseselt neid noortega tegelejaid, kelle tegevused ei sõltu nii tugevalt digivõimalustest ega digimaailmas toimuvast, näiteks käsitööringe või tantsutrenne, kuigi ka seal võib täiendav digisuhtlus lisandväärtust luua.

Digilõhet süvendab ka kasutada olevate seadmete ja digilahenduste erinevus. Kui osad noortevaldkonnas töötavad spetsialistid juba kasutavad erinevaid digitaalseid lahendusi oma töös, leidub noorsootöötajaid, kellel ei ole erinevatel põhjustel võimalusi digilahendusi oma töösse kaasata. Näiteks Kuressaares on loodud huvitegevuste register, kus kajastuvad kõik linnaelavest toetatavad huvitegevused,<sup>45</sup> väiksemates piirkondades puudub aga noorsootöötajatel kaasaegsete programmide kasutamist võimaldav arvuti või noorte osalemise digitaalseks üles märkimiseks vajalik interneti püsiühendus. Just sujuva internetiühenduse puudumist pidas probleemiks 18% küsitlusele vastanud noorsootöötajatest, mis on Eesti digitaalset kuvandit arvestades märkimisväärne hulk. Ka küsitluse vabade vastuste all tuuakse internetiühenduse probleem välja mitmete noorsootöö valdkonnas töötavate spetsialistide poolt, näiteks: *“PALUN MAALE INTERNET ja siis saame edasi rääkida digilahendustest”* või *“Noortekeskuses puudub levi ja digilahendusi saab kasutada minimaalselt”*.

Üheks digilõhe põhjuseks on ka noorsootöötajate vähesed oskused digilahenduste kasutamiseks. Küsitlustulemuste põhjal on 74% vastanute jaoks üldiseks probleemiks teadmatus võimalike digilahenduste osas, 59% vastanute jaoks noortega tegelejate kesised teadmised ja kogemused infotehnoloogiast, ning 18% vastanute jaoks noorte kesised teadmised ja kogemused infotehnoloogiast. Seega peetakse noorsootöötajate hulgas probleemiks pigem iseenda oskusi ja digivõimekust, mitte ei tajuta niiväga selle puudumist noorte hulgas.

Sellele lisaks tõid küsitlusele vastanud noorsootöötajad vabade vastuste all korduvalt välja, et nad ei oska küsitluses olevale küsimusele vastata, näiteks teema juures, kus võis välja pakkuda võimalikke digilahendusi oma töö jaoks: *“Digimaailm ei ole minu tugev külg, ma ei tea, mida tahta”*. Erinevat teadlikkuse määra sellest, mis on või mis ei ole digilahendus ilmestasiid ka vastused nagu näiteks *“Olen kasutanud ajurünnakul arvutit ja seinale näidanud dataprojektoriga”*.

Seda olukorda, kus puudub ühtne arusaam sellest, mida üldse digilahendus tähendab või milliseid digilahendusi noorsootöös saaks võimalikult kasutada (rääkimata olemasolevate edasiarendamisest või uute loomisest), süvendab omakorda asjaolu, et nii noorsootöötajate õppekavades kui ka kutsestandardis pööratakse minimaalselt tähelepanu digipädevustele. Siiski näitavad intervjuud, et noorsootöötajate tasemeõppes on trend selles osas paranemas.

---

<sup>45</sup> Vt täpsemalt [Kuressaare huvihariduse register](#) (2016).

Digilõhet süvendab ka organisatsioonide piiratud eelarve digilahenduste või digiseadmete kasutuselevõtuks või nende arendamiseks. Eelarvevahendite puudumist nimetati mitmel korral, lisaks tõdeti, et kuigi tehnilisi seadmeid on küll olemas, on need efektiivseks kasutamiseks aegunud: *“Tehnilised vahendid on mul eelmisest sajandist ja ei anna head ja kiiret kasutust”*; *“Kindlasti saaks kasutada tunduvalt rohkem (digilahendusi) aga kuna arvutid meie noortekeskuses on meeletult aeglased siis kasutavad neid vaid algklasside lapsed”*, *“Video- ja fotolahendustega saaks hakkama kui oleks vahendid olemas. Ideid on aga seadmed puuduvad. Samuti on ka arvutitega. Saaks teha palju põnevaid asju kui oleksid paremad arvutid. Kui aga mainida arvutite vajadust, siis tuuakse meile vanu arvuteid vallast mis on tohutult aeglased”*. Kuigi käesolev uuring ei keskendunud detailsemalt tehniliste vahendite ja digiseadmete puuduse kaardistamisele, võib olla vajalik eraldi põhjalikuma jätku-küsitluse läbiviimine noorsootöötajate hulgas, puuduolevate seadmete või tehniliste lahenduste nimekirja koostamiseks, näiteks tulevaste ENTK Varaaait projektikonkursside raames.

Sageli tuuakse välja, et mitmed formaalhariduses kasutatavad lahendused on asjakohased ka noorsootöös ning vastupidi, ehk digilõhe seisukohalt on paremas olukorras nende huvitegevuste läbiviijad, kes tegutsevad kooliga samades ruumides – läbimõeldult tegutsedes on samasid lahendusi võimalik kasutada nii formaalses kui mitteformaalses õppes. Samas on ka koole ja noorsootöö tegevusi, kus omavahel vahendeid ei jagata, muutes digilõhe vähendamise seeläbi keeruliseks.

Kasutuseks olemasolevate seadmete ja digilahenduste erinevus tuleb välja ka noorte puhul. Eriti hästi on nii võimaluste kui teadmiste erisused noorsootöötajate sõnul näha laagrites, kuhu tulevad noored üle Eesti. Kuna erisused on suured - nii oskustes kui ka seadmetes - pole laagrites ühtset baasi, mille põhjal noortele ühiseid tegevusi planeerida, olgu selleks siis orienteerumine, taimede määramine või IT-laagrite puhul ühine programmeerimine. Lõhe tekkimine võib sageli sõltuda ka hoiakutest lahendustesse: mitmed noorsootöötajad on puutunud kokku olukordadega, kus mõned lapsevanemad keelavad erinevate äppide (nt sportlikku aktiivsust monitooriva *Endomondo*) kasutamise turvalisuse kaalutlusel, kuna see võimaldab noore teekonna jälgitavaks muuta.

Siinkohal tuleb eraldi märkida, et erinevate digilahenduste kasutamise piiramine on osa teadliku lapsevanema lapse kasvatamise protsessist ning see on sageli pigem positiivne nähtus. Küsimus on siinkohal eelkõige tasakaalus - kas ja kui palju millegi kasutamist piirata selliselt, et sellega ei kaasneks digioskuste vähenemine või lapse tõrjutuse suurenemine eakaaslaste hulgas. Aruteludes ja intervjuudes toodi korduvalt välja eakaaslaste surve teatud lahenduste kasutamisele.

### 3.4.2. Eriarusaamad digilahenduste kasust noorsootöös

Üheks oluliseks takistuseks digilahenduste kasutuselevõtul on erinevate osapoolte arusaam digilahenduste olemusest, nende võimalikust kasust ja vajalikkusest noorsootöös. Uuringutulemused näitavad, et digilahendustesse ettevaatlikult suhtujaid on nii noorsootöötajate, lastevanemate kui noorte seas.

Uuringu käigus tuuakse läbivalt välja digilahenduste enama kasutamise takistustena näiteks noorte niigi kehv keskendumisvõime ja liigne digiseadmete kasutamine, kusjuures keskendumisvõime puudumist seostatakse omakorda digimaailmas olemisega. Aruteludes osalenud nimetasid näiteks olukordi, kus lapsevanemad paluvad noorsootöötajaid läbiviidavate tegevuste raames digiseadmeid *mitte* kasutada. Teisalt võib nimetatud põhjus olla seotud ka osade noorsootöötajate teatud konservatiivsusega või kartusega, et digimaailm võtab noorsootöötajalt töö ära. Taolist pelgust toetab asjaolu, et nutikate digilahenduste abil saab noor palju parema ja süstemaatilise ülevaade noortele suunatud tegevuste võimalustest, mille tulemusena võib ta näiteks



konkreetses noortekeskuses ja noorsootõtaja asemel kuhugi mujale pöörduda. Digilahenduste mittekasutamine võib aga kaasa tuua sarnase tagajärje - kui noorsootöö ei käi kaasas üldiste arengutega digimaailmas, võib see mõnede noorte jaoks muuta noorsootöö ebaatraktiivseks, mis omakorda võib samuti viia noorsootöö tegevustest loobumiseni. Seega on oluline leida optimaalne tasakaal digimaailma ja selle arengute ning noorsootöö tegevuste sisu vahel.

Lisaks sellele ajendab noorsootöö praegune rahastamissüsteem organisatsioone ja tegevusi omavahel konkureerima. Noorte tervikliku arengu huvides soovivad noorsootõtajad noori suunata ka teistesse organisatsioonidesse - juhul, kui seal on noore huvidele vastavad tegevused või inimesed. Tegemist on vajaliku tegevusega, kuid sellega võivad kaasned ka omad ohud: näiteks kui tegemist on omavalitsusülese liikumisega, ei saada sellise potentsiaalse täiendava noorega tegelemiseks mõeldud pearaha.

Täheldasime uuringu käigus ka noorte endi mõningast vastuseisu digilahenduste suuremale kasutamisele noorsootöös. See ilmnis eelkõige just noortega läbiviidud küsitluse küsimuse juures, kus palusime noorel kirjeldada, kuidas saab tegevusi, milles ta osaleb, senisest kättesaadavamaks, mitmekesisemaks või paremaks muuta kasutades arvutit, tahvelarvutit või nutitelefoni abi. Kuigi üldine meelsus oli, et digilahenduste kasutamine erinevate tegevuste juures teeks need põnevamaks või õpetlikumaks, lisati juurde ka vastuseid nagu näiteks *“Ei saagi, palun ärge kasutage igal pool nii palju elektroonikat!!!”*, *“Usun, et tehnikat ei pea alati kõigega seostama. Elame niigi tehnikat täis maailmas, huviringid võiksid jääda kohaks, kus saab sellest digimaailmast eemale”*, või *“Ma leian, et selliseid tegevusi pole vaja kuidagi nutiseadme abil kättesaadavamaks jm muuta, sest praegused noored on üha enam võõrdumas reaalsest elust, seega peaks huviringid jääma siiski vahetuks suhtluseks/õppimiseks”*.

Taoline tagasiside näitab, et osade noorte jaoks on noorsootöö tegevused, eriti laagrid ja malevad, kohad, kus ei soovita senisest rohkemat digilahenduste kasutamist. Seda seisukohta kinnitasid ka rühmaarutelud. Ka käesoleva uuringu läbiviimisel on võetud lähtekoht, et digilahendused ei ole mõeldud *asendama* noorsootöö tegevusi ja teenuseid, vaid eelkõige on need mõeldud toetama ja pakkuma alternatiive noorsootöö tegevuste võimalikult tõhusaks ja ressursisäästlikuks toimimiseks. Teisisõnu – digilahendus ei ole asi iseneses, vaid noorsootöö üks võimalik instrument.

Sarnaselt noortele on ka noorsootõtajad kohati eriarvamustel digilahenduste laiema kasutuse osas. Vastates noorsootõtajate küsitluses küsimusele, kas noorsootöösse oleks vaja kaasata senisest enam digilahendusi, leidis noorsootõtajaid, kes olid väga entusiastlikud võimalike uute lahenduste osas ning kes ootavad noorsootöö valdkonna peatset uuendamist: *“Olen väga positiivselt meelestatud digilahenduste tuleviku üle ning loodan, et lähiajal hakkab rohkem infot saama koolituste, kohtumiste ja enda arendamise võimaluste näol.”* Teisalt oli aga ka mitmeid noorsootõtajaid, kes olid seisukohal, et uusi digilahendusi ei peaks noorsootöö valdkonda tooma. Selle asemel tuleks tegeleda rohkem noorte omavahelise nn silmast-silma suhtluse arendamisega ning noori (tagasi) värskes õhus toimivate tegevuste juurde suunama. Mõned illustreerivad näited sellistest reaktsioonidest olid järgnevad:

*“Ei kasuta digitaalseid lahendusi, vaid päriselu.”*

*“Minu meelest kõik digilahendused ongi üks suur mure ja probleem. Mina viin noored pigem digimaailmast eemale.”*

*“Kõige tähtsam on vahetu suhtlemine ja koostegemised, digiajastut ei maksa üle tähtsustada.”*

*“Lapsevanemate ja koolide personaliga suheldes on nende mure pigem see, et noored on liiga palju enda digiseadmetes. Puudust tuntakse sellest, et noored päriselt suhtleksid ja suudaksid ennast selgelt väljendada.”*

*“Noored kasutavad juba hetkel väga palju nutiseadmeid, meie keskus tegeleb sellega, kuidas nutisõltuvust noorte seas vähendada ja luua uusi võimalusi liikumaks rohkem värskes õhus ja looduses.”*

*“Digilahendus pole alati lahendus. Minu isiklik eesmärk on suunata noori rohkem päriselt suhtlema ja arendada nende sotsiaalseid oskuseid - seega, ei tea palju digilahendustest ega otseselt neid juurde ka ei igatse.”*

*“Täna oleme selles seisus, et tuleb leida lahendusi, kuidas noori digimaailmast päris maailma ja loodusesse tuua, eesotsas noorsootöötajad. See on muidugi minu arvamus.”*

Noorsootöötajate poolt väljendatud seisukohtade põhjal võib järeldada, et skepsis digilahenduste suunal on ühelt poolt seotud sellega, et digilahendusi peetakse millekski, mis ei täienda mõnda noorsootöö tegevust, vaid mis ongi asjaks iseeneses ehk ainsaks tegevuseks on digilahendus ise. Teisalt, noorsootöö digilahenduste all peetakse sageli silmas lahendusi, mis on suunatud ainult noortele, kuid mitte selliseid lahendusi, mis võivad olla ka noorsootöötajaid endid nende tegevuses toetavad (vt ideekavand nr 1 ja 2).

Taoliste hoiakute adresseerimine võib aidata neil noortega töötajatel, kes seni on veel digilahenduste suhtes üldiselt negatiivselt meelestatud, paremini mõista, kuidas erinevate tegevuste digilahendustega täiendamine võimaldaks noorsootöötegevusi senisest põnevamalt ning mõjusamalt läbi viia.

### 3.5. Võimalused digilahenduste uute arengute ja trendidega kursis olemiseks

Digilahenduste edukas rakendamine eeldab pidevat ja süstemaatilist kursisolekut sellega, milliseid lahendusi noored parasjagu kasutavad ning millised on uued trendid digilahenduste osas. Uuringutulemused kinnitavad läbivalt, et digilahenduste arengute ja trendidega kursisolek eeldab isikliku huvi ja - eelkõige - vajaduse olemasolu.

Kõige tulemuslikum on noortelt endilt saada teada, millist digilahendust ja miks hetkel kõige enam kasutatakse. Seejärel on noorsootöötajal võimalik end nende võimalustega kurssi viia ning juhendada noori nii, et nad lahenduse kasutamisest ka elus paremaks toimetulekuks midagi õpiksid. Arvestades, et täna on noorsootöötaja ka noorte juht või suunaja, mitte ainult tegevuste planeerija-elluviija, siis on noorsootöö edukaks läbiviimiseks piisav, kui noorsootöötaja on avatud mõttemaailmaga ning mõistab üldiseid digilahenduste toimimise põhimõtteid. See tähendab - pole vajadust kõigi võimalustega üksikasjalikult kursis olla.

Nii noorte kui noorsootöötajate puhul mõjutavad uute lahendustega tutvumist konkreetset vajadused ja tuttavate soovitusel, noorte puhul aga ka huvi uute lahenduste vastu. Konkreetsete vajaduste puhul uuritakse nii tutvusringkonnast kui otsingusüsteemidest võimalikke vajadustele vastavaid lahendusi. Enim eelistatakse lahendusi, mida tutvusringkonnast keegi soovitab või tutvustab. Tuttava poolt lahenduse kasutamine mõjub mõneti ka survestavalt – eriti noored tunnetavad, et kui sõbrad on näiteks *Snapchat* kasutajad, peavad ka nemad seda kasutama, et toimuvaga kursis olla. Noorte huvi kõige uuema kursis olemise vastu näitab ka

aruteludes välja toodud regulaarne *AppStore* keskkonnas äppide nn surfamine, et uute ja populaarsete lahendustega ennast kurssi viia.

Digilahenduste uute arengute ja trendidega kursis olekule aitab kaasa ka see, kui noorsootõtaja loeb regulaarselt vastavaid blogisid, ajakirju ja teadusartikleid (eeldab sageli noorsootõtaja poolset analüüsi, kas ja kuidas ta välja toodud digilahendusi noorsootöös kasutada saaks), osaleb vastavasisulistel koolitustel ning hoiab ennast kursis teiste noorsootöös ja noorsootöö-digilahenduste valdkonnas tegutsevate organisatsioonide tegemistega. Nimetatu eeldab aga üsna suure ajalise ressursi olemasolu ja viitab vastava(te) spetsialisti(de) või asutuse/üksuse vajadusele, kes Eesti noorsootöö hetkeolukorda silmas pidades ka noorsootõtajaid digilahenduste trendide ja võimalustega kursis hoiab. Näiteks Soomes on riikliku digitaalse noorsootöö arenduskeskuse Verke puhul tööle palgatud üks täiskohaga töötaja, kes arvutimänge mängib, erinevates sotsiaalmeedia kanalites osaleb, ehk teisisõnu on seal, kus on ka noored ning jälgib digimaailmas toimuvaid arenguid ning lähtuvalt sellest teeb ettepanekuid valdkonna arendamiseks.

### 3.6. Noorsootöö digilahendustega tõhustamise võimalused

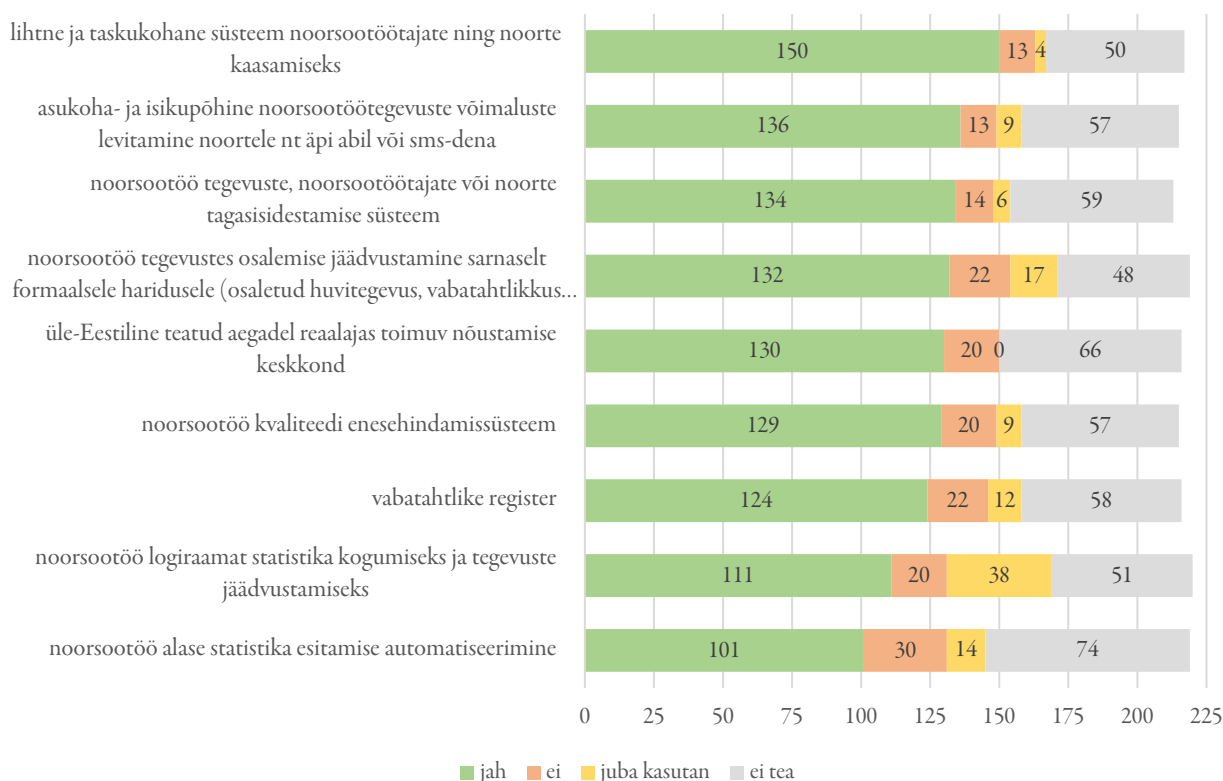
Eestis ja ka mujal maailmas on IKT arengust tulenevalt erinevate valdkondade täienemine digilahendustega paratamatus – olgu selleks siis äpp, veebikeskkond või mõni muu digitaalne seade. Eelkõige just Eestis on tekkinud ühiskonnas teatud ootus, et kõike on võimalik digitaalselt teha, olgu selleks mõne avalduse esitamine, maksude maksmine või ettevõtte asutamine. Arvestades, et noored veedavad enamuse oma ajast digilahendustega, on paratamatu ka noorsootöösse digilahenduste integreerimine.

Aitamaks kaasa valdkonnas eksisteerivate probleemide lahendamisele digilahendustega, soodustamaks vastavate ideede teket ning tõstmaks kõigi osapoolte valmisolekut ja võimekust digilahendusi efektiivselt ning eesmärgipäraselt kasutada, on **esmaseks vajaduseks valdkonna arengu järjepidev koordineerimine**. Tulenevalt põlvkondade vahelistest erisustest ning valmisolekust digilahendusi kasutada, võib häid tulemusi anda ka see, kui anda noortele võimalus õpetada neid inimesi, kelle digipädevus ei ole heal tasemel. Ühelt poolt on see noore oskuste tunnustamine, teisalt on õpetamine ise väärtuslik kogemus ja hea meetod noorsootöös rakendamiseks.

Uuringu käigus selgus mitmeid soovitusi ja lahendusi, mis võiksid olla vajalikud noorsootöös rakendamiseks. Koondasime need noorsootööd võimalikult tõhustavad ja lihtsustavad ideevaldkonnad eraldi kokku ning palusime küsitluses noorsootõtajatele ja noortele anda hinnang nende vajalikkusele (vt joonis 7 allpool ja lisa 1). Kuigi mitmete loetelus toodud teemavaldkondadele on digilahendused teatud vormis või funktsionaalsuses juba olemas, näitavad tulemused, et ka nendest ei olda teadlikud. See viitab omakorda olemasolevate lahenduste vähesele tutvustamisele või teatud puudustele noorsootõtajate vajaduste adresseerimises.

Noorsootõtajate hulgas peetakse kõige vajalikumaks lihtsat ja taskukohast noori ja noorsootõtajaid ühendavat süsteemi, mis soodustaks noorte senisest suuremat kaasamist. Sellist süsteemi soovivad kasutada ja peavad ka noorte jaoks huvitavaks 62% küsitlusele vastanud noorsootõtajatest (vt ka ideekavand nr 6).

**Joonis 7.** Noorsootöötajate soov valdkondlike digilahenduste järele (*N* – vastanute arv)<sup>46</sup>



Mõnevõrra enam kui pooled noorsootöötajatest (56%) soovivad, et kasutusel oleks asukoha- ja isikupõhine noorsootöö-alaste tegevuste lahendus, mis saadaks infot näiteks läbi *äpi* või SMS-i kujul. Sarnasest lahendusest oleksid huvitatud ka natuke enam kui pooled küsimustikule vastanud noored. Mobiiliteavitusi või e-kirju huvipakkuvate tegevuste kohta sooviksid saada 54% noortest. Pooled noortest sooviksid, et tema isikliku profiili põhjal (sugu, vanus, elukoht jmt) pakutaks talle läbi *äpi* või e-kirjana tegevusi, koolitusi ja nõustamist (vt ka ideekavand nr 5). Soovi taolise lahenduse järele ilmutasid ka fookusgrupi aruteludes osalenud noored.

Mitteformaalse hariduse jäädvustamist võimaldava keskkonna järele, kust oleks võimalik näha näiteks noore huvihariduse kogemust ning vabatahtlikku tegevust, näeb vajadust 54% noorsootöötajatest ja 43% noortest (vt ka ideekavand nr 4). Detailsemalt võib keskkonnas olla jäädvustatud nii huvihariduse kogemus, vabatahtlik tegevus, noorte ende poolt läbi viidud projektid, osalemine rahvusvahelises noorsoovahetuses, osalus laagrites- ja malevategevustes, osalemine noorteühingutes, vastavalt noore soovile aga ka näiteks noortekeskuste ja -tubade külastatavus vmt.

<sup>46</sup> Küsimustikus esitati valimiseks vastusevariandid ning küsimus oli sõnastatud järgmiselt: "Allpool on välja toodud mõned võimalused noorsootöös digilahenduste kasutamiseks. Kas tahaksid ise mõnda sellist lahendust kasutada või arvad, et noored võiksid sellest huvitatud olla?"

Tagasisidestamise lahenduse loomist, mis võimaldaks noortega töötajatel oma tegevusi pidevalt parendada, võttes sealhulgas arvesse noorte soove, ja mille abil saaks noor anda nii noorsootöö valdkonna tegevustele kui ka noorsootöötajate tööle anonüümselt tagasisidet, toetab 55% noorsootöötajates ning 49% küsitlusele vastanud noortest.

Sarnaselt tagasisidestamise lahendusele, pooldab 53% noorsootöötajaid noorsootöö kvaliteedi tõstmiseks vajaliku digitaalse enesehindamissüsteemi loomist. See aitaks kaasa noorsootöötajate enesetäiendamisele ning toetaks ka noorsootöötaja kutse taotlemise eeltööd. Mõnevõrra väiksem huvi on väljapakutud lahenduse järele, mis lihtsustaks noorsootöö alase statistika kogumist. Nii pooldab 46% vastanute logiraamatut, mis on juba osades noortekeskustes kasutusel ning mille abil saaks koguda näiteks noortekeskuse külastatavuse ja läbiviidavate tegevuste kohta statistikat. Noorsootöö alase statistika ja andmete esitamise automatiseerimist toetab 41% küsitlusele vastanud noorsootöötajatest.

Noored tunnevad enim huvi portaali vastu, mis koondaks kõikide rahvusvaheliste noorsootöö tegevuste võimaluste kohta infot. Sellist portaali soovib kasutada 69% noortest (vt joonis 3 lisa 1). Oluline on siinkohal märkida, et kuigi taoliste tegevuste kohta on informatsioon ja veebiportaal Eestis juba olemas (nt [noored.ee](http://noored.ee)), ei tähenda see automaatselt, et ka noored ise oleksid sellest teadlikud või suudavad selle enda poolt sisestatud otsingusõnadega leida. Digimaailmas on informatsiooni või digilahenduse *leitavus* (ehk [SEO](#)) sama tähtis kui selle keskkonna enda olemasolu.<sup>47</sup>

Samuti on noored huvitatud veebilehest, kust noor saab oma ideede toetamiseks vajalikku infot või suuniseid. Sellist lahendust soovib kasutada 64% noortest. 61% noortest peab vajalikuks lahendust, mis võimaldaks osaleda e-koolitustel neile huvipakkuvatel teemadel.

Kõige passiivsemalt suhtuvad noored lahendusse, mille vahendusel oleks noorel võimalik saada reaalajas nõustamist erinevatel teemadel. Sellist lahendust soovib vaid kolmandik küsitlusele vastanud noortest. 39% noortest ei ole sellisest lahenduse kasutamisest huvitatud. Noorsootöötajate seas oli reaalajas nõustamise lahenduse vastu suurem huvi ja seda soovib 54% küsitlusele vastanud noorsootöötajatest.

### 3.6.1. Noorsootöös ja Eesti teistes valdkondades kasutatavad digilahendused

Noorsootöös ja Eesti teistes valdkondades kasutatavate digilahenduste kaardistamisel tugineti varasematele uuringutele ja artiklitele, internetiotsingutele (sh uudised, blogid, noorsootöö ja noorsootööd õpetavate organisatsioonide koduleheküljed ning õppekavad), küsitlustulemustele, intervjuudele ja fookusgrupiaruteludele.

Üleüldiselt enimkasutatavad digilahendused võib jagada järgmisteks gruppideks (põhjalikumalt kajastatud lisa 5):

- sotsiaalmeedia ja vahetu suhtlemise kanalid
- andmete talletamine
- sisuloome ja sisu koondamise võimalused
- nõustamine, kogemuste vahetamine
- õppekeskkonnad

---

<sup>47</sup> Vt ka näidet info leitavuse olulisest tervisevaldkonna näitel [siin](#).

- noorematele lastele mõeldud keskkonnad
- tervise parendamisele kaasaaitavad lahendused
- ühiskonnaellu kaasamine
- ideede kogumine, arendamine ja toetamine
- projektijuhtimist, sh noorsootöö läbiviimist toetavad lahendused
- noorsootöötajatele suunatud lahendused
- muud lahendused

Dokumendianalüüsile, intervjuudele ja rühmaaruteludele tuginedes ei ole mõistlik vastavate spetsiifiliste ja lõplike digilahenduste loetelude koostamine. Seda enam, et sarnaseid lahendusi on palju ja sobivaim leitakse alles enda konkreetseid vajadusi ja kasutusharjumusi arvestades. Siinjuures on ka esmatähtis, et noorsootöötaja oskaks mõista digilahenduste vajadust ja kirjeldada, millised konkreetset ootused tal digilahendusele on. Ka digilahenduste tutvustamisele suunatud koolitustel tuleb aluseks võtta koolitusel osalevate noorsootöötajate vajadused ja/või töö iseloom ning lähtuvalt sellest vaadata üle kasutatavate digilahenduste hetkeseis, mitte aga pakkuda pikka nimekirja kõikvõimalikest lahendustest, mis võivad olukorda pigem veelgi segasemaks ajada. Digilahenduste vajaduste spetsiifikast tulevalt on aruande lisas 5 peamiseks eesmärgiks võetud näidata ja tutvustada nende võimaluste rohkust.

Eesti teistes valdkondades kasutatavate suuremate digilahenduste tõhus kaardistamine eeldab samuti probleemipõhist lähenemist – tänaseks loodud lahendustel ja spetsiifilisematel riiklikel e-teenustel on väga palju erinevaid funktsioone, mille tuvastamine ja välja toomine eeldab konkreetsete vajaduste teadmist. Sellest tulenevalt lähtuti Eesti teistes valdkondades kasutatavate digilahenduste ja nende funktsionaalsuste kaardistamisel uuringu teistes osades selgunud ning uuringus osalenute poolt välja toodud arenguvajadustest. Uuringus osalenute poolt toodi peamiselt välja haridusvaldkonnas kasutatavaid lahendusi: näiteks EHIS-le sarnane noorsootöö info koondamine (vt ideekavand nr 3) ja e-Maksuametile sarnane registreerimise omavaheline infovahetus (vt ideekavand nr 1 ja nr 2). Põhjalik ülevaade Eesti teistes valdkondades kasutatavatest silmapaistvamatest suurematest digilahendustest on leitav näiteks e-Eesti ülevaatest *e-Governance in Practice* (2016).<sup>48</sup>

### 3.6.2. Häkatonid

Käesolevast uuringust inspireerituna kaaskorraldas Balti Uuringute Instituut sügisel 2016 (7.-9. oktoober) häkatoni Ida-Virumaal, Narvas (*TeamLab@Ida-Viru*).<sup>49</sup> Uuringu lähteülesandest tulenevalt seadsime eesmärgiks testida, milline on uute ideede ja lahenduste genereerimise potentsiaal eelkõige just noorsootöö jaoks, kuidas noored taolise formaadiga suhestuvad ning milline on osalusaktiivsus. Häkatonil osales ca 100 noort kokku 33 ideega, millest finaali tulemuste lõppesitlusele jõudis 21 ideed/meeskonda.<sup>50</sup>

<sup>48</sup> e-Riigi Akadeemia (2016), 'e-Governance in Practice'.

<sup>49</sup> Balti Uuringute Instituut (2016), 'Ida-Virumaa esimesel häkatonil arendati välja 21 nutikat ideed'.

<sup>50</sup> Häkatoni läbiviimise indikatiivne maksumus (ilma auhinnafondita) jääb sõltuvalt toetajatest, sponsoritest, osalejate arvust jmt vahemikku 15'000 – 30'000 EUR.

Häkaton (i.k. *hackathon*) kui programmeerimismaraton või ideeraju (ideemaraton) on ürituse läbiviimise formaat, mille eesmärgiks on väga lühikese aja jooksul (enamasti 24 kuni 32 tundi) esitleda idee, komplekteerida meeskond ning arendada ideest välja toimiv lahendus. Lahendused on eelkõige digitaalsed (s.o. näiteks veebilahendus, äpp, e-teenus vmt), kuid need võivad olla ka tehnilisemat laadi, näiteks mõne tehnilise-füüsilise seadme prototüübid. Häkatonil on kindlaksmääratud teemavaldkonnad, millele osalejad hakkavad lahendusi välja pakkuma. Need võivad olla nii laiema fookusega, näiteks töökohtade loomine või linnaruumi arendamine; või väga kitsad, näiteks HIV-positiivsete ravi või puuetega inimestele uute (digi)lahenduste otsimine. Kuigi vanusepiirangut häkatonidel ei ole, on osalejateks väga sageli just noored, samas toimub ka spetsiifilistele rühmadele suunatud häkatone, näiteks ainult naistele või koolinoortele.

Noorsootöö jaoks on häkatonid olulised kahel põhjusel. Esiteks on häkaton meetod või tööriist, millega saab leida uusi ja eelkõige digitaalseid lahendusi valdkonna arendamiseks. Teiseks on häkaton hea meetod noorte endi kaasamiseks ja nende võimendamiseks.<sup>51</sup>

Narvas läbiviidud häkatoni näitel olid kaetud mõlemad elemendid: välja töötati lahendused (21 ideed), millest mitmed olid tugevalt seotud ka noorsootöö valdkonnaga (näiteks vabatahtlike otsingu veebiportaal). Lisaks said osalejad positiivse osalemiskogemuse, intensiivse ja ajakriitilise meeskonnatöö kogemuse; kuid muuhulgas ka kohapealse mentorluse erinevate valdkondade ekspertidelt - näiteks ideede edukas esitlemine (*pitšimine*), lahenduse kommunikeerimine sihtrühmadele, disain, programmeerimine jmt.

Seega esinevad häkatonil kõik tunnused, mis tulenevad ka käesoleva uuringu raames läbiviidud küsitlustest ja intervjuudest, ehk mis on olulised elemendid noorte osaluse suurendamiseks mitteformaalses hariduses:

- kantud innovaatilisest ideest, s.t. atraktiivse kuvandiga, mis meelitab noori osalema;
- premeeriv, nii võitjameeskondadele antavate auhindade kui ka teiste eripremiate kaudu;
- praktilise suunilusega, kuna iga häkaton lõppeb konkreetsete tulemustega/väljunditega;
- mitmekülgne, kuna lisaks meeskonnatööle on vajalik osaleda ka mentorite töötubades ja konsultatsioonides;
- toimub väljaspool tavapärast tegevuskeskkonda.

Huvitavate ideede genereerimiseks tuleb häkaton läbi viia regulaarselt, kuid mitte üleliia sagedasti: näiteks noorsootöö puhul sõltuvalt teemafookusest või piirkonnast mitte rohkem kui 2-3 korda aastas. Oluline on selgelt määratleda häkatoni eesmärk – kas selleks on nn miljoniidee ja -lahenduse loomine, või eelkõige noorte võimendamine, sh nende arendamine?

Nii Narva häkatoni, kui ka teiste noortele suunatud häkatonide puhul kerkib ideid hindavates žüriides korduvalt üles küsimus: kas hindama peaks ainult ideed ja selle lahendust, sh käibe- ja kasumipotentsiaali tulevikus, või peaks hindama meeskonna koostööd ja arengut nende 48 tunni jooksul? Valikut nende vahel teha on keeruline ning sageli tuleb tunnustada meeskondi mõlemas kategoorias. See on vajalik selleks, et mitte tekitada pettumust näiteks neis 16-aastasest ääremaalt pärit noortes, kes tulevad häkatonile suure ambitsiooni ning nende endi jaoks väga olulise idee ja lahendusega, kuid kes võivad ideed edasiarendades avastada, et sellel polegi pikaajalist kasumipotentsiaali.

---

<sup>51</sup> Noortele suunatud häkatonide korraldajad teostavad ürituse läbiviimise hetkel ka ise noorsootööd, s.t. täidavad noorsootöö seadusest tulenevaid eesmärke ja ülesandeid.

Seega ei saa eelkõige just noortele suunatud häkatonide läbiviimise peamiseks eesmärgiks olla ainult uute unikaalsete või suure kasumipotentsiaaliga lahenduste loomine. See võib olla küll üks osa eesmärkidest ning taolistele ideedele võib välja anda eriauhinna, kuid eksklusiivne fookus ainult unikaalse ja innovaatilise loomisele võib tõrjuda eemale neid, kes ei ole enda idees ega selle rakendatavuses veel täielikult kindlad. Niisiis tuleb seada häkatonidele realistlikud ootused ning silmas pidada, et iga *Facebooki*, *Twitteri*, *Google* või muude maailma mastaabis nutikate ja edukate digilahenduste taga võib olla tuhandeid põrumisi. Eri hinnangutel pöörub kuni 90% kõikidest uutest idufirmadest ehk minimaalselt alles iga kümnes idee rakendub realselt ka päriselus.<sup>52</sup>

Sestap tuleb ka uute digilahenduste loomise juures arvestada, et uued ja toimivad ideed tulevad sageli neilt, kelle on seljataga juba mitmeid katsetusi. Seetõttu ei pruugi ka noorsootöö häkatonid esimestel kordadel viia suurte lahendusteni, vaid osalejate kogemuste kasvades võib nutikate digilahenduste teke tulla teatud viiteajaga. Seega on oluline osalejate ootuste seadmine, aga ka läbiviijate endi ootuste juhtimine.

Taolist idufirmade loogikat saab rakendada ka noorsootöö digilahenduste väljatöötamise juures - mitmed katsetused võivad pööruda, oluline on varasemate valdkondlike kogemuste olemasolu, tähtsad omadused on ambitsioonikus, järjepidevus ja orienteeritus mõne selge vajaduse lahendamisele või mõne seniteadvustamata vajaduse tekke ennetamisele, samuti aga tugev juhtimine ning sageli ka nn *fun*-element, mis nutikaid inimesi köidab ja meeskonnaga liidab.

Noorsootöö suunitlusega häkatonid nutikate (digi)lahenduste leidmiseks on populaarsed paljudes riikides, näiteks korraldatakse neid riiklike asutuste poolt koordineerituna nii Soomes kui Saksamaal (vt heade praktikate peatükki), aga ka mitmetes teistes riikides. Lisaks mahult suuremate häkatonide läbiviimisele saab töös noortega kasutada meetodina ka nn individuaalset või iseendale suunatud häkkimist (*personal hackathon* või *Get Stuff Done*), mis on näidanud eelkõige just väikeset rühmade (3-10 inimest) puhul häid tulemusi mõne konkreetse ülesande lahendamiseks nn kollektiivse motiveerimise kaudu.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Vt pikemalt Forbes (2015), '90% Of Startups Fail: Here's What You Need To Know About The 10%'.

<sup>53</sup> Vt täpsemalt kollektiivse motiveerimise kohta: <http://www.personalhackathon.com/>.



## 4. Teiste riikide praktikad

Digitalse noorsootöö arendamine on viimastel aastatel seatud eesmärgiks paljudes riikides, sh väljaspool Euroopa Liitu olevates riikides. Tutvumine teiste riikide kogemustega võimaldab olla kursis noorsootöö viimaste lahendustega maailmas ning vastavalt vajadusele rakendada neid ideid ka Eestis. Teisalt võimaldab võrdlus teiste riikidega panna perspektiivi Eesti praeguse digitaalse noorsootöö olukorra ning selle arenguvõimalused või tulevikusuuna.

Käesolev peatükk vaatab lähemalt Soome, Saksamaa ja Lõuna-Korea noorsootöös kasutatavaid digilahendusi. Lisaks on nimistusse lisatud Austria, kust on välja toodud mõned täiendavad ja huvitavamad näited noorsootöös. Riikide valikul arvestati noorsootöö ja IT-valdkonna indekseid (vt tabel 3): noorte heaoluindeks (*Youth Wellbeing Index*), selle alaindeks noorte IKT rahulolu osas (*Youth ICT Satisfaction Index*) ning noorte arenguindeks (*Youth Development Index*). Lisaks võeti lähtekohaks ka riikide esmase kaardistuse tulemused uuringu algusetapis, mis tuvastasid, kas ja millistes riikides leidub Eestile potentsiaalselt huvipakkuvaid noorsootöö digilahendusi.

Kõigis neljas fookusriigis (Eesti, Soome, Saksamaa ja Lõuna-Korea), aga ka teistes põgusalt käsitletud riikides (nt Suurbritannia, Taani või Austraalia) peetakse noorteks suuresti sama vanusevahemikuga isikuid. Siiski esineb mitmetes riikides noorsootöö ja selle raames pakutavate noortele suunatud tegevuste puhul teatud vanuselist prioriteerimist: näiteks Suurbritannias on sõltuvalt noorsootöö tegevusest sageli fookuses eelkõige just 13-19 aastased, Lõuna-Koreas võib aga teatud projektide puhul kaasata ka vanemasse vanuserühma kuuluvaid noori. Kõigis lähemalt vaadatavates fookusriikides on aga noorsootöö üldiseks eesmärgiks aidata kaasa noore arengu ja enesekindluse kasvule, tõstmaks nende konkurentsivõimet ning võimestamaks neid ühiskonnaelus aktiivsemalt osalema.

Tabel 3. Riikide võrdlustabel

RIIK	Rahvastiku arv (2016)	Alla 15. aastaste osakaal rahvastikus	Noorte definitsioon: vanus	Youth Wellbeing Index	Youth ICT satisfaction index	Noorte kodaniku-aktiivsus	Noorte arenguindeks <sup>54</sup>
Eesti	1 309 104	16%	7-26	n/a	n/a	n/a	0,7
Soome	5 523 904	16%	kuni 29	n/a	n/a	n/a	0,75
Saksamaa	80 682 351	13%	14-26	5 koht	5 koht	5 koht	0,8
Lõuna-Korea	50 503 933	14%	9-24	3 koht	1 koht	11 koht	0,81
Austria	8 569 633	14%	12-26	n/a	n/a	n/a	0,84

<sup>54</sup> The Commonwealth, [youth development index](#). 0 on madalaim ja 1 kõrgeim võimalik tulemus.

Oluline on siinkohal märkida, et erinevate riikide noorsootöös kasutatavate digilahenduste kaardistamine ja nende süstemaatiline võrdlemine osutus oodatust keerulisemaks. Hinnates ligikaudu paarikümne riigi potentsiaali detailsemaks kaardistuseks kerkis esile mitmeid takistusi. Ühelt poolt mõistetakse riigiti ja piirkonniti noori ning noorsootööd erinevalt: sõltuvalt noorte vanusest, kuulumisest riskirühma, käsitledes noorsootööd kui sotsiaaltöö või formaalhariduse osana jmt. Teisalt nähakse - sarnaselt Eestile - digilahendusi sageli üsna piiritletud raamides ehk pelgalt sotsiaalmeedia või tavapäraste tehniliste lahenduste (arvuti, internet, projektor) põhisel. Samuti ei ole paljudes riikides infotehnoloogilised eeltingimused ehk digitaalsete taristu nii heal tasemel kui Eestis. Nii on näiteks mõnedes teistes riikides suureks puuduseks püsiv ja kvaliteetne internetiühendus, mis on aga digitaalse noorsootöö üheks oluliseks komponendiks.

Arvestades erinevat ligipääsu digilahendustele ning paljude riikide vähest oskust digilahendusi noorsootöös efektiivselt kasutada, oli ootuspärane, et teiste riikide digilahenduste praktikaid kaardistades kerkis esile väga palju noorsootöötajate ja noorte digipädevuste tõstmisele suunatud koolitusi. Samuti on need digilahendused, mida käesolevas peatükis süvitsi ei vaadelda, kuid mis on siiski olulised eraldi ära märkimiseks, välja toodud digilahenduste lühiideede tabelis (lisa 7).

#### 4.1. Soome

Soomes 2006. aastal vastu võetud noorte seaduse (*Nuorisolaki*) kohaselt peab noorsootöö "toetama noorte inimeste arengut ja iseseisvust, aitama neil olla ühiskonnas aktiivne ja näidata üles initsiatiivi ning parendada nende kasvu- ja elamistingimusi".<sup>55</sup> 2017. aasta algusest kehtima hakkav uus noorsootööseadus (*Nuorisotyölaki*) pöörab aga senisest rohkem tähelepanu noorte noorsootöös ja -poliitikas osalemisele, sh noorte hääle mõjuvõimu ja iseseisvuse kasvule ning soodustab senisest suuremat omavalitsuste koostööd noorsootöö teostamisel.<sup>56</sup> Noorte seaduses on noor defineeritud kui isik vanuses 7-29 eluaastat.

Soomes on noorsootöö vastutus- ja haldusala struktuur üsna sarnane Eestile. Riiklikul tasandil vastutab noorsootöö eest Haridus- ja Kultuuriministeerium.<sup>57</sup> Ministeerium töötab välja noortepoliitika norme, viib läbi uuringuid ja hindamisi ning toetab teatud määral valdkonna arengut ka finantsiliselt. Seega on ministeeriumi rolliks luua soodne keskkond noorsootööle. Võrreldes Eestiga omab maakonna haldustasand Soomes suuremat osatähtsust. Maakondadel on suur iseseisvus noorsootöö organiseerimisel: nende ülesandeks ja kohustuseks on pakkuda noortele haridusalast nõu, nõustamisteenuseid ning abivahendeid ja hobidega tegelemise võimalusi, toetada noorteorganisatsioone ja teisi noortest koosnevaid grupe, toetada spordi-, kultuuri-, rahvusvahelisi ja multikultuurseid noortele suunatud tegevusi, aga harida ka noori erinevatel teemadel, nagu näiteks keskkond. Uue seadusega pannakse maakondadele ka suurem vastutus hindamiseks elluviidavat poliitikat ning koguda maakonna tasandil noorsootöö puudutavaid andmeid.

Noorsootöö peamiseks teostajaks on omavalitsused, kes viivad noortele suunatud tegevusi ellu decentraliseeritult ning lähtuvalt piirkonna konkreetsetest vajadustest. Noorsootöö teostamisse kaasatakse nii noori kui ka noortega tegelevaid organisatsioone. Kohalikud omavalitsused vastutavad noortekeskuste toimimise eest, mis on Soomes noorsootöös ja noortega tegelemisel väga olulisel kohal, samal ajal suunatakse

---

<sup>55</sup> [Nuorisolaki](#).

<sup>56</sup> Opetus- ja kulttuuriministeriö (2016), [Uusi nuorisolaki voimaan tammikuussa 2017](#).

<sup>57</sup> Noorte osakond kuulub kultuuri, spordi ja noorte poliitika alla.

omavalitsuste poolt noorsootööd ka sihipäraselt teatud valdkondades või teatud sihtrühmadele (nt sisserrändajatele). Olulist rolli noorsootöö läbiviimises omavad ka kirikud, samuti teevad noortekeskustega tihedat koostööd ka raamatukogud ja koolid.

2010. aastal määrati riiklikeks noorsootöö arendamise ja teenuste osutamise keskusteks 13 organisatsiooni, kellel kõigil on oma peamised teemavaldkonnad ja vastutusala.<sup>58</sup> Noorte ja IT-valdkonna/digilahenduste arendamise ning valdkonna raames teenuste osutamisega tegelevad *Koordinaatti* ja *Verke*.

*Koordinaatti* asutati 2005. aastal eesmärgiga hakata koordineerima noorsootöö alast informatsiooni- ja nõustamisteenust üle-riigiliselt. Koordinaatti ülesandeks on ka nõustajate koolitamine ning valdkondlikes riiklikes ja rahvusvahelistes projektides osalemine. Kuigi Koordinaatti oli esimene üle-riigiline vastavat tegevust pakkuv asutus, alustati näiteks noorte informeerimise ja nõustamisega Helsingi linnavalitsuse poolt juba 1953. aastal ning esimene spetsiaalne noorte informeerimisele keskendunud organisatsioon asutati 1983. aastal.

*Verke* loomise eesmärgiks 2011. aastal oli panna ühtne alus kvaliteetse nn diginoorsootöö pakumiseks. Verke visioon on pakkuda kõikidele noortega töötajatele võimalus kasutada oma töös sihipäraselt ka digitaalset meediat ja tehnoloogiat. Verke eesmärk on läbi digitaalse noorsootöö aidata kaasa kõikide noorte heaolu, kaasamise ja võrdsuse ühtlustamisele. Samuti on Verke üks oluline eesmärk tõsta eriosapoolte arusaama ja teadlikkust digilahenduste võimalikust kasust noorsootöös, toetada digilahenduste kasutamise võimalusi noorsootöös ning aidata kaasa innovatiivsete digilahendustel tuginevate teenuste ja kontseptsioonide tekkele. Selleks viib Verke läbi koolitusi, konsulteerib erinevaid osapooli, hoiab noorsootöötajaid kursis muutustega ja arengutega digimaailmas ning arendab digitaalset noorsootööd koostöös teiste valdkondlike spetsialistidega. Muuhulgas viib Verke läbi järgmisi peamisi tegevusi:

- *SomeCamp*, mis on suvekool noorsootöötajatele,
- *VerkeFactory*, mis arendab projekte ja koondab projektiideid noorsootöö valdkonna väljakutsete lahendamiseks digilahenduste abil,
- *SomeJam*, mis on sisu poolest häkatonid noorsootöö arendamiseks.

Verke pakub lisaks ka digitaalse noorsootöö alaseid [veebikursusi](#), avaldab [uudiskirju](#) ning [podcaste](#).<sup>59</sup>

#### 4.1.1. Head näited projektidest ja digilahendustest

Järgnevalt on toodud välja mõned noorsootöö valdkonna süsteemset arengut toetavad lahendused.

##### [Nuortenideat.fi](#) (*Noorte ideed*)

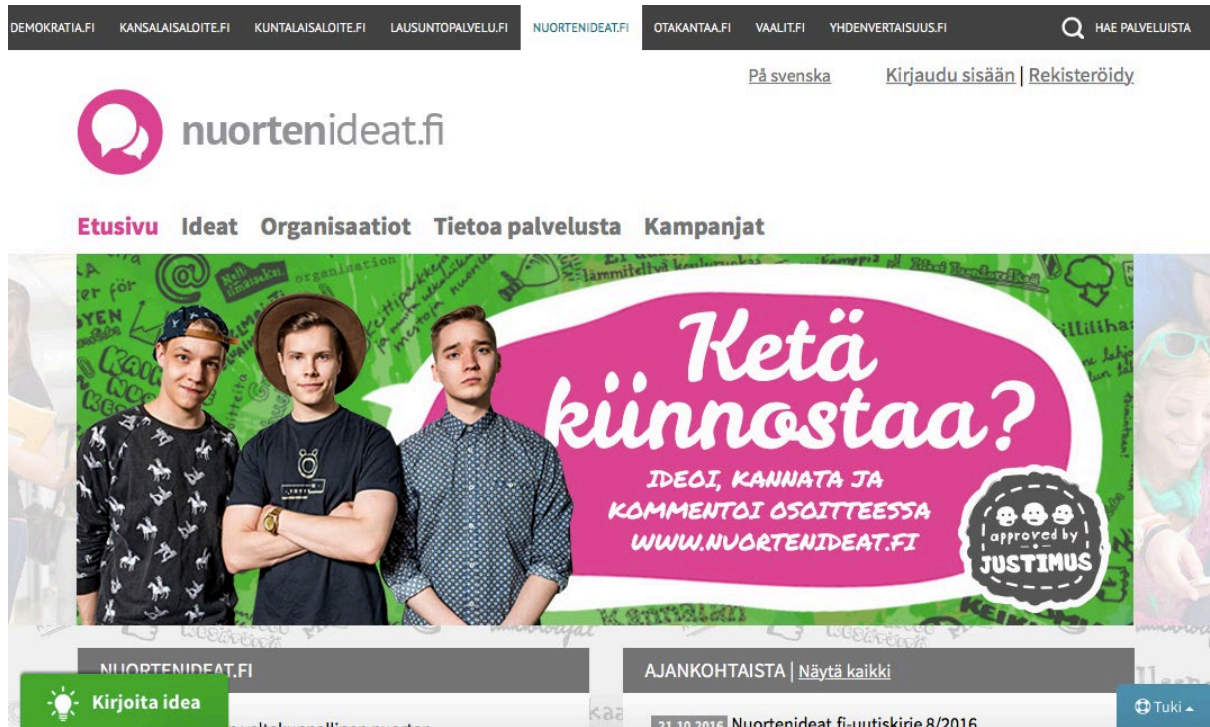
[Nuortenideat.fi](#) on üleriigiline noorte kodanikuaktiivsuse tõstmisele kaasaaitav e-demokraatia veebileht, kus noored saavad hõlpsasti teha noorte ja noortevaldkonnaga seonduvaid ettepanekuid, osaleda aruteludes ning mõjutada sellega neid endid puudutavaid otsuseid. Ideid saavad sisestada ainult registreeritud kasutajad, kuid ideid saab sirvida, kommenteerida ja toetada sisselogimiseta. Veebilehel viiakse läbi ka kampaaniaid innustamaks noortelt ideid ja arvamusi küsima, sh pakutakse aktiivsematele kasutajatele auhindu. Vallad,

---

<sup>58</sup> Vt täpsemalt: [Nuorisotyön valtakunnalliset kehittämis- ja palvelukeskukset](#).

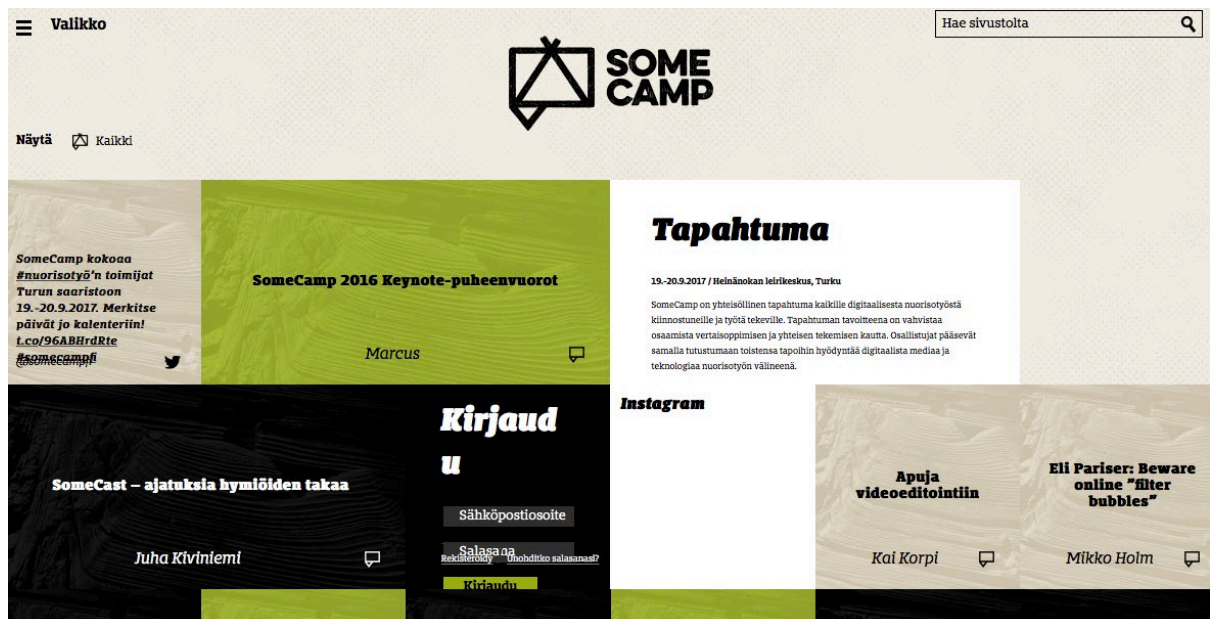
<sup>59</sup> Tutvu lisaks ka Verke koduleheküljel olevate materjalidega, sh [The Game Educator's Handbook](#).

koolid, ühingud ja noorte mõjugrupid saavad veebilehe võimalusi tasuta kasutada. Veebileht kuulub justiitsministeeriumi haldusalasse ning on koordineeritud Koordinaatti poolt.



## SomeCamp

SomeCamp on suvekool, mis on mõeldud kõigile digitaalsest noorsootööst huvitatutele ja noorsootöö tegevuste pakkujatele. Ürituse eesmärk on aidata kaasa üksteiselt õppimisele ja ühisele koostegemisele: paari-päevase ürituse raames vahetatakse omavahel praktikaid digitaalse meedia ja tehnoloogia kasutamises noorsootöös. SomeCamp kodulehel on üleval ka üritusel esinejate ettekanded ja videod, sh teemaga seotud uudised. SomeCamp peamiseks korraldajaks on Verke, kuid oma panuse annavad ka erinevad noortekeskused ja noorte- ning kiriklikud organisatsioonid.



## VerkeFactory

VerkeFactory peamine eesmärk on projektikonkursside kaudu noorsootöö arendamine digilahendustega. Verke korraldab regulaarseid konkursse, kuhu saab esitada digilahenduste ideid noorsootöös esilekerkivate probleemide lahendamiseks. Konkursi võitjatel aitab Verke ideed ellu viia, viies võitja sealhulgas kokku potentsiaalsete koostööpartnerite või osapooltega ning pakkudes rahalist tuge idee teostamiseks. Lisaks nõustab ja koolitab Verke konkursil osalejaid teemadel nagu näiteks sisu tootmine, sotsiaalmeedia kasutamine turunduses ja sõnumite levitamises, uute tehnoloogiliste seadmete kasutamine õpetamine, digitaalse noorsootöö strateegiline arendamine. Projekti raames arendatud või loodud ideed on koondatud Verke kodulehele, neid tutvustatakse erinevatel üritustel ja koolitustel, aidates seega kaasa ka heade või huvitavate praktikate vahetamisele noorsootöö eri osapoolte vahel.

## SomeJam

SomeJam on sisu ja funktsiooni poolest noorsootöö teemaline häkaton. SomeJam eesmärk on tuua üheks nädalavahetuseks kokku erinevate valdkondade inimesed (noorsootöötajad, graafika disainerid, kodeerijad, teenuste disainerid, sotsiaalmeedia eksperdid jmt) ning 48 tunni jooksul luua uusi noorsootöös kasutatavaid lahendusi: kontseptsioone ja projektiideid, veebilehekülgi, mobiiliäppe vmt. SomeJam võitjal aidatakse leida finantseerimisvõimalusi oma ideede edasiarendamiseks ning väljatöötamiseks.

## Habbo Hotel

Habbo, tuntud ka kui Habbo Hotel, on üle 13. aasta vanustele mõeldud virtuaalühiskond, kus võib luua oma tegelaskuju, kohtuda sõpradega või otsida uusi sõpru. Seda saab teha ehitades hooneid, mängides mängu, omavahel *chattides* jmt. Erinevate ülesannete täitmise eest on võimalik saada ka auhindu. Habbo Hotel pakub turvalist, kontrollitud ja tasuta võimalust suurele hulgale teismelistele omavaheliseks suhtlemiseks, loovuse arendamiseks ja mängimiseks. Mängida saab nii arvuti, nutitahvli kui telefoniga ning see on kõikidele tasuta. Soovi korral võib raha eest lisavõimalusi osta.

2005. aastal auhinnati Habbo-t Soome Haridus- ja Kultuuriministeriumi poolt, millega tunnustati digilahendust kui olulist läbimurret noorte kaasamisel ning neile suunatud tuvalise *online* kogukonna ja ühismängu loomise eest.

The screenshot shows the Habbo website interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'KOTI' (Home), 'YHTEISÖ' (Community), and 'OSTARI' (Market), along with search and login fields. Below the navigation bar, the main content area features a large article titled 'PALAVA MIES JA KUMMITUSHOTELLIHUONE' with a date of 18.10.2016. To the right of this article is a promotional banner for 'Kolmannen osapuolen mainos' (Third Party Ad) for 'momondo' with the text 'Löydä täydellinen hotelli matkallesi' and a 'Varaa heti' button. Below the main article, there are three smaller news items: 'VIIKATEMIES VAINOAA TWITTERISSÄ' (7.10.2016), 'HABBOWEEN 2016: AAVEENMETSÄSTÄJÄT!' (30.9.2016), and 'VINKIT TURVALLISEEN HABBOILUUN' (Tips for safe Habbo). At the bottom, a blue banner contains a disclaimer: 'Habbo käyttää omia ja kolmannen osapuolen evästeitä voidakseen parantaa sinulle tarjoamansa palvelun laatua ja esittääkseen sinulle kiinnostuksenkohteisiisi sopivia mainoksia. Kun käytät sivuamme, hyväksyt evästeiden käyttöehdot. Lue lisää.'

## 4.2. Saksamaa

Saksa noortepoliitika üldised lähtelused on sätestatud sotsiaalseadustikus (*Sozialgesetzbuch*), mille kohaselt on noor Saksamaal defineeritud kui isik vanuses 14–26 eluaastat. Saksa föderaalses laste ja noorte tegevusplaanis (*Kinder- und Jugendplan des Bundes*) ning Saksa noorte strateegias aastateks 2015-2018 (*Handeln für eine jugendgerechte Gesellschaft*) on noore alampiir omakorda langetatud 12. eluaastani. Umbkaudu 13% Saksamaa elanikkonnast on 2015. aasta seisuga selles vanuserühmas.

Saksa noorsootöö põhialused on sõnastatud järgmiselt: noorsootöö on tegevus, mis kätkeb endas sobivate meetodite kasutamist ja võimaluste pakkumist nii ise-organiseerumiseks kui ka ühendustes osalemiseks, läbi mille on noortel võimalik endi huvide eest ise seista. Saksamaa noortepoliitika lähtub põhimõttest, et noortele tuleb anda õigus ja võimalus kaasa rääkida nende enda elukeskkonna ja tuleviku arendamisel, sh sotsiaalsel ja poliitilistel teemadel.<sup>60</sup> Noorsootöö on Saksamaal koolivälise tegevus, mis sisaldab endas tegevusi alates poliitilistest, sotsiaalsetest, tervishoiu, kultuurilistest, keskkonnavalastest kuni tehniliste või sportlike tegevusteni.<sup>61</sup> Neid tegevusi viivad vahetult ellu kohalikud noortekeskused, erinevad noorteorganisatsioonid jmt.

Riiklikul ehk keskvalitsuse tasandil on noorsootöö poliitika koordinaatoriks Perekonna-, eakate, naisküsimate ja noorsooministeerium (*Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*; BMFSFJ). Lisaks on igal liidumaal eraldi noorte poliitikat koordineeriv ministeerium (sõltuvalt liidumaast erineva nimega, näiteks Saarimaal "Ministerium für Soziales, Gesundheit, Frauen und Familie", Saksimaal "Ministerium für Soziales und Verbraucherschutz" või Berliinis "Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft"). Koostöö keskvalitsuse ministeeriumi ja liidumaade ministeeriumite vahel toimub roteeruvalt: igal aastal võtab üks liidumaa valdkonna koordineerija ja eestkõneleja rolli. Üheks osaliseks taolises koordineerimisüsteemis on ka laste ja noorte assotsiatsioon AGJ (*Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe*), kes koondab endas üle 100 erineva laste ja noortega tegeleva ühenduse ning organisatsiooni esindajaid.

Laste ja noortepoliitika tegevuste rahastamiseks on 2017. aasta eelarveks planeeritud 671 miljonit eurot, mis moodustab ca 0,2% kogu Saksa riigi eelarvest. Umbkaudu 70% kogu noorsootööst on rahastatud kohalike omavalitsuste poolt, ülejäänud toetus tegevuste elluviimiseks tuleb fondidelt või erasektori toetajatelt ning teistelt doonoritelt, aga ka osalustasudest (näiteks ürituste läbiviimised vmt).<sup>62</sup>

Lisaks valdkonna koordineerimisele on AGJ üheks ülesandeks läbi viia noortepoliitika valdkonna, sh noorsootöö hindamisi. Viimane sellealane mõjude hindamine toimus 2015. aastal ning selle tulemusena soovitati välja töötada mõõdikud, mille alusel noortepoliitika edukust paremini hinnata.<sup>63</sup> Ajavahemikus 2014-2016 viidi läbi kuus töötuba, mille tulemusena luuakse mõõdikutest koosnev üheselt mõistetav ja läbipaistev indeks hindamaks noortepoliitika mõju ja selle ulatust noorte kaasamisele.<sup>64</sup>

---

<sup>60</sup> Saksa noortepoliitika ja noorsootöö põhialused (i.k.)

<sup>61</sup> Saksamaa sotsiaalseadustik (s.k.)

<sup>62</sup> Noorsootöö finantseerimine (s.k.)

<sup>63</sup> Jugend-Check (s.k.)

<sup>64</sup> Lõplik nimekiri indikaatoritest on veel väljatöötamisel, seisuga oktoober 2016.

Noorte kaasamine ja võimestamine on oluline osa ka Saksa digitaalagendast (*Digitale Agenda*) aastateks 2014-2017. See seab eesmärgiks võimestada kõiki ühiskonnagruppe, sõltumata vanusest, sissetulekust jmt, tagamaks nende võrdne osasaamine 'digitaliseerimisest', s.o. uutest arengutest interneti, digitaalmeedia, digilahenduste jmt osas. Digitaalne vabatahtlikkus (ehk digitaalne vabatahtlik töö) on osa sellest programmist, edendades vabatahtlikku tööd ja viies ellu vabatahtliku tegevusi digitaalsel kujul (eelkõige üle interneti) ja organisatsioonidele, kelle digipädevus on puudulik.

#### 4.2.1. Head näited projektidest ja digilahendustest

Osana "Noorsootöö strateegiast 2015-2018" algatas ja rahastas Perekonna-, eakate, naiskõisimuste ja noorsooministeerium (*Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*; BMFSFJ) noorte osaluse platvormi "*Jugend.Beteiligen.Jetzt*" (tõlkes: *Kaasa noored nüüd!*). See veebipõhine osalusplatvorm pakub omavalitsustele ja noorteorganisatsioonidele vahendid kaasamiseks noori erinevate digitaalsete lahenduste kaudu: veebikeskkonnas on nii head praktikad, meetodid kui ka nn **tööriistakast**, mida saab kasutada noorte kaasamiseks. Samuti on keskkonnas mitmeid noorte endi poolt loodud video- ja audiomaterjale, mida saab kasutada noorte paremaks kaasamiseks. Mõned näited keskkonna kaasabil elluviidud edukatest noorte kaasamise näidetest on näiteks diskussioonid Berliinis suletud "Tempelhof" lennuvälja tuleviku küsimustes (2014-2015), või palju praktilisemalt näiteks noortemaja loomises Biberach an der Rieß linnas (Baden-Württemberg). Osalusplatvormi algatajaks ja rahastajaks on BMFSFJ ministeerium ning seda toetab Saksamaa Föderaalne Noorsoonõukogu, Saksa Föderatiivse Vabariigi rahvusvaheline **noorsoo talitus** ja Saksamaa laste ning noorte **fond**.

BMFSFJ ministeerium on ellu viinud ka väga spetsiifilise digitaalmaailma fookusega noortele suunatud üritusi, nagu näiteks kolme päeva pikkust **TINCON** üritust. TINCON toimus 2016. aastal ning tegemist oli esimese selletaolise üritusega Saksamaal, olles suunatud eelkõige just noortele ja vanuses 13 kuni 21 eluaastat. Ürituse eesmärgiks oli tõsta teadlikkust ja noorte informeeritust kõige uuematest digimaailma arengutest: konverentsil toimusid valdkondlikud loengud, pakuti informatsiooni töövõimaluste kohta, mis on seotud digitaalsete või digivahendusel toimuvate töövõimalustega (s.o. mitte ainult seotud IT-valdkonnaga), tutvustati digiseadmete kasutamist sotsiaalsetes tegevustes, aga vahendati ka digiprojektidega töötavate inimeste kontakte. Ürituse läbiviimist rahastasid ministeerium (BMFSFJ), "Junge Aktion Mensch" (loteriituludest finantseeritav heategevusorganisatsioon) ning veel mõned era- ning mittetulundusorganisatsioonid.

Võimestamiseks noori enam ühiskonnaelus osalema, piloteeris ministeerium (BMFSFJ) veebikeskkonna "**Jugend stärken**" loomist, mis edastab uudiseid, programme ja tegevusi regiooni, linna või omavalitsuse noorsootöö tegevuste osas. Veebikeskkond on eelkõige suunatud ebasoodsas olukorras olevate noorte ja sisseändaja taustaga inimestele Saksamaal. Üheks selle projekti alategevuseks on "**JUGEND STÄRKEN: 1000 Chancen**", mille eesmärgiks on tugevdada koostööd ettevõtjate ning noorsootöötajate vahel, tõsta noorte huvitatust, kompetentsi ja motivatsiooni osaleda formaalses ja mitteformaalses tegevuses.

Lisaks riigi poolt elluviidud ja toetatud tegevustele on ka mitmed valitsusvälised mõttekojad suunanud oma tegevusi noorte võimestamisele ja kaasatuse tõstmisele. *Telefonica* fond ning Saksamaa laste ja noorte fond (*Deutsche Kinder- und Jugendstiftung*) finantseerib projekti nimega "**Think Big Tour**" (tõlkes "Mõttele suurelt tuur"), mille käigus reisib mentorite meeskond üle kogu Saksamaa ning õpetab lastele ning noortele läbi mängu (nn *learning by doing*) põhiteadmisi kaasaegsetest digilahendustest ja digimaailmaga seotud

vahenditest, sh programmeerimise algtõdesid. Lisaks sellele organiseerib "Think Big" sotsiaalsete digitaalprojektide või digilahenduste konkursse (sarnased häkatonidele).

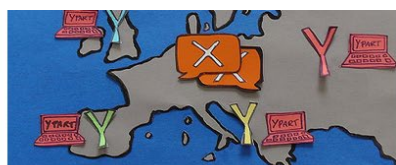
Saksamaa ERASMUS+ Euroopa Noored haru "Jugend für Europa", on H2020 projekti raames loonud veebisaidi [Euth.net](http://Euth.net), mis kajastab ja tutvustab rahvusvahelisi noorte kaasamise programme ja platvorme, sh meetodeid ja digilahendusi/tööriistu noorte kaasamise ja osaluse suurendamiseks.

## Ypart

Ypart on *online*-osalusplatvorm, mis toob kokku ja ühendab omavahel noored, poliitikud ja avaliku sektori esindajad. Osalusplatvorm pakub võimaluse diskussiooniks, oma ideede ja projektide loomiseks ning nende raames ettepanekute tegemiseks, sh otsuste või projektide poolt või vastu hääletamiseks. Ypart idee põhineb nn delegatiivse ehk volitusdemokraatia (tuntud ka kui *liquid democracy*) kontseptsioonil.

Ypart raames on võimalik luua oma idee ja viia seda ellu järgmiste etappide kaudu:

1. idee sisestamine ja selle raames seisukohtade kogumine,
2. ühine tekstide koostamine ja arutelude läbiviimine (*Google Docs* laadne ülesehitus koos märkmete ja kommentaaride lisamise võimalusega),
3. elluviidava projekti planeerimine ja haldamine, sh linna või regiooni tasandil (ühildatud geograafiliste aluskaartidega).



adolescents and youth. The goal of Ypart is to provide young people with a platform, where they can meet online, develop ideas, discuss concerns, and be able to engender a collective influence on political decisions. Ypart directs its service also at the youth and regional organisations in which adolescents partake.

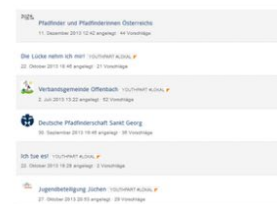
Ypart is a non-profit project, which is developed by Liquid Democracy e.V.

[Register now >](#)

or [LEARN MORE](#)

### Current Projects

Have a look at the ongoing Ypart projects!



### About Ypart

Find out more about what you can do on Ypart!



### Youthpart

The initiatives youthpart und youthpart #lokal present themselves.



4662 members · 1351 proposals · 3380 comments · 23926 votes

## ePartool

ePartool on digitaalne osalusplatvorm, mis võimaldab riigil konsulteerida eelkõige just noortega erinevat poliitiliste seisukohtade osas. Konsultatsioonimehhanism võimaldab kokku koguda erinevad ettepanekud ja noorte seisukohad, hinnata ja valida osalejate poolt välja lõplikud ettepanekud ning koondada ettepanekutele tehtavad noorte reaktsioonid ja kommentaarid.

ePartool digilahenduse eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- riigiasutused saavad algatada teemapõhiseid kaasamisprotsesse noortele (*beteiligungsrunde*);



- lahendus võimaldab kokku koguda noorte seisukohti üle kogu Saksamaa;
- kõik osalejad saavad osutada, millised ettepanekud ja teemad on arutamiseks kõige olulisemad;
- kõik osalejad saavad interaktiivselt jälgida ettepanekute ja kommentaaride laekumist ning kogu otsustusprotsessi.

Lahendust rahastab BMFSFJ ministeerium.



### Barcamptool Camper

Camper on lihtne töövahend valmistamaks ette ja viimaks ellu nii noortele suunatud kui ka noorte poolt algatatud üritusi (nn *barcamps*). BarCamp on veebikeskkond, mille kasutajad saavad osaleda ise nii ürituse kontseptsiooni väljatöötamises kui ka selle elluviimises: teha ettepanekuid ürituse teema ja päevakorra osas, nii modereerida kui ka dokumenteerida üritust. BarCamp on eelkõige tööriist, mis toetab erineva sisuga ürituste ettevalmistamist ja läbiviimist, pakkudes selleks lihtsa, selge ja standardiseeritud struktuuri.

Barcamptool Camper digilahenduse eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- intuitiivne ja lihtne kasutada: saab kerge vaevaga luua ürituse, koos pealkirja, sisukirjelduse, külgnevate materjalide, veebilinkide jmt;
- vajalik on taustateadmiste olemasolu *barcamp* meetodist (barcamp ehk ühisloome meetodi alusel elluviidav üritus).

Lahendust rahastab BMFSFJ ministeerium.



# 18. November 2016

Freitag, 12 – 17 Uhr

**Hangar 21**  
Charles-Lindbergh-Ring 10  
32756 Detmold

Hangar 21 Detmold, Charles-Lindbergh-Ring 10, 32756 Detmold

Nov 18, 2016 - Nov 18, 2016

HOME   SESSION PROPOSALS   EVENTS

**#JugendriskiertLIPPE**

Mit dem ersten Barcamp zur Jugendkultur im Kreis Lippe bieten wir euch keine Konferenz im klassischen Sinn. Wir schaffen eine lockere Atmosphäre, damit ihr euch kreativ, inhaltlich und praktisch einbringen, euch untereinander kennenlernen und austauschen könnt

**ATTENTION!**  
In order to mark your interest in this barcamp you first have to register or login on the site itself

## Tricider

Tricider on lihtne digitaalne töövahend, mis on suunatud gruppidele, koolidele ja ühingutele abistamiseks ajurünnakute läbiviimist. Tricider digilahenduse eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- osalejad saavad ideede korjeks, valideerimiseks vmt luua veebiküsitlusi;
- ajurünnakuid saab läbi viia ka e-kirjade kaudu või sotsiaalmeedias toimuvate vestluste teel, kuid kogu selline infovahetus koondub ja talletub automaatselt ka keskkonda endasse;
- lahendus võimaldab struktureeritult koguda ideedele nii poolt kui ka vastuargumente;
- lahendus kasutamiseks ei ole vajalik registreerimine, kuid registreerimine lisab ajurünnakuga seotud materjalide/diskussioonide jmt arhiveerimise funktsionaalsuse.

Tricider on kahe sakslase poolt idufirma alustatud ja Berliinis arendatud digilahendus. Seda rahastab osaliselt Berliinis asuv Beuth rakendusteaduste ülikool, Berliini Ärisenat, ning Euroopa Sotsiaalfond.


## Collect ideas and vote.

So easy with tricider!

Try it now!  
It's free. No sign-up.

Go

Ask a question and invite friends or colleagues.  
Collect ideas and vote for your favourite.

 [Watch the video](#)

Browse through  
the public tricisions



"really useful"  
killerstartups.com

"impresses via its simplicity"  
dailywebapps.com

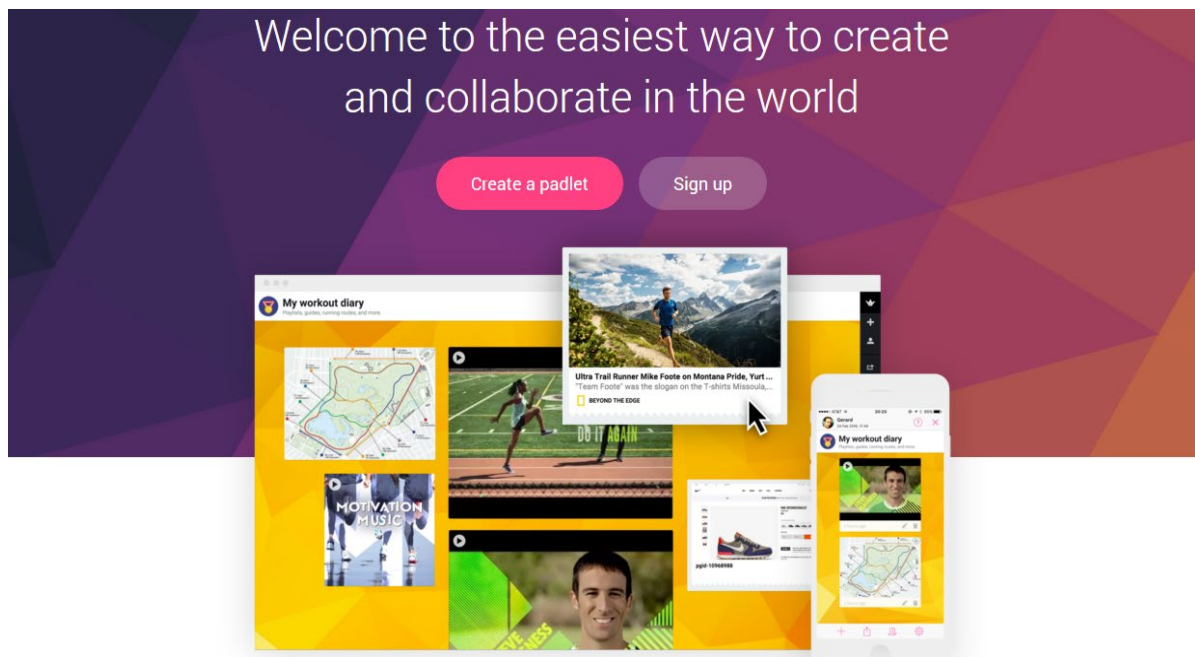
"cool service"  
makeuseof.com

"genial servicio"  
enlazarido.com

## Padlet

Padlet on töövahend eelkõige ajurünnakute läbiviimiseks, kuid see sobib ka ükskõik millise grupitöö virtuaalseks läbiviimiseks. Padlet on nõ virtuaalne teadetetahvel, mis aitab visualiseerida ajurünnakus esitatud arvamusi, ettepanekuid ja muud seonduvat informatsiooni. Õpetajad või noorsootöötajad saavad keskkonda kasutada näiteks koolis klassiruumis või noorte keskuses tööülesannete jagamiseks, mis võimaldab neil kokku koguda spontaanse tagasiside esitatud küsimustele või ideedele. Lisaks saab virtuaaltahvlil esitada ka pilte ja videosid. Padlet digilahenduse eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- igaüks saab luua oma isikliku *padleti*. Registreerimine ei ole vajalik, aga see lisab padleti organiseerimise ja talletamise (arhiveerimise) funktsionaalsuse;
- *padleti* ajurünnakut saab osalejatele mõtete kogumiseks ja arvamuse avaldamiseks jagada unikaalse URL kaudu;
- keskkonnaga kaasneb ka mobiiltelefoni rakendus.



### 4.3. Lõuna-Korea

Lõuna-Korea (edaspidi Korea) noorsootööd koordineerivaks keskvalitsuse asutuseks on Soolise Võrdsuse ja Perekonna Ministeerium (*Ministry of Gender Equality and Family*). Seda tehakse koostöös Korea noorsootöö agentuuriga (KYWA, *Korea Youth Work Agency*), mis on riiklik asutus ülesandega noorsootöö tegevuste elluviimiseks, noorsootöö liidrite koolitamiseks ning noorsootöö rahastamiseks. Noorsootöö agentuuri veebilehel on välja toodud nimekiri kõikidest noorsootöö teenustest, riiklikest ja kohaliku tasandi noortekeskustest ning erinevatest noortele suunatud programmidest. Lisaks on veebilehel välja toodud andmed ja statistika selle kohta kuidas ja kuhu noorsootöö elarve kulub. Korea noorsootöö peamine fookus ei ole ainult noorte võimekuse tõstmine ja arendamine, vaid ka võrdsete võimaluste tagamine puuetega või madala sissetulekuga noortele või Põhja-Koreast pärit tudengitele.

Vahetut tööd noortega tehakse linnade ja provintside haldus- ja rahastusalas olevates noorsootöö keskustes. Lisaks kohalikule tasandile on 5 riiklikku noortekeskust, millest igaüks on spetsialiseerunud erinevate teemavaldkondade uurimisele ja õppimisele: riigi ajalugu, kultuur, loodus, kosmos ning elu/keskkond ja ookean.

Soolise Võrdsuse ja Perekonna Ministeeriumi poolt loodi 2005. aastal noorsootöö infosüsteem (*E-youth*, *E-청소년*), mille eesmärgiks on pakkuda läbi veebilehe ja kaasneva mobiiliäpi informatsiooni noorsootöö eri aspektide ja noorsootöö tegevuste kohta. Näiteks saab keskkonna kaudu infot erinevatest noortele suunatud tegevustest ja üritustest, lapsevanemad saavad keskkonna kaudu kontrollida noortekeskuse või noorteorganisatsiooni sertifikaadi olemasolu, keskustes läbiviidud hindamiste tulemusi ning üldist ohutaset.

Koreas on seatud suur rõhk tegevuste ning organisatsioonide turvalisusele ning see on üks valdkond, millega Korea kõikidest teistest riikidest eristub. Ohutaset mõeldetakse kõikides Korea linnades ning noorsootööga seonduvatele keskustele on loodud turvalisuse indeks, mida saab avalikult noorsootöö turvalisuse juhtimise keskkonnas (*Youth work safety management centre*) kontrollida.



Lisaks on Koreas suur osa noortele suunatud riiklikest infosüsteemidest või infoportaalidest koondatud ühe alamdomeeni alla (youth.go.kr). Noorsootöoga seotud erinevad veebikeskkonnad on püsivalt nähtaval iga veebilehe alumisel dünaamilisel kerimisribal, mis seob kõik keskkonnad ühtseks tervikuks. Kõik noortele suunatud uued programmid ja tegevusekavad tuleb kohalikus omavalitsuses ja ministeeriumis registreerida, mis toimub eraldi **infosüsteemi** kaudu. Selle infosüsteemi kaudu saab omakorda avaliku vaadena ja ühtselt standardiseerituna informatsiooni kõikide noortele suunatud programmide kohta (vt veebilehel alumist piltidega riba erinevate tegevusvaldkondade kohta): kes on organiseerijad ja elluvijad, kes rahastab, milline on turvalisuse aste või ohutase, millises piirkonnas tegevusi teostatakse, jmt.

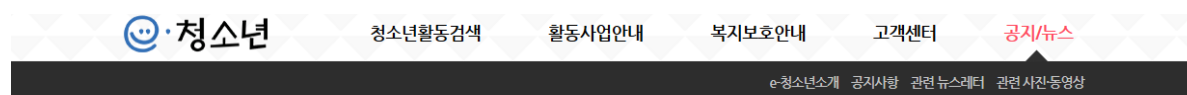
#### 4.3.1. Head näited projektidest ja digilahendustest

##### Korea noorsootöö infosüsteem

Korea noorsootöö infosüsteem (*Korean youth work information system*) on veebikeskkond noorsootöötajatele, noortele ning lapsevanematele. Veebikeskkond pakub infot erinevatele sihtrühmadele: õpetajad ja noorsootöötajad saavad infot noorsootöö alastest tegevustest ning noortest, kes on end süsteemi registreerinud, õpilased ja tudengid saavad infot neile suunatud noorsootöö tegevuste või ürituste kohta, ning lapsevanemad saavad infot pereürituste kohta. Keskkond pakub infot ja nõustamist erinevatel teemadel, sh tervishoid, seksuaalkäitumine, digitaalne sõltuvus jmt. Infosüsteemi eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- infopakumine erinevatest noorsootöö tegevustest ja üritustest
- nõustamine erinevatel teemadel
- noored saavad jälgida enda noorsootöös osaletud tegevusi
- ligipääs noortekeskuste ja organisatsioonide hindamisaruannetele
- infole ligipääsemiseks on vajalik registreerimine

Veebikeskkonda haldab Soolise Võrdsuse ja Perekonna Ministeerium.



## 내게 맞는 활동 찾기

전체활동 전국 청소년수련시설 및 공공기관, 민간시설의 다양한 청소년프로그램을 찾아보세요.

## Noorsootöö tegevuses osalemise jäädvustamise infosüsteem

Veebikeskkond võimaldab noortel jäädvustada oma noorsootöös osaletud tegevused ja kogemused. Keskkonna laiem eesmärk on motiveerida noori aktiivselt erinevates tegevustes osalema ning motiveerida noorsootöötajaid organiseerima rohkem üritusi ja tegevusi. Korea kõrgharidussüsteem ning tulevane töökarjäär soosib väga tugevalt koolivälises tegevuses osalemist. Riigi poolt esitletakse veebikeskkonda ja selle kaudu toimivat kogemuste jäädvustamist ja nende kasutamist tulevikus avalikkuse ees kui midagi sellist, millega tõendada noorsootöö kvaliteeti. Infosüsteemi eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- keskkonna kaudu saab leida infot nende noorsootöö programmide või tegevuste kohta, mis annavad selle läbimisel või osalemisel sertifikaadi
- noored, noorsootöötajad või vanemad saavad kontrollida, kas vastavale noorsootöö tegevusele on antud ametlik luba
- noored logivad enda noorsootöös osalemist ning saavad ülevaate osalusest

Veebikeskkonda haldab Soolise Võrdsuse ja Perekonna Ministeerium.

인증제도소개 | 인증수련활동검색 | 인증신청심사 | 사후관리 | **활동결과/기록** | 게시판

**청소년** | **운영기관**

인증프로그램 참여하기 | 활동기록 확인 및 출력 | 포트폴리오 작성 및 출력

신규 인증신청 | 신청 중 프로그램 관리 | 인증받은 프로그램 사후관리

인증받은 프로그램 홍보하기 | 청소년활동배상 책임보험 가입

**공지사항** | **고객소통광장**

[공지] 청소년수련활동인증제 유공자... 2016/10/12  
 [공지] 2016년 우수 운영기관... 2016/10/10  
 [공지] 10주년 기념 스타트업 지... 2016/10/06  
 [공지] 인증수련활동 운영기관 식중... 2016/09/13  
 [공모전] 청소년 참여 수기 및 인... 2016/09/07  
 [공지] 2016년도 공공기관 경험... 2016/08/30

문의하기 | FAQ | 불편사항접수 (부정운영제보 및 건의사항) | 자료실 (인증제도 및 프로그램개발 지원자료)

**인증제소식** | **인증심의 결과**

**인증수련활동 검색**

참가대상  초  중  고  대  기타

### Noorte vabatahtlik töö

Võimalused vabatahtlikus töös osalemiseks on kokku koondatud veebikeskkonda, kus saab nii leida informatsiooni vabatahtliku töö ja tegevuste kohta kui ka ennast neisse registreerida. Sarnaselt noorsootöö tegevuse jäädvustamise süsteemile saab ka selle veebikeskkonna kaudu enda vabatahtlikus töös osalemist jäädvustada. Vabatahtliku töö registri eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- vabatahtliku töö tegevuste ja võimaluste sisestamine ja otsimine
- vabatahtliku töö tegevustesse registreerimine
- vabatahtliku töö kogemuse ja osaluse jäädvustamine

한국청소년활동진흥원

두볼 청소년자원봉사 dovol.youth.go.kr

자원봉사는 사랑입니다. Volunteering is love

소개 Do | 참여 Do | 소통 Do | 확인 Do | 전체메뉴

홈 | 로그인 | ID/PW찾기 | 회원가입

봉사활동 참여 | 1365나눔포털 연계 | 봉사활동확인서 발급 | 성취목표 활동

봉사활동

·활동지역: 전체 | -서군구-

·교급분: 전체

·활동명: 활동명은 기재하지 않아도 됩니다.

·활동일자: 전체 1주일 2주일 1개월

-

+ 검색

공지사항 | 지역행사

지역	제목	등록일
[전국]	삼진아울 및 신경가능개수 안내	2016-09-20
[전국]	2016년도 청소년자원봉사자 상해보험...	2016-06-24
[전국]	확인서 출력시 '지침 불가 프린터' ...	2016-06-09
[전국]	Dovol 봉사활동확인서, 별무첨 ...	2016-03-17

## Noorte premeerimise süsteem

Motiveerimaks noori noorsootöö tegevustes osalema (sh vabatahtliku töös), on ellu kutsutud programm, mille raames antakse noorsootöö tegevustes osalemise eest erinevaid auhindu. Auhindade saamine on jaotatud raskusastmelt kahte vanusegruppi (9-13 ja 14-24), kuid tegevused auhindade saamiseks - nt vabatahtlikus töös osalemine, enesearengu alased tegevused, sportlik tegevus, sh individuaalne kui ka grupipõhine - on üldjoontes samad.



## Noorsootöötajate infosüsteem

Noorsootöötajatele on loodud eraldi infosüsteem, mille kaudu pakutakse infot ning registreerimist erinevatele noorsootöötajatele suunatud koolitustele ja üritustele. Antud süsteemis on üleval kõik noorsootööga ja noorsootöötaja elukutsega seonduv informatsioon (kuidas saada noorsootöötajaks, millised koolitused tuleb läbida, kuidas toimub sertifitseerimisprotsess jmt). Noorsootöötajad peavad kaks korda aastas võtma osa neile suunatud kohustuslikest koolitustest (nt turvalisuse, halduse, organiseerimise ja töökeskkonna juhtimise teemadel). Informatsioon noorsootöötajatele suunatud koolitustest ning võimalus koolitustel ka interneti kaudu osaleda on eraldi kättesaadav noorsootöötajate *online* haridussüsteemis.





#### 4.4. Austria

Üldine lähenemine noorsoopoliitikale Austrias on sarnane Saksamaal toimivale süsteemile. Austrias teevad noorsoopoliitikas koostööd mitmed ministereeriumid (liidumaade ja üleriigilisel ehk keskvalitsuse tasandil) ning rõhk on pandud noorte endi osalemisele ("*Nicht eine "Politik FÜR" sondern eine "Politik MIT" Jugendlichen ist nzustreben*"; "*Mitte poliitika noorte jaoks vaid poliitika KOOS noortega*").<sup>65</sup> Austria põhiseadusest tulenevalt on noorte (vanuses 12-26) koolivälise tegevuse ja noorsootöö ellurakendamise eest vastutavad liidumaad, mida igal liidumaal koordineerib noorsoopoliitika volinik. Sarnaselt Saksamaale on noorsootöö ja -programmide elluvijaks sageli ka (katoliku) kirik. 2016. aasta on Austrias kuulutatud noorsootöö aastaks (*Jahr der Jugendarbeit*) ning selle jaoks on eraldi loodud ka [veebikeskkond](#).

Viimane ulatuslikum [aruanne](#) spetsiifiliselt just digitaalmeedia ja noorte kaasamise kohta koostati 2009. aastal. Kuigi selles aruandes on nimetatud ning välja toodud mitmeid erinevaid noortele suunatud projekte ja digilahendusi, ei ole paljud neist enam kättesaadavad või on need aegunud, s.t. süsteem või keskkond küll toimib kuid sisu pole aastaid uuendatud. Seega võib Austria olla üheks näidisjuhtumiks ka selle kohta, kuidas ja miks mõned esialgselt planeeritud digilahendused noortele toimima ei ole hakanud.

##### 4.4.1. Head näited projektidest ja digilahendustest

###### 72 tundi kompromissitult

72 tundi kompromissitult (*72 Stunden ohne Kompromiss*) on regulaarne, iga-aastane projekt, mida rahastavad mitmed erasponsorid (pangad, firmad, sh kiriklikud organisatsioonid) ning ministereeriumid. Projekti eesmärgiks on tuua noored kokku järjestikkuseks 72-tunniks, jagada nad erinevateks meeskondadeks ning luua

<sup>65</sup> Inglise keeles rohkem infot noorte kaasamise kohta siin: <http://en.bmfj.gv.at/youth/youth-strategy/youth-participation.html>

ühiselt uusi ideid ja/või arendada olemasolev idee projektiks või projektikavandiks. Tegemist on sarnase üritusega häkatonile (vt ptk 3.6) ning 2016. aastal oli teemafookuses digilahenduste loomine põgenikele, kodututele või vaimse puudega inimestele. Oluline on märkida, et tegemist ei ole ühekordse üritusega, vaid informatsioon kõikide läbiviidud ürituste kohta koondatakse kokku vastavasse veebikeskkonda: lisaks projektide kirjeldustele avaldavad noored seal blogiartikleid, postitavad fotosid või videosid oma projekti arengute kohta. Projekti koordineerivad katolikud noored, Caritas (katolik heategevuslik organisatsioon) ja raadiokanal Hitradio Ö3.



### Polipedia.at

Polipedia on veebipõhine digitaalne sõnaraamat ja poliitikahariduse õpik, mis hõlmab demokraatia, poliitika ja osalemise/kaasamise teemasid. Keskkonna sisuloo ja -toimetamise eest vastutavad noored, kes pärast enda kasutaja registreerimist saavad sinna sisestada andmeid ja informatsiooni, blogida enda poolt valitud teemadel ning laadida üles audio- ja videofaile. Sisu loovad seega noored noorte jaoks. Keskkonda haldab Viini poliitikakeskuse poliitikahariduse instituut ning seda rahastab Austria haridusministeerium

Polipedia eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- sisuloo toimub noorte endi poolt (tekstid, fotod, videod, blogid);
- sissekannete ajalugu saab jälgida (sarnaselt Vikipeediale);
- ühiselt jagatakse vastutust platvormi toimimise, sisu ning seal olevate kirjete eest.

### Struktureeritud dialoog (*Strukturierter Dialog Österreich*)

Üleriigiline dialoogiplatvorm on loodud noorte arvamuste kokkukogumiseks erinevatel teemadel. Platvormi eesmärk on kaasata noored poliitikakujundamise protsessi ning saada ka nendepoolset tagasisidet ja sisendit Austria noortestrategieasse täiendustepanekute tegemiseks. Veebikeskkonda koordineerib ja rahastab

föderaalne noorte esinduskoda (*Bundesjugendvertretung*; tegemist on 53 noorteorganisatsiooni koondava assotsiatsiooniga, mis on Austria versioon Saksamaa föderaalset noorte nõukogust). Dialoogiplatvormi peetakse täna kõige organiseeritumaks ja paljulubavamaks keskkonnaks Austrias noorte digitaalselt kaasamisel.

Dialoogiplatvormi eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- keskkonnas tuleb end kasutajaks registreeruda;
- jooksvalt on näha eri teemadepõhist nõu arvamuste baromeetrit, mis näitab noorte heakskiitu (või selle puudumist) igale vastavale ettepanekule;
- registreeritud liikmed saavad jälgida ettepanekuga seotud arutelu ja lisada oma arvamused;
- registreeritud liikmed saavad anda oma hinnangu ka teiste arutelus osalejate esitatud argumentidele.

The screenshot shows the website interface for 'Jugend & Politik im Dialog'. The navigation bar includes 'Schwerpunkt 2016/17', 'Rückblick', 'News', 'Ressourcen', 'Info', 'Über', and 'anmelden'. The main content area features a pink background with a white network graphic and a yellow speech bubble icon. Below the header, there are two tabs: 'Hintergrundinfo' and 'Diskussion'. The 'Diskussion' tab is active, displaying a list of five discussion topics with their respective number of suggestions:

(1) Veränderungen in der Gesellschaft – Welche Herausforderungen siehst du? Wie gehst du damit um?	11 Vorschläge
(2) Zusammenleben in Vielfalt – Wie kann das besser funktionieren?	11 Vorschläge
(3) Gleiche Chancen für alle – Wie können wir die Ausgrenzung von jungen Menschen vermeiden?	12 Vorschläge
(4) Heimatverbunden oder Weltbürgerin – Was macht Gemeinschaft für dich aus?	4 Vorschläge
(5) Wo hast du erlebt, dass Zusammenleben gut gelingt?	21 Vorschläge


### [Jugendportal.at](#) (noorteportaal)

Austria noorteportaal on toimetaja toega kommenteeritav ja regulaarselt ajakohastatud veebikeskkond, kuhu on koondatud informatsioon peamiselt noortega seotud veebikeskkondadest. Lisaks koondab keskkond ka informatsiooni noortele suunatud üritustest. Lahendust haldab Austria föderaalne noorte informeerimise võrgustik (*Bundesnetzwerk Österreichische Jugendinfos*). Noorteportaaali eripära või oluline funktsionaalsus on järgmine:

- portaal koondab infot noortele suunatud üritustest (otsida on võimalik liidumaade tasandil),

- kokku on koondatud viited blogidele, mis on proaktiivsed ning kus noored saavad ise kaasarääkida,
- jagatakse infot olulisemate poliitikasündmuste kohta (nt valimised Austrias jmt),
- võimalus on esitada küsimusi erinevatel noortega seotud teemadel,
- noorte hulgas viiakse läbi regulaarseid küsitlusi, eesmärgiga saada sisendit Austria noortestrategia osas (ca 300 - 500 noort võtavad küsitlustest regulaarselt osa),
- portaali on koondatud erineva kogemusega ja erinevatelt elualadelt pärit inimeste nn persoonilood nende praktilistest kogemustest (nt tööellu suundumisega vmt).

Themen | Im Fokus | Youth Reporter | Flucht & Vielfalt | Beteiligung | Jugendinfos **SUCHE**  >>




### Willkommen am Jugendportal!


Wir haben die besten Links für dich gesammelt, zu (fast) allen Themen, die junge Menschen in Österreich betreffen und interessieren.

1 2 3 4 5 Stop


### Citizen Science Award 2016




Ab 1. April laden 10 Citizen Science-Projekte zum Mitforschen ein! Teilnehmen können alle, die sich für Forschung interessieren - auch Schulklassen oder Jugendgruppen. Die engagiertesten Citizen Scientists werden mit Preisen belohnt! Infos: [www.youngscience.at/award](http://www.youngscience.at/award)



**Youth Reporter**  
Hier bloggen Jugendliche!



**Better-Life-Index**  
Online-Diskussion



**Flucht & Vielfalt**  
Alle Infos und Links für dich!

id(0)

## 5. Kokkuvõte ja soovitused

Euroopa noortevaldkonna uuendatud koostööraamistik 2010-2018 ja Euroopa 2020 toovad välja noorte senisest enama ühiskonda kaasamise vajalikkuse.<sup>66, 67</sup> Digiajastul on üheks võimaluseks suurendada kaasamist just digilahenduste kasutamise kaudu: olgu selleks siis uute loomine, olemasolevate kohandamine, või olemasolevate omavaheline sobitamine. Sobivate ja õigete digilahenduste rakendamine on oluline, sest see võimaldab noorsootööga jõuda enamate noorteni.<sup>68</sup>

Käesoleva uuringu eesmärk oli hinnata digilahenduste kasutuselevõtu võimalusi noorsootöös ning töötada välja lahendustepanekud, millega noorsootõtajaid oma töös toetada ning millega mitmekesistada ja tõhustada noortele suunatud tegevusi. Uuringutulemuste rakendamine võimaldab omakorda suurendada noorte osalust noorsootöös ja selle tegevustes.

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.<sup>69</sup> 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 seega oluline edasi arendada või kasutusele võtta uusi digilahendusi ka noorsootöö valdkonnas.

Käesolev uuring annab põhjaliku ülevaate noorsootöö ja digilahenduste olukorrast Eestis. Lisaks töötati uuringu käigus välja soovitused digilahenduste paremaks kasutuselevõtmiseks Eestis (järgnevad allpool). Antud tulemuste saavutamiseks viidi läbi süvaintervjuud, fookusgrupi arutelud ning tulemuste valideerimisseminarid erinevate noorsootöö osapooltega. Lisaks korraldati kaks küsitlust noorte ja noorsootõtajate hulgas, vaadeldi teiste riikide praktikaid ning koostati uuringutulemuste põhjal seitse temaatilist ideekavandit digilahenduste paremaks rakendamiseks noorsootöös. Iga ideekavand kirjeldab detailselt ühte noorsootöö valdkonna väljakutset ning pakub välja lahenduse olukorra parendamiseks digilahenduste abil (vt ideekavandeid aruande lisa 6).

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

Samal ajal näitavad tulemused ka seda, et noorsootöö olemus, noorsootõtaja 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 noorsootõtaja

---

<sup>66</sup> EL Nõukogu (2009): [Euroopa noortevaldkonna uuendatud koostööraamistik 2010-2018](#).

<sup>67</sup> Euroopa Komisjon (2010): [Euroopa 2020 strateegia](#).

<sup>68</sup> Varasemad uuringud näitavad raskusi noorteni jõudmisel ja IT-lahenduste olulisust info levitamisel. Vt selle osas nt Lastekaitse Liit (2013): [Laste osaluse toetamine ja kaasamine otsustusprotsessides](#); ning Tallinna Spordi- ja Noorsooamet (2015): [Tallinna noorsootõtajate arvamusuuring 2015](#).

<sup>69</sup> Rohkem võimalusi loovuse arendamiseks, omaalgatuseks ja ühistegevuseks; Ebavõrdsete olude mõju vähendamine noore arenguvõimalustele ja tõrjutuse vältimine; Aktiivne osalus kogukonnas ja otsustes; Edukus tööturul; Kvaliteetne noortepoliitika ja noorsootöö.

või noore elupaigast (tõmbekeskus vs väiksem piirkond), erinevus tuleneb ajalisperspektiivilisest vajadusest (mida on vaja kohe täna vs paari aasta pärast), samuti esineb erinevusi noorte ja vanemate noorsootöötajate hulgas. Ühine on aga ootus tasuta digilahenduste järele.

Üheks peamiseks väljakutseks noorsootöö valdkonna tõhustamisel digilahenduste abil on kartus, et noored veedavad niigi palju aega digimaailmas ning digilahenduste senisest suurem rakendamine suunab noored veelgi enam sinna. Kuigi see olukord on teatud juhtudel õige, näitavad uuringutulemused ka seda, et hirm noorte digimaailmasse kadumise ees ei ole alati asjakohane – noored üldjuhul ei lange ei isolatsiooni ega ei regutse 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 regutsemise juures ära kasutada. Teisalt muutub sellega üha olulisemaks ka noorsootöötaja roll noortele digimaailma võimalike ohtude tutvustamisel – näiteks pidevas kontaktis olek sotsiaalmeedia vahendusel võib noore jaoks kaasa tuua ka sotsiaalseid varjukülgi.

Teiseks suureks väljakutseks on ühiskonnas valitsev digilõhe: inimeste, sh valdkonna spetsialistide erinev oskus ja ligipääs infole ning digivõimalustele. Seda kinnitavad lisaks uuringuandmetele ka noorsootöötajate ja noorte vähene valmisolek täna kaasa rääkida 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.<sup>70,71</sup> Selline oskus digilahenduste või digimaailma teemadel kaasamõtleamiseks on aga oluline, lisaks muudele noorsootöö meetodite valdamise oskustele.

Alljärgnevalt toome välja uuringu järeldustest tulenevad peamised soovitusel noorsootöö tõhustamiseks digilahendustega. Soovitusel on jaotatud kolme laiemasse kategooriasse lähtuvalt sihtrühmast, kellele soovitusel on suunatud.

## 5.1. Ministeerium, kohalik omavalitsus ja noorsootöö esindusorganisatsioonid

5.1.1. **Ministeeriumi 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 soodustamise, 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).

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

---

<sup>70</sup> Mitteformaalne.ee (2016), 'Üleskutse noortevaldkonnale: millistest õppematerjalidest tunneme puudust?'

<sup>71</sup> SANA (2016), 'Astu Noorsootöötajate Digilaborisse ja õpi nutika(l)t noorsootööd!'

5.1.3. **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.

5.1.4. **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.

5.1.5. **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 registrite ristkasutus) või vajadustele vastavamaks kohendamine.

## 5.2. Noorsootöötajad ja teised noortega tegelejad

5.2.1. **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.

5.2.2. **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 võimendav 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 häkatoni aastas ja sõltuvalt olukorrast lisaks mõni täiendav häkaton keelelise/regionaalse eristuse alusel (näiteks venekeelne Ida-Virumaal).

- 5.2.3. **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.

### 5.3. Digilahenduste väljatöötajad

- 5.3.1. **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>72</sup>
- 5.3.2. **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 nõ 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.
- 5.3.3. **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>72</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>73</sup>

5.3.4. **... 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).

5.3.5. **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.

5.3.6. **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).

## 5.4. Õppetunnid varasemate digilahenduste rakendamisest ja nende mittetoimimisest

5.4.1. **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.

5.4.2. **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* ):

---

<sup>73</sup> Üheks iseloomulikumaks näiteks sotsiaalmeedias liikumise trendidest viimase 15 aasta jooksul võib Eestis pidada noorte liikumist teljel  *Rate > Orkut > Facebook > Snapchat > ...*

uue digilahenduse kasutuselevõtu ning liikumissuuna võivad määrata pelgalt vaid mõned kõrgema sotsiaalse 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.

- 5.4.3. **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 otsingumootorites 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>74</sup>

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

- 5.5.1. **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.
- 5.5.2. **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.
- 5.5.3. **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 noorte suunatud tegevustes, mitte omavalitsuste piire ja teatud kuupäevadeks kinnitatud noorte nimekirju. Praegune olukord raskendab ka kooliaasta alguse järgselt täiendavate noorte kaasamist.

---

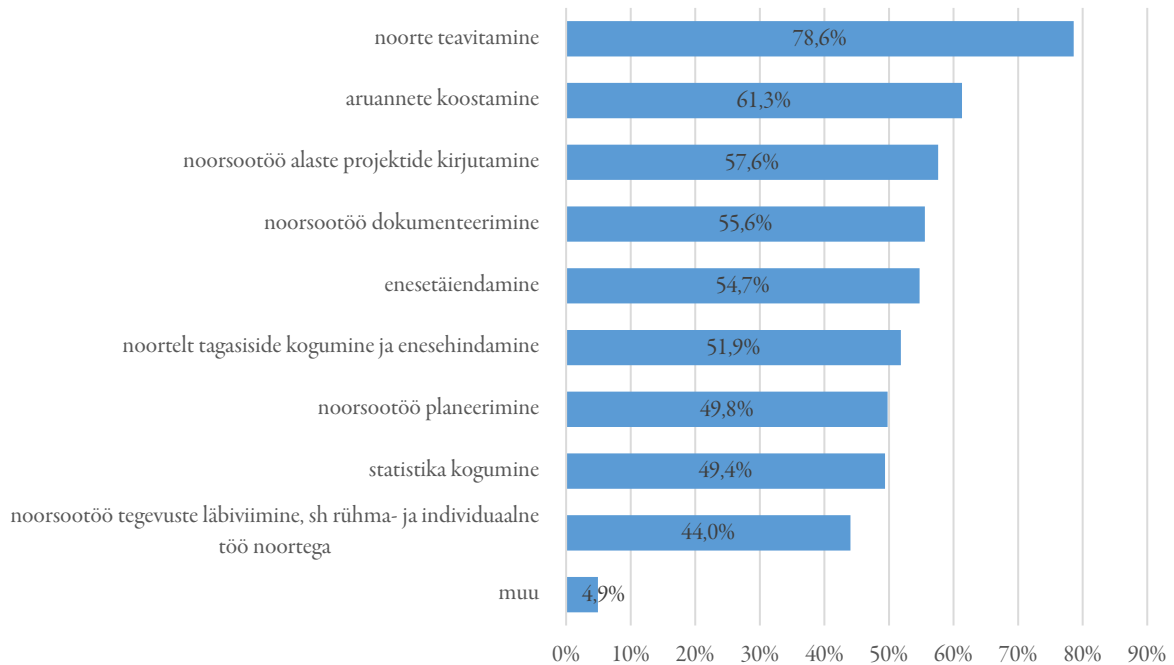
<sup>74</sup> Uuringud näitavad, et *Google* otsingumootoris valitakse esimene otsingutulemus 33% kasutajate poolt; kokku valitavad kasutajad esimese viie vaste hulgast tervelt 75% juhtudel. See tähendab, et vaid väike osa otsingumootori kasutajatest vaatavad ja liiguvad tulemustele, mis asuvad otsingumootoris peale viiendat või kuuendat kohta. Vt pikemalt: <https://searchenginewatch.com/sew/study/2276184/no-1-position-in-google-gets-33-of-search-traffic-study>

## Lisad

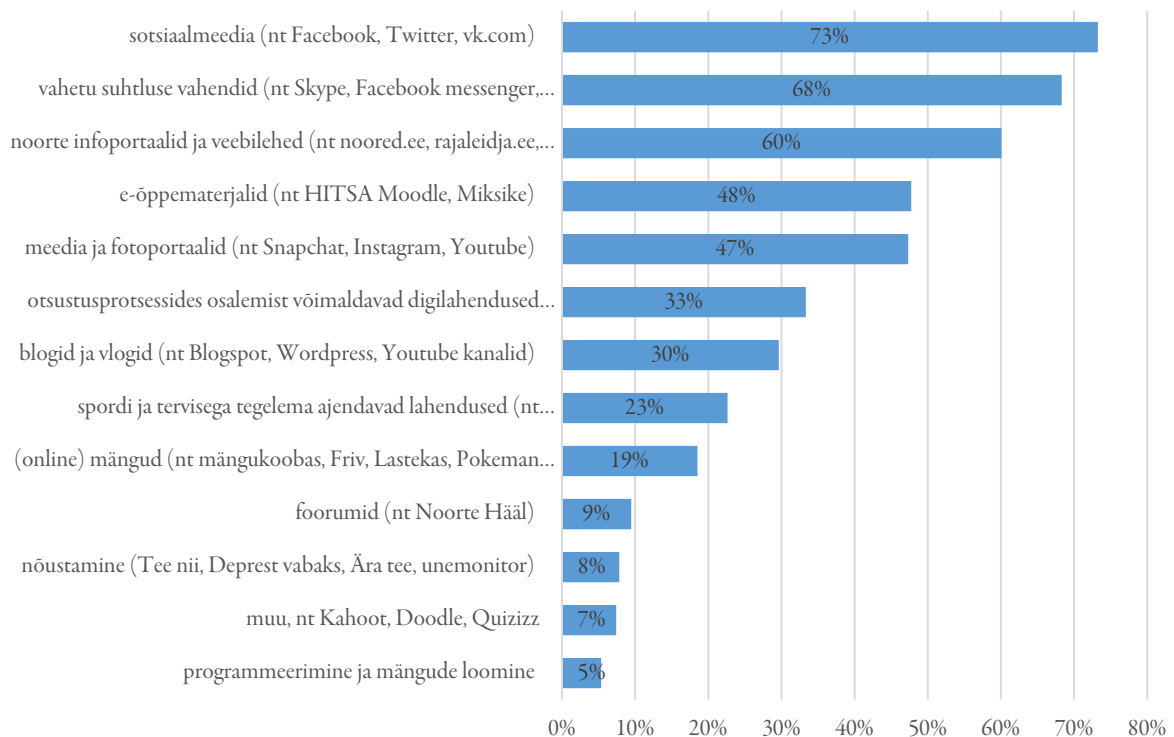
1. Joonised ja tabelid
2. Metoodika ja ideekavandite väljatöötamise protsessi kirjeldus
3. Intervjuude küsimustik
4. Fookusgrupi arutelude töölehed
5. Noorsootöös kasutatavad digilahendused
6. Ideekavandid
7. Lühiiideede kokkuvõtted
8. Summary in English
9. Резюме на русском языке

## Lisa 1. Joonised ja tabelid

Joonis 1. Noorsootöötaja igapäevatöö tegevused ja tööülesanded, mille juures kasutatakse digilahendusi (% - osakaal vastanutest)



Joonis 2. Olemasolevad lahendused, mida noorsootöötaja oma töös kasutab (% - osakaal vastanutest)



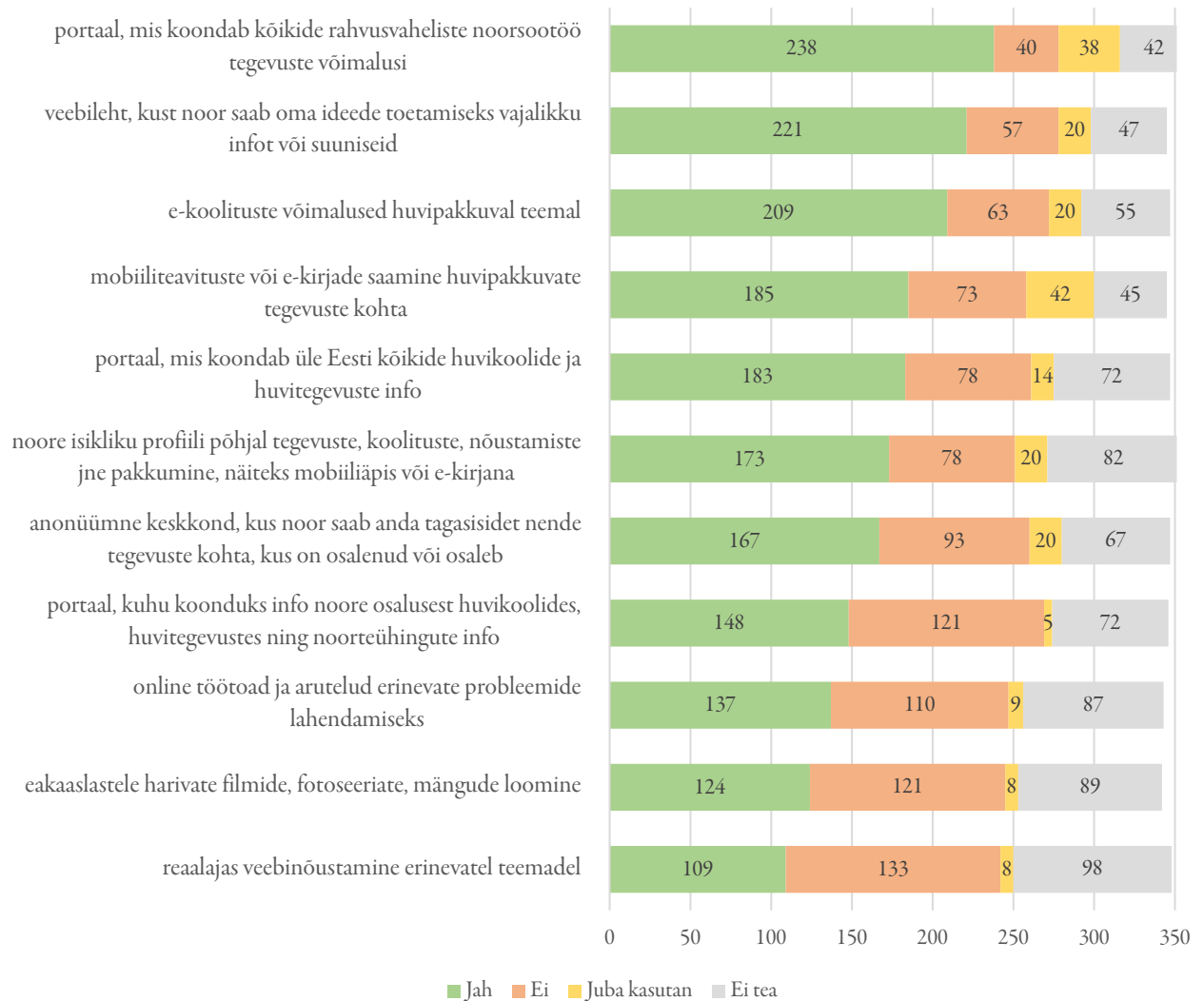
Tabel 1. Põhjused, miks noor veebilahendusi ei kasuta (12-26-aastased noored; % osakaal noortest, kes märkisid küsimuse "Kui tihti oled neid veebilahendusi viimase 12 kuu jooksul kasutanud" juures, et kasutavad lahendust "harvem" või "üldse mitte")

	pole vastaja jaoks oluline	ole sellest kuulnud	ei oska seda kasutada	pole vajalikke seadmeid, et saaks seda kasutada	pole püsivat internetti	muu
sotsiaalmeedia (nt Facebook, Twitter, vk.com)	65%	22%	2%	1%	1%	10%
blogid ja vlogid (nt Blogspot, Wordpress, Youtube kanalid)	88%	0%	0%	2%	2%	7%
online mängud (nt mängukoobas, Friv, Lastekas, Pokemon GO, video- ja mängukonsoolid)	54%	3%	26%	7%	1%	9%
foorumid (nt Noorte Hääli)	67%	7%	1%	1%	2%	21%
meedia ja fotoportaalid, sh filmide tegemine ja digifotograafia (nt Snapchat, Instagram, Youtube, Google Photos)	79%	9%	0%	2%	2%	8%
eKool ja/või Stuudium	61%	22%	1%	0%	1%	14%
nõustamine, nt veebis, äppide või 77esse kaudu ("Tee nii", "Deprest vabaks", peaasi.ee, veebikonstaabel)	57%	13%	1%	5%	3%	22%
noortele suunatud infoportaalid ja veebilehed (nt noored.ee, rajaleidja.ee, stardiplats.ee, minu kodukoha või noorteorganisatsiooni koduleht)	46%	6%	19%	14%	1%	14%
otsustusprotsessides osalemist võimaldavad digilahendused (nt osale.ee, petitsioon.ee, kohaliku omavalitsuse veebileht, Nopi üles, Hooandja)	71%	2%	2%	0%	1%	25%
programmeerimine ja mängude loomine	88%	0%	3%	3%	0%	6%
sporti- ja tervislikku eluviisi edendavad lahendused (nt Endomondo, toitumisprogramm tap.nutridata.ee)	71%	0%	0%	13%	8%	8%
vahetu suhtluse vahendid (nt Skype, Facebook Messenger, Whatsapp, jututoad)	50%	0%	0%	17%	17%	17%
digi-ID ja mobiil-ID	67%	0%	33%	0%	0%	0%

Tabel 2. Meetodid, mida on noorsootöötaja hinnangul on vajalik ja mõistlik täiendada uute digilahendustega (*N* – vastajate arv, % - protsent vastanuteist, kes celnevalt seda meetodit kasutavad)

Meetod	Meetodi kasutajate arv	Tuleks täiendada uute digilahendustega	
		N	%
spordilised tegevused, sh spordimängud või spordivõistlused	137	38	27,7%
õppekäigud, organisatsioonide külastused, ametitega tutvumine	138	41	29,7%
vabatahtlik tegevus	121	38	31,4%
seltskonnamängud, sh lauamängud, ülesannete lahendamine	141	45	31,9%
rollimängud või foorumteater	67	24	35,8%
otsustusprotsessides osalemise kogemuse võimaldamisele kaasa aitavad meetodid	94	35	37,2%
noorte- ja projektlagrite korraldamine või läbiviimine	120	45	37,5%
kodanikualgatuse soodustamisele kaasa aitavad meetodid	108	41	38,0%
malevate korraldamine või läbiviimine	52	20	38,5%
individuaalne töö noorega, sh õpetamine	159	62	39,0%
sotsiaal- ja digitaalmeedia kasutamine	92	37	40,2%
nõustamine või muu individuaalne arutamine	137	57	41,6%
mõttetalgud, ajurünnakud	135	58	43,0%
loominguline kirjutamine	30	14	46,7%
grupitööd, töötoad, rühmaarutelud, vestlusringid, kohtumised, tugigrupid	185	92	49,7%
koolitused või seminarid	124	67	54,0%
fotograafia või filmide tegemine	55	32	58,2%

Joonis 3. Noorte suhtumine uuringumeeskonna poolt välja pakutud uutesse digilahendustesse<sup>75</sup> (18-26-aastased noored; N – vastanute arv)



<sup>75</sup> Küsimus oli veebiküsimustikus sõnastatud selliselt, et noor, kes valis variandina “jah”, vastas sellega, et ta soovib sellises tegevuses osaleda või sellist lahendust ise kasutada.

## Lisa 2. Uuringu läbiviimise meetoodika

### Veebiküsitlus

Dokumendianalüüsile tuginedes ja valdkondlike ekspertidega kooskõlastatult koostati veebiküsimustikud: üks suunati noorsootöötajatele, teine noortele. Noortele suunatud veebiküsimustiku küsimused sõnastati vastavalt vajadusele kas kahes või kolmes eksemplaris võttes arvesse vastava noorte vanust. Küsimuste arvu kõige noorema vanusegrupi, 7-11-aastaste noorte, küsimustikus oli vähendatud, küsimused olid esitatud lihtsas keeles ning trükitähtedega. 12-26-aastaste noorte küsimustik ühtis suures osas, kuid küsimused olid sõnastatud vajadusel 12-18-aastaste ja 19-26-aastastele noortele eraldi, võttes eelkõige arvesse, et noored osalevad erinevas vanuses erinevates tegevustes.

Kutse veebiküsitluses osaleda saadeti kokku 1952 noorsootöö valdkonnas töötavale inimesele. Kontaktid (välja arvatud KOV noorsootöötajad, noorte valdkonna koolitajad, noorsootööühingud) saadi Tellijalt. Sihtgruppi kuulusid noortekeskused, noorteühingud, noortelaagrid, noortemalevad, huvikoolide juhid, huvitegevuse valdkonnas tegutsevad asutused<sup>76</sup>, koolide huvijuhid, noortevaldkonna koolitajad, noorteinfo keskused (Rajaleidja), noorte osaluskogud, noorsootööühingud ning kohaliku omavalitsuse noorsootöötajad<sup>77</sup>.

Uuringus osalemise kutse saanud noorte valdkonna töötajatel paluti noorsootöötajate küsimustikku levitada oma (noortevaldkonnas tegutsevate) kolleegide seas, ning noortele mõeldud küsimustikku levitada noorte seas, kellega töötatakse. Lisaks oli uuringus osalemise kutsele lisatud viide postrile, mida oli võimalik alla laadida ning siis oma asutuse seinale riputada. Postriil oli kujutatud nii lühike veebilink noorte küsimustikule kui ka QR-kood, mis suunas küsimustikule.<sup>78</sup> Lisaks olid küsitluses osalemise kutses viited *Facebooki* postitustele, mida noorte valdkonnas töötaja sai oma *Facebooki* leheküljel, grupis või seinal lihtsasti jagada.

Veebiküsitlus viidi läbi SurveyGizmo keskkonnas, mis võimaldab küsimustikule vastata nii veebi-kui mobiiliversioonis. Veebiküsimustikule oli esialgu võimalik vastata 27. juulist 12. augustini. Tulenevalt sihtrühmade vähesest aktiivsusest jäi aga küsimustik avatuks kuni 18. septembrini. Kõigile, kes polnud veel jõudnud küsitlusele vastata, saadeti 11. augustil korduskiri. Teine korduskiri saadeti välja 25. augustil. Lisaks korduskirjadele kontakteeruti ka vähemesindatud gruppide (nt noortekeskused) esindajatega 22. augustil telefoni teel.<sup>79</sup>

Noorsootöötajate küsimustikule vastas 243 inimest ning noorte küsimustikule 365 noort. Kokku vastas seega kahele küsimustikule 608 inimest.

Küsitluses osalemisele reageeris, st avas küsimustiku, ligikaudu 27% kirja saanud noorte valdkonnas töötavatest inimestest (N=524). Kuid noorsootöötajate küsimustiku lõpuni vastamise määr oli vaid 46%.

---

<sup>76</sup> Välja jäeti raamatukogud, rahvamajad, muuseumid, klubid ja Kaitseliit.

<sup>77</sup> Noorsootöötaja ametikoha puudumise korral saadeti kutse uuringus osalemiseks kõige lähedasemale ametikohale, näiteks haridus- või kultuurispetsialistile.

<sup>78</sup> Võimalust küsitlust QR-koodi abil avada ei kasutanud ükski noor.

<sup>79</sup> Telefoni teel inimestega kontakteerumine ei osutunud tulemusrikkaks, kuna paljud ei vastanud kõnele; need, kes vastasid: teatasid, et on puhkusel; teatasid, et neil on liiga kiire, et küsimustikule vastata; teatasid, et ei oska küsimustele vastata; või teatasid, et sarnasid küsimustikke on viimasel ajal nii palju tulnud, et nad ei jõua kõigele vastata.



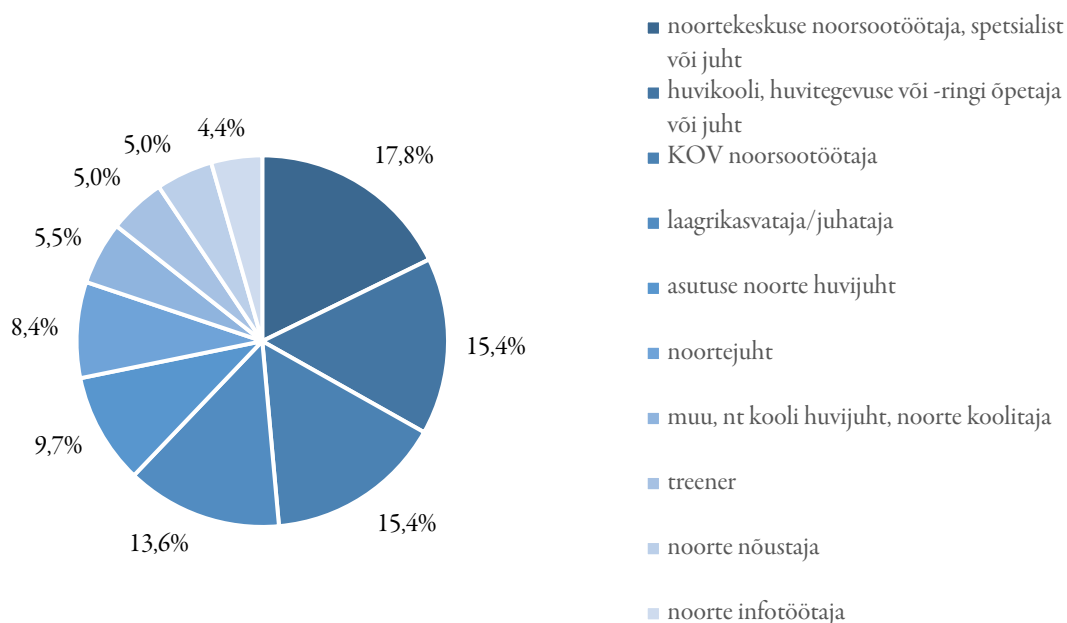
Kõige enam jäeti küsimustikku pooleli küsimuste juures, kus noorsootöötajal tuli kirjeldada, milliseid meetodeid oleks vaja täiendada digilahendustega ning mida see juurde annaks. Tehes meeldetuletusi telefoni teel, vastas mitu noortevaldkonnas töötavat inimest, et nad jätsid küsimustiku rääkimise pooleli, kuna nad ei osanud küsimustele vastata. See näitab, et paljud noorte valdkonnas töötavad inimesed ei ole mõelnud digilahenduste laiemat kaasamist oma töösse ega oskaks ka seda tahta.

Noorte küsimustiku lõpuni vastamise määr oli 57%. Kõige enam jäeti küsimustikku pooleli küsimuse juures, mis uuris milliseid veebilahendusi noor kasutab ning paluti põhjendada, miks ta osasid lahendusi ei kasuta. See võib viidata sellele, et kõik noored ei mõtesta lahti, miks nad teatud veebilahendusi kasutavad ja teisi mitte.

### Valimi ülevaade

Noorsootöötajate küsimustikule vastas kokku 243 noorte valdkonnas töötavat inimest. Noorsootöötajate küsimustikule vastanutest olid 82,5% naised (N=184) ning 17,5% mehed (N=39). Vastajate keskmine vanus oli 31 aastat. Vastanute keskmine töökogemus noorte valdkonnas on 12 aastat (mediaan 9 aastat). Veebiküsimustikule vastanutest on kõige kauem noorte valdkonnas tegutsenud noorsootöötaja, kelle staaž on 25 aastat. 7 vastajat on tegutsenud alla ühe aasta.

Joonis 1. Veebiküsimustikule vastanud noorsootöötajate ametialane jaotus (% - osakaal vastanutest)



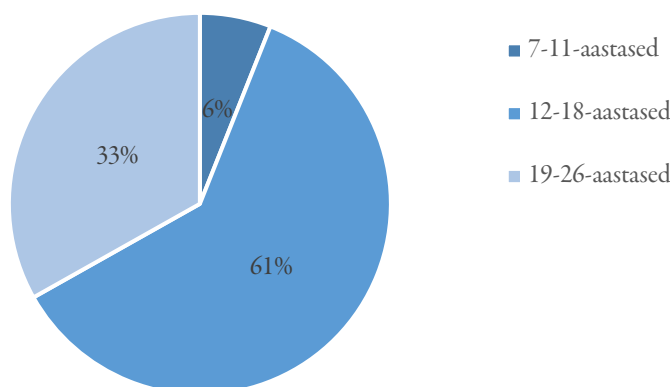
Ametialade järgi olid esindatud enim noortekeskustes ning huvihariduse valdkonnas töötavad inimesed (vt joonis 1). Asukoha järgi olid samuti esindatud nii Tallinna, Tartu kui ka väiksemate linnad, aga ka külades tegutsevad noorsootöötajad:

- **Tallinn** 16,4%
- **Tartu, Pärnu, Narva, Kohtla-Järve** 14,7%
- **muu linn, alev** 33,6%

- **alevik** 21,4%
- **küla** 13,9%

Noorte küsimustikule vastas kokku 365 noort. Vastanutest olid 78% naissoost (N=285) ning 22% meessoost (N=80) noored. Veebiküsimustikule vastanud noorte keskmine vanus oli 17 aastat (mediaan 15 ja pool aastat) (vt noorte vanuselist jaotust jooniselt 2). Ametlikust koolikohustuse eest väljas olevatest noortest (N=190) õpib 45% (N=86), töötab 14% (N=26), õpib ja töötab 15% (N=67), ei õpi ega tööta 6% (N=11).

Joonis 2. Veebiküsimustikule vastanud noorte vanuseline jaotus (% - osakaal noortest)



12-26-aastaste vanusegrupist elab Tallinnas või mõnes teises suures linnas (Tartu, Pärnu, Narva või Kohtla-Järve) vastavalt 18% (N=62) ja 24% (N=81) noortest. 21% elab muus linnas või alevis (N=73), 11% alevikus (N=39%), 24% mõnes külas (N=83) ning 2% vastanutest ei ela Eestis (N=5). Kõige nooremast vanusegrupi vastajatest (7-11-aastased) elab linnas 46% linnas (N=10) ning 54% maal (N=12).

### Andmeanalüüs

Veebiküsitluse peamiseks eesmärgiks oli nii kaardistada hetkel kasutatavad digilahendused, kui ka saada noorte ja noorsootöötajate ideid võimalikele digilahendustele, mida saaks noorsootöö valdkonnas rakendada või mille abil noortele suunatud tegevusi täiendada. Samuti oli veebiküsitluse üheks eesmärgiks saada ülevaade noorsootöötajate poolt kasutatavatest meetoditest ning uurida, kuidas neis oleks võimalik senisest enam digilahendusi saada. Kvantitatiivses andmeanalüüsis kasutati info kaardistamiseks sagedustabeleid, ning vabade vastuste puhul kasutati sisu- ja diskursusanalüüsi. Veebiküsimustike andmeid analüüsiti andmetöötlusprogrammiga *Microsoft Excel*.

### Intervjuud ja fookusgrupi arutelud

Süvaintervjuude ja fookusgrupi arutelude eesmärgiks oli ühelt poolt saada täpsemat infot probleemidest, mis on seotud digilahenduste kasutamise või kasutuselevõttuga noorsootöös, teisalt valideerida veebiküsitluste ja sekundaarallikate analüüsi tulemused ning konsulteerida sihtrühmadega väljatöötavate ideekavandite sisu osas. Lisaks toimusid arutelud (sh kirjalikud ja telefonitsi) mitmete peamiste sidusrühmade esindajatega, kes

puutuvad kokku valdkonna koordineerimisega (vt tabel 1 intervjuudes osalenud asutused). 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.

**Tabel 1.** Läbiviidud intervjuud, fookusgrupi arutelud,

<b>Asutus/valdkond</b>	<b>Intervjuu kuupäev</b>
<b>Intervjuud</b>	<b>4 intervjuud, 7 intervjuueeritut</b>
Verke, Soome	29.8
SANA (mitteformaalne.ee), SA Archimedes	02.9
Noorsootöötajate koolitaja	02.9
Noorteagentuur, SA Archimedes	02.9
Digilahenduste väljatöötaja haridussektoris	05.9
<b>Fookusgrupi arutelud</b>	<b>7 intervjuud, 24 asutust,<sup>80</sup> 38 inimest</b>
Tallinna noored	30.8
Eesti Gaidide Liit	30.8
Eesti Noorteühenduste Liit	30.8
Kaitseliit	30.8
Kesklinna Noortekeskus	30.8
KutiMuti Noortelaager	30.8
Saku vallavalitsus	30.8
Tallinna Spordi- ja Noorsooamet; Eesti Noorsootöötajate Ühendus	30.8
Tartu noored	21.9
Anne noortekeskus	21.9
Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendus	21.9
Eesti Tantsukunsti ja Tantsuhariduse Liit	21.9
Laste Tervisekool	21.9
Tartu Hansa kool	21.9
Tartu Linnavalitsus	21.9
Eesti Külaliikumine Kodukant	22.9
Eesti Noorsootöö Keskus	22.9
Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus	22.9
Noorteagentuur, SA Archimedes	22.9
Noorte DJ Kool; MTÜ Urban Style	22.9
Tallinna Noorte Klubi Kodulinn	22.9
Tallinna Ülikool	22.9

<sup>80</sup> Noorte puhul ei ole organisatsioone arvestatud.

Tartu noored	29.9
<b>Telefonivestlused</b>	<b>6 kontakteerumist</b>
Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendus	27.4
Noorteagentuur, SA Archimedes	27.4
Tallinna Spordi- ja Noorsooamet	19.8
Tallinna huvikeskus "KULLO"	26.8
Tallinna Noorte Klubi Kodulinn	26.8
mitteformaalne.ee	02.9
<b>Kirjavahetus</b>	<b>järjepidev</b>
Noorteagentuur, SA Archimedes	juuli-september
The Norwegian National youth club organization	17.7
Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendus	19.7
Finnish Ministry of Education and Culture	19.8
Korea Youth Exchange Center	29.8
Nederlands Jeugdinstituut	31.8
European Commission Directorate-General for Education and Culture	22.9
Infopäringud teiste riikide noorsootöö organisatsioonidele	juuli-oktoober
Noorsootöötajate Digilabori koolitajad	oktoober

### Ideekavandite väljatöötamise protsessi kirjeldus

Ideekavandite väljatöötamisel on lähtunud Majandus- ja Kommunikatsiooniministeeriumi digilahenduste väljatöötamise protsessi soovist. Ideekavandi struktuur on probleemikeskne ehk lähtutakse olemasolevast probleemist või konkreetsest vajadusest, millele otsitakse lahendust.

Digilahenduse väljatöötamiseks on vajalik kaardistada digilahendust kasutatav sihtgrupp ja selle võimekus digilahendust kasutusele võtta. Digilahenduse reaalsel väljatöötamisel on vajal kasutajakesksuse saavutamiseks kaasata ka kõiki digilahenduse sihtgrupe.

Ideekavandis kajastatakse hetkeolukorra ülevaade ja tulevikuvision ehk oodatava olukord lahenduse rakendamisel. Samuti pööratakse tähelepanu sellele, kes on oodatava teenuse omanik ning milline on tema koostöövajadus teiste organisatsioonidega. Oluline on kaardistada ka digilahenduse rakendamise eeltingimused, mis võivad puudutada õiguslike aspekte, näiteks juurdepääsu kogutud andmetele. Ideekavand on suunatud probleemi/vajaduse esialgsele käsitlusele ning ei asenda digilahenduse põhjalikumalt kirjeldust ehk digilahenduse väljatöötamise spetsifikatsiooni.

### Lisa 3. Intervjuude küsimustik

#### SENINE KOGEMUS, NOORSOOTÕO JA DIGILAHENDUSTE HETKEOLUKORD

Milline on Teie senine kokkupuude noorsootöö, digilahenduste ja noorsootöös kasutatavate digilahendustega?

Kuidas hindate digilahenduste integreeritust noorsootöö teostamisse Eestis? Mil määral see erineb Teile teadaolevalt teistes riikides tehtavast?

Mil määral on hetkel noorte poolt kasutatavate digilahenduste võimalusi ära kasutatud noorsootöös?

#### VÕIMALUSED UUTEKS DIGILAHENDUSTEKS

Kust tulevad ideed uuteks digilahendusteks ja olemasolevate digilahenduste rakendamiseks noorsootöös?

Arvestades, et digilahenduste kasutuselevõtmise eesmärgiks on noorsootöö mitmekesistamine, noorte suurem osalus noorsootöös, noorte suurem kaasamine ja nende parem ettevalmistamine edasiseks eluks, siis millistest digilahendustest noored Teie hinnangul enim puudust tunnevad?

Mõeldes järgmistele noorsootöötaja töö osadele ja neis eksisteerivatele probleemidele, siis millistest IT-võimalustest võiks noorsootöötajatel enda töös kasu olla? Kuidas need probleemi lahendaks või olukorda paremaks muudaks?

- a. noorsootöö planeerimine
- b. noorte teavitamine
- c. noortele suunatud tegevuste elluviimine
- d. noorsootöö dokumenteerimine
- e. noortelt tagasiside kogumine
- f. statistilise info kogumine ja esitamine
- g. üldine tegevuste aruandlus nt rahastajale, tööandjale
- h. projektide-rahastustaotluste koostamine
- i. enesetäiendamine, täiendõpe

#### UUTE DIGILAHENDUSTE KASUTUSELEVÕTT

Eeldusel, et uusi või täiendavaid digilahendusi on noorsootöös vaja, siis millest – millistest teguritest, taustatingimustest vmt – sõltub Teie arvates uute digilahenduste kasutuselevõtt?

Kuidas hindate noorte võimekust ning valmisolekut uusi digilahendusi kasutusse võtta?

Kuidas hindate noortega tegelevate inimeste võimekust ning valmisolekut uusi digilahendusi kasutusse võtta?

Kuidas hindate noortega tegelejate valmisolekut valdkonna arendamises ning digilahenduste kasutamises kaasa rääkida?

Milline on noorte roll uute digilahenduste tutvustamises noortega tegelejatele ja uute lahenduste kasutuselevõtmisel?

Milliste teguritega peaks arvestama teistes valdkondades või riikides kasutatavate digilahenduste ülevõtmisel?

## Lisa 4. Fookusgrupi aruteludes kaetud teemad

### Fookusgrupi arutelud noorsootöötajatega

#### SISSEJUHATUS

#### NOORSOOTÖÖS KASUTATAVAD MEETODID JA DIGILAHENDUSED

Noorsootöös enim kasutatavad meetodid – küsitluse tulemused ja lühike arutelu tulemuste põhjal

Noorsootöös enim kasutatavad digilahendused – küsitluse tulemused ja lühike arutelu tulemuste põhjal

Kas teie hinnangul on digilahenduste kasutamine noorsootöös üldse vajalik?

#### VÕIMALUSED UUTEKS DIGILAHENDUSTEKS

Kust tulevad ideed uuteks digilahendusteks ja olemasolevate digilahenduste rakendamiseks noorsootöös?

Arvestades, et digilahenduste kasutusele võtmise eesmärgiks on noorsootöö mitmekesistamine, noorte suurem osalus noorsootöös, noorte suurem kaasamine ja nende parem ettevalmistamine edasiseks eluks, siis millistest digilahendustest noored teie hinnangul enim puudust tunnevad?

Mõeldes oma töös ette tulevatele probleemidele ja igapäevakohustustele, millistes allolevates tegevustes võiksid IT-võimalused teid aidata? Kuidas need probleemi lahendaks või olukorda paremaks muudaks?

- a. noorsootöö planeerimine
- b. noorte teavitamine
- c. noortele suunatud tegevuste elluviimine
- d. noorsootöö dokumenteerimine
- e. noortelt tagasiside kogumine
- f. statistilise info kogumine ja esitamine
- g. üldine tegevuste aruandlus nt rahastajale, tööandjale
- h. projektide-rahastustaotluste koostamine
- i. enesetäiendamine, täiendõpe

#### UUTE DIGILAHENDUSTE KASUTUSELEVÕTT

Eeldusel, et uusi või täiendavaid digilahendusi on noorsootöös vaja, siis millest – millistest teguritest, taustatingimustest vmt – sõltub teie arvates uute digilahenduste kasutuselevõtt?

#### ARUTELU JA TAGASISIDE KÜSIMINE UURINGU KÄIGUS SENI KOGUTUD IDEEDE PÕHJAL

#### KOKKUVÕTE

## Fookusgrupiarutelud noortega

### **SISSEJUHATUS**

#### **KASUTATAVAD DIGILAHENDUSED**

Noorte seas enim kasutatavad digilahendused – küsitluse tulemused ja lühike arutelu tulemuste põhjal

#### **NOORTELE SUUNATUD TEGEVUSTES OSALEMINE**

Enim osaletavad noortele suunatud tegevused – küsitluse tulemused ja lühike arutelu tulemuste põhjal

Kas teie hinnangul on digilahenduste kasutamine noortele suunatud tegevustes üldse vajalik?

#### **VÕIMALUSED UUTEKS DIGILAHENDUSTEKS**

Kas olete oma sõprade kaudu või muul moel teadlikud veel mõnest noortega seotud digilahendusest, mida te ise või Eestis mingil põhjusel ei kasutata?

Millistest digilahendustest noored teie hinnangul enim puudust tunnevad?

#### **UUTE DIGILAHENDUSTE KASUTUSELEVÕTT**

Kuidas hindate noorte võimekust ning valmisolekut uusi digilahendusi kasutusse võtta?

Kuidas hindate noortega tegelevate inimeste võimekust ning valmisolekut uusi digilahendusi kasutusse võtta?

Milline on noorte roll uute digilahenduste tutvustamises noortega tegelejatele ja uute lahenduste kasutusele võtmisel?

Mida teete või teeksite kui kuulete või näete kusagil mõnda uut digilahendust, mida noortele suunatud tegevustes kasutada saaks (nt huviringis, noortekeskuses, vms)?

#### **ARUTELU JA TAGASISIDE KÜSIMINE UURINGU KÄIGUS SENI KOGUTUD IDEEDE PÕHJAL**

#### **KOKKUVÕTE**

## Lisa 5. Noorsootöös ja haridusvaldkonnas kasutatavad digilahendused

<b>DIGILAHENDUS</b>	<b>RAKENDAJA</b>
<b>SOTSIAALMEEDIA JA VAHETU SUHTLEMINE</b>	
Facebook, Twitter, VK	Rahvusvaheline
Skype, Facebook messenger, Viber, Whatsapp, iMessage	Rahvusvaheline
Snapchat	Rahvusvaheline
Instagram	Rahvusvaheline
<b>Andmete talletamine</b>	
Google Drive, Dropbox	
Jagatavad ja erinevate seadmete vahel sünkroniseeritavad kalendrid ning märkmikud, nt Online.ee	Telia AS
<b>Sisuloome ja sisu koondamise võimalused</b>	
Blogger, Tumblr, Pixotale, blogipostituse koondav süsteem, Exposure	Rahvusvaheline
Wordpress	Rahvusvaheline
Youtube	Rahvusvaheline
Pinterest	Rahvusvaheline
<b>NÕUSTAMINE, KOGEMUSTE VAHETAMINE</b>	
Hea enesetunde heaks, Tee nii, Unemonitor, Deprest vabaks, Ära tee	Eesti-Rootsi Vaimse Tervise ja Suitsidoloogia Instituut; Sotsiaalministeerium
Peasi	Peasjad MTÜ
Veebikonstaabel	Politsei- ja Piirivalveamet
Noorte Hää	Ekpress Meedia OÜ
Noored.ee	SA Archimedes
Telegram	Ulmefilm MTÜ
Lapsemure	
Amor	Eesti Seksuaaltervise Liit
Perefoorum	
Noorte hääle foorum	Ekspress Meedia AS
lahendus.net	MTÜ Lahendus.net
<b>ÕPPEKESKKONNAD</b>	
SAIS	Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus
Stuudium	OÜ Koodimasin
HITSA Moodle	Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus
Miksike	Miksike OÜ
Füüsika õpik	
e-koolikott	Haridus- ja teadusministeerium
<b>NOOREMATELE LASTELE MÕELDUD KESKKONNAD</b>	
Friv	Rahvusvaheline
Lastekas, Jänku-Juss, Mudila	Lasteveeb OÜ
Minecraft	



<b>TERVISE PARENDAMISELE KAASAAITAVAD LAHENDUSED</b>	
Pokemon GO, geocaching	Rahvusvaheline
Endomondo	Rahvusvaheline
Toitumisprogramm	Tervise Arengu Instituut
Sportlyzer	Sportlyzer OÜ
SworKit	Rahvusvaheline
MOBO	Tarmo Klaar
E-tervis	Eesti E-tervise Sihtasutus
skoorin.com	Rahvusvaheline
<b>ÜHISKONNAELLU KAASAMINE</b>	
Osale.ee	Riigikantslei
Petitsioon.ee	MTÜ Eesti Omanike Keskliit
Vabatahtlike Värav	Eesti Külaliikumine Kodukant
Kireleidja	Kireleidja
<b>IDEEDE KOGUMINE, ARENDAMINE, TOETAMINE</b>	
Hooandja	
Nopi Üles	
<b>PROJEKTIJUHTIMIST, SH NOORSOOTÖÖ LÄBIVIIMIST TOETAVAD LAHENDUSED</b>	
Asana, AnswerGarden, Canva, PosterMyWall, padlet, Trello	
Doodle	Rahvusvaheline
<b>NOORSOOTÖÖTAJATELE SUUNATUD LAHENDUSED</b>	
The LogBook	Rahvusvaheline
Mitteformaalne.ee	SA Archimedes
<b>UUTE RAKENDUSTEGA KURSIS OLEMISE VÕIMALUSED</b>	
Eestiäpp	
Play pood, App Store	
<b>MUUD LAHENDUSED</b>	
modiil-ID, digi-ID, ID-kaart	
Elevate	Rahvusvaheline
Match My Sound	Rahvusvaheline
Adventure Game Studio	Rahvusvaheline
Progetiiger	Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus
Google Forms, Google Maps, Google Photos	Rahvusvaheline
Duolingo	Rahvusvaheline
Kahoot	Rahvusvaheline
Spotify	Rahvusvaheline
Quizizz	Rahvusvaheline
QR-kood nt <a href="http://goo.gl">http://goo.gl</a> , <a href="http://goqr.me">http://goqr.me</a>	Rahvusvaheline
Learningapps, Aurasma, Mindmup	Rahvusvaheline
Habitica	Rahvusvaheline

## Lisa 6. Ideekavandid

### Digilahenduse IDEEKAVAND:

nr 1

### Digilahenduse nimetus:

Registrite riskasutus

---

### MÄRKSONAD

- # igapäevatöö lihtsustamine
- # bürokraatia vähendamine

- 
1. Digilahenduse<sup>81</sup> eeldatav mõju Eesti noortevaldkonna arengukavas 2014 - 2020 seatud eesmärkide saavutamisele

**Millistele Eesti noortevaldkonna poliitika eesmärkide saavutamisele peaks digilahendus kaasa aitama?**

**Paraneb noorsootöö kvaliteet:** andmete korduva sisestamise arvelt tekib võimalus suunata enam aega noortele endile, paraneb esitatavate andmete kvaliteet, paraneb noorte tegeliku olukorra mõistmine ja noorte olukorra terviklik käsitlemine.

2. Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt on vajalik

**Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt või olemasoleva täiendamine on vajalik. Milline on probleem, mida teenuse<sup>82</sup> osutamine e-keskkonnas aitab lahendada?**

**Andmete dubleerimine:** noorsootöötajatel tuleb erinevatesse registritesse (nt EHIS<sup>83</sup>, spordiregister, sõltuvalt omavalitsusest omavalitsuse vastav register) ja organisatsioonidele järjepidevalt esitada samu või sarnaseid andmeid noorsootöös osalevate noorte kohta (nt noorsootöö statistika, laagrite tegevusload, jmt). Andmete dubleerimine toob omakorda kaasa ka ajakulu suurenemise, mida oleks aga võimalik kasutada mujal, näiteks vahetus töös noorte endiga.

**Näide:** spordiga tegeleva huvikoolil tuleb esitada noorte nimed ja isikukoodid samaaegselt nii EHIS registrisse (veebi kaudu), spordiregistrisse (veebi kaudu) kui ka omavalitsuse noorsootöö eest vastutavale osakonnale (sõltuvalt KOV-st e-maili või veebi kaudu).

---

<sup>81</sup> Digilahendusena käsitletakse IT kaasabil ellu viidud rakendust, mis võimaldab teatud vajadust rahuldada.

<sup>82</sup> Teenusena käsitletakse antud juhul tegevust, mida on võimalik ellu viia digilahenduste kaasabil.

<sup>83</sup> Andmed, mida on kohustatud esitama EHIS registrisse: [http://www.hm.ee/ehis/help/huviharidus\\_oppur.xls](http://www.hm.ee/ehis/help/huviharidus_oppur.xls)

**Andmekvaliteet:** andmeid esitades tekivad suhteliselt sageli trükkivead, mis toovad kaasa eri registrites olevate andmete erisuse. See raskendab omakorda noorsootööd koordineerivatel asutustel valdkonnast regulaarse tervikliku ja süsteemse pildi saamist.

**Sisestatud andmete jagamine teiste osapooltega:** noorte arendamiseks on formaalhariduses (nt õpetajatel) vajalik teada mitteformaalhariduses tehtavat ja vastupidi. Näiteks õpetajatel lihtsustub noore koolivälise tegevuse teadmisega personaalne lähenemine õppeprotsessis (aine seletamine läbi noore vaba aja tegevuste; vajadusel koostöös mitteformaalse õppe läbiviijaga noore enesekindluse ja seega toimetuleku tõstmine) ja noortele suunatud tegevuste läbiviijatel tekib parem võimalus noore erinevate oskuste integreerimiseks ning koolivälise tegevuse sidumiseks õppetegevusega. Taoline info on EHISes osaliselt olemas (s.t. noore andmed ja huvikoolid), aga erinevatel osapooltel pole neile andmetele ligipääsu ega õigusi.

### 3. Sihtrühmad

**Kes on teenuse ja teenuse kasutajate peamised sihtrühmad?**

**Otsene sihtrühm:** noortega tegelejad (noorsootöötajad, huviringide ja -koolide töötajad)

**Kaudne sihtrühm:** valdkonna koordineerijad, noored

### 4. Hetkeolukorra ülevaade

**Kas eksisteerib juba mõni teenus antud probleemi/vajaduse lahendamiseks?**

**Kui jah, siis milline on selle praegune toimimise protsess? Kes on teenuse omanik, st. kes vastutab teenuse osutamise eest?**

**Millised on praeguse tööprotsessi käigus kasutatavad infosüsteemid, andmebaasid, failid, jne? Millised on hetkel teenust toetavad süsteemid?**

Osades omavalitsustes (nt Tallinn), esitatakse huvitegevuses osalevate noorte andmed omavalitsusele, kes esitab need ise edasi Statistikaametile, spordiregistrile jne. Seevastu teistes omavalitsustes (nt Tartu), peavad huvitegevust pakkuvad organisatsioonid ise kõik andmed omavalitsuse registrisse, EHIS registrisse, spordiregistrisse jne esitama. Mõnes omavalitsuses saadetakse huvitegevuses osalejate andmed omavalitsusse aga ainult e-maili teel.

Kohustus EHIS-e registrisse andmeid esitada on ainult siis, kui noorsootöö teenust osutatakse huvihariduse vormis. Teistel organisatsioonidel seda vajadust ega võimalust ei ole.

### 5. Oodatava lahenduse kirjeldus

**Milline on oodatava lahenduse funktsionaalsus? Mida lahendus võimaldab endisest paremini teha?**

**Milline on ootus uuele olukorrale?**

**Noorsootöötajad soovivad andmete ühekordset sisestamist:** uue olukorra realiseerimisel on tagatud andmete ühekordne sisestamine nagu seda nõuab avaliku teabe seadus.

Noorsootöötajate tööd vähendaks oluliselt noorsootöötajatelt kogutavate andmete ja neid andmeid kasutavate organisatsioonide vajaduste üle vaatamine, sh juba esitatud andmetele ligipääsu võimaldamine (näiteks, kui ENTK-i vastavatele spetsialistidele võimaldada ligipääsu noorsootöötajate poolt laagrite tegevuslubade taotluste infole, ei peaks

noorsootöötaja samu statistilisi andmeid aruandevormidel ka ENTK-le esitama - lihtsustuks nii noorsootöötajate kui ENTK-i töötajate töö).

Kõik andmeid küsivad asutused avavad andmete esitamiseks eeltäidetud veebiteenused, kus noorsootöötajad täidaksid ainult unikaalsed, varem mitte esitatud andmed.

Eeldusel, et tekitatakse võimalus talletada mitteformaalses hariduses osalemise infot mõnda olemasolevasse registrisse (nt EHIS), võiks formaal- ja mitteformaalhariduse läbiviijatel olla võimalik näha enda juhendatava noore kohta olulisemat, tema terviklikule arendamisele, sh mujalt saadava kogemuse analüüsimisele kaasa aitavat informatsiooni. Lisaks võiks täiendatava registri ühendada formaal- ja mitteformaalhariduses osalemiseks esitatavate avalduste (nt õpilasmalev, kõrgkooli astumine) ja CV-de koostamist võimaldavate registritega (nt stardiplats.ee).

[www.riik.ee](http://www.riik.ee) kaudu võiks nt sarnaselt üldhariduskoolidele ka noorsootööd tegevate organisatsioonide loetelu ja noorsootöös osalemist puudutav info ID-kaardiga sisselogituna noorsootöös osalejatele põhjalikumalt ning tavakodanikele üldisemalt nähtav olla.

EHIS registri, spordiregistri ja omavalitsuste registrite omavaheline andmevahetus vähendaks noorsootöötajate tehnilis-bürokraatlikku tööd ning erinevates registrites avaldatud andmete ebakõlasid, sh samade andmete (nt nimed, isikukoodid, osaletav huvitegevus) korduvalt esitamise vajadust. Andmevahetus saab toimuda üle X-tee.

### 5.1. Vajadus uue platvormi/e-teenuse järele

**Kas vajalik on uue platvormi/e-teenuse loomine (või piisab mõne olemasoleva digilahenduse arendamisest)?**

Ei – piisab andmekogude liidestamisest ja andmete kasutamise õiguste andmisest

### 5.2. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav ressursisääst (küsimus ei kohaldu kõigile teenustele, nt kui teenus on suunatud noorte osaluse suurendamisele)

**Milline on võimalik aja- ja rahasääst teenuse kasutajale ja teenuse pakkujale?**

Suur: väheneb andmete sisestamiseks kuluv aeg

### 5.3. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav noorsootöö kvaliteedi/mitmekesisuse paranemine

**Milline on lahenduse võimalik panus noortele suunatud tegevuse kättesaadavusse, kasutusmugavusse, atraktiivsusesse, noorsootöötaja noortega tegelemise aega, jne**

**Keskmine:** noorsootöötaja saab andmesisestamiseks kuluvat aega kasutada noortega tegelemiseks – tänu kasvavale kvaliteedile väheneb noorte huvitegevusest loobumise hulk esimeste huvitegevuste kuude jooksul

## 6. Loodava teenuse omanik ja haldaja

**Kes oleks loodava lahenduse omanik, selle haldaja, portaali puhul info ajakohasuse tagaja vms?**

Noorsootöö valdkonna eest vastutajana tuleb Haridus- ja Teadusministeeriumil korraldada ja ajakohastada vastavate registrite tegevus.

## 7. Kolmandad osapooled

**Kellega teeb loodava teenuse omanik koostööd teenuse osutamisel IT-lahenduse kasutuselevõtu korral?**

**Kas IT-lahenduse arendamine eeldab kolmandate osapoolte poolset panustamist?**

**Kas teenuse omanik on valmis teenust delegerima valitsusvälistele osapooltele täitmiseks?**

Haridus- ja Teadusministeerium teeb koostööd huvipakkuvate andmekogude haldajatega nii kohalikes omavalitsustes kui ka ministeeriumi valitsemisalas.

## 8. Digilahenduse rakendamise eeltingimused

**Kas digilahenduse kasutuselevõtt eeldab teenuse omaniku töökorralduse muutmist ja uute töötajate töölevõtmist? Kas on vajalik seniste õigusregulatsioonide muutmise või uute kehtestamine? Kas on vajalik koolitus uute oskuste omandamiseks?**

Teenuse arendamise ehk registrite senisest parema omavahelise ühildamise juures tuleb tähelepanu pöörata andmete ligipääsu (õiguslikele) küsimustele, s.o. kellele ja milliseid andmeid ning millisel kujul väljastatakse, millised on andmekaitsest tulenevad piirangud andmetele ligipääsuks jmt.

Näiteks, millises ulatuses on õigustatud ühe huviringi juhatajal ligipääs andmetele, mis näitavad tema ringis osaleva noore osalust teistes huvikoolides/ringides/jmt.

Andmete riskisutuse jaoks (andmekogude liidestamine X teega ja õiguste andmine/haldamine) on vajalik analüüsida, kas kõik andmekogud, mis noorsootöö seisukohalt huvi pakuvad, on liidestatud X-teega. Seejärel on vajalik kontrollida, kas need kogud omavahel infot vahetavad. Registrite ja andmekogude alase info, halduse ja liidestatuse osas on informatsioon kättesaadav RIHA (riigi infosüsteemi kataloog) kaudu: <https://riha.eesti.ee/riha/main>

## 9. Sihtrühmade võimekus digilahendust kasutusele võtta

**Millised on teenuse potentsiaalsete kasutajate oskused ja võimalused teenuse kasutamiseks? Millised on vajadused võimekuse tõstmiseks?**

Lahenduse kasutuselevõtt ei eelda olulisi muudatusi kasutajate igapäevastes oskustes või digipädevuses, kuna lahendus keskendub eelkõige tehnilisele - süsteemipoolsele - andmevahetuse parendamisele.

**Noortega tegelejad:** vajalik on digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine sihtrühmale, praktiliste koolituste läbiviimine ning töökindlate seadmete ja internetivõimaluse olemasolu.

## 10. Indikatiivne digilahenduse spetsifikatsiooni väljatöötamise ajakulu ja ligikaudne maksumus

Avaliku teabe seaduse kohaselt on organisatsioonidelt/isikutelt samade andmete küsimine (korduvalt) keelatud.

Eeldusel, et toimub samade andmete sisestamine, tuleb määrata põhiregister, mis kogub andmeid (s.t. kuhu andmeid sisestatakse). Selleks registriks võib olla nt EHIS. Selleks, et andmeid tuua kokku erinevatest registritest, tuleb luua vastav infoteenus, mis kirjeldab vajaminevate andmete korjamise protsessi ning mille kaudu koondatakse vajaminev info.

Digilahenduse spetsifikatsioonis väljatöötamiseks on vaja teostada süsteemi analüüsi, mis hõlmab endas erinevate registrite andmekooseisu analüüsi, registrite põhimääruste analüüsi, registrite haldajatega läbirääkimist, vajalike muudatuste kaardistamist. Selle analüüsi indikatiivne ajakulu on üks nädal ning ligikaudne maksumus 5'000 eurot.

Kui asutusel on vaja X-tee teenuseid kasutada, kuid asutuse infosüsteemi väljatöötamine või olemasoleva infosüsteemi X-teeiga liidestamine ei ole majanduslikult mõistlik, võib kasutusele võtta priivara MISP (mini-infosüsteem-portaal). MISP on sisuliselt veebiportaal, mille kaudu saavad kasutajad X-tee teenuseid kasutada. MISP lubab X-tee teenuseid käsitsi käivitada ja tulemusi kuvada, ilma et selleks oleks vaja eraldi arendustööd teha.<sup>84, 85</sup>

## 11. Digilahenduse võimalik ekspordipotentsiaal

### Mil määral on lahendus üle-eestiliselt või rahvusvaheliselt kasutatav?

Teenus on kasutatav nii üle-eestiliselt kui ka rahvusvaheliselt (eeldusel, et on välja arendatud rahvusvaheline digitaalne identiteet ja e-teenused).

## 12. Lisainfo

Tervikvaatena on oluline eraldi märkida, et olukorra lahendamiseks pole vaja luua ühtegi uut keskkonda, vaid tuleb täita avaliku teabe seaduse nõuet andmete ühekordse sisestamise kohta.

---

<sup>84</sup> MISP-i tutvustavat infot leiab <https://moodle.ria.ee/mod/page/view.php?id=202>.

<sup>85</sup> MISP-i kasutuselevõttu on pikemalt kirjeldatud RIA kodulehel <https://www.ria.ee/ee/x-tee-taiendavad-komponendid.html#MISP>.

## Digilahenduse IDEEKAVAND:

nr 2

## Digilahenduse nimetus:

Mitteformaalse hariduse planeerimise digitaliseerimine noorsootöötajatele

---

## MÄRKSONAD

- # igapäevatöö lihtsustamine
- # bürokratia vähendamine
- # noorsootöö kvaliteedi tõstmine

- 
1. Digilahenduse<sup>86</sup> eeldatav mõju Eesti noortevaldkonna arengukavas 2014 - 2020 seatud eesmärkide saavutamisele

**Millistele Eesti noortevaldkonna poliitika eesmärkide saavutamisele peaks digilahendus kaasa aitama?**

**Paraneb noorsootöö kvaliteet:** noorsootöö planeerimise ja aruandluse lihtsustamine vähendab sellele kuluvat ajakulu, võimaldades pöörata enam vahetut tähelepanu noortele pakutava töö/teenuse kvaliteedile.

2. Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt on vajalik

**Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt või olemasoleva täiendamine on vajalik. Milline on probleem, mida teenuse<sup>87</sup> osutamine e-keskkonnas aitab lahendada?**

**Avalduste, taotluste ja aruannete koostamisel sisestatakse korduvaid andmeid:** nii noortega tegelejad kui ka noored peavad taotluste, avalduste ja aruannete esitamisel sisestama muutumatuid või harva muutuvaid põhiaandmeid, näiteks nimed, kontaktandmed. Lisaks on küsitavad andmed sageli mõnes teises registris juba olemas, näiteks isikukoodid, vanemate andmed, noorsootöötajate kutsetunnistuste andmed (Kutsekoja registris).

**Avalduste esitamine toimub käsitsi:** mitmed avaldused (näiteks noorsootöötajate poolne taotluste esitamine tegevuste rahastamiseks või noorte taotlused ringides, huvikoolides vms noortele suunatud tegevuses osalemiseks) täidetakse ja esitatakse sõltuvalt organisatsioonist kas käsitsi või e-posti manustena. Noorsootöötaja peab aga tulenevalt aruandluse (nt KOV) ja lubade taotlemise (nt laagri tegevusluba) kohustusest andmed töödeldaval kujul arvutisse sisestama.

**Aruandluseks vajaliku info kogumine toimub käsitsi:** noorsootöös osalejate üle ehk noortekeskustes, huviringides jm osalenud noorte osalust registreeritakse väga sageli käsitsi. Registreerunute ja tegevustes osalenute andmete arvutisse sisestamine on aeganõudev, võib tekkida hooletusvigasid. Tehtud tegevusele küsitakse tagasisidet sageli vaid suuliselt (usaldusväärsus ja kõigi noorte arvamus hinnangu kajastamine) või paber kandjal. Arengukavade ja aruannete koostamiseks

---

<sup>86</sup> Digilahendusena käsitletakse IT kaasabil ellu viidud rakendust, mis võimaldab teatud vajadust rahuldada.

<sup>87</sup> Teenusena käsitletakse antud juhul tegevust, mida on võimalik ellu viia digilahenduste kaasabil.

tuleb tagasiside arvutisse sisestada. Aruandluse eest vastutav isik peab iga tegevuse juhilt vastavad statistikad ja tagasiside eraldi küsima enne kui koondavat aruannet koostama saab hakata.

Eelnevast tuleneb vajadus noorte noorsootöös osalemise taotlemist-registreerimist ja aruandlust lihtsustava süsteemi ning eeltäidetud vormide järele.

### 3. Sihtrühmad

**Kes on teenuse ja teenuse kasutajate peamised sihtrühmad?**

**Otsene sihtrühm:** noortega tegelejad (noorsootöötajad, huvitegevuse juhid jne, kes koguvad noorte avaldusi, koostavad ja esitavad avaldusi, taotlusi või aruandeid)

**Kaudne sihtrühm:** valdkonna koordineerijad, noored

### 4. Hetkeolukorra ülevaade

**Kas eksisteerib juba mõni teenus antud probleemi/vajaduse lahendamiseks?**

**Kui jah, siis milline on selle praegune toimimise protsess? Kes on teenuse omanik, st. kes vastutab teenuse osutamise eest?**

**Millised on praeguse tööprotsessi käigus kasutatavad infosüsteemid, andmebaasid, failid, jne? Millised on hetkel teenust toetavad süsteemid?**

**Igal omavalitsusel ja noortega tegeleval organisatsioonil on oma vormid ja protsessid** mitteformaalse hariduse planeerimiseks, aruandluseks ja tagasisidestamiseks. Mõnes omavalitsuses on avaldused riik.ee kaudu kättesaadavad ja esitatavad (nt Jõgeva vallas MTÜ toetuse ja avaliku ürituse taotlused), teises esitatakse need läbi omavalitsuse või organisatsiooni vastava süsteemi (nt Laagri Huvialakool), valdavalt aga e-maili teel või käsitsi (käsitsi või arvutis täidetavad dokumendivormid). Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendusse kuuluvad noortekeskused kasutavad projektipõhiselt loodud osalusandmete kogumise süsteemi Logiraamat.

### 5. Oodatava lahenduse kirjeldus

**Milline on oodatava lahenduse funktsionaalsus? Mida lahendus võimaldab endisest paremini teha?**

**Milline on ootus uuele olukorrale?**

**Loodava lahenduse funktsionaalsus:** noorsootöötaja töö lihtsustamiseks on loodud digilahendus(ed), mis:

- võimaldavad noorte noorsootöös osalemise avaldusi elektroonselt registreerida (avaldusena esitatavad andmed lähevad otse andmebaasi, mille andmed on lihtsalt töödeldavad ja avaldustele ning aruandlustele lisatavad),
- võimaldavad nt sarnaselt e-maksuametile eeltäidetud vormide kasutamist (ID kaardiga süsteemi registreerudes ja teatud rolle valides täituvad nt isikuandmeid puudutavad lahtrid),
- lihtsustavad noorsootöös osalejate andmete kogumist ja analüüsimist (nt noorte osaluse registreerimine isikustatud või isikustamata kaartidega),
- lihtsustavad aruandluseks vajalike andmete, sh tehtud töö tagasiside, koondamist.

**Ootus uuele olukorrale:** kõikidele omavalitsustele on loodud *online* avalduste, aruandluse ja statistika esitamise/kogumise süsteem. See süsteem võimaldab lähtuvalt omavalitsusest või noorsootöö tegijast ka täiendavaid andmeid küsida ja lisada ning



ebaolulisi lahtreid mitte kajastada (nt kodulähedasse käsitööringi registreerudes pole noore toiduallergiatega küsimine põhjendatud, küll aga on see vajalik info sageli esinemas käivasse lastekooriga registreerudes).

Olemuselt oleks süsteem nõ kahevaateline:

- 1) noorsootöö tegevuses osalemise avalduste ja registreeritud osaluste info koguneb ühte, vastava tegevusega seotud andmebaasi (igal huvitegevusel on oma konto, kuhu sellega seotud andmed kogunevad), kogutavad andmed on vastutavale noorsootöötajale nähtavad ning analüüsitavad.
- 2) süsteem võimaldab erinevate taotluste või aruannete juurde esitatavad andmed linnukestena märkida ja vajalikule osapoolale edastada. Nt KOV-le esitatava aruandega ei lähe kaasa rahvatantsuringi jaoks küsitavad jalanõude suurused või sponsorite aruannete jaoks noorte nimed-isikukoodid ega süsteemi salvestatud reklaami tegemise tõendid.

Andmete sidumine olemasolevate registritega võimaldab lihtsustada ka nt töölaagrites/malevates osalejate töölepingute sõlmimist ja 7.-14. aastaste puhul Tööinspeksioonilt lubade taotlemist.<sup>88</sup>

Lahenduse tulemusena lihtsustub noorsootöö planeerimine ja aruandluse esitamine, mis omakorda vähendab sellele kuluvat ajakulu ja võimaldab enam tähelepanu pöörata noortele endile pakutava töö/teenuse kvaliteedile.

Nii avalduste kui andmete sisestamise puhul toimub info pidev automaatne salvestamine vältimaks nt elektrikatkestuse või süsteemide kokkujooksmise korral sisestatud andmete kadumist.

### 5.1. Vajadus uue platvormi/e-teenuse järele

**Kas vajalik on uue platvormi/e-teenuse loomine (või piisab mõne olemasoleva digilahenduse arendamisest)?**

**Uue lahenduse loomine pole vajalik:** piisab näiteks eesti.ee arendamisest, andmekogude liidestamisest ja andmete kasutamise õiguste andmisest.

Uue lahenduse vajalikkus sõltub aga sellest, kuidas toimub täpsemalt tehniline KOV-idel esitatavate taotluste esitamise protsess.

### 5.2. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav ressursisääst (küsimus ei kohaldu kõigile teenustele, nt kui teenus on suunatud noorte osaluse suurendamisele)

**Milline on võimalik aja- ja rahasääst teenuse kasutajale ja teenuse pakkujale?**

**Suur:** väheneb andmete sisestamiseks ja analüüsimiseks kuluv aeg

### 5.3. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav noorsootöö kvaliteedi/mitmekesisuse paranemine

**Milline on lahenduse võimalik panus noortele suunatud tegevuse kättesaadavusse, kasutuspõlvavusse, atraktiivsusesse, noorsootöötaja noortega tegelemise aega, jne**

**Keskmine:** noorsootöötaja saab andmesisestamiseks kuluvat aega kasutada noortega tegelemiseks, kogutavate andmete analüüsi lihtsustamine lihtsustab tegevuste analüüsi ning arendamist – tänu kasvavale kvaliteedile suureneb tegevuste atraktiivsus.

<sup>88</sup> 7-14. aastaste noorte tööle võtmiseks tuleb taotleda Tööinspeksiooni nõusolekut, et pakutav töö vastab noorte arengule. Tööinspeksioonile esitatavas avalduses kirjeldatakse plaanitavat tegevust ja tuuakse välja noorte andmed (avaldused tegevusest osa võtmiseks) ning lastevanemate nõusolekud.

## 6. Loodava teenuse omanik ja haldaja

**Kes oleks loodava lahenduse omanik, selle haldaja, portaali puhul info ajakohasuse tagaja vms?**

Haridus- ja Teadusministeerium

## 7. Kolmandad osapooled

**Kellega teeb loodava teenuse omanik koostööd teenuse osutamisel IT-lahenduse kasutuselevõtu korral?**

**Kas IT-lahenduse arendamine eeldab kolmandate osapoolte poolset panustamist?**

**Kas teenuse omanik on valmis teenust delegerima valitsusvälistele osapooltele täitmiseks?**

Digilahenduse väljatöötamine eeldab tihedat koostööd kohalike omaavalitsustega ja noorsootöö asutustega, et välja selgitada konkreetsemad vajadused ja arendada vajalik funktsionaalsus.

## 8. Digilahenduse rakendamise eeltingimused

**Kas digilahenduse kasutuselevõtt eeldab teenuse omaniku töökorralduse muutmist ja uute töötajate töölevõtmist? Kas on vajalik seniste õigusregulatsioonide muutmine või uute kehtestamine? Kas on vajalik kooolitus uute oskuste omandamiseks?**

Teenuse arendamise juures tuleb tähelepanu pöörata andmete ligipääsu (õiguslikele) küsimustele. Ühelt poolt ei tohiks nt rahvastikuregistris kajastuvaid noorte isikukoodide ega vanemate andmeid teistele osapooltele esitada, kuid teisalt saavad noortega tegelejad vastavad andmed ka ise noortelt ning nende vanematelt küsida. Seega tuleb üle vaadata erinevate registrite ühendamise ja andmete vahetamise võimalused, näiteks ID-kaardiga sisse logides inimese kohta nähtavate andmete avaldusse üle kandumine, KOV-le aruannetega minevate andmete põhjalikkus jne.

## 9. Sihtrühmade võimekus digilahendust kasutusele võtta

**Millised on teenuse potentsiaalsete kasutajate oskused ja võimalused teenuse kasutamiseks? Millised on vajadused võimekuse tõstmiseks?**

Oskused ja võimalused digilahenduse kasutamiseks sõltuvad isiku varasemast kogemusest erinevate IT-põhiste lahendustega. Inimestele, kes on harjunud aruandlust või taotlusi esitama pigem e-maili teel, näiteks manustena, võib lahenduse kasutamine olla lühikeses perspektiivis raskendatud, kuid pikemas perspektiivis annab olulise ajasäästu. Õpikõverat aitab lühendada lahenduse disainimine võimalikult lihtsa, loogilise ja kasutajasõbralikuna (vt ka lõpparuande ptk 3.1.1 e-teenuste arendamise põhimõtetest).

Lahenduse kasutamise võimalikkust mõjutavad ka sihtrühmadel kasutada olevad arvutid ja internetiühendus.

## 10. Indikatiivne digilahenduse väljatöötamise ajakulu ja ligikaudne maksumus

Kirjeldatud vajaduste rahuldamiseks on vajalik välja töötada noorsootöö jaoks standardlahendus, mida saaks iga noortekeskus kasutada. Selline keskselt hallatav IT-lahendus võimaldaks noorsootöö tegevuses osalemise infot koguda ühte andmebaasi ning siduda info aruandlussüsteemiga. Süsteemi üheks osaks on arvuti programm, mis registreerib noore kohaletulekut,

moodustades andmekogu arvutisse ning näidates isikuandmeid koos külastuse kuupäevaga. Noortekeskusel külastajate registreerimiseks peab olema arvuti ja ID-kaardi lugeja.

Sellise standardlahenduse väljatöötamine võib võtta umbes pool aastat ning selle maksumus varieerub vahemikus 40 000 kuni 60 000 eurot.

## 11. Digilahenduse võimalik ekspordipotentsiaal

**Mil määral on lahendus üle-eestiliselt või rahvusvaheliselt kasutatav?**

Teenuse on kasutatav nii üle-eestiliselt kui ka rahvusvaheliselt (eeldusel, et süsteemid ning andmebaasid on ühildatavad).

## 12. Lisainfo

Antud ideekavand ja lahendus koondab endas mitmeid erinevaid vajadusi (taotluste esitamine eeltäidetud vormidel; osaluse registreerimine noorsootöö keskustes; aruannete esitamine/saamine ja neile tagasiside kogumine). Üheks võimaluseks oleks nimetatud vajaduse ära kirjeldada eraldi ideekavanditena, kuna nõuavad teatud aspektides erinevat lähenemist/teenust/lahendust (kuid mis kasutaja jaoks koonduvad ühe digilahenduse nõ katuse alla).

## Digilahenduse IDEEKAVAND:

nr 3

### Digilahenduse nimetus:

Noorte mitteformaalses hariduses osalemise jäädvustamine

---

## MÄRKSONAD

- # noorsootöö kogemuse koondamine
  - # noorsootöös osalemise tunnustamine
  - # noorsootööst saadava kogemuse analüüsimine
- 

1. Digilahenduse<sup>89</sup> eeldatav mõju Eesti noortevaldkonna arengukavas 2014 - 2020 seatud eesmärkide saavutamisele

### Millistele Eesti noortevaldkonna poliitika eesmärkide saavutamisele peaks digilahendus kaasa aitama?

**Noorte aktiivsem osalus noorsootöös ja parem konkureerimine tööturul:** noorsootöös osalemise tunnustamine tõstab noore motivatsiooni noortele suunatud tegevustes järjepidevalt osaleda. Noorte suurem osalus noorsootöös, saadava kogemuse kirjapanek ning selle eneseanalüüs suurendab konkurentsivõimet tööturul.

2. Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt on vajalik

### Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt või olemasoleva täiendamine on vajalik. Milline on probleem, mida teenuse<sup>90</sup> osutamine e-keskkonnas aitab lahendada?

**Noored ei oska tähtsustada mitteformaalses hariduses omandatud:** mitteformaalses hariduses omandatu sageli vähene väärtustamine on osaliselt seotud ebapiisava tunnustamisega koolide ja tööandjate poolt. See viib omakorda olukorrani, kus vähesest tunnustamisest tulenevalt ei ole noortel motivatsiooni jäädvustada süstemaatiliselt oma osalust/tegevusi/kogemust noorsootöös tuleviku tarbeks. Antud olukorras on oluline suurendada noorte hulgas teadlikkust sellest, et vähest töökogemust (nä klassikalist CV-d) võib sageli korvata osalus näiteks noorsootöö tegevustes.

**Mitteformaalses hariduses osalemist ei ole võimalik usaldusväärselt ja kompaktelt näidata ega tõendada:** ülikooli<sup>91</sup>, stipendiumile või tööle kandideerides pole noortel võimalik usaldusväärselt varasemat noorsootöös osalemist

---

<sup>89</sup> Digilahendusena käsitletakse IT kaasabil ellu viidud rakendust, mis võimaldab teatud vajadust rahuldada.

<sup>90</sup> Teenusena käsitletakse antud juhul tegevust, mida on võimalik ellu viia digilahenduste kaasabil.

<sup>91</sup> 2016/2017. vastuvõtul arvestas Tallinna Ülikool vastuvõtul esmakordselt vabatahtlikus tegevuses osalemist.

näidata ega tõendada. Klassikaline CV vorm võimaldab osalus noorsootöös (näiteks vabatahtlikuna või huvitegevuses) CV 'muu info' all küll välja tuua, kuid noorsootöö tegevuste mitmekesisusest sõltuvalt on vajalik nii ühtse vormi loomine kui ka võimalus selle tõendamiseks.

Sarnaseks otstarbeks valmis Eesti Noorsootöö Keskusel 2011. aastal vastav digilahendus - [stardiplats.ee](http://stardiplats.ee) -, kus igäiks saab lisaks formaalsele haridusele ja ametlikule töökogemusele kirja panna ka mitteformaalses hariduses omandatud kogemused. Selles süsteemi puuduseks on aga asjaolu, et seal (esmakordselt) loodav profiil tuleb tekitada nõ täiesti algusest, mis sageli võib osutada demotiveerivaks teguriks esimese profiili koostamisel. Üheks lahenduseks oleks tekitada võimalus pärida süsteemi kaudu teistes registrites või andmekogudes olemasolevaid noore enda kohta käivaid andmeid (nt kinnitatud-tõendatud osalus tegevuses x või huviringis y), mis lihtsustaks märkimisväärselt mitteformaalses hariduses osalemiskogemuse jäädvustamist. Samuti ei ole seal kajastatav informatsioon valideeritud, s.t. igäiks saab enda kohta kirja panna täpselt selle, mida soovib.

### 3. Sihtrühmad

**Kes on teenuse ja teenuse kasutajate peamised sihtrühmad?**

**Otsene sihtrühm:** noored

**Kaudne sihtrühm:** noortega tegelejad, tööandjad, ülikoolid

### 4. Hetkeolukorra ülevaade

**Kas eksisteerib juba mõni teenus antud probleemi/vajaduse lahendamiseks?**

**Kui jah, siis milline on selle praegune toimimise protsess? Kes on teenuse omanik, st. kes vastutab teenuse osutamise eest?**

**Millised on praeguse tööprotsessi käigus kasutatavad infosüsteemid, andmebaasid, failid, jne? Millised on hetkel teenust toetavad süsteemid?**

**Stardiplats.ee**

CV vorm – lisaks tavapärasele CV vormile on selles platvormis eraldi välja toodud ka mitteformaalses hariduses saadud kogemuste kirjapanemise võimalus. Kõik andmed tuleb sisestada käsitsi ja kajastatav teave pole valideeritud, s.t. igäiks saab kirjutada seda, mida soovib. CV koostamiseks on koondatud erinevad soovitusel. CV saab välja printida, salvestada või potentsiaalsele tööandjale saata.

**Youthpass<sup>92</sup>**

*Euroopa Noored (EU Youth in Action)* programmi raames saadud kogemuse (nt vabatahtlik teenistus, rahvusvaheline noortealgatus, noortevahetus) kirja panemine, kõik andmed tuleb sisestada käsitsi.

### 5. Oodatava lahenduse kirjeldus

**Milline on oodatava lahenduse funktsionaalsus? Mida lahendus võimaldab endisest paremini teha?**

**Milline on ootus uuele olukorrale?**

<sup>92</sup> <https://www.youthpass.eu/en/youthpass/youthpass/>

Parimal juhul võiks iga (selleks soovi avaldanud) noore noorsootöös osalemise info koonduda ühte süsteemi (nt sarnaselt nagu ETIS, EHIS, eesti.ee, e-maksuamet vmt). Süsteemist peaks olema võimalik enda infot lihtsalt pärida-vaadata, alla laadida ühtsesse vormi, suunata info erinevatesse profiilidesse (nt CV-online, töömalevasse või kõrgharidusse kandideerimise avaldus vmt) või edastada (unikaalne, https põhine) link/URL soovitud osapoolele (nt potentsiaalsele tööandjale või ülikoolile).

Süsteemis otsustab iga isik ise, kas ja kui palju infot ta soovib nõ avalikus vaates enda kohta avalikustada (nt sarnaselt ETIS-  
ele).

Lahenduse idee tugineb ühtlasi põhimõttele, et kui formaalhariduses on võimalik nii isikul endal kui ka volitatud isikutel näha näiteks isiku hindeid EHIS-es, siis mitteformaalhariduses võiks näha ka tagasisidet osaletud tegevustele. Kuna iga üksiku noore tagasisidestamine tegevuse ellu- või läbiviija poolt on aeganõudev protsess, võib osaluse kirjelduse lisamise võimalus olla mõlemapoolne: noorel on võimalus enda poolt tehtut/osaletut kirjeldada ning noorsootõtaja (või muu noorega tegelev osapool) saab omakorda noore kirjutatut täpsustada/kinnitada, s.o. valideerida.

Kui süsteemi kogunenud infost soovib isik teha väljavõtet või viidata infote täiendava veebilongi kaudu (nt kuhugi kandideerimisel) esitada, on valideeritud ja valideerimata tegevused üksteisest eristatavad.

### 5.1. Vajadus uue platvormi/e-teenuse järele

**Kas vajalik on uue platvormi/e-teenuse loomine (või piisab mõne olemasoleva digilahenduse arendamisest)?**

**Uue lahenduse loomine pole vajalik:** edasi tuleks arendada stardiplats.ee keskkonda. Selleks on vajalik ka olemasolevate ja võimalike uute tulevaste andmekogude omavaheline liidestamine (omavaheliseks infovahetuseks).

Näiteks: süsteemi kasutaja, kes on tuvastatud ID-kaardi põhised, pärib automaatselt andmed EHIS-est enda hariduse ja noorsootöö tegevuste (s.o. isiku osalused nende organisatsioonide tegevustes, mis on tema isikukoodiga juba seotud; seda infot sisestatakse EHIS-esse regulaarselt noorsootõtajate poolt) kohta, mis lisandub koostatavasse või olemasolevasse CV-vormi.

### 5.2. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav ressursisääst (küsimus ei kohaldu kõigile teenustele, nt kui teenus on suunatud noorte osaluse suurendamisele)

**Milline on võimalik aja- ja rahasääst teenuse kasutajale ja teenuse pakkujale?**

**Mõningane:** noorsootöö organisatsioonid ei pea andma ükshaaval tõendeid kõigile huvitatud noortele, vaid saavad veebiplatvormis kinnitada noore osalust.

### 5.3. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav noorsootöö kvaliteedi/mitmekesisuse paranemine

**Milline on lahenduse võimalik panus noortele suunatud tegevuse kättesaadavusse, kasutusmugavusse, atraktiivsusesse, noorsootõtaja noortega tegelemise aega, jne**

**Keskmine:** noorsootöö suurem väärtustamine tööandjate hulgas muudab noorsootöös osalemise atraktiivsemaks ka noorte hulgas. Lisaks saab tõendatud noorsootöös osalemist kasutada ühe argumendina tulevaste tegevuste juures (näiteks ülikooli, stipendiumile või tööle kandideerimisel).

## 6. Loodava teenuse omanik ja haldaja

**Kes oleks loodava lahenduse omanik, selle haldaja, portaali puhul info ajakohasuse tagaja vms?**

## 7. Kolmandad osapooled

**Kellega teeb loodava teenuse omanik koostööd teenuse osutamisel IT-lahenduse kasutuselevõtu korral?**

**Kas IT-lahenduse arendamine eeldab kolmandate osapoolte poolset panustamist?**

**Kas teenuse omanik on valmis teenust delegerima valitsusvälistele osapooltele täitmiseks?**

Digilahenduse väljatöötamine eeldab tihedat koostööd kohalike omavalitsustega ja noortekeskustega, et välja selgitada konkreetsemad vajadused ja arendada vajalik funktsionaalsus.

## 8. Digilahenduse rakendamise eeltingimused

**Kas digilahenduse kasutuselevõtt eeldab teenuse omaniku töökorralduse muutmist ja uute töötajate töölevõtmist? Kas on vajalik seniste õigusregulatsioonide muutmine või uute kehtestamine? Kas on vajalik koolitus uute oskuste omandamiseks?**

Noorsootöös osalemise kogemust koondava profiili koostamise lihtsustamiseks on vajalik erinevate noorte kohta andmeid koondavate andmekogude/registrite omavaheline seotus. See vähendab baasandmete korduva käsitsi sisestamise vajadust ning võimaldab juba olemasolevat infot dubleerimise vältimiseks ära kasutada.

Olulist tähelepanu tuleb pöörata andmete lisamise (õiguslikele) küsimustele, s.o. mitteformaalse hariduse info talletamise ja olemasolevate registrite või süsteemide ühildamise juures.

Oluline on selgelt määratleda, kes ja milliseid andmeid lisada ning kinnitada saab, millised on andmekaitsest tulenevad piirangud andmetele ligipääsuks jmt. Näiteks on oluline määratleda, millises ulatuses on õigustatud näiteks ühe huviringi juhatajal ligipääs noore andmetele (osalus teiste ringide, huvikoolide jmt töös).

Olemasoleva lahenduse edasiarendamine nõuab selleks otstarbeks suunatud uue projektitaotluse ettevalmistamist, läbiviimist ja väikesemahulise meeskonna kaasamist.

## 9. Sihtrühmade võimekus digilahendust kasutusele võtta

**Millised on teenuse potentsiaalsete kasutajate oskused ja võimalused teenuse kasutamiseks? Millised on vajadused võimekuse tõstmiseks?**

**Noored:** vajalik on digilahenduse (nt stardiplats.ee) ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine sihtrühmale, praktiliste koolituste läbiviimine, noorsootöös kogetu analüüsimise vajalikkuse selgitamine ja vajadusel selles aitamine.

**Noortega tegelejad:** vajalik on noorsootöötajate poolne aktiivsem noorte suunamine osaletavate tegevuste analüüsimisele, digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine sihtrühmale, praktiliste koolituste läbiviimine.

**Tööandjad/ülikoolid:** vajalik on lahenduse senisest aktiivsem tutvustamine-turustamine ja süsteemi kasulikkuse-vajalikkuse tõendamine sidusrühmade hulgas.

## 10. Digilahenduse kasutuselevõtu eeldatav maksumus

**Milline on ideekavandi alusel arendatava digilahenduse eeldatav maksumus?**

**Millised on loodava digilahenduse võimalikud püsi(käigus hoidmine)/ hooldus/ arenduskulud?**

*Vt ideekavand nr 2*

### 11. Indikatiivne digilahenduse väljatöötamise ajakulu

Antud vajaduste rahuldamiseks vajalik välja töötada ideekavandis nr 2 kirjeldatud standardsüsteemi eraldi funktsionaalsus. Kuna info kogumine toimub süsteemi kaudu, võimaldab see luua eraldi profiili (nt veebilehel), mille kaudu noor saab enda kohta juba kogutud infole ligi. Antud informatsiooni võib välja printida ja kasutada tõendina mitteformaalses hariduses osalemise kohta.

### 12. Digilahenduse võimalik ekspordipotentsiaal

**Mil määral on lahendus üle-eestiliselt või rahvusvaheliselt kasutatav?**

Teenus on kasutatav nii üle-eestiliselt kui ka vajadusel rahvusvaheliselt (eeldusel, et vastavad andmebaasid või registrid on ühildatavad). Otsene vajadus rahvusvaheliseks andmevahetuseks aga esialgu puudub.

### 13. Lisainfo

-



## Digilahenduse IDEEKAVAND:

nr 4

## Digilahenduse nimetus:

Vabatahtlike register

---

## MÄRKSONAD

- # vabatahtlike registreerimine
  - # vabatahtliku tegevuse pakkumine
  - # kodanikuaktiivsuse tunnustamine ja sellele kaasa aitamine
  - # vabatahtliku tegevuse kvaliteedi tõstmine
- 

1. Digilahenduse<sup>93</sup> eeldatav mõju Eesti noortevaldkonna arengukavas 2014 - 2020 seatud eesmärkide saavutamisele

### Millistele Eesti noortevaldkonna poliitika eesmärkide saavutamisele peaks digilahendus kaasa aitama?

**Paraneb noorte osalus vabatahtlikus tegevuses ja ümbritseva elu korraldamisel:** suureneb vabatahtlikus tegevuses osalemise atraktiivsus, vabatahtlikus tegevuses osamine lihtsustub tänu paremale ülevaatele vabatahtlikest ja vabatahtlikku tegevust pakkuvatest asutustest.

2. Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt on vajalik

### Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt või olemasoleva täiendamine on vajalik. Milline on probleem, mida teenuse<sup>94</sup> osutamine e-keskkonnas aitab lahendada?

**Puudub süstemaatiline ülevaade vabatahtlikest ja nendega seonduvatest probleemidest:** puudub ühtne keskne andmekogu, mis annaks ülevaate nii vabatahtlikele endile pakutavatest tegevustest kui ka asutustele ülevaate vabatahtlikest.

**Vabatahtlikus töös osamine ei ole tõendatud töökogemus:** vabatahtlik tegevus ja töö on võrreldes muude (tasustatud) tegevustega võrreldes madalama mainega ning vabatahtlikkust ja selles osalemist on keeruline potentsiaalsetele tööandjatele või stipendiumile kandideerides tõestada.

**Vabatahtliku tegevuse läbiviimise kvaliteet on ebahühtlane:** vabatahtlikele tööd pakuvate organisatsioonide vabatahtlike kaasamise võimekus on erinev – noortel, noortega tegelejatel ja lapsevanematel puudub teadmine, kas ja kui hästi on vabatahtlikele pakutav töö läbi mõeldud, vabatahtlikud juhendatud, jne.

---

<sup>93</sup> Digilahendusena käsitletakse IT kaasabil ellu viidud rakendust, mis võimaldab teatud vajadust rahuldada.

<sup>94</sup> Teenusena käsitletakse antud juhul tegevust, mida on võimalik ellu viia digilahenduste kaasabil.

Kuigi eksisteerib lahendusi (nt vabatahtlikud.ee), mis vabatahtlike alast infot jagavad, on olemasolevad lahendused peamiselt kuulutuste avalikustamise ja vabatahtlikkusega seonduvate dokumentide koondamise kohtadeks.

### 3. Sihtrühmad

**Kes on teenuse ja teenuse kasutajate peamised sihtrühmad?**

**Otsene sihtrühm:** noored (ja kõik teised vabatahtlikus tegevuses osaleda soovijad)

**Kaudne sihtrühm:** valdkonna koordineerijad, vabatahtlikke soovivad asutused, tulevased tööandjad

### 4. Hetkeolukorra ülevaade

**Kas eksisteerib juba mõni teenus antud probleemi/vajaduse lahendamiseks?**

Kui jah, siis milline on selle praegune toimimise protsess? Kes on teenuse omanik, st. kes vastutab teenuse osutamise eest?

Millised on praeguse tööprotsessi käigus kasutatavad infosüsteemid, andmebaasid, failid, jne? Millised on hetkel teenust toetavad süsteemid?

Üks peamine vabatahtliku töö alast infot koondav veebileht/portaal on MTÜ Eesti Külaliikumine Kodukant<sup>95</sup> hallatav [vabatahtlikud.ee](http://vabatahtlikud.ee) (nn vabatahtlike register). See on aga peamiselt kuulutuste avalikustamise ja vabatahtlikkusega seonduvate dokumentide (juhendmaterjalid, seadusandlus, koolituste infot ja uuringud) koondamise koht. Vabatahtlikud.ee lehel on võimalus alla laadida ja kasutada Vabatahtliku Tegevuse Arenduskeskuse ja Siseministeeriumi koostöös valminud **vabatahtliku passi**, mis võimaldab kirja panna vabatahtliku tegevuse ning sealt saadud kogemuse. Oma olemuselt on tegu aga tavapärase Wordi dokumendifailiga ehk kõik andmed tuleb sinna sisestada käsitsi, tulevikus koostatavatesse CV-desse või taotlustesse tuleb asjakohane informatsioon sealt ümber kopeerida ning pass/fail asub isiku enda arvutis. Olgugi, et passi soovitatakse täita koostöös vabatahtliku ja vabatahtlikku tegevust pakkunud organisatsiooniga, puudub kajastatu valideerimise süsteem.

Alternatiividena eksisteerib näiteks Facebooki grupp "**Lahedad vabatahtlikud**", mis võrreldes eelnevaga toimib aktiivse vabatahtliku tegevuse pakkumise kohana.

Eelkõige erivajadustega inimestele suunatud keskkonnaks on **Helpific** (<http://vabatahtlik.helpific.com>), mis võimaldab erivajadustega inimestel tellida vabatahtlikke abistajaid või tasulisi teenuseid. Keskkonnas avaldatakse mh erivajadustega inimeste ühiskonda kaasamisega seonduvaid uudiseid.

Rahvusvahelise vabatahtlikkusele kaasa aitava keskkonnana on arendamisel velping.com – võimaldab valideerida tehtud vabatahtlikku panust, koguda vabatahtliku panuse eest punkte ja jälgida vabatahtlike asukohti.

Ükski olemasolev lahendus ei võimalda vabatahtlikku tegevust tõendada, pöörduda otse konkreetses valdkonnas vabatahtlikuna tegutsevate poole, valida vabatahtliku rolle lähtuvalt piirkonnast-tegevusest ega anda tagasisidet vabatahtliku töö pakkujale ning vabatahtliku töö tegijale (FB grupis tagasisidestamise võimalust aktiivselt ei kasutata).

<sup>95</sup> Siseministeeriumi vabatahtliku tegevuse valdkonna strateegiline partner, vt: <http://vabatahtlikud.ee/kontaktid/>

## 5. Oodatava lahenduse kirjeldus

**Milline on oodatava lahenduse funktsionaalsus? Mida lahendus võimaldab endisest paremini teha?**

**Milline on ootus uuele olukorrale?**

Edasiarendatud keskkonna esmane täiendav funktsionaalsus on vabatahtlike registri tekitamine (vabatahtlikud.ee osana): saada järjepidev ja süstemaatiline ülevaade vabatahtlikest, nende poolt osaletud/soovitud tegevusvaldkondadest, võimalus vabatahtlikele saata teateid ja informatsiooni võimalikest tegevustest, vabatahtliku tegevuse tõendamine (vabatahtlikku tegevust pakkuva asutuse poolne valideerimine) potentsiaalsele tööandjale/ülikoolile/stipendiumi määrajale.

Keskkonna täiendav edasiarendus võib kätkeda võimalust anda tagasisidet nii vabatahtliku töö pakkujale kui selle teostajale. Lisaks juhul, kui vabatahtlikke kaastakse grupiviisiliselt, võimaldab keskkond sisestada/kinnitada grupiga seonduvat infot tervikuna korraga (nt kõigi sügisjooksul osalenud vabatahtlike panuse üheaegne kinnitamine: vabatahtlikud a-z osalesid sügisjooksu korraldamises; see võimaldab tööd automatiseerida ja lihtsustada).

Lisafunktsioonidena võib keskkond pakkuva võimalust valida tegevusi piirkonnast ning rollidest lähtuvalt (sarnaselt *GoWorkabit* keskkonnale võimalus lühiajaliste tööülesannete asemel valida endale üle Eesti vabatahtliku töö rolle). Lisaks võimaldaks vabatahtlike registri arendamine ja sidumine näiteks VÕTA süsteemiga vabatahtlikku kogemust senisest paremini arvestada õpingute lõpetamiseks või jätkamiseks.

### 5.1. Vajadus uue platvormi/e-teenuse järele

**Kas vajalik on uue platvormi/e-teenuse loomine (või piisab mõne olemasoleva digilahenduse arendamisest)?**

**Uue lahenduse loomine ei ole vajalik:** esimese etapina on vajalik edasi arendada vabatahtlikud.ee platvormi ning teise etapina liidestada keskkonnaga olemasolevad registrid.

### 5.2. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav ressursisääst (küsimus ei kohaldu kõigile teenustele, nt kui teenus on suunatud noorte osaluse suurendamisele)

**Milline on võimalik aja- ja rahasääst teenuse kasutajale ja teenuse pakkujale?**

Mõningane: noorsootöö organisatsioonid ei pea andma ükshaaval tõendeid kõigile huvitatud noortele, vaid saavad veebiplatvormis kinnitada noore osalust.

### 5.3. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav noorsootöö kvaliteedi/mitmekesisuse paranemine

**Milline on lahenduse võimalik panus noortele suunatud tegevuse kättesaadavusse, kasutusmugavusse, atraktiivsusesse, noorsootöötaja noortega tegelemise aega, jne**

**Keskmine:** suurem osalemine vabatahtlikus tegevuses, selle suurenenud nähtavus ja tunnustamine ning seeläbi ka usaldusväarsuse kasv muudab omakorda atraktiivsemaks ka osaluse noorsootöös laiemalt.

## 6. Loodava teenuse omanik ja haldaja

**Kes oleks loodava lahenduse omanik, selle haldaja, portaali puhul info ajakohasuse tagaja vms?**

MTÜ Eesti Külaliikumine Kodukant

## 7. Kolmandad osapooled

**Kellega teeb loodava teenuse omanik koostööd teenuse osutamisel IT-lahenduse kasutuselevõtu korral?**

**Kas IT-lahenduse arendamine eeldab kolmandate osapoolte poolset panustamist?**

**Kas teenuse omanik on valmis teenust delegerima valitsusvälistele osapooltele täitmiseks?**

Teenuse omanik peaks tegema koostööd kõigi vabatahtliku tegevuse pakkujatega ja vabatahtlikus tegevuses osalejatega. Digilahenduse edukas kasutuselevõtmine eeldab piisavaid ressursse eriosapooltega suhtlemiseks ja portaali turundamiseks.

## 8. Digilahenduse rakendamise eeltingimused

**Kas digilahenduse kasutuselevõtt eeldab teenuse omaniku töökorralduse muutmist ja uute töötajate töölevõtmist? Kas on vajalik seniste õigusregulatsioonide muutmise või uute kehtestamine? Kas on vajalik koolitus uute oskuste omandamiseks?**

Digilahenduse edukaks toimimiseks on vajalik kriitilise kasutajatemassi tekitamine (mõlemapoolselt, nii vabatahtlikku tööd soovivate kui ka pakkuvate asutuste poolt) ning andmete aktiivne ajakohastamine. Selleks on vajalik vähemalt teatud perioodiks, süsteemi täielikult toimima hakkamiseni, täiskohaga inimese töölevõtmine. Peale süsteemi käikuminekut ning piisava hulga kasutajate teket on suur tõenäosus, et eri osapoolte huvi süsteemi kasutada on piisavalt suur, et sinna hakatakse andmeid ise sisestama, uuendama ning tehtavat tööd tagasisidestama.

Vabatahtlikku tööd pakkuvate organisatsioonide tegevuse kvaliteedi tõstmise eeldab nt MTÜ Eesti Külaliikumine Kodukant ja Siseministeeriumi poolt väljaantava vabatahtliku kaasajale suunatud vabatahtliku sõbra märgi<sup>96</sup> laiemat tutvustamist ja kasutamist.

## 9. Sihtrühmade võimekus digilahendust kasutusele võtta

**Millised on teenuse potentsiaalsete kasutajate oskused ja võimalused teenuse kasutamiseks? Millised on vajadused võimekuse tõstmiseks?**

**Noored:** vajalik on digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine sihtrühmale, vabatahtliku töö pakkujatele ja noortega tegelejatele. Võimekus ja digipädevus teenuse kasutamiseks, eelkõige noorte sihtrühma hulgas, on piisav.

**Vabatahtliku tegevuse pakkujad:** vajalik on digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine ning kasutusjuhiste koostamine.

**Noortega tegelejad:** vajalik on digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine, et digilahendust osataks oma töös kasutada.

## 10. Indikatiivne digilahenduse väljatöötamise ligikaudne maksumus

Vabatahtlikku tööd puudutav info on võimalik koguda veebikeskkonna kaudu, mis oleks Vabatahtlike Värava portaali lisafunktsionaalsuseks. Antud lahendus võiks sarnaneda näiteks portaaliga <http://orienteerumine.ee/edetabel/index.php>

<sup>96</sup> <http://vabatahtlikud.ee/organisatsioonile/vabatahtliku-sobra-mark/>

Vabatahtliku töö korraldajad peaksid registreerima vabatahtlikke sisestades inimese andmed veebikeskkonna kaudu (nt vajutades nuppu "Registreeri vabatahtlik" avaneb andmete sisestamise veebivorm, registreerimine on võimalik ka ID-kaardiga), mille tulemusel tekib vabatahtlike andmekogu. Läbi keskkonna on võimalik anda tagasisidet nii vabatahtlikule kui vabatahtlikku tegevust pakkuvale organisatsioonile. Keskkond võib arvestada ka töö tegemise tunde ja anda tagasisidet tehtud tööle. Vabatahtlik võib siseneda süsteemi ja vaadata infot enda kohta oma nime järgi.

Antud lahenduse väljatöötamise ligikaudne maksumus varieerub vahemikus 5 000 ja 7 000 eurot. Lisanduvad teiste digilahendustega sidumise kulud (nt VÕTA süsteem).

Kuna andmeandjad on hajutatud, tuleb lahenduse töötamiseks teha palju teavitustööd.

## 11. Digilahenduse võimalik ekspordipotentsiaal

**Mil määral on lahendus üle-eestiliselt või rahvusvaheliselt kasutatav?**

Teenuse on kasutatav nii üle-eestiliselt kui ka rahvusvaheliselt. Liidest saab tõlkida ning juurde lisada erinevaid keeli.

## 12. Lisainfo

Balti Uuringute Instituudi poolt kaaskorraldatud Ida-Virumaa esimesel häkatonil (venekeelne, 7.-9. oktoober), oli üheks noorte poolt välja käidud ja edasiarendatud ideeks *vabatahtlike infovärv*. Idee sarnaneb suuresti käesoleva ideekavandi sisuga (v.a. registrite ühildamine), kuid selle idee olemasolu ning eraldi veel 3 eriauhinna võitmine näitab selget vajadust taolise keskkonna ja teenuse järele - nii eestikeelses kui ka venekeelses informuumis. IBS võtab endale ülesandeks selle meeskonna edasise mentordamise ning vajadusel kokkuviiamise olemasolevate lahenduste eest vastutajatega.

## Digilahenduse IDEEKAVAND:

nr 5

### Digilahenduse nimetus:

Isikupärastatud ja individualiseeritud noorsootööteenus

---

## MÄRKSONAD

- # info koondamine
  - # info pakkumine
  - # ühisloome
  - # individualiseeritus
  - # osaluse suurendamine
- 

1. Digilahenduse<sup>97</sup> eeldatav mõju Eesti noortevaldkonna arengukavas 2014 - 2020 seatud eesmärkide saavutamisele

**Millistele Eesti noortevaldkonna poliitika eesmärkide saavutamisele peaks digilahendus kaasa aitama?**

**Paraneb noorte teadlikkus võimalikest mitteformaalse hariduse tegevustest ja paraneb noorte noorsootöösse kaasatus:** noorte parem teadlikkus võimalikest mitteformaalse hariduse tegevustest võimaldab enamatel noortel leida oma huvidele vastavad tegevused – suurem hulk noori on noorsootöösse kaasatud.

2. Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt on vajalik

**Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt või olemasoleva täiendamine on vajalik. Milline on probleem, mida teenuse<sup>98</sup> osutamine e-keskkonnas aitab lahendada?**

**Noored ei ole piisavalt teadlikud võimalikest noorsootöötegevustest:** ei teata noorsootöö tegevuste, võimaluste ega toimumiskohtade mitmekesisust, lisaks puudub süstemaatiliselt kokkukoondatud info juba täitunud ringide alternatiividest.

3. Sihtrühmad

**Kes on teenuse ja teenuse kasutajate peamised sihtrühmad?**

---

<sup>97</sup> Digilahendusena käsitletakse IT kaasabil ellu viidud rakendust, mis võimaldab teatud vajadust rahuldada.

<sup>98</sup> Teenusena käsitletakse antud juhul tegevust, mida on võimalik ellu viia digilahenduste kaasabil.

**Otsene sihtrühm:** noored

**Kaudne sihtrühm:** noortega tegelejad (noorsootöötajad, huviringide ja -koolide töötajad), valdkonna koordineerijad, lapsevanemad

#### 4. Hetkeolukorra ülevaade

**Kas eksisteerib juba mõni teenus antud probleemi/vajaduse lahendamiseks?**

**Kui jah, siis milline on selle praegune toimimise protsess? Kes on teenuse omanik, st. kes vastutab teenuse osutamise eest?**

**Millised on praeguse tööprotsessi käigus kasutatavad infosüsteemid, andmebaasid, failid, jne? Millised on hetkel teenust toetavad süsteemid?**

Informatsioon noortele suunatud tegevustest on väga killustunud. Osa tegevustest on kajastatud erinevatel veebilehtedel (nt kuhuminna.ee, t2na.ee, huvi.tallinn.ee, organisatsioonide koduleheküljed), osa on esitatud staatilisena ehk fikseeritud ja sageli failide kujul (nt [https://www.tartu.ee/data/Tartu\\_reatmik1.pdf](https://www.tartu.ee/data/Tartu_reatmik1.pdf)), ning osa taolisest infost eksisteerib vaid koolide/ringide/huvikoolide jmt füüsilistel teadetetahvritel.

Üldjuhul puudub ka võimalus vanuseliseks, piirkondlikuks või huvipõhiseks informatsiooni filtreerimiseks.

Sarnasel kujul infot on eri vormides ja erinevate osapoolte poolt aastate jooksul proovitud kokku koondada, kuid siiani tulutult. Erinevate osapoolte hinnangul on põhjuseks olnud andmete koondamise ja ühtselt esitamise keerukus ning ajakulu, andmete kiire aegumine ja vähene kasutusmugavus.

#### 5. Oodatava lahenduse kirjeldus

**Milline on oodatava lahenduse funktsionaalsus? Mida lahendus võimaldab endisest paremini teha?**

**Milline on ootus uuele olukorrale?**

**Oodatav funktsionaalsus:** keskkond koondab endas informatsiooni valdava enamuse noortele suunatud mitteformaalsetest tegevustest. Tegevusi on võimalik sorteerida lähtuvalt asukohast, valdkonnast, sihtgrupist (sh vanusest), tegevuse kestvusest (eristatavad on ühekordsed üritused ja regulaarselt toimuvad tegevused, nt huviringid), tegevuse läbiviijast, hinnast jne.

Lähtuvalt noore enda poolt sisestatud huvivaldkondadest ja asukohast pakub süsteem sarnaselt *Meetup.com-le* või *Google Now-le* jooksvalt infot piirkonnas toimuvatest huvidele või profiilile vastavatest lühiajalistest tegevustest nt uudisvoo või SMS-na. Juhul, kui mobiiliga positsioneerimine on lubatud, on võimalik infot saada jooksvalt ka nutitelefonile, lähtuvalt konkreetsest asukohast (profiilis märgitud aadressi või piirkonna asemel arvestatakse positsioneerimisel saadud asukohta).

Positsioneerimisele tuginedes on võimalik noortel ka noortele suunatud tegevusi süsteemi lisada - noored oleksid ka info loojateks ning täpsustajateks (nn *crowdsourcing* ehk ühisloome).

**Ootus uuele olukorrale:** interaktiivne info koondamine ja pakkumine noorsootöös osalemise võimalustest.

##### 5.1. Vajadus uue platvormi/ e-teenuse järele

**Kas vajalik on uue platvormi/e-teenuse loomine (või piisab mõne olemasoleva digilahenduse arendamisest)?**

**Uue lahenduse loomine ei ole vajalik:** tuleks edasi arendada mõnda praegu kasutuses olevat lahendust.

- 5.2. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav ressursisääst (küsimus ei kohaldu kõigile teenustele, nt kui teenus on suunatud noorte osaluse suurendamisele)

Milline on võimalik aja- ja rahasääst teenuse kasutajale ja teenuse pakkujale?

Ei kohaldu

- 5.3. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav noorsootöö kvaliteedi/mitmekesisuse paranemine

Milline on lahenduse võimalik panus noortele suunatud tegevuse kättesaadavusse, kasutusmugavusse, atraktiivsusse, noorsootöötaja noortega tegelemise aega, jne

Suur: tänu paremale teadlikkusele noorsootöö võimalustest on noortel võimalik valida mitmekesisemate tegevuste seast, suurem hulk noori leiab sobiva väljundi.

6. Loodava teenuse omanik ja haldaja

Kes oleks loodava lahenduse omanik, selle haldaja, portaali puhul info ajakohasuse tagaja?

HTM või ministeeriumi allasutus kui noorsootöö koordineerija / Eesti Noorsootöö Keskus

7. Kolmandad osapooled

Kellega teeb loodava teenuse omanik koostööd teenuse osutamisel IT-lahenduse kasutuselevõtu korral?

Kas IT-lahenduse arendamine eeldab kolmandate osapoolte poolset panustamist?

Kas teenuse omanik on valmis teenust delegeerima valitsusväliste osapooltele täitmiseks?

Kriitiline eeltingimus informatsiooni saamiseks ja koondamiseks on koostöö kõigi noorsootöö tegevusi pakkuvate organisatsioonidega. Pikemas perspektiivis võib aga platvormi haldamise delegeerida mõnele vabatahtlasele, kuid koos vastava ressursiga ja nn pikaajalise vaatega.

8. Digilahenduse rakendamise eeltingimused

Kas digilahenduse kasutuselevõtt eeldab teenuse omaniku töökorralduse muutmist ja uute töötajate töölevõtmist? Kas on vajalik seniste õigusregulatsioonide muutmine või uute kehtestamine? Kas on vajalik koolitus uute oskuste omandamiseks?

Digilahenduse kasutajate massi tekitamine eeldab aktiivselt ja regulaarselt asjakohaste noortele suunatud tegevuste lisamist. Lahenduse väljatöötamise esimestes etappides oleks võimalik see lahendada nõ ülevall-alla meetodil, kus informatsiooni kogumine ja ajakohastamine on delegeeritud ühele spetsiaalsele ametnikule iga maakonna tasandil. Platvormi käikumiseks ja inimeste harjumuse tekkimiseks sealtskaudu infot otsida (ja/või lisada) on võimalik infot tsentraalselt lisava personali vähendamine ja platvormi toimimine iseseisvalt, koostöös mitmete teiste osapooltega (noortekeskused, katuseorganisatsioonid jmt).



Digilahenduse väljaarendamiseks ja käigus hoidmiseks on eeldatavalt vaja minimaalselt ühte spetsialisti. Otsesest vajaduse õigusregulatsioonide muutmiseks ei ole, v.a. ministeeriumi sisemist töökorraldust reguleerivad aktid.

## 9. Sihtrühmade võimekus digilahendust kasutusele võtta

**Millised on teenuse potentsiaalsete kasutajate oskused ja võimalused teenuse kasutamiseks? Millised on vajadused võimekuse tõstmiseks?**

**Noored:** vajalik on digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine sihtrühmale; mobiiliga positioneerimisele tuginedes aktiivse GPS-ga nutitelefoniga olemasolu; aktiivne noorte teavitamine positioneerimisega kaasnevatest ohtudest.

**Noortega tegelejad, noorsootöö valdkonna koordineerijad, lapsevanemad:** vajalik on digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine sihtrühmale; noorsootöötajatele praktiliste koolituste läbiviimine ning kõigil osapooltel töökindlate seadmete (eelstatult nutitefon, mis võimaldab operatiivselt andmeid lisada-uuendada) ja internetivõimaluse olemasolu.

## 10. Indikatiivne digilahenduse väljatöötamise ajakulu ja ligikaudne maksumus

Otsene digilahenduse kulu võiks olla umbes 10 000 eurot, kuid arvestada tuleb suure administratiivse tööajaga (kulud koostöö sisseseadmiseks erinevate organisatsioonidega, kuna infoomanikke on palju).

## 11. Digilahenduse võimalik ekspordipotentsiaal

**Mil määral on lahendus üle-eestiliselt või rahvusvaheliselt kasutatav?**

Teenuse on kasutatav eelkõige üle-eestiliselt. Samas saab sinna lisada ka välismaal toimuvaid noortele suunatud üritusi (nt Erasmus+ üritused, vabatahtliku tegevuse võimalused). Noortele suunatud tegevuste põhjalik kajastamine ja koondamine ühte digilahendusse on ideena ka eksporditav.

## 12. Lisainfo

Tähtis on motivatsiooni tekitamine infoomanikel info sisestamiseks kesksesse süsteemi. Tuleb arvestada võimaliku nõudlusega täiendava inimressursi järele teenuse omanikul (nt Eesti Noorsootöö Keskusele täiendav töökoht).

Vt ka Google otsingus ettevõtete infokaste (nt külastusstatistika a'la "*Külaskäigu kavandamine: Inimesed veedavad siin tavaliselt 15 min*" jmt).

## Digilahenduse IDEEKAVAND:

nr 6

### Digilahenduse nimetus:

Suuremat kodanikuaktiivsust soodustav platvorm

---

## MÄRKSONAD

- # kaasamine
  - # ideekorje ja ideeloome
  - # probleemide lahendamise oskuse tõstmine
  - # ideede teostamise võimekuse tõstmine
  - # kodanikuaktiivsuse tõstmine
- 

1. Digilahenduse<sup>99</sup> eeldatav mõju Eesti noortevaldkonna arengukavas 2014 - 2020 seatud eesmärkide saavutamisele

**Millistele Eesti noortevaldkonna poliitika eesmärkide saavutamisele peaks digilahendus kaasa aitama?**

Paraneb noorte kaasamine ja osalus kogukonna tegevustes, suurenevad võimalused enda ja ümbritseva elu korraldamises osalemisel ning aktiivsuse üles näitamiseks.

2. Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt on vajalik

**Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt või olemasoleva täiendamine on vajalik. Milline on probleem, mida teenuse<sup>100</sup> osutamine e-keskkonnas aitab lahendada?**

**Noorte kodanikuaktiivsus on madal:** noorte kaasatus probleemide lahendamisse ja kohaliku elu arendamisse on väike, samal ajal kui uuringu küsitlustulemused näitavad, et valdav enamus noori soovib senisest enam ühiskonnaelus ja probleemide lahendamises kaasa rääkida. Tajumine, et osalusvõimalused on väikesed, kaasamist ei toimu ja võime otsustusprotsessis osaleda on madal (näiteks ideede esitamine mõne probleemi lahendamiseks), toob allapoole ka üldise kodanikuaktiivsuse.<sup>101</sup>

---

<sup>99</sup> Digilahendusena käsitletakse IT kaasabil ellu viidud rakendust, mis võimaldab teatud vajadust rahuldada.

<sup>100</sup> Teenusena käsitletakse antud juhul tegevust, mida on võimalik ellu viia digilahenduste kaasabil.

<sup>101</sup> Eesti kodanikuühiskonna arengu kontseptsiooni kohaselt on kodanikuaktiivsus inimeste omaalgatuslik ja vabatahtlik osalemine ühiskonnaelus ning oma paikkonna elu küsimuste lahendamises.

Olemasolevad võimalused ideede korjeks, projektide algatamiseks ja arendamiseks on killustunud: puudub keskkond, mis toetaks noorte ideede arendamist projektideks.

### 3. Sihtrühmad

Kes on teenuse ja teenuse kasutajate peamised sihtrühmad?

Otsene sihtrühm: noored, noortega tegelejad (noorsootöötajad, huviringide ja -koolide töötajad)

### 4. Hetkeolukorra ülevaade

Kas eksisteerib juba mõni teenus antud probleemi/vajaduse lahendamiseks?

Kui jah, siis milline on selle praegune toimimise protsess? Kes on teenuse omanik, st. kes vastutab teenuse osutamise eest?

Millised on praeguse tööprotsessi käigus kasutatavad infosüsteemid, andmebaasid, failid, jne? Millised on hetkel teenust toetavad süsteemid?

Olemasolevad teenused: erinevad organisatsioonid on loonud platvorme ideede korjeks (nt *CitizenOs*)<sup>102</sup>, noorte projektiideede toetamiseks (nt *Nopi Üles*)<sup>103</sup>, probleemidest teadaandmiseks (nt Jõgeva linna "Teavita probleemist"<sup>104</sup>), kaasavaks eelarveks (nt kohalike omavalitsuste portaali Volis<sup>105</sup> või ühisrahastusplatvorm Hooandja<sup>106</sup>). Need teenused ja lahendused on aga piiritletud kas konkreetse piirkonnaga, on spetsiifilise temaatilise suunitlusega või on ühe kindla eesmärgi põhised ning on üldjuhul piiratud kasutusvõimalustega ehk projektitoetusele konkureerimisega.

Üle-euroopaliseks noorte kaasamise suurendamiseks on loodud platvorm Ypart<sup>107</sup>.

Lisaks on noortel võimalik probleemide lahendamiseks ning ideede arendamiseks pöörduda noorsootöötaja poole, osaleda erinevates rahastusprojektides<sup>108</sup> või asutada õpilasfirma<sup>109</sup>. Nimetatud võimalused ei paku aga tuge ideede projektiks arendamiseks ja vastavate dokumentide koondamiseks.

### 5. Oodatava lahenduse kirjeldus

Milline on oodatava lahenduse funktsionaalsus? Mida lahendus võimaldab endisest paremini teha?

Milline on ootus uuele olukorrale?

Lahenduse eesmärk: kaasamist soodustav platvorm, millel on alljärgnev funktsionaalsus:

<sup>102</sup> <https://citizenos.com>

<sup>103</sup> Noorte omaalgatuste fond Nopi Üles, kus kasutatakse noorte leidmisel, nõustamisel, toetuse määramisel ja aruandlusel vaid digivõimalusi, tugineb veebilehtedele <http://nopiyles.blogspot.com> ja <https://www.facebook.com/NopiUles/>

<sup>104</sup> vt <http://jogeva.kovtp.ee/teavita-probleemist>

<sup>105</sup> vt <https://www.volis.ee/gvolis/?kid=>

<sup>106</sup> vt <http://www.hooandja.ee>

<sup>107</sup> vt <https://ypart.eu/>

<sup>108</sup> nt <http://www.hooandja.ee>, <http://www.kysk.ee/toetussuunad>, <http://prototron.ee>

<sup>109</sup> vt <http://ja.ee/opilasfirma>

- **ideekorje ja ideeloome:** võimalus sisestada ideid kõikvõimalikes valdkondades tekkivate probleemide ja vajaduste lahendamiseks (sh koos filtreerimiseks vajalike tunnuste või märksõnadega). Võimalus ideede edasiarendamiseks: *näiteks võib spordiga seotud noorsootõtaja sisestada idee või probleemi vajadusega luua mõni digilahendus, millega saab noorte arengut paremini monitorida – noore enesetunde muutus peale treeningut, jooksutehnika areng, muutused sooritustes.* Süsteem võimaldaks teistel kasutajatel soovitada mõnda olemasolevat lahendust, mida saab omakorda vajadusel koostöös IT-spetsialistidega noorsootõtajale sobivaks kohandada. Ideekorje funktsioon võimaldab kaasa aidata probleemide lahendamisele, sh suunata idee omanik(ud) vastavate spetsialistide juurde: *näiteks saab noorte poolt sisestatud idee suunata noorsootõtaja poolt mõne eksperdi poole, kes saab samas keskkonnas soovitusi või vastuseid anda.*
- platvorm on kasutatav nii koolide, organisatsioonide kui üksikisikute poolt. Platvormi vahendusel saab pakkuda võimalusi läbi viia kampaaniaid/võistlusi noortega tegelejatele, ärgitamaks küsima küsimusi, vahetamaks ideid, avaldama arvamusi.
- platvormi atraktiivsuse tõstmiseks ja noorte osaluse motiveerimiseks võib keskkond olla mängulisem, näiteks jagada kodanikuaktiivsuse eest punkte.

### 5.1. Vajadus uue platvormi/e-teenuse järele

#### Kas vajalik on uue platvormi/e-teenuse loomine (või piisab mõne olemasoleva digilahenduse arendamisest)?

**Uue platvormi loomine või olemasoleva kasutamine sõltub vajaduste täpsemast määratlemisest:** on olemas sarnane lahendus CitizenOS, ning kuigi sinna võib esitada arutlemiseks kõikvõimalikke erinevaid ideid, on arutletavate ideede tasand pigem riigikeskne (näiteks Eestit puudutavad teemad selles keskkonnas on 0-kodakondsuse temaatika, Rail Baltica projekti tagasivõtmine, liiklusseaduse muutmine jmt). Teine sarnane lahendus on osale.ee, kuid selle eesmärk on pigem keskvalitsuse poolne kommentaaride ja tagasiside kogumine, mitte uute ideede esitamise soodustamine.

Käesoleva ideekavandi kandev mõte on see, et ideekorje ja -arenduse keskkonda julgeksid kasutada ka kõige väiksema mure või ideega noored, näiteks Kohtla-Järve 16-aastased noored, kes tahavad arutleda selle üle, kuidas lahendada tantsustuudio puudumise asjaolusid linnas. Olemasolevad lahendused (CitizenOS ja osale.ee) võivad aga esmapilgul jääda selliste noorte jaoks liiga riigikeskseteks, tehnokraatlikuks ja eluvõõraks. Oluline on ka lahenduse või platvormi disain ja kujundus, mis eelkõige noortele suunatuna peab olema piisavalt atraktiivne ning dünaamiline (sh seotud sotsiaalmeedia keskkondadega).

Juhul, kui eesmärgiks võetakse uue platvormi loomine, on aga võimalik olemasolevatest üle võtta ideid funktsionaalsuse täiendamiseks.

Juhul, kui eesmärgiks võetakse olemasolevate täiendamine ja kohandamine (sh) ka noorte spetsiifilistele vajadustele vastavaks, on vajalik täiendav analüüs võimalike kokkupuutepunktide tuvastamiseks.

### 5.2. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav ressursisääst (küsimus ei kohaldu kõigile teenustele, nt kui teenus on suunatud noorte osaluse suurendamisele)

#### Milline on võimalik aja- ja rahasääst teenuse kasutajale ja teenuse pakkujale?

Ei kohaldu

### 5.3. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav noorsootöö kvaliteedi/mitmekesisuse paranemine

Milline on lahenduse võimalik panus noortele suunatud tegevuse kättesaadavusse, kasutusmugavusse, atraktiivsusesse, noorsootõtaja noortega tegelemise aega, jne

**Suur:** noorsootöötaja saab ideid ja tuge noorsootöö teostamiseks, noorsootöötaja saab suunata noori digilahendusest huvipakkuvate ideede arendamise panustada, noorsootöötaja saab noorte poolt esitatavate ideed puhul suunata noori ise probleemile lahendust otsima või ideed ellu viima.

## 6. Loodava teenuse omanik ja haldaja

**Kes oleks loodava lahenduse omanik, selle haldaja, portaali puhul info ajakohasuse tagaja vms?**

Rakendus tuleks keskselt välja arendada, näiteks HTM initsiatiivil ja võimaldada seda kasutada kõigil huvilistel.

## 7. Kolmandad osapooled

**Kellega teeb loodava teenuse omanik koostööd teenuse osutamisel IT-lahenduse kasutuselevõtu korral?**

**Kas IT-lahenduse arendamine eeldab kolmandate osapoolte poolset panustamist?**

**Kas teenuse omanik on valmis teenust delegeerima valitsusvälistele osapooltele täitmiseks?**

Tuleb teha tihedat koostööd noorsootöö asutustega.

## 8. Digilahenduse rakendamise eeltingimused

**Kas digilahenduse kasutuselevõtt eeldab teenuse omaniku töökorralduse muutmist ja uute töötajate töölevõtmist? Kas on vajalik seniste õigusregulatsioonide muutmine või uute kehtestamine? Kas on vajalik koolitus uute oskuste omandamiseks?**

Teenuse kasutuselevõtt eeldab vastavate koolituste läbiviimist, digilahenduse aktiivset turundamist ning digilahenduse edukaks toimimiseks vastava personali palkamist (kampaaniate läbi viimine, vajadusel eri osapoolte kokku viimine).

## 9. Sihtrühmade võimekus digilahendust kasutusele võtta

**Millised on teenuse potentsiaalsete kasutajate oskused ja võimalused teenuse kasutamiseks? Millised on vajadused võimekuse tõstmiseks?**

**Noortega tegelejad:** vajalik on digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine sihtrühmale, praktiliste koolituste läbiviimine ning töökindlate seadmete ja internetivõimaluse olemasolu.

**Noored:** vajalik on digilahenduse ja selle võimaluste aktiivne tutvustamine sihtrühmale, praktiliste koolituste läbiviimine ning töökindlate seadmete ja internetivõimaluse olemasolu.

## 10. Indikatiivne digilahenduse väljatöötamise ajakulu ning ligikaudne maksumus

Võib kaaluda võimalust lisada Eesti Noorsootöö Keskuse veebilehele foorumi funktsionaalsus. Selline arutelukeskkond oleks kasutatav kõikide noorsootöö asutuste poolt. Lisafunktsionaalsuse lisamine võib võtta aega ca nädal ja maksta vahemikus 5000 kuni 10 000 eurot.

## 11. Digilahenduse võimalik ekspordipotentsiaal

### Mil määral on lahendus üle-eestiliselt või rahvusvaheliselt kasutatav?

Teenus on kasutatav nii üle-eestiliselt kui ka rahvusvaheliselt (rahvusvaheliste või Eestis mitte elavate spetsialistide ja noorte kaasamine). Digilahenduse idee või selle elemendid on üle viidavad ka teistesse riikidesse.

## 12. Lisainfo

Platvormi on võimalik täiendada kodanikuaktiivsuse elemendiga, nt kodanik märkab funktsionaalsusega (vt pikemalt lühiihede tabelit, idee nr 18).

Olemasolevaid lahendusi on palju, kaasa arvatud foorumilaadseid süsteeme. Valiku tegemiseks tuleks teha põhjalik analüüs, et võimalike kasutajate vajadused täpsemalt välja selgitada.

Olemasolevaid kaasamisplatvorme (nt CitizenOS, kaasav eelarve) tuleb noortele tutvustada ning motiveerida neid kasutama.

## Digilahenduse IDEEKAVAND:

nr 7

## Digilahenduse nimetus:

Tugisüsteem noortega tegelejatele

---

## MÄRKSONAD

- # infovahetus
  - # praktikate vahetus
  - # enesetäiendus
  - # nõustamine
  - # noorsootöötajate võimestamine
- 

1. Digilahenduse<sup>110</sup> eeldatav mõju Eesti noortevaldkonna arengukavas 2014 - 2020 seatud eesmärkide saavutamisele

**Millistele Eesti noortevaldkonna poliitika eesmärkide saavutamisele peaks digilahendus kaasa aitama?**

**Paraneb noorsootöö kvaliteet:** noorsootöötaja toetamine ja enesetäiendamisele kaasa aitamine tõstavad noorsootöö kvaliteeti ning tõstavad seeläbi noorte osalust noorsootöös.

2. Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt on vajalik

**Probleem/vajadus, mille jaoks digilahenduse kasutuselevõtt või olemasoleva täiendamine on vajalik. Milline on probleem, mida teenuse<sup>111</sup> osutamine e-keskkonnas aitab lahendada?**

**Kohati puudulik või killustunud noorsootöötajate nõustamine:** vähe võimalusi tasuta professionaalse nõu/nõuannete küsimiseks, noorsootöös ette tulevate probleemide lahendamiseks või noortega läbiviidavate tegevuste toetamiseks (nt sõltuvusprobleemid, puuded, psühholoogiga konsulteerimine). Samuti on noorsootöötajate teadlikkus nõu küsimise võimalustest kui ka nõu küsimise kohtadest erineval tasemel: nõu saadakse erinevatest kohtadest, kuid selle kvaliteet ja kättesaadavus (sh teadlikkus) varieerub. Nii saadakse näiteks nõu Facebooki gruppidest, kuid seda kirjeldatakse pigem kui kogemuspõhist (mitte meetodikast või selgest raamistikust lähtuvat) ning nõu saamine või kvaliteet on mitteformaalsetest suhetest tulenevalt isikutevahelistest suhetest sõltuv.

---

<sup>110</sup> Digilahendusena käsitletakse IT kaasabil ellu viidud rakendust, mis võimaldab teatud vajadust rahuldada.

<sup>111</sup> Teenusena käsitletakse antud juhul tegevust, mida on võimalik ellu viia digilahenduste kaasabil.

**Noorsootöös kasutatavate materjalide ja kogemuste jagamiseks puudub ühtne süsteem:** noorsootöös kasutatavaid materjale (näiteks laagrites kasutatavad lepingud, meetodid või metoodikad) ja kogemusi jagatakse peamiselt isiklike kontaktide baasil ning süsteemitult (s.o. eelkõige *ad hoc* põhiselt). Põhjused, miks materjale või praktilisi kogemusi laiemalt ei levitata on näiteks tehtu mitte tunnustamine materjalide kasutajate (ja/või valdkonna spetsialistide) poolt, materjalide või kogemuste õigsuses või mõnes muus kontekstis rakendatavuses kõhklemine, aga ka sobiva vahendi või lahenduse puudumine mahukate materjalide (nt töölehed või õppevideod) jagamiseks.

On loodud küll mitmeid keskkondi formaalhariduse materjalide jagamiseks (nt HITSA repositoorium, koolielu.ee), kuid hoolimata mõningasest teemade kattuvusest - nt liiklus- või seksuaalkasvatust on nii formaal- kui mitteformaalhariduses käsitletav teema - ei peeta olemasolevaid võimalusi noorsootöö vajadustele vastavaks.

### 3. Sihtrühmad

**Kes on teenuse ja teenuse kasutajate peamised sihtrühmad?**

**Otsene sihtrühm:** noortega tegelejad (noorsootöö organisatsioonide juhid, noorsootöötajad, huvitegevuse juhid jne)

### 4. Hetkeolukorra ülevaade

**Kas eksisteerib juba mõni teenus antud probleemi/vajaduse lahendamiseks?**

Kui jah, siis milline on selle praegune toimimise protsess? Kes on teenuse omanik, st. kes vastutab teenuse osutamise eest?

Millised on praeguse tööprotsessi käigus kasutatavad infosüsteemid, andmebaasid, failid, jne? Millised on hetkel teenust toetavad süsteemid?

**Olemasolevad lahendused:** loodud on mitmeid spetsiifilise suunitlusega platvorme, mille üheks funktsiooniks on ka info/meetodite vahendamine:

- Sihtasutus Archimedes veebikeskkond **mitteformaalne.ee** on suunatud koolitustel kasutatavate meetodite, õpimaterjalide, koolitajate info jmt jagamiseks. Sügis 2016 seisuga on võetud eesmärgiks muuta veeb veelgi enam noorsootöötaja arengut toetavaks.
- HITSA veebileht **koolielu.ee** soodustab õppematerjalide omavahelist vahetamist formaalhariduses osalejate poolt, kuid sealne otsing ei vasta noorsootöötajate vajadustele.
- HITSA **e-õppe repositoorium** koondab formaalhariduses kasutatavaid digilahendusi, mida on võimalik kasutajatel omakorda kommenteerida: <http://www.e-ope.ee/repositoorium>

Euroopa tasandil on eelmisel kümnendil tehtud noorsootöö toetav praktikate vahetamise veebialgatus Europe Knowledge Centre for Youth Policy näol, mis on aga tänaseks taandunud passiivseks infokogumiks<sup>112</sup>.

Samuti on noorsootöötajate seas mitmeid toimivaid *Facebooki* grupe, kust saab nõu-kogemusi küsida. Samas eksisteerib neis sageli isikutevahelisi hõõrumisi, saadakse pigem üksikuid ja individuaalseid kogemusi, aga mitte tõendatud metoodikal või teaduslikul raamistikul tuginevaid spetsialistide nõuandeid. Kuigi mõned organisatsioonid pakuvad ka spetsialisti poolset nõustamist (nt Sotsiaalkindlustusamet annab lastekaitse spetsialistidele juhtimispõhist nõu), ei olda sihtrühmad hulgas sageli teadlikud, kust ning millises olukorras mingit nõu saada.

<sup>112</sup> <http://pjp-eu.coe.int/et/web/youth-partnership/knowledge/-/ekcyp>



Lisaks on nõustamisteenuseid aastate jooksul pakutud mitmetel viisidel ja erinevates keskkondades, aga ükski neist ei ole hakanud täielikult toimima, osaliselt tulenevalt kasutajate nn kriitilise massi puudumisest. Kasutajate kriitiline mass on eelkõige oluline näiteks (nõustamisalaste) foorumite puhul, kus aktiivne diskussioon toob juurde uusi kasutajaid, kes omakorda panustavad uutesse diskussioonidesse jne.

Tallinna Ülikool osaleb *Humanity Online* loodava keskkonna **engage.re** testimises, mille laiem eesmärk on toetada erinevate osapoolte koostööd ühiskonnas valitsevate probleemide lahendamiseks, kuid mille praktiline eesmärk ja funktsionaalsus on erinevate osapoolte kokkutoomine ja selle kaudu kogemuste vahetamine. Esmastel hinnangutel on engage.re kasutatav ka formaalses- ja mitteformaalses hariduses.<sup>113</sup> Keskkond on hetkel testimisel ja avalik vaade puudub.

## 5. Oodatava lahenduse kirjeldus

**Milline on oodatava lahenduse funktsionaalsus? Mida lahendus võimaldab endisest paremini teha?**

**Milline on ootus uuele olukorrale?**

Tulenevalt juba olemasolevatest keskkondadest ja teenustest, on digilahenduse lisandväärtust loov funktsionaalsus järgmine:

- online ja e-kirja või foorumi kaudu spetsialistide poolne nõustamine (näiteks sarnaselt kliinik.ee keskkonnale suunatakse küsimus vastavale spetsialistile vastamiseks, sealjuures on kõik vastused nähtavad kõikidele kasutajatele);
- võimalus laadida üles ning jagada omavahel noorsootöös kasutatavaid materjale, meetodeid ja häid praktikaid;
- filtrite ja märksõnade abil materjalide ja meetodite otsimine;
- üles laetud materjalide ja meetodite tagasisidestamine, sh tunnustuse jagamine heade praktikate teises kontekstis rakendatavuse eest vmt (sarnaselt nt HITSA poolt formaalõppes e-õppe tehniliste lahenduste eest tunnusmärgi andmine).

### 5.1. Vajadus uue platvormi/e-teenuse järele

**Kas vajalik on uue platvormi/e-teenuse loomine (või piisab mõne olemasoleva digilahenduse arendamisest)?**

**Uue lahenduse loomine pole vajalik:** loodavad või täiendatavad funktsionaalsused saab liita mõne olemasoleva noorsootöötajatele suunatud veebilehega, nt mitteformaalne.ee.

### 5.2. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav ressursisääst (küsimus ei kohaldu kõigile teenustele, nt kui teenus on suunatud noorte osaluse suurendamisele)

**Milline on võimalik aja- ja rahasääst teenuse kasutajale ja teenuse pakkujale?**

Ei kohaldu

### 5.3. Digilahenduse kasutuselevõtuga kaasnev eeldatav noorsootöö kvaliteedi/mitmekesisuse paranemine

**Milline on lahenduse võimalik panus noortele suunatud tegevuse kättesaadavusse, kasutusmugavusse, atraktiivsusesse, noorsootöötaja noortega tegelemise aega, jne**

<sup>113</sup> Rohkem infot: <http://www.humanityonline.org>.

**Keskmine:** noorsootöötaja nõustamine võimaldab läheneda probleemide lahendamisele professionaalsemalt, tõstes nii noorsootöötaja pädevust kui noorsootöö kvaliteeti; noorsootöötajate vaheline materjalide ja ideede jagamine aitab kaasa tehtava mitmekesistamisele ning algmaterjalidele koostamise aega saab kasutada materjalide edasi arendamisele.

## 6. Loodava teenuse omanik ja haldaja

**Kes oleks loodava lahenduse omanik, selle haldaja, portaali puhul info ajakohasuse tagaja vms?**

SA Archimedes Noorteagentuur / Haridus- ja Teadusministeerium (juhul kui rakendatakse ideekavandis nr 2 välja toodud standardlahenduse osana)

## 7. Kolmandad osapooled

**Kellega teeb loodava teenuse omanik koostööd teenuse osutamisel IT-lahenduse kasutuselevõtu korral?**

**Kas IT-lahenduse arendamine eeldab kolmandate osapoolte poolset panustamist?**

**Kas teenuse omanik on valmis teenust delegeerima valitsusvälistele osapooltele täitmiseks?**

Digilahenduse väljatöötamine eeldab tihedat koostööd kohalike omavalitsuste ja noortega tegelejatega, et välja selgitada konkreetsemad vajadused ja arendada vajalik funktsionaalsus.

## 8. Digilahenduse rakendamise eeltingimused

**Kas digilahenduse kasutuselevõtt eeldab teenuse omaniku töökorralduse muutmist ja uute töötajate töölevõtmist? Kas on vajalik seniste õigusregulatsioonide muutmise või uute kehtestamine? Kas on vajalik koolitus uute oskuste omandamiseks?**

Jagatavate materjalide puhul on oluline määratleda ära materjalide autoriõigused. Vajalik on ka sujuvat tööd võimaldava arvuti või nutiseadme ja internetiühenduse olemasolu ning digilahenduse kasutusvõimaluste tutvustamine noorsootöötajate seas.

## 9. Sihtrühmade võimekus digilahendust kasutusele võtta

**Millised on teenuse potentsiaalsete kasutajate oskused ja võimalused teenuse kasutamiseks? Millised on vajadused võimekuse tõstmiseks?**

Oskused ja võimalused digilahenduse kasutamiseks sõltuvad isiku varasemast kogemusest erinevate IT-põhiste lahendustega. Arvestades lahenduse funktsionaalsust, mõjutavad lahenduse kasutamise võimalikkust sihtrühmade teadlikkus vastavast lahendusest ja kasutada olevad arvutid ning internetiühendus.

## 10. Indikatiivne digilahenduse väljatöötamise ajakulu ja ligikaudne maksumus

Funktsionaalsust võib lisada standardlahendusse, mis kirjeldatud ideekavandis nr 2. Standardlahenduse väljatöötamine võib võtta umbkaudset pool aastat ning selle maksumus varieerub vahemikus 40 000 kuni 60 000 eurot.

## 11. Digilahenduse võimalik ekspordipotentsiaal

**Mil määral on lahendus üle-eestiliselt või rahvusvaheliselt kasutatav?**

Teenus on kasutatav nii üle-eestiliselt kui ka rahvusvaheliselt.

## 12. Lisainfo

Antud vajaduste rahuldamiseks võimalik välja töötada ideekavandis nr 2 kirjeldatud standardsüsteemi eraldi funktsionaalsus.

## Lisa 7. Lühiideede kokkuvõtted

Nr	IDEE	Milline on <b>PROBLEEM</b> , mida teenuse pakkumine e-keskkonnas / digilahendusena aitaks lahendada?	Võimalik LAHENDUS (tulevikuvaate kirjeldus)?
1.	<p><b>Noorte omavahelist tutvumist soodustav huvidel põhinev "lahendus"</b></p>	<p><b>Samade huvidega inimeste leidmine keeruline:</b> võimalikult paljude samade huvidega koostööks avatud sobivas piirkonnas elavate ja sobivas vanuses inimeste leidmine on keeruline.</p> <p><b>Puudub aktuaalne ja ajakohastatud info,</b> kus sarnaste huvidega noored liiguvad.</p> <p><b>Kõikide noorte huvidega ei saa alati arvestada:</b> noortekeskuste töötajatel ja teistel noortega tegelejatel on keeruline arvestada kõigi noorte huvidega, kuna pole mõistlik paari inimese jaoks eraldi üritusi korraldada.</p>	<p>Keskfond või veebiplatvorm (sh eelkõige äpp), mis lihtsustab võimalikult sarnaste huvidega sõprade või hetketegevuseks kaaslaste leidmist (nt jalgpalli mängimiseks, bändi tegemiseks, robotite ehitamiseks jmt).</p> <p>Keskonna üheks funktsiooniks on oma kasutajaprofiili täitmine, sh enda hobide osas (huvi korral määratleb enda staatuse a'la kas lihtne huviline või tõsine fänn), lemmikbändide jmt info lisamine (nn linnukestena, ajas saaks lähtuvalt "moe" vooludele nn vastusvariante täiendada/välja vahetada).</p> <p>Noorel tekib võimalus luua sõprussuhteid nendega, kellel on sama asja vastu tõsine huvi või kellel enim samu huvisid on.</p> <p>Lisaks võib keskkonnas küsida noore elukohta või enim külastatavaid noortekeskuseid. Selline lahendus võimaldaks noortel näha, kus sarnaste huvidega inimesed liiguvad, samal ajal saaksid noortekeskused nt koostöös teiste noortekeskustega ühisüritusi teha (näevad, millises noortekeskuses liigub enim sarnaste huvidega noori ja vastavalt sellele organiseeritakse kohtumised).</p>
2.	<p><b>Vaesuses olevate ja NEET noorteni jõudmine</b></p>	<p>Noorsootöö tegevustega jõutakse üldjuhul nende noorteni ja pakutakse neile rohkem võimalusi, kes juba noorsootöös osalevad. Vaesuses olevate ja NEET noorteni jõudmine on aga keeruline – huvitatud osapooltel puudub ligipääs vastavale infole).</p> <p>Vaesuses olevad ja NEET noored ei soovi aga sageli vastava "märgistuse" neile omistamise hirmus omaalgatuslikult kuhugi pöörduda, sh tasuta huvitegevuses osalemise võimaluse saamiseks.</p>	<p>Sarnaselt kõrgharidusele saab ka põhi- ja keskhariduse lõpetamiseks arvestada koolivälisest tegevusest. Seda lihtsustaks mitteformaalhariduse jäädvustamist lihtsustav süsteem (vt ka ideekavand nr 3).</p> <p>Noorsootöös mitte osalenuteni jõudmisel on esmaoluline personaalne kutsumine - vajalik on NEET noori puudutava info saamise võimaldamine.</p> <p>Noortele suunatud tegevustes osalemiseks vajaliku toetuse saamise protseduurireeglite üle vaatamine vähendamaks noorte sildistamise võimalikkust.</p>

			<p>Keskkond, mis toetab Tugila projektile<sup>114</sup> sarnast erivaldkondade koostööd noorteni jõudmiseks.</p> <p>Noorsootöös osalemise eest punktide andmist-kasutamist võimaldav süsteem.</p> <p>Sarnaselt <a href="http://vabatahtlik.helpific.com">http://vabatahtlik.helpific.com</a>-le noore ja NEET noore kokkuviiimine mitteformaalses hariduses osaluse suurendamiseks.</p>
3.	<b>Riskinoorteni jõudmine</b>	Vaimse tervise probleemide levik noorte seas on kasvanud, võrdluses teiste riikidega on Eesti esimeste hulgas noorte varajase alkoholi tarvitamise poolest. Püsiv probleem on narkootikumide, sh kanepi tarvitamine.	Probleemsetele noortele pööratakse suuremat tähelepanu, osatakse töös ära kasutada vastavaid digilahendusi (nt Austraalias kasutatav ReachOut Breathe äpp) <sup>115</sup> .
4.	<b>Haavatavatesse gruppidesse kuuluvate noorte parem kaasamine noortele suunatud tegevustesse</b>	Erivajadustega noorte, noorte lapsevanemate, haridustee pooleli jättnute ja teiste haavatavamate noorte kaasamine noortele suunatud tegevustesse on problemaatiline. Ühelt poolt ei pruugi noortega tegelejatel olla piisavaid oskuseid noorega toimetulekuks, teisalt ei pruugi noortel olla võimalik tegevuskohta jõuda (aeg, raha, transpordivõimalus). Lisaks ei ole haavatavatesse gruppidesse kuuluvad noored sageli aktiivsed võimalusi otsima.	<p>Tugisüsteem noortega tegelejatele ja noortele, sh noortele personaalse nõustamise pakkumine, et leitaks mõni sobilik mitteformaalne tegevus.</p> <p>Digilahendused nt vaegnägijate ja –kuuljate tegevustesse kaasamise ja nendega suhtlemise lihtsustamiseks.</p>
5.	<b>Eesti keelt mitte valdavate noorte tõhusam kaasamine noortele suunatud tegevustesse</b>	Eesti keelt mitte valdavate noorte kaasamine noortele suunatud tegevustesse võib olla problemaatiline. Kui noortega tegeleja ei valda vene, inglise vm vajalikku võõrkeelt piisavalt hästi, ei saa noor piisavalt kvaliteetset teenust ning loobub vastavas tegevuses osalemisest.	Keeleäpid, mis on suunatud spetsiaalselt mitte-estli emakeelega elanikonnale (vt sellealaste võimalike uute ja innovaatiliste lahenduste kohta pikemalt ptk 3.6.1. või uuematest arengutest ka <a href="http://pr.pohjarannik.ee/?p=19518">http://pr.pohjarannik.ee/?p=19518</a> ).

<sup>114</sup> vt <http://www.ank.ee/avaleht/index.php/280-noorte-tugila-on-juba-aidanud-441-oppimise-voi-roeoga-hoivamata-15-26-aastast-noort>

<sup>115</sup> <http://au.reachout.com/reachout-breathe-app>

6.	<b>Noorte noorsootöösse aktiivsemat kaasamist soodustav andmebaas</b>	Ülevaade noorte huvidest ja isikuandmetest on vaid noorega otseselt kokkupuutuval noorsootöötajal ja sedagi vaid juhul kui ta korjab vastavat infot noorelt. Samas puudub noorsootöötajal sageli võimalus ning teadlikkus kõiki noortele suunatud tegevusi ning võimalusi noortele tutvustada.	Süsteem, mis võimaldab kaardistada ja kirja panna noori puuduvat personaalset informatsiooni, millele tuginedes saab noorele pakkuda temale sobivaid tegevusi, sh teenuseid, mida saab taotleda vaid teatud kriteeriumitele vastates, nt nõustamine kuni 26. aastastele, temaatiline laager 12-14. aastastele. <sup>116</sup>
7.	<b>Virtuaalreaalsuse abil noorte noorsootöösse kaasamine</b>	On olukordi, kus piirkonnas pole piisavalt noori, et vastava tegevuse läbiviimine ratsionaalne oleks ja seega toimub huvipakkuv tegevus kodust väga kaugel muutes tegevuse kättesaamatuks. Probleem on eriti terav väga spetsiifiliste tegevuste puhul. Skypekonverentsi kaudu on küll võimalik mingil määral tegevusest osa võtta, kuid see ei paku sama chedat elamust ja võimalusi nagu tegevuskohas kohapeal olles.	Virtuaalreaalsuse kasutamine noorsootöö läbiviimiseks annab nii noorele kui noorsootöötajale võimaluse üksteisega vahetult suhelda. Nt tantsutrennis näeb õpetaja, mida noor teeb ning saab pöörata tähelepanu kehahoiakule või teatud samme korrata. Noor aga saab vaadata vaadata nii õpetajat kui trennikaaslast nagu viibiks trennis kohapeal. Virtuaalreaalsuse abil saab noorele ka tema vajadustest ja probleemidest lähtuvaid olukordi tekitada aitamaks kaasa probleemidest ülesaamisele.
8.	<b>PokemonGo või muu sarnase laialtkasutatava mängu kasutamine noorte osalusaktiivsuse tõstmiseks</b>	Noorte osalus noorsootöö tegevustes on madal, noortele suunatud tegevused ei pruugi alati olla piisavalt atraktiivsed/interaktiivsed.	<p><i>PokemonGo</i> mängu sarnaselt saaksid noored punkte noorsootöös osalemise eest, nt noortekeskuses, huvikoolis või spordiklubis käimise eest, vabatahtliku panuse, kodanikualgatuse jne eest.</p> <p>-----</p> <p>Näide küsitlusest: <i>"Mind ennast huvitavad erinevad interneti/äpi põhised mängud, mis on loodud (näiteks Farmville). Ideaalses plaanis näeksin, et meie noortekeskus võiks samamoodi olla olemas mänguna, kus noored saavad QR koodi kasutades avada erinevaid ukseid, ruume ja saada selle kaudu rohkem infot meie kohta ning chitada ise enda ideaalne noortekeskus (mille kaudu me saame tuvastada noore soove ning huve)"</i></p>
9.	<b>Punktid ja auhinnad noorsootöö tegevustes osalemise eest</b>	Noorte motivatsioon ja osalus erinevates neile suunatud tegevustes on madal.	<p>Veebiplatvormi, -keskkonna ja/või äpi põhisel noorte premeerimine punktidega: näiteks huviringis osalemine annab 1 punkti, noortekeskuses projekti algatamine ja eestvedamine 4 punkti jne.</p> <p>Punktide eest saab auhinna pangast auhindu valida, näiteks seikluspargi piletid, spordipoe kinkekaardid, nutitelefonid, jne.</p>

<sup>116</sup> vt nt <http://www.sitra.fi/en/news/social-exclusion-young-people/co-operation-youth-work-strengthened>

10.	<b>Hääletamine oma organisatsioonis e-valimistel</b>	Noored soovivad endaga seotud tegevustes (nt õpilasesinduse valimised, keskuse või ringi koosolekutel hääletamised jne) kasutada senisest innovaativsemaid lahendusi, nt ID-kaardi põhine hääletamine.	Vastavas spetsiaalses veebikeskkonnas (näiteks sarnaselt valimised.ee) saavad noored kasutada hääletuskeskkonda sisselogimiseks ID-kaarti / mobiil-ID, luua endale sobiv hääletusformaad, valida kasutajad, kellel on õigus osaleda, jagada (unikaalset) veebilinki osalejate vahel ning hääletada. Sarnane lahendustele nagu petitsioon.ee või volis.ee, kus isiku tuvastamise järgselt saab ühel või teisel moel hääletada.  Loodav lahendus võib olla suunatud laiemalt üksikõik millise asutuse või organisatsiooni (sise)hääletuste läbiviimiseks. Eesti elektroonilise hääletamise üldraamistik muutub üldkasutatavaks 2017. aastal, mille järel saab iga huviline seda enda soovide järgi kasutada (nt sisevalimised, rahvakogud, rahvaküsitlused jne). <sup>117</sup>
11.	<b>Noorte nõustamine veebi teel</b>	Noor ei saa oma probleemi korral piisavalt kiiresti (ja anonüümselt) nõustamist. On väljendatud kartust, et kooli või piirkondliku nõustaja juures käies võib tehtud (anonüümse) külastuse info edasi liikuda. Foorumite (nt amor.ee) või e-maili teel nõustamise puhul võib vastus aga liiga pikalt viibida; mõnel puhul tuleb aeg ette broneerida (nt Töötukassa Skype-karjäärinõustamisteenus).	Lahendus võib toimida sarnaselt <a href="http://www.talktofrank.com">www.talktofrank.com</a> leheküljele, kus toimub näiteks narkosõltuvuse teemaline nõustamine. "Frankiga" on võimalik ühendust võtta nii e-maili, telefoni, online chati kui ka SMSi teel. Lisaks on antud keskkonnas üleval erinev informatsiooni narkootikumide ja sõltuvuse teemal.
13.	<b>Häkatonid (ideeraju) noorsootöö arendamiseks ja noorte kaasamiseks</b>	Noorsootöös on mitmeid probleeme, mille lahendamine eeldab mitmete erinevate osapoolte kokkutoomist ja koostööd (nt noored ise, noorsootöötajad, õpetajad, vabakond, jne). Sageli puudub aga koht, aeg ja võimalus - kuid ka selge metoodika -, probleemide ühiseks lahendamiseks või valdkonna arendamiseks.	Toimuvad regulaarsed häkatonid noorsootöö arendamiseks. Häkaton ei pea olema ainult tehnilise suunitlusega programmeerimismaraton, vaid häkatoni eesmärk võib olla ka ideelooming ja ideede edasiarendamine. Häkaton on atraktiivne meetod, millega celkõige just noori osalema meelitada. Vt pikemalt häkatoni kui meetodi kohta lõpparuande ptk 3.6.1.
14.	<b>Noorte poolt esitatavate taotluste hindamisprotsessi jälgimisvõimalus</b>	Noorsootöö läbipaistvuse suurendamine; protsessi kiirendamine.	Sarnaselt e-toimikule ( <a href="http://www.rik.ee/et/e-toimik">http://www.rik.ee/et/e-toimik</a> ) luua võimalus stipendiumitaotlused ja noorsootöös osalemise avaldused koos lisadega vastavasse veebikeskkonda üles laadida ning jälgida hindamisprotsessi.

<sup>117</sup> Vt ka <http://tehnika.postimees.ee/3778301/eesi-e-haaletamise-susteem-saab-koigile-kattesaadavaks-kasvoi-erakondadele>

15.	<b>Noorsootöö tegevuses osalemise tunnustamine</b>	Koolid ei ole sageli kursis, kui nende õpilased mõne koolivälise huvitegevuse raames tunnustust on saanud; samal ajal kui kooli juures tegutsevas ringis või tegevustes käivate noorte saavutusi üldjuhul kooli kodulehel kajastatakse. Tagasihoidlik noor ei lähe õpetajale ütlema, et auhinnaväärse koha oma tegevuses sai, olgugi et võib tunnustust soovida. Seega võib noor tunnetada, et tema panust ei hinnata samaväärselt kui kooli juures tegutsevas tegevuses osalevate noorte panust.	Noorsootöös osalemist jäädvustav süsteem (vt ka ideekavandit nr 3) vahetab infot koolis kasutatava infosüsteemiga (näiteks e-kool või Stuudium). Kool või vastava õpilase klassijuhataja saab teate kui õpilast koolivälises noortele suunatud tegevuses tunnustatakse. Taoline süsteem loob võimaluse võimalus tunnustada välises huvitegevuses osalevaid noori võrdselt koolisisese tegevusega.
16.	<b>Serveriruum noortega tegelevatele organisatsioonidele tegevustes osalevate noorte andmete turvaliseks säilitamiseks</b>	Noortega tegelejad küsivad noortelt noore endi ja nende vanemate isikuandmeid, mis on vajalikud nii vanematega kontakteerumiseks kui aruandluseks. Sageli ei ole aga noortega tegelejal võimalust omada kas turvalist töökeskkonda või turvalist serveriruumi, ega seda hallata, mistõttu hoitakse andmeid kas töö- või isiklikus arvutis.	Noorte ja nende vanemate isikuandmed hoitakse turvalises veebikeskkonnas ning need on regulaarselt varundatud.
17.	<b>e-arveldamine</b>	Noortega tööd tegevad isikud peavad arved koostama lähtudes laste arvust peres, registreeritud asukohast jne - arvete koostamine käsitsi on aeganõudev. Samas on olemas arvete koostamist mingilgi määral lihtsustavaid lahendusi. Kõik noortega tegelejad pole aga neist ehk e-arvete võimalustest teadlikud.	Tutvustada noortega tegelejatele erinevaid e-arveldamise võimalusi.
18.	<b>Noore arengukaart</b>	Noorte arendamisega tegelevad noorsootöötajad, nt tantsu- või spordiringi juhid, vajavad noorte arengu jälgimist (nt vastupidavus, kasutatavate tehnikate areng, sportlikud saavutused) lihtsustavat lahendust, mis arvestaks noorte kui sihtühema eripäraga ning poleks ainult tekstipõhine.  Üks olemasolevatest lahendustest on <i>Sportlyzer</i> , kuid see on suunatud eelkõige sportlike näitajate salvestamisele ja monitoorimisele. <i>Stuudiumi</i> arengukaart on olemuselt Wordi dokument, mis on staatiline ning ei võimalda saada kiiret, lihtsat ja kasutajasõbralikku ülevaadet arengust.	Loodavas lahenduses on võimalik valida, millist infot noore arengu kaardistamiseks kogutakse. Areng on lähtuvalt valdkonnast ja prioriteetidest nähtav näiteks kas kategoriseeritud teksti ja tabelite/diagrammidena.  Võimalusel võib lahendus olla olemasolevate lahenduste üheks osaks (nt <i>Stuudiumi</i> ), mis välistaks vajaduse uue ja täiendava programmi kasutuselevõtuks.



19.	<b>Regulaarne noorsootöötajate võimestamine ja koolitamine digilahenduste võimalustest</b>	Noorsootöötajate teadlikkus digivõimalustest on väga erinev, palju aega kulutatakse asjadele, mis oleksid digilahenduste abil tõhustatavad: näiteks nimeliste kirjade saatmine, huvitegevuse nn päeviku pidamine (puudumised, tegevused), e-arvete koostamine jmt.	Lahendus võib olla kombineeritud nii digilahenduste kui ka tavapärase informatsiooni jagamisena: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitarga ajakirjas noortega tegelejatele suunatud (uute ja olemasolevate) digilahenduste tutvustamine;</li> <li>- regulaarsed nutika noorsootöö teemalised Mihus ajakirjad;</li> <li>- järjepidev ja pikaajaline (uuringu)projekt, mille raames IT-spetsialistid või digiteadlikumad inimesed jälgivad valitud noortega tegelejate tegevust teatud aja jooksul ning tutvustavad seejärel tööd lihtsustavaid digilahendusi või kohendavad olemasolevaid;</li> <li>- noorte endi senisest suurem ja süstemaatilisem kaasamine digilahendustega kursis olemiseks.</li> </ul>
20.	<b>Ajakohane ja kõikehõlmav noorsootöötajatele suunatud tegevuste kalender</b>	Noorsootöötajatele suunatud tegevuste info on killustunud eri kohtades ning ühes kohas olev ülevaatlik info puudulik.	Mitteformaalne.ee vm tunnustatud koduleht kajastab veebikalendris kõiki noorsootöötajatele suunatud tegevusi, mida on võimalik nt asukoha, valdkonna, tegevuse tüübi ja muude tunnuste abil filtreerida. Vt ka ideekavand nr 7.
21.	<b>"Kodanik märkab"</b>	Kodanike, sh noorte passiivsus ümbruskonnas toimuva suhtes, mis tuleneb osaliselt madalast kodanikuaktiivsusest, kaasatusest jmt teguritest.	Võimalus silma jäävatest probleemidest või vajakajäämistest ja ka positiivsetest asjadest teavitada: nt sarnaselt <a href="http://waze.com">waze.com</a> probleemide lihtne märkimine, seejärel valdkondlike spetsialistide poolt üle vaatamine ning õigetele osapooltele edastamine; positiivsete asjade väljatoomine oleks kui tunnustus ja hea eeskuju teistele.  Märgatavate asjade teavitamisele aitaks kaasa nt <i>PokemonGo</i> sarnane punktisüsteem või asjakohaste märguannete eest saadud punktide eest auhindade valimise võimalus.
22.	<b>Eestis kasutatavate digilahenduste tutvustamine</b>	Eestis on loodud palju digilahendusi, kuid teadlikkus nendest on kasin. Puudub täpne arusaam, mil määral mingid valdkonnad ja tegevused digilahendustega kaetud on ning milliste sihtrühmadele need suunatud on.	Eesti.ee-s on skemaatilisel või filtreeritavalt välja toodud Eestis loodud ja kasutatavad digilahendused või organisatsioonid, kellelt vajadusel nõu saab küsida. Nt noor või lapsevanem ei pruugi teadlik olla huvitegevusi koondava veebilehe olemasolust.

## 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 повседневной 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.