

ALL INCLUSIVE

IO2

Miten mahdollistaa nuorisovaihto nuorille,
jotka eivät voi matkustaa



Nuorten
Ystävät



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sisällysluettelo

00

Sisällysluettelo 2

01

Oppaan kuvaus 3

02

Hybridinä toteutettavan
nuorisovaihdon suunnittelu 4

03

Erityistä tukea tarvitsevan nuoren
tukeminen 7

04

Miten määritellään, voiko erityistä tukea
tarvitseva nuori matkustaa? 9

05

Hyödyllisiä työkaluja 12
hybridinorisovaihdon toteuttamiseen

06

Nuorisovaihdon eri vaiheita ja mitä 26
digitaalisia työkaluja voidaan käyttää

07

Virtuaalinen todellisuus ja 34
mahdollisuudet tulevaisuudessa

08

Muistilista erityistä tukea vaativille 35
nuorille tarkoitettujen hybridivaihtojen
järjestämiseen

Toimitus ja käännös:

Nuorten Ystävät ry:

Lassi Kangasluoma,

Erkka Tamminen

Katariina Hentilä

Kehitysvammaliitto:

Sisko Rauhala

Sari Somer

Taitto:

Varpu Mäkinen

Kuvitus:

Storyset on Freepik

Oppaan kuvaus

01

All Inclusive – Removing Barriers to Participation -hankkeen tarkoituksena on tehdä kansainvälinen yhteistyö ja nuorisovaihdot paremmin saavutettaviksi sellaisille nuorille, jotka tarvitsevat erityistä tukea niihin osallistumiseen. Hankkeen ensimmäisenä tehtävänä oli laatia opas organisaatioille. Oppaan tarkoituksena oli tukea erityisryhmien nuorisovaihtojen suunnittelua ja toteutusta erityisryhmille.

Erityistä tukea tarvitsevien joukossa on kuitenkin nuoria, jotka eivät pysty osallistumaan nuorisovaihtoihin edes aikaisemmin julkaistujen ohjeiden avulla. Moni heistä asuu joko asuntoloissa tai kotona. On monia tekijöitä, jotka voivat estää osallistumista. Käyttäytymisessä voi olla haasteita tai nuoren voi olla vaikea sietää ääniä, valoja tai ihmisryhmiä. Nuori voi myös esim. vaatia jatkuvaa tukea, minkä vuoksi osallistuminen nuorisovaihtoon voi olla mahdotonta. Jotta nuorisovaihtoon osallistuminen olisi mahdollista näille nuorille, nuorisovaihto pitää suunnitella tavalla, joka mahdollistaa heidän osallistumisensa.

Näiden nuorten pitää saada olla osa nuorisovaihtoa, vaikka he eivät pystykään matkustamaan. Samanlaisten aktiviteettien toteuttaminen eri paikoissa samanaikaisesti vaatii suunnittelua.

Työelämässä etätöitä ja etätapaamisia on käytetty jo pidemmän aikaa, ja uusia teknologioita ilmestyy koko ajan. Tämä opas huomioi hankkeen aikana käytetyn teknologian. Teknologia muuttuu nopeasti, ja uusia ohjelmia ja laitteita tulee jatkuvasti markkinoille. Täten on viisasta löytää se teknologia, josta on eniten hyötyä omaan ja oman organisaation työhön.

Hybridinä toteutettavan nuorisovaihdon suunnittelu

02

Suunniteltaessa nuorisovaihtoa erityistä tukea tarvitseville nuorille pitää ensin vastata kysymykseen: Ketä haluan tavoittaa ja minkä tasoista tukea he tarvitsevat? Pystyvätkö kaikki nuoret, joita haluan tavoittaa, matkustamaan nuorisovaihtoon? Jos he kaikki eivät pysty matkustamaan, jätetäänkö matkustamaan kykenemättömät täysin vaille nuorisovaihtoa? Tämä opas auttaa nuorisovaihdon toteuttamista hybridinä erityistä tukea tarvitseville.

Toivomme, että myös ne nuoret, jotka eivät pysty matkustamaan, pääsevät osallistumaan nuorisovaihtoon. Nuorisovaihdot muuttavat nuoria. Jotkut niistä nuorista joista luultiin, etteivät he pysty matkustamaan, voivat yllättää. Toisaalta, takaiskuja voi tulla eikä osa nuorista välttämättä pysty matkustamaan. Työskenneltäessä haavoittuvien ryhmien kanssa on viisasta suunnitella etukäteen, mitä tehdä asioiden muuttuessa. On myös viisasta olla useita varasuunnitelmia.



Hybridinä toteutettavan nuorisovaihdon suunnittelu

2.1. Suunnittele hybridikokemusta alusta asti

Jos tiedät jo suunnitellessasi nuorisovaihtoa, ettei osa nuorista, joita haluat tavoittaa pysty matkustamaan nuorisovaihtoon, suunnittele hybridikokemusta alusta saakka. Hankkeen virtuaaliosien ei pitäisi olla vain osa nuorisovaihtoa vaan myös osa nuorisovaihdon suunnittelua ja valmistelua.

2.2. Millaisia välineitä voi käyttää

Kun nuorisovaihtoon tarkoitettuja välineitä käytetään hankkeen alusta asti, kaikki tottuvat sekä välineiden käyttöön että siihen, miten niitä voi parhaiten hyödyntää. Silloin voi myös huomata, että välineet eivät toimi kuten oli suunniteltu ja voi löytää uusia, parempia välineitä (tämän oppaan luvussa 5 kuvataan eri välineitä, joita on käytetty kansainvälisissä hankkeissa).

Välineet on tärkeä valita suhteessa osallistujien profiliin. Onko heillä näkemisen, kuulon, liikkumisen tai ymmärtämisen rajoituksia? Osaavatko he lukea ja/tai kirjoittaa? Pystyvätkö he toimimaan isossa ryhmässä, pienessä ryhmässä, pareittain vai pitääkö heidän työskennellä yksin voidakseen osallistua.

Lisäksi hankkeen eri osissa tarvitaan erilaisia välineitä. Vuorovaikutuksessa ja yhteistyössä ennen ja jälkeen nuorisovaihdon tarvitaan erilaisia välineitä kuin nuorisovaihdon aikana.

Riippumatta siitä, mitä välineitä käytetään, on tärkeää että erityisesti fasilitaattorit ja ryhmänvetäjät tuntevat menetelmät hyvin, jotta toiminta ei sakkaa vaikka väline ei toimikaan kuten oli tarkoitettu. On myös tärkeää, että välineet ovat saavutettavia ja niitä voivat käyttää esim. ihmiset joilla on haasteita näön kanssa. Kannattaa tarkistaa etukäteen nuorisovaihtopaikan nettiyhteyksien toimivuus. Jos nuorisovaihto toteutetaan keskellä metsää, nettiyhteyksiä ei välttämättä ole eivätkä virtuaaliaktiviteetit ole mahdollisia. Myös virtuaali-osallistujien nettiyhteyksien toimivuus pitää tarkistaa etukäteen.

Hybridinä toteutettavan nuorisovaihdon suunnittelu

02

2.3. Reaalimaailman aktiviteettien ja virtuaaliaktiviteettien erot

Suunniteltaessa virtuaaliaktiviteetteja on tärkeää muistaa, että virtuaaliaktiviteeteissa ei ole mahdollista pysyä aktiivisena yhtä kauan kuin reaalimaailmassa. Aktiviteetin pitää kestää lyhyemmän aikaa ja voidaan tarvita enemmän taukoja. Vaihtelu on myös tärkeää, koska virtuaalitehtävät voivat yksitoikkoisiksi nopeammin kuin aktiviteetit reaalimaailmassa. Suunnittele enintään 2-4 tunnin ajaksi virtuaaliaktiviteetteja per päivä. 10 min taukoja pitää olla 45 minuutin välein. Taukojen pituus ja vaihteluväli riippuvat myös osallistujista.

Virtuaaliaktiviteeteissa on vaikeampi tehdä yhteistyötä, koska osallistujat eivät voi kommunikoida samalla tavalla kuin reaalimaailmassa. Todellista reaalimaailman kokemusta ei millään pysty siirtämään digitaalisen median kautta.

Toisaalta virtuaalisessa maailmassa on helpompaa käyttää erilaista mediaa, kuten kuvia ja videoita. Joillekin nuorille virtuaalinen ympäristö voi olla jopa parempi vaihtoehto, esim. jos heillä on vaikeuksia tunnistaa toisten tunteita. Lisäksi tällöin voidaan käyttää samanaikaisesti tekstiä ja vaihtoehtoisia tapoja kommunikoida, joten tietoa voidaan välittää useilla tavoilla samaan aikaan.

Hybridinä toteutettavan nuorisovaihdon haasteena on, että on hyvin todennäköistä, että nuoret jotka eivät pysty matkustamaan kokevat jäävänsä ulkopuolisiksi nuorisovaihdosta. Siksi tiiminrakennus jo ennen suunniteltua aktiviteettia on niin tärkeää. On myös tärkeää, että nuorisovaihdossa käytettyjä menetelmiä on käytetty jo ennen varsinaista nuorisovaihtoa.

2.4. Suunnittelukäynti on ystäväsi

Suunniteltaessa nuorisovaihtoa erityistä tukea tarvitseville nuorille suositellaan, että haetaan rahoitusta suunnittelukokouskäyntiä varten. Tämä on vielä suositeltavampaa, jos suunnitellaan hybridinä toteutettavaa nuorisovaihtoa, koska tällöin pitää suunnitella kaksi erilaista aktiviteettia, jotka eivät aina vastaa toisiaan.

Käynnin aikana kumppanit voivat tavata ja suunnitella varsinaista nuorisovaihtoa sekä vaihdossa käytettäviä virtuaalimenetelmiä.

Erityistä tukea tarvitsevien nuorten tukeminen

03

On useita asioita, jotka tulee ottaa huomioon hybridinä toteutettavan nuorisovaihdon suunnittelussa ja toteutuksessa. Ensinnäkin erityistä tukea tarvitsevan nuoren tausta ja tuen tarve tulee tietää. Tämä tieto voi tulla nuorelta itseltään, hänen vanhemmiltaan tai sitten muilta hänen kanssaan työskenteleviltä henkilöiltä. Nuori tulee tuntee hyvin ja on tärkeää, että joko järjestäjä itse, tai nuoren tukihenkilö, on työskennellyt nuoren kanssa aikaisemmin. Esimerkiksi tulee olla tietoinen käytöksestä: mitkä asiat vaikuttavat nuoren käytökseen, tunteisiin tai reagointiin.



Huomioon otettavia asioita:

03

Terveys

Taipumus epileptisiin kohtauksiin

(esimerkiksi kirkkaat ja välkkyvät valot voivat aiheuttaa haasteita)

Kuuloon liittyvät

haasteet (tietokoneiden kanssa työskentely, VR-lasien kanssa toimiminen, sopivat kuulokkeet ja mikrofonit)

Vammaisuus

(motorisen toiminnan haasteet, esimerkiksi painikkeiden painaminen, liikkuminen, liian hiljaa tai kovaa puhuminen)

Käyttäytyminen

Huomio siihen, jos käytös muuttuu tai jokin näyttää olevan pielessä

Haasteet tarkkaavaisuudessa

(vaikeus keskittyä tai pysyä yhdessä paikassa)

Kuinka nuoren kanssa työskennellään

Erilaiset tilanteet ja käyttäytymisen haasteet

Tärkeää huomata, **mitkä asiat toimivat** ja mitkä eivät

Aika

Kuinka kauan nuori voi olla aktiivinen ja paljonko lepoa tarvitaan

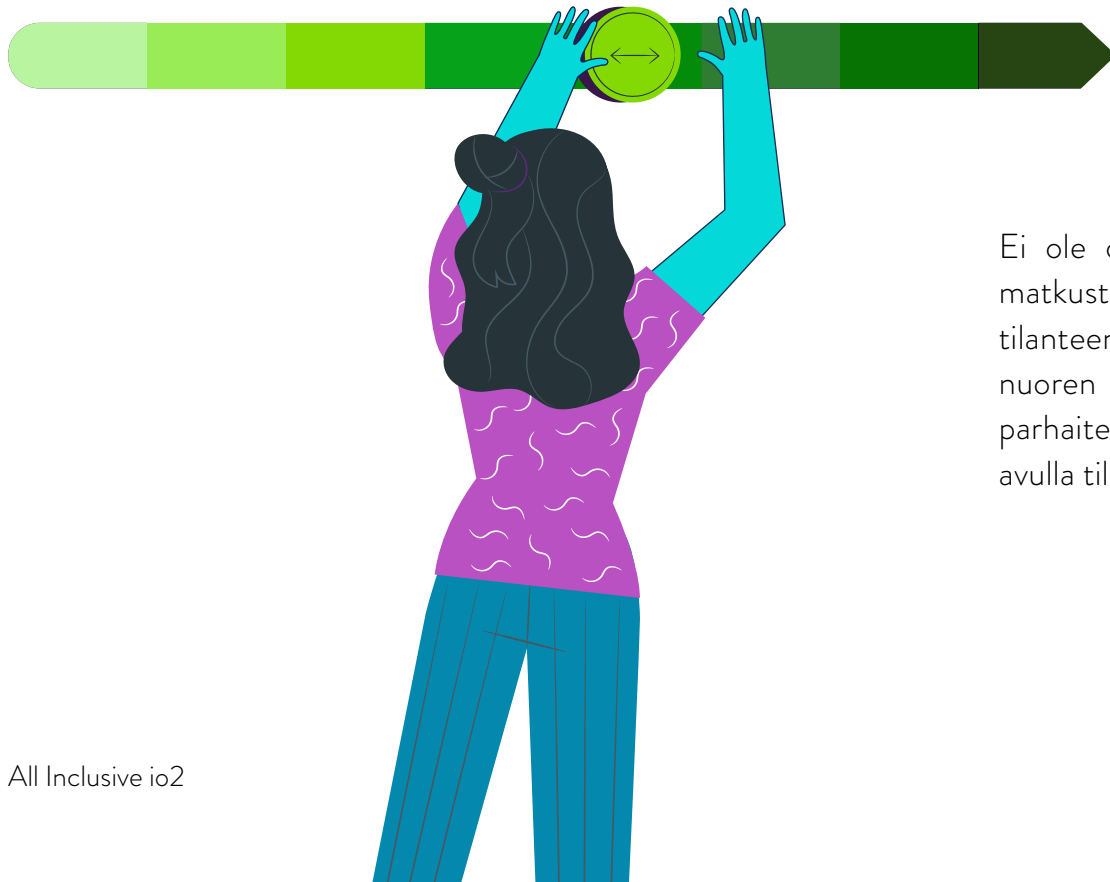
Kommunikaatio

Varmista, että nuori tietää aina, mitä tapahtuu ja miksi. Tarvittaessa käytetään vaihtoehtoisia kommunikaatiomenetelmiä, kuten kuvia.

Kaikki nämä asiat tulee ottaa huomioon, kun suunnitellaan hybridinuorisovaihtoa sellaisten nuorten kanssa, jotka tarvitsevat erityistä tukea. On tärkeää, että osallistujia tuetaan riittävästi digitaalisten työkalujen kanssa, ja he tarvitsevat tukea ennen nuorisovaihtoa, sen aikana sekä nuorisovaihdon jälkeen.

Miten määritellään, voiko erityistä tukea tarvitseva nuori matkustaa?

04



Ei ole olemassa tarkkoja ohjeita, jotka määrittelevät, voiko nuori matkustaa nuorisovaihtoon, koska jokainen nuori on erilainen ja heidän tilanteensa vaihtelevat. Asian arviointi on myös subjektiivista, sillä nuoren henkilön läheiset yleensä tuntevat hänet ja hänen kykynsä parhaiten. On kuitenkin mahdollista arvioida joidenkin kysymysten avulla tilanteita, joissa matkustaminen ei ole mahdollista.

Miten määritellään, voiko erityistä tukea tarvitseva nuori matkustaa?

04

Oletuksena on, että suurin osa nuorista pystyy matkustamaan mikäli teemme mukautuksia heidän tarpeidensa perusteella. On kuitenkin asioita, jotka tulee ottaa huomioon matkustamista suunniteltaessa.

1. Liikkuminen

- a. Minkälaisia liikkumisen apuvälineitä nuori tarvitsee ja voidaanko ne ottaa lentokoneeseen? (monet lentoyhtiöt kuljettavat tarvittavat välineet ilmaiseksi)
- b. Jos osallistujissa on esimerkiksi useampi henkilö, joka käyttää pyörätuolia, niin voivatko he tulla samalla lennolla, koska lentokoneessa on yleensä hyvin rajatusti tilaa pyörätuoleille.
- c. Onko nuoren mahdollista istua koko lennon ajan?

2. Terveys

- a. Tarvitseeko nuori paljon lääkitystä tai tukea terveydellisistä syistä?
- b. Onko tätä apua ja tukea saatavilla matkan aikana ja itse nuorisovaihdossa?
- c. Jos nuori tarvitsee apua wc-käynteihin ja hänelle tulee paljon vahinkoja, niin onko mahdollista hallita tätä matkan aikana varoamalla tarpeeksi aikaa wc:ssä käynteihin?
- d. Onko nuoren mahdollista matkustaa päämäärään saakka saman päivän aikana? Jos ei, voiko matkan jakaa kahdelle päivälle?

3. Käyttäytyminen

- a. Häiritsevätkö lentokentän ja lentokoneen valot ja äänet nuorta? Onko mahdollista harjoitella tätä kokemusta etukäteen? Voiko nuori mennä lentokoneeseen ennen muita matkustajia?
- b. Monet ihmiset pelkäävät lentämistä. Voiko pelkoa poistaa harjoittelemalla etukäteen tilannetta?
- c. Jos nuorella on taipumusta haastavaan tai aggressiiviseen käyttäytymiseen, voidaanko se estää toiminnallisilla aktiviteeteilla tai sopivalla lääkityksellä matkan aikana?

Pitkät lennot ja odottaminen voivat olla kaikille haastavia. Huomioon otettavat asiat kuitenkin moninkertaistuvat, kun matkustetaan sellaisten nuorten kanssa, joilla on käytöshäiriöitä.

Miten määritellään, voiko erityistä tukea tarvitseva nuori matkustaa?

04

4. Tunnetasapaino

Monet nuoret eivät ole matkustaneet yksin tai eivät ole olleet yksin poissa kotoa aiemmin. Tämä tulee huomioida kun valitaan osallistujia koti-ikävän välttämiseksi.

5. Vuorovaikutus ja kommunikaatio

Joillakin erityistä tukea tarvitsevilla nuorilla saattaa olla haasteita vuorovaikutuksessa ja kommunikoinnissa puhe- tai muun vamman vuoksi.

a. Onko mahdollista käyttää kuvia tai muita vaihtoehtoisia kommunikaation tapoja?

6. Ruoka

a. Jos on tiukkoja erityisruokavalioita tai nuorella on syömisvaikeuksia, onko mahdollista ottaa mukaan valmiiksi pakattuja ruokia?

b. Onko nuorisovaihdossa tarjottava ruoka sopivaa nuorelle, voidaanko erityisruokavaliota noudattaa?

Hyödyllisiä työkaluja hybridinuorisovaihdon toteuttamiseen

05

Tästä osasta opasta löytyy digitaalisia työkaluja, joita on käytetty tuomaan virtuaalisia elementtejä Nuorisovaihtoihin. Osa työkaluista on täysin ilmaisia, jotkut ovat osittain ilmaisia ja osa on maksullisia. Kannattaa aina tarkistaa, onko omalla organisaatiollasi lisenssejä eri ohjelmiin, koska monista työkaluista on olemassa ilmaisia tai hyvin edullisia lisenssejä, jotka on tarkoitettu esimerkiksi yleishyödyllisille tahoille. Tämä lista ei ole mitenkään täydellinen.



Discord

Discord on ilmainen ääni-, video- ja tekstikeskustelusovellus. Discordia käytetään päivittäin monista asioistakeskusteluun, ainataideprojekteistajaperhematkoista kotitehtäviin ja mielenterveystukeen.

Se on koti kaikenkokoisille yhteisöille, mutta sitä käyttävät eniten pienet ja aktiiviset ihmisryhmät, jotka puhuvat säännöllisesti. Discord voi olla erittäin hyvä työkalu Nuorisovaihdon järjestämiseen.

Palvelin: Palvelimet ovat Discordin tiloja. Niitä tekevät tietyt yhteisöt ja ystäväryhmät. Suurin osa palvelimista on pieniä ja niihin pääsee vain kutsun kautta. Kuka tahansa käyttäjä voi perustaa uuden palvelimen ilmaiseksi ja kutsua siihen ystävänsä.

Kanava: Discord-palvelimet on järjestetty teksti- ja puhekanaviin, nämä on yleensä omistettu tietyille aiheille ja näillä voi olla erilaiset säännöt.

Tekstikanavissa käyttäjät voivat lähettää viestejä, ladata tiedostoja ja jakaa kuvia muiden nähtäväksi milloin tahansa. Äänikanavissa käyttäjät voivat muodostaa yhteyden ääni- tai videopuhelun kautta reaaliajassa ja jakaa näyttönsä ystävilleen – tätä kutsutaan Go Liveksi.



MS Teams

Microsoft Teams on yhtenäinen viestintä- ja yhteistyöalusta, jossa yhdistyvät jatkuva työkeskustelu, videotapaamiset, tiedostojen tallennus (mukaan lukien yhteisten tiedostojen käyttö) ja sovellusten integrointi. Palvelu integroituu Office 365 -tilauspohjaiseen palvelupakettiin ja se sisältää laajennukset, jotka voidaan integroida muiden kuin Microsoftin tuotteiden kanssa. Monet yleishyödylliset yhteisöt voivat saada edullisen lisenssin Office365:sen käyttöön.

Teamsiin ryhmät tai tiimit voivat liittyä tietyn URL-osoitteen tai tiimin järjestelmänvalvojan tai tiimin omistajan lähettämän kutsun kautta. Teams for Educationin avulla järjestelmän-valvojat ja opettajat voivat perustaa erityiset tiimit luokille, ammatillisille oppimisyhteisöille, henkilöstölle ja kaikille muille.

Tiimien jäsenet voivat perustaa kanavia. Kanavat ovat keskusteluaiheita, joiden avulla tiimin jäsenet voivat kommunikoida käyttämättä sähköpostia tai tekstiviestiryhmiä. Käyttäjät voivat vastata viesteihin tekstillä, kuvilla, GIF-tiedostoilla ja räätälöidyillä meemeillä.

Teamsilla voidaan myös soittaa videopuheluita ja pitää kokouksia. Tapaamisia voidaan ajoittaa tai luoda tapauskohtaisesti, ja kanavalla vierailevat käyttäjät näkevät kokouksen olevan käynnissä. Teamsilla on myös Microsoft Outlook -laajennus, jolla voit kutsua muita ryhmiin. Tämän avulla tuhannet käyttäjä voivat muodostaa yhteyden kokouslinkin kautta.



Padlet

Padlet on paikka, jossa voit luoda yhden tai useamman seinän, joihin mahtuvat kaikki viestit, jotka halutaan jakaa. Seinä on periaatteessa tyhjä taulu, johon voidaan liittää mitä halutaan, mukaan lukien kuvia, dokumentteja ja ääntä. Se on myös osallistava, joten voit ottaa mukaan oppilaita, muita opettajia ja jopa vanhempia ja huoltajia. Voit esimerkiksi kerätä Nuorisovaihdon kuvat, videot ja muut tiedostot yhdelle Padlet-seinälle.

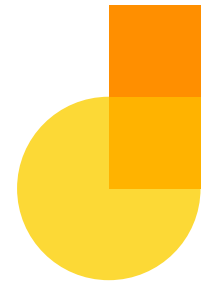
Moderaattori päättää, kenen kanssa Padlet jaetaan. Se voi olla julkinen, avoin kaikille tai voit asettaa salasanan seinälle. Voit myös sallia vain kutsuttujen jäsenten käyttää seinää.

Kun Padlet on toiminnassa, on mahdollista lähettää päivitys identiteetin kanssa tai nimettömänä. Käyttö aloitetaan luomalla tili Padletiin tai iOS- tai Android-sovelluksen kautta. Sitten on mahdollista tehdä seinä jaettavaksi linkin tai QR-koodin avulla, jotka ovat vain kaksi monista eri jakamisvaihtoehdoista.

Jamboard

Google Jamboard on digitaalinen taulu, joka mahdollistaa etä- tai henkilökohtaisen yhteistyön jaetussa tilassa. Käyttäjät voivat luonnostella ideoita, ratkaista ongelmia tai piirtää yhdessä ja synkronisesti. Jamboard on myös fyysinen laite, mutta sitä voidaan käyttää myös tietokoneella tai mobiili-sovelluksen kautta.

Aloitussivulla käyttäjä voi luoda ”Jamin”, jossa hän voi piirtää, luoda muotoja, viivoja ja lisätä tekstiä. Käyttäjä voi myös valita neljän kynätyypin ja kuuden värin välillä. Tarjolla on myös työkaluja esineiden pyyhkimiseen ja siirtämiseen, digitaalisten tarralappujen luomiseen ja niiden kosketuspisteiden muuttamiseksi digitaalisiksi laserosoitteiksi. Jamboard tukee jopa 16 kosketuspistettä kerralla yhdellä laitteella. Kokonainen tiimi voi liittyä samaan jamiin.



Miro

Miro (aiemmin RealtimeBoard) on digitaalinen taulu, jonka avulla on helppo tehdä yhteistyötä muiden kanssa. Ohjelmiston avulla voit luoda muis-tiinpanoja ja malleja, siirtää asioita ja kommunikoida upotetun videopuhelun tai online-chatin kautta. Työkalun mukana tulee myös sarja valmiita malleja, jotka voivat inspiroida tai toimia lähtökohtana omalle projektityöllesi.

Gather.Town

Gather.Town on verkkoneuvotteluohjelmisto, kuten Zoom, mutta siihen on lisätty osa, jonka avulla näet virtuaalisen ”huoneen”, jossa sinä ja muut olette. Huoneessa on mahdollista liikkua ja olla vuorovai-kutuksessa muiden osallistujien kanssa, aivan kuten oikea elämässä.

Gather.Town on seurustelutyökalu, jossa voit keskustella muiden osallistujien kanssa ryhmissä tai yksityisestikoko tapahtuman ajan ja erityisesti tauko-jen aikana. Sitä käytetään verkkoselaimen kautta

(Chrome on suositeltava), käyttöä varten ei tarvitse ladata mitään tai rekisteröityä. Kun liityt Gather.Town linkin kautta, tulee syöttää nimi ja valittava avatar, jonka jälkeen käytön voi aloittaa. Avataria siirtämällä voidaan käydä spontaaneja keskusteluja ympärillä olevien kanssa. Keskuste-luja voidaan käydä yksitellen tai pienissä ryhmissä riippuen siitä, kuinka monta ihmistä avatarin ympärillä on.

Gather.Townissa on valmiiksi rakennettuja virtuaa-lisia ympäristöjä, jotka on suunnattu opettajille – siellä on valmiiksi rakennettu luokkahuone, yleinen kampusympäristö, asuntola ja laboratorio. MIT:n ja Carnegie Mellonin kampuksista on myös virtuaa-linen versio tai sitten voit luoda omia ympäristöjä. Voit lisätä virtuaaliseen ympäristösi komponent-teja ja työkaluja, kuten taulun, palkintokorokkeen tai tietyn videovirran, jotta voit jäljitellä luokkahuoneen tai konferenssin ympäristöä täydellisemmin.

Gather.Townin grafiikka on yksinkertaista, ja se toimii useilla tietokoneilla nopeasti. Matalaresoluutioinen grafiikka ei vaikeuta merkittävä järjestelmän käyttöä.



Mural

MURAL on virtuaalinen visuaaliseen yhteistyöhön ja nopeampaan ongelmanratkaisuun helppo-käyttöisen digitaalisen kankaan avulla. MURAL ei ole tavallinen digitaalinen taulu, vaan sisältää tehokkaita fasilitointi-ominaisuuksia, ohjattuja menetelmiä ja asiantuntemusta, jota organisaatiot tarvitsevat muuttaakseen tiimityötä.

Muralissa on ominaisuuksia, kuten käyttövalmiita malleja, satoja kokoustyyppejä ja tavoitteita. Intuiitiiviset visuaaliset yhteistyöominaisuudet, kuten muistilaput, kaaviot ja jopa gifit. Tavallista digitaalista taulua parempia ominaisuuksia, kuten ajastin, äänestys, yksityinen tila, juhlaefektejä ja paljon muuta.

MURAL App for Zoom -sovelluksella voit nyt jakaa digitaalisen taulun Zoom-kokouksen sisällä,

jotta kaikki osallistujat voivat tehdä visuaalista yhteistyötä reaaliajassa digitaalisten muistilappujen, piirustusten, kaavioiden, kuvien ja muiden kanssa.

Quick Talkin avulla on mahdollista välittömästi liittyä puheluun, kun käytät Muralia, jotta voit olla yhteydessä yhteistyökumppaneihin. Tätä varten ei tarvitse etsiä ja jakaa linkkiä, puhelinkuvakkeen  napsauttaminen yhteistyökumppanin avatarien vieressä missä tahansa Muralissa riittää.



Zoom

Helppo ottaa käyttöön, liittyä ja tehdä osallistua kaikilta laitteilta. Vahvat suojasetukset takaavat häiriöttömät kokoukset. Filtterit, reaktiot, kyselyt, viittaaminen ja musiikin tai videoiden jakaminen on mahdollista. Keskustele ryhmien kanssa tai siirry helposti 1:1- tai ryhmäpuheluiksi. Ominaisuudet riippuvat käyttäjätasosta. On mahdollista isännöidä jopa 100 osallistujan kokousta ja rajattomasti ryhmäkokouksia, jopa 40 minuuttia ilmaisversiossa.

Breakout-huoneiden avulla voit jakaa Zoom-kokouksen jopa 50 erilliseen istuntoon. Kokouksen isäntä tai apuisäntä voi valita, jakaako kokouksen osallistujat näihin erillisiin istuntoihin automaattisesti tai manuaalisesti, tai he voivat antaa osallistujien valita ja osallistua istuntoihin näiden haluamalla tavalla.





Google Meet

Kuka tahansa, jolla on Google-tili, voi luoda verkkokokouksen jopa 100 osallistujalle ja tavata jopa 60 minuuttia kokousta kohti. Google Meet on videopuhelupalvelu. Se on käytettävissä verkkoselaimella sekä Android- ja iOS-sovelluksina.

Google Meet -puhelun voi luoda Google-kalenterin tapahtumasta, ja kalenterin tapahtuman tiedot ovat käytettävissä videopuhelussa. Videopuhelun luoja on kuuluttava johonkin Google Workspace- tai G Suite for Education -organisaatioon, mutta puheluun voivat liittyä myös puhelun aloittajan Google Workspace -organisaation ulkopuoliset käyttäjät. Videopuheluihin liittyminen tapahtuu internet-linkistä, puhelinnumerolla, sähköpostikutsusta tai Google-kalenterin tapahtuman kautta.

Ääni- ja videopuhelut jopa 720p resoluutiolla, mukana chat, puheluiden salaus kaikkien käyttäjien välillä, mahdollisuus liittyä kokouksiin verkkoselaimen tai Android- tai iOS-sovellusten kautta, näytön jakaminen asiakirjojen, laskentataulukoiden, esitysten esittämistä varten tai (jos kokoukseen on liitytty selaimen avulla) muut selaimen välilehdet. Isännät voivat estää pääsyn ja poistaa käyttäjiä puhelun aikana. Kyky nostaa ja laskea kättä. Moderaattorit voivat käyttää pienryhmähuoneita jakaakseen osallistujat pienempiin ryhmiin videopuheluiden aikana. Moderaattorien on käynnistettävä pienryhmähuoneet videopuhelun aikana tietokoneella.

Skype

Miljoonat henkilöt käyttävät Skypeä ilmaisten video- ja äänipuheluiden soittamiseen kahdenkeski- siin ja ryhmäpuheluihin, pikaviestien lähettämiseen ja tiedostojen jakamiseen muiden Skype-käyttäjien kanssa. Voit käyttää Skypeä missä tahansa sinulle parhaiten sopivalla tavalla – matkapuhelimella, tietokoneella tai tabletilla. Skype on ilmainen ja helppokäyttöinen.



WhatsApp

WhatsApp on ilmainen, monikäyttöinen viestintäsovellus, jonka avulla voi soittaa video- ja äänipuheluita, lähettää tekstiviestejä ja paljon muuta.

WhatsApp vaatii puhelinnumeron palvelun käynnistämiseksi, ja kaikki yhteystietoluetteloomme lisätyt näkevät tämän puhelinnumeron. Valitettavasti puhelinnumeroasi ei voi piilottaa WhatsAppissa. Sovellus vaatii voimassa olevan puhelinnumeron, jotta palveluun voi kirjautua.

Sovelluksia aktiviteetteja ja arviointia varten

05

Flinga

Flinga on työkalu, jonka avulla voi saada palautetta ja ideoita aktiviteetin osallistujilta. Työkalun avulla on mahdollista järjestää ideat niin kuin haluat ja koodata ne väreillä. Osallistujat voivat myös tykätä toistensa kommentteista. Työkalua voidaan käyttää helppoihin kysymyksiin, aivoriisiin, seinänä kommentteille (esimerkiksi Nuorisovaihdon aikana) tai arviointiin.

FLINGA



Kahoot

Kahoot! on pelipohjainen oppimisalusta, jonka avulla on helppo luoda, jakaa ja pelata oppimispelejä tai tietovisoja. Näitä pelejä kutsutaan ”kahootteiksi”. Kysymysten muoto ja määrä on pelin isännän päätettävissä. On mahdollista lisätä videoita, kuvia ja kaavioita kysymyksiin.

Kahootit toimivat parhaiten ryhmämuotoisessa toiminnassa. Peliin liittyminen edellyttää yksilöllistä PIN-koodia. Jos olet pelin isäntä, tarvitset suuren näytön. Pelaajat vastaavat omilla laitteillaan, kun taas kysymykset näkyvät jaetulla näytöllä. Livepelien lisäksi voit lähettää myös kahoot-haasteita, joita pelaajat suorittavat omaan tahtiinsa.

Mentimeter

Mentimeter on AEP-alusta (Audience Engagement Platform), jonka avulla on helpompaa kuunnella ja tulla kuulluksi. Sovelluksen avulla on mahdollista muuttaa passiivinen yleisö aktiiviseksi vaikuttajaksi.

Interaktiivisia esityksiä voidaan luoda helppokäyttöisellä verkkoeditorilla. On mahdollista lisätä esitykseen kysymyksiä, kyselyjä, tietokilpailuja, dioja, kuvia, gifejä ja muuta. Osallistujat muodostavat älypuhelimillaan yhteyden esitykseen, jossa he voivat vastata kysymyksiin. On mahdollista visualisoida heidän vastauksensa reaaliajassa ja luoda hauska ja interaktiivinen kokemus. Kun Mentimeter-esitys on ohi, on mahdollista jakaa ja viedä tulokset lisäanalyysiä varten ja verrata tietoa ajan mittaan, jotta voidaan mitata osallistujien edistymistä.

Mentimeter on online-kyselytyökalu, joka voi lisätä interaktiivisen elementin Nuorisovaihdon aktiviteettiin. Kysymystyyppejä ovat muun muassa monivalinta, rankkaus, asteikot, sanapilvi ja avoin. Sovellusta voidaan käyttää jäänmurtajiin, tiedon tarkistamiseen, mielipiteiden mittaamiseen ja keskustelun herättämiseen.



Mentimeter

Wordclouds

(Ilmainen sanapilvi-generaattori www.wordclouds.com).

Sanapilvet tai tunnistepilvet ovat sanojen esiintymistiheyden graafisia esityksiä, jotka korostavat lähdetekstissä useimmin esiintyviä sanoja. Sanapilvet (tunnetaan myös nimellä tekstipilvet tai tunnistepilvet) toimivat yksinkertaisella tavalla: mitä useammin tietty sana esiintyy tekstidatalähteessä (kuten puheessa, kyselyssä tai tietokannassa), sitä suurempi ja näkyvämpi se on sanapilvessä. Tämä työkalu voi olla erittäin hyödyllinen esimerkiksi Nuorisovaihdon arvioinnissa.

Wordclouds.com on ilmainen online-sanapilvien luonti- ja tunnistepilvien luoja. Wordclouds.com toimii tietokoneella, tabletilla tai älypuhelimella. Tekstiä liittämällä, asiakirjan lataamalla tai URL-osoitteen avaamalla voidaan luoda automaattisesti sana- tai tunnistepilvi. Sanoja voidaan syöttää myös käsin sanaluetteloon.

Muodot, värit ja fontit voidaan valita samoin kuin se kuinka sanat piirretään. Wordclouds.com voi myös luoda klikattavia sanapilviä linkeillä (kuvakartta). Kun ollaan tyytyväisiä tulokseen, kuva voidaan tallentaa ja jakaa verkossa.

Slido

Slido on helppokäyttöinen Q&A- ja äänestysalusta. Online-osallistuja liittyy vain Slidoon kirjoittamalla tapahtumakoodin tai skannaamalla QR-koodin ja lähettämällä sitten kysymyksensä tai äänensä omilla laitteillaan. Slido Present -tila näkyy ruudulla kysymysten ja kyselyn tulosten kanssa, jotta osallistujat voivat seurata keskustelua.

Slido tarjoaa palvelun, joka mahdollistaa osallistujien reaaliaikaisen aktiivisen osallistumisen tapahtumaan. Palvelun käyttö on osallistujille ilmaista, eikä heidän tarvitse rekisteröityä minnekään.



Sovelluksia suunnitteluun ja jakamiseen

05

Canva

Canva on ilmainen graafisen suunnittelun alusta, jolla voi luoda kutsuja, käyntikortteja, Instagram-viestejä ja paljon muuta. Vedä ja pudota -käyttöliittymä tekee tuhansien mallien mukauttamisesta helppoa ja helppoa. Canvan laajan ominaisuuksien valikoiman avulla voi muokata valokuvia ilman laajaa kuvankäsittelytaitoa tai kokemusta.

Canva on ilmainen, voit käyttää kaikkia Canva-malleja ilmaiseksi. Maksua vaaditaan vain premium-kuvista, jotka maksavat 1 dollarin kuvaa kohti. Ohjelmassa on myös paljon ilmaisia kuvia käytettäväksi.



YouTube

YouTube on videonjakopalvelu, jossa käyttäjät voivat katsoa, jakaa, kommentoida toisten videoita tai ladata omia videoita. Palvelua voidaan käyttää tietokoneilla, tableteilla ja matkapuhelimilla. YouTube-kanavan luominen on ilmaista.

Dropbox

Dropbox on pilvipalvelu, johon voidaan ladata tiedostoja ja synkata ne eri laitteiden välillä. Dropbox-linkkejä voidaan käyttää tiedostojen jakamiseen ja kansiointiin toisten kanssa ilman, että tarvitsee lähettää isoja liitetiedostoja. Ilmainen versio sisältää 2 gigabittiä tilaa.



ThingLink

ThingLink on ilmainen ja käyttäjäystävällinen digitaalinen työkalu, jonka avulla käyttäjät voivat muuttaa minkä tahansa kuvan interaktiiviseksi grafiikaksi. ThingLink on näppärä työkalu, joka tekee digitaalisten kohteiden merkitsemisestä erittäin helppoa. Tägäämiseen voidaan käyttää muiden tai omia kuviasi, videoita tai 360 asteen interaktiivisia kuvia. Lisäämällä tunnisteita voi antaa osallistujille mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa median kanssa ja saada siitä enemmän yksityiskohtia.

Se voi myös olla hyödyllinen työkalu töiden luomiseen ja lähettämiseen, ja se rohkaisee osallistujia yhdistämään erilaisia tietolähteitä ja yhdistämään kaiken yhdeksi yhtenäiseksi projektiiksi.

ThingLink on saatavilla verkossa sekä iOS- ja Android-sovelluksina. Koska tiedot tallennetaan pilveen, se ei vie laitteista paljon tilaa ja työt on helppo jakaa linkin avulla.

Aggie.io

Aggie.io:n avulla on mahdollista piirtää kuvia yhdessä toisten osallistujien kanssa reaaliajassa yli internetin vain käyttämällä selainta. Ohjelmassa luodaan uusi kangas, jaetaan linkki ja aloitetaan piirtäminen. Sovelluksen avulla on mahdollista tehdä kokonainen piirros yhdessä muiden osallistujien kanssa tai käyttää sitä luonnostelualustana aivoriihessä tai sellaisessa projektissa, jossa tarvitaan visuaalista apua.



..thinglink..

Nuorisovaihdon eri vaihteita ja mitä digitaalisia työkaluja voidaan käyttää

06

1. Suunnittelu

Toteutettaessa hybridinuorisovaihtoa, suunnittelu on erittäin tärkeää. Kun tiedetään etukäteen, että osa nuorisovaihtoon osallistuvista nuorista ei voi olla fyysisesti paikalla nuorisovaihdossa, on tärkeää suunnitella aktiviteetit niin, että niihin voidaan mahdollisimman hyvin osallistua etäältä.

Suunnitteluvaiheessa on suositeltavaa tiedustella osallistuvien organisaatioiden tietoja ja osaamista digitaalisista työkaluista sekä niistä mahdollisista lisensseistä tai välineistä, joita voitaisiin käyttää nuorisovaihdossa. Digitaaliset välineet eroavat toisistaan paljon ja niissä on erilaisia ominaisuuksia. Osaa varten tarvitaan erikseen ladattava ohjelma, kun taas toisia voi käyttää suoraan selaimella. Jotkut toimivat paremmin tietokoneella, kun toiset on suunniteltu pöydillä tai mobiililaitteilla käytettäväksi. Kun työskennellään erityistä tukea tarvitsevien

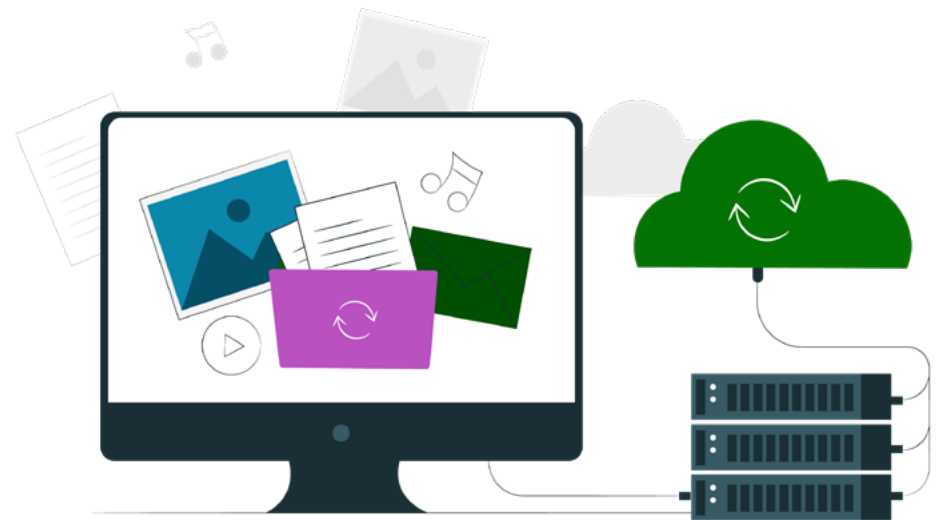
nuorten kanssa, on tärkeää, että myös he pystyvät valittuja työkaluja käyttämään (tai heille on järjestetty riittävät käyttötuki). Idearivissä voidaan käyttää esimerkiksi Padlettia, jonka avulla kaikki osallistujat ja tiimit voivat kerätä ajatuksiaan samalla sivulla. Tai sitten voidaan käyttää esimerkiksi yhteistä digitaalista työtilaa, kuten Flingaa.

Suunnittelussa hyviä työkaluja ovat digitaaliset työtilat kuten esimerkiksi MS Teams. Teamsissa on mahdollista järjestää etäkokouksia ja työstää samaa dokumenttia yhtä aikaa. Tämä tosin vaatii sen, että ainakin yhdellä organisaatiolla on lisenssi ohjelman käyttöön. Myös aiemmin mainittu Padlet voi olla hyvä työkalu tällaiseen työskentelyyn, mutta sitten kokoukset on järjestettävä erillisellä ohjelmalla. Discord on myös yksi mahdollisuus, koska siinä on mahdollista pitää ääni- tai tekstichatteja ja jakaa tiedostoja.

On tärkeää, että kun valitaan hankkeeseen sopiva digitaalinen työskentelytilan, niin sitä käytetään läpi hankkeen. Tällä tavoin osallistujat tottuvat käyttämään juuri sitä työkalua ennen varsinaista nuorisovaihtoa. On myös tärkeää, että on olemassa tila, mihin voidaan varastoida ja jakaa kaikki tärkeät, viralliset ja ajantasalla olevat dokumentit, jolloin kumppanit pääsevät niihin käsiksi tarvittaessa.

Voi olla hyödyllistä, että dokumenttien muokkaus tapahtuu eri paikassa kuin dokumenttien varastointi. Näin vain valmiit ja ajantasalla olevat dokumentit tulevat varastoiduiksi ja mahdollisuus sekaannuksiin vähenee.

Tarvetta voi olla myös vähemmän viralliselle tavalle kommunikoida toisten organisaatioiden ja osallistujien välillä, tällaisessa viestinnässä viestiohjelmat, kuten Whatsapp tai Signal voivat olla hyödyllisiä.



Tässä vaiheessa voidaan käyttää esimerkiksi näitä ohjelmia

Ideointi: Padlet, Fling, Jamboard, Mentimeter, Slido

Yhdessä työskennellen: MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Viestintä: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp ja muut viestintäohjelmat

Tietojen säilyttäminen: Google Drive, MS Teams, Dropbox

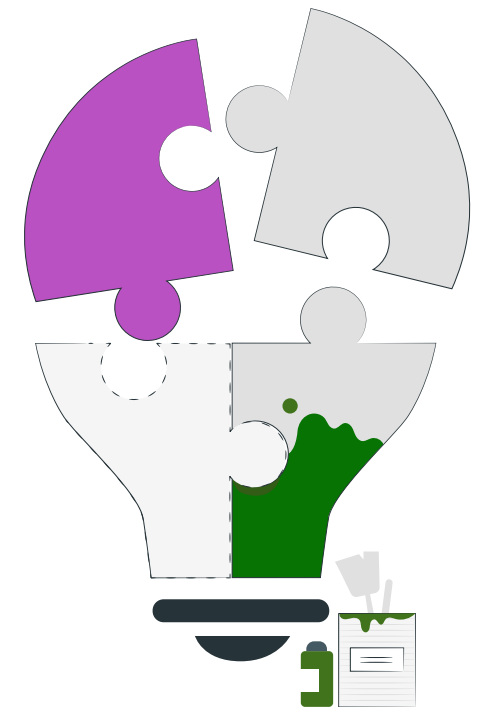
2. Kommunikointi ja yhteistyö ennen nuorisovaihtoa

Jatkuva kommunikointi hankepartnereiden välillä on avain onnistuneeseen nuorisovaihtoon. Digitaalinen viestintä voidaan järjestää monella eri työkalulla. Myös tässä on tärkeää, että samoja työkaluja käytetään läpi koko prosessin, jotta organisaatiot ja osallistujat tottuvat niitä käyttämään.

On joitakin syitä, jotka voivat johtaa siihen, että työkaluja vaihdetaan:

- **Työkalu ei toimi, niin kuin sen ajateltiin toimivan**
- **Käytettävissä olevat digitaaliset välineet eivät ole riittävän tehokkaita työkalun käyttöön**
- **Työkalun käyttö on liian vaikeaa**
- **Työkalu ei ole riittävän saavutettava** (Se ei toimi esimerkiksi näytönlukulaitteiden kanssa)
- **On saatavilla parempi työkalu**
- **Työkalua ei enää tueta**

Muista ottaa kaikki osallistujat mukaan kommunikointiin heti alusta saakka. Näin myös ne henkilöt, jotka eivät voi fyysisesti osallistua nuorisovaihtoon ovat osa ryhmää ja kaikki oppivat käyttämään niitä työkaluja, joilla etäältä osallistuminen mahdollistetaan.



Nuorisovaihdon eri vaiheita ja mitä digitaalisia työkaluja voidaan käyttää

Nuorisovaihdon eri vaiheita ja mitä digitaalisia työkaluja voidaan käyttää

Tärkeä osa ennen nuorisovaihtoa tapahtuvasta yhteistyöstä on liikkuuutta valmistelevalle ennakotapaaminen (Advance Planning Visit). Tässä tapaamisessa sovitaan tarkemmin varsinaisesta nuorisovaihdosta. Se on hyvä tilaisuus kokeilla niitä digitaalisia työkaluja, joita on suunniteltua käytettäväksi nuorisovaihdossa. On myös mahdollista, että on työkaluja, joita organisaatioita eivät ole tottuneet käyttämään (kuten esimerkiksi VR (virtuaalinen todellisuus)-laitteita). Ennakotapaaminen on hyvä paikka tutustua näihin laitteisiin.

On myös tärkeää asettaa sääntöjä digitaalisten työkalujen käyttöön nuorisovaihdossa. Jos kaikkien mikrofonit esimerkiksi ovat auki yhtä aikaa, se voi johtaa kakofoniaan, eikä mitään saada aikaiseksi.

☒	
☒	
☐	
☐	

06

Työkaluja käytettäväksi tässä vaiheessa:

Yhteistyöskentely: MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Viestintä: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp tai muut viestintäsovellukset

Tiedon säilytykseen: Google Drive, MS Teams, Dropbox

3. Varsinainen nuorisovaihto

06

Varsinaisen nuorisovaihdon aikana valitut työkalut joutuvat todelliseen testiin. Toimivatko työkalut sillä tavalla kuin on tarkoitettu? Ennen nuorisovaihtoa on aina mahdollista säätää tai muuttaa sitä tapaa, jolla työkaluja käytetään, kouluttaa osallistujia työkalujen käytössä tai jopa muuttaa työkaluja kokonaan. Varsinaisen nuorisovaihdon aikana ei ole juuri aikaa korjaaville liikkeille, joten työkalujen ja laitteiden täytyy toimia heti.

Siksi on tärkeää:

- Testata, testata ja testata työkaluja, laitteistoa ja yhteyksiä etukäteen
- Varmistaa, että akut ovat täynnä
- Vaatia eri ryhmiä ottamaan yhteyttä etukäteen ja testata yhteydet
- Muistuttaa kaikkia pelisäännöistä digitaalisten laitteiden käytössä, esimerkiksi milloin mikrofonia voi pitää auki.
- Luoda aikataulut, jotta jokainen osallistuja tietää, milloin digitaalisia työkaluja käytetään

Millaisia toimintoja digitaalisilla työkaluilla voidaan tehdä:

- Jäänmurtajat eri työkaluilla, kuten **Kahootilla**, **Mentimeterillä** ja **Flingalla**
- Yhteiset tapaamiset kokouksiin ja kommunikointiin tarkoitetuilla välineillä
- Pelien pelaaminen yhdessä kommunikointiin tarkoitetuilla välineillä tai muilla digitaalisilla välineillä (kuten **Discord**)
- Pelien pelaaminen **Kahootilla** tai muilla pelillistämiseen tarkoitetuilla välineillä
- Urheilua, tanssia tai muita fyysisiä aktiviteetteja käyttäen kommunikointiin tarkoitettuja tai muita digitaalisia välineitä.
- Yhdessä piirtäminen digitaalisilla työkaluilla (kuten **aggie.io**)
- Kokonaan digitaalisten tilojen käyttäminen, joissa osallistujat voivat tavat digitaalisina hahmoina (esim. **Gather.Town**, **Second Life**, **Habbo Hotel** ja monet muut)
- Nuorisovaihdon ulkopuolelle jaettavan median valmistaminen (esimerkiksi paikallisille medioille). **Canva** on tähän hyvä työkalu.
- Videoiden ja muun median suunnittelu ja valmistaminen
- Myös VR-tekniikan käyttäminen voi olla mahdollista ja sen avulla nuorten on mahdollista olla oikeasti ”paikalla”. Tämä kuitenkin vaatii osaamista ja teknologiaa, jota monella organisaatiolla ei ole. Myös hinta on edelleen suhteellisen kallis.

Kuten aikaisemmin on todettu, digitaalisten medioiden käytössä aktiivisuus aika on lyhyempi ja tarvitaan myös enemmän taukoja. Siksi kaikki fyysisessä nuorisovaihdossa tapahtuvat aktiviteetit eivät voi luultavasti olla tarjolla digitaalisessa muodossa. On myös hyvä tunnistaa, että vaikka paljon voimavaroja käytetään nuorisovaihdon digitaaliseen osioon, silti yhteydet digitaalisen ja fyysisen nuorisovaihdon välillä ovat rajoitettuja.



Työkaluja, joita voidaan käyttää nuorisovaihdon aikana:

Digitaaliset tilat: Gather.town, Second Life, Habbo Hotel, monet muut digitaaliset tilat

Pelit, arvioinnit, mielipiteiden

kartoittaminen: Flinga, Kahoot, Mentimeter, Slido

Kommunikointi: Skype, Zoom, MS

Teams, Google Meet, Whatsapp tai muut pikaviestijärjestelmät

Yhdessä piirtäminen: aggie.io

Aikataulut: Padlet, MS Teams, muut työkalut

Materiaalien suunnittelu: Canva, Adobe Photoshop ja muut työkalut (vaatii lisenssin)

4. Arviointi ja kommunikointi

Digitaalisista työkaluista on apua nuorisovaihdon arvioinnissa. Päivittäistä arviointia on helppo tehdä nuorisovaihdon aikana eri työkalujen, kuten Mentimeterin, Flingan tai sanapilvipalveluiden avulla. Ne antavat mahdollisuuden arvioida nuorisovaihdon tunnelmia ja sitä, kuinka asiat yleisesti toimivat sillä hetkellä.

Varsinaisen nuorisovaihdon jälkeen on mahdollista tehdä tarkempaa arviointia esimerkkikyselylomakkeiden avulla. Huomioon otettavaa on vaihtoon osallistuneiden nuorten tuen tarve ja heidän kykensä mukainen arviointi.

Arviointi on räätälöitävä sopimaan erityistä tukea vaativille nuorille, joilla on erilaiset kyvyt ja rajoitteet. Jotkut esimerkiksi tarvitsevat visuaalisia vinkkejä, vihjeitä ja muita apukeinoja voidakseen vastata arviointiin.

Jotta nuorisovaihdon merkitystä ja vaikutusta nuoriin voidaan seurata, kommunikaatio organisaation ja osallistujien välillä tulisi jatkua myös nuorisovaihdon jälkeen. Tällöin nähdään myös selkeämmin, mitkä asiat toimivat vaihdossa ja mitkä eivät toimineet.

Hyödyllisiä työkaluja:

Arviointiin:

Mentimeter

Flinga

sanapilvet

Google taulukko- ja muut

kyselylomakeohjelmat

Viestintä:

Skype

Zoom

MS Teams

Google Meet

Whatsapp ja muut

viestintäohjelmat

Tiedon säilytykseen:

Google Drive

MS Teams

Dropbox

5. Raportointi ja tiedonjako

06

Nuorisovaihdosta saadun tiedon raportointi ja jakaminen on tärkeää onnistuneen ja menestyksekkään projektin kannalta. Tietoa on hyvä jakaa sekä organisaation sisällä, että muiden vaihtoon osallistujien kesken.

Informaation keruu on helpompaa, kun arviointi on hyvin ja huolellisesti valmisteltu ja toteutettu. Suurimman hyödyn projektista saa järjestäjäorganisaatio mutta on tärkeää, että kaikki nuorisovaihdon osanottajat osallistuvat myös hankkeen arviointiin. Projektin materiaalin ja tuloksien on oltava kaikkien saatavilla.

Materiaalin tekemiseen ja jakamiseen on olemassa erilaisia digitaalisia ohjelmia. Projektiin osallistuneita on hyvä hyödyntää materiaalia tehdessä.

Raportointi onnistuu parhaiten digitaalisten työtilojen avulla, joissa kaikki organisaatiot voivat osallistua raportointiin ja työstää raportteja samanaikaisesti.

Hyödyllisiä työkaluja:

Yhdessä työskennellen: MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Viestintä: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp ja muut viestintäohjelmat

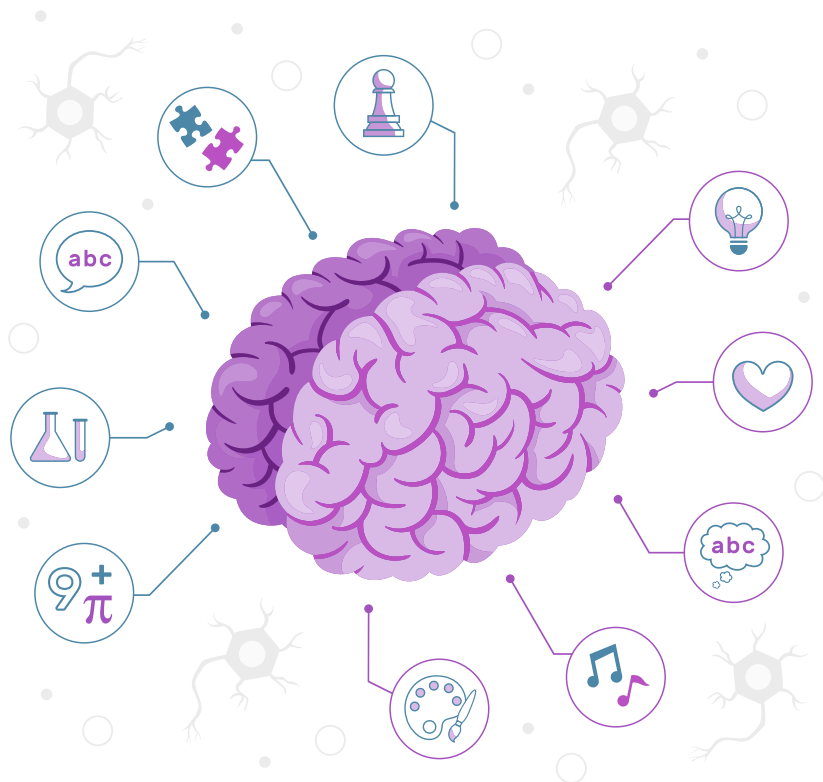
Tiedon säilytykseen: Google Drive, MS Teams, Dropbox

Kommunikointimateriaalin tekoon: Canva, Thing.link, M365 tools (maksullinen), Adobe products (maksullinen)

Tiedon jakaminen: projektiin osallistuneiden web-sivut, Youtube ja muut videopalvelut, sosiaalisen median palvelut

Virtuaalinen todellisuus ja mahdollisuudet tulevaisuudessa

07



Virtuaalitodellisuuden käyttäminen työkaluna nuorisovaihtojen aikana on ollut kallista, mutta uusien ja halvempien työkalujen tullessa markkinoille, se saattaa olla käyttökelpoinen mahdollisuus.

Esimerkiksi matkustusrajoitteisille lapsille ja nuorille, 365* asteen panoraamakameroiden käyttö ja virtuaalitodellisuuskypärien käyttö nuorisovaihdossa voisivat syventää osallistujan kokemusta ympäristöstä ja paikallaolemisen tunteesta. Nämä työkalut vaativat kuitenkin tällä hetkellä melko paljon teknistä osaamista ohjaajilta ja varusteet ovat edelleen arvokkaita.

Muistilista erityistä tukea vaativille nuorille tarkoitettujen hybridivaihtojen järjestämiseen

08

Millaista tukea osallistujat tarvitsevat osallistuakseen virtuaalisesti? Mitä rajoituksia on?

Tarkista, onko valituista työkaluista olemassa versio voittoa tavoittelemattomille tai julkisille organisaatioille. Monet työkalut ovat ilmaisia tai erittäin edullisia voittoa tavoittelemattomille tai julkisille organisaatioille.

Onko nuorisovaihdolle suunnitellussa paikassa riittävä digitaalinen verkko, jotta käytettävät digitaaliset työkalut toimivat?

Osaavatko yhteistyökumppanit käyttää valittuja työkaluja, tarvitaanko ohjajille/tiimin johtajille/muille osallistujille koulutusta?

01 — 02 — 03 — 04 — 05 — 06 — 07 — 08

Mitkä työkalut ovat hyödyllisiä? Onko kumppaniorganisaatioilla jo aiempaa tietoa ja lisenssejä erilaisiin työkaluihin?

Varmista, että valitut työkalut ovat sopivia, erityistä tukea vaativille nuorille. Aseta kaikki asiakirjat saataville (voidaan lukea esimerkiksi näytönlukehjelmilla)

Onko yhteistyökumppaneilla valmiiksi esimerkiksi VR-työkaluja tms. tai voivatko he lainata/vuokrata niitä?

Aloita virtuaalinen työ alusta ja jatka loppuun asti, jotta kaikki projektiin osallistujat käyttävät työkaluja. Aloita tiimin rakentaminen nolasta.

Yhteistyössä



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



FONDAZIONE
DON GIOVANNI ZANANDREA
ONLUS



Nuorten
Ystävät



Kehitysvammaliitto

