

DIGIVAPAA TILA NUORTEN KULMALLA

1. Suunnitelman tausta ja tarkoitus

Nuorten Kulman uusiin tiloihin on suunniteltu mahdollisuus järjestää nuorille erillinen **digivapaa tila**, jossa nuoret voivat viettää aikaa ilman älylaitteita ja digitaalista ympäristöä.

Ajatus digivapaasta tilasta on lähtöisin nuorilta itseltään. Nuoret ovat tuoneet kaupungille esiin toiveen ja tarpeen siitä, että Nuorten Kulmassa olisi paikka, jossa voisi viettää aikaa ilman puhelimia, sosiaalista mediaa, pelaamista tai muuta digitaalista ympäristöä.

Tilan tavoitteena on vastata tähän nuorten esittämään toiveeseen ja tarjota digitaalisten ympäristöjen rinnalle vaihtoehtoinen tapa viettää vapaa-aikaa.

Kyseessä ei olisi nuorille pakollinen toimintamuoto, vaan **vapaaehtoinen mahdollisuus valita tila, jossa älylaitteita ei käytetä ja jossa keskiössä ovat yhdessäolo, keskustelu, pelit ja muu yhteisen tekeminen.**

2. Tilan toimintaperiaate

Digivapaa tila sijoittuisi Nuorten Kulman yläkertaan. Tilasta pyritään tekemään viihtyisä ja helposti lähestyttävä paikka, johon nuoret voivat tulla viettämään aikaa, pelaamaan ja olemaan yhdessä.

Tilan perusperiaatteena olisi, että siellä ei käytetä älypuhelimia tai muita älylaitteita. Tavoitteena on mahdollistaa hetki, jossa nuori voi keskittyä läsnä olevaan toimintaan ja muiden nuorten kohtaamiseen.

Tila voisi toimia esimerkiksi seuraavien periaatteiden mukaisesti:

- tilassa ei käytetä matkapuhelimia tai muita älylaitteita
- tilassa ei käytetä tietokoneita, tabletteja tai pelikonsoleita
- toiminta perustuu yhdessäoloon ja kasvokkain tapahtuvaan vuorovaikutukseen
- nuorille tarjotaan tekemistä ilman digitaalista ympäristöä
- tilaan tuleminen ja siellä oleminen on nuorelle vapaaehtoista
- tilan yhteiset säännöt käydään nuorten kanssa läpi
- nuoret osallistuvat mahdollisuuksien mukaan tilan sisällön ja toiminnan suunnitteluun.

Tilan tarkoituksena ei ole olla teknologiaa tai pelaamista vastustava tila. Nuorten Kulmassa voi olla edelleen monipuolista digitaalista toimintaa. Digivapaa tila tarjoaa tähän rinnalle **nuorten itsensä toimivan vaihtoehdon.**

3. Tilan sisältö ja tekeminen

Digivapaan tilan tarkoituksena ei ole rajoittaa älylaitteiden käyttöä, vaan ennen kaikkea tarjota mielekästä tekemistä niiden tilalle.

Tilaan voidaan hankkia erilaisia lautapelejä ja muita yhdessä tekemiseen soveltuvia välineitä. Nuoret voisivat esimerkiksi:

- pelata lautapelejä ja korttipelejä
- tehdä palapelejä
- piirtää ja askarrella
- keskustella ja viettää aikaa muiden nuorten kanssa
- suunnitella ja toteuttaa itse toimintaa tilassa.

4. Tilan merkitys nuorille

Nuorten arki on nykyisin vahvasti digitaalista. Puhelimet, sosiaalinen media, ja erilaiset verkkoympäristöt ovat luonnollinen osa monen nuoren jokapäiväistä elämää.

Digivapaa tila tarjoaisi tähän rinnalle vaihtoehdon.

Tilan tarkoituksena ei ole suhtautua kielteisesti teknologiaan, vaan mahdollistaa nuorelle myös sellainen paikka, jossa digilaitteet ei määritä tekemistä tai sosiaalista kanssakäymistä.

Tila voisi tarjota mahdollisuuden esimerkiksi:

- rauhoittua ilman jatkuvia ilmoituksia ja digitaalista ärsykettä
- harjoitella ja vahvistaa kasvokkaista vuorovaikutusta
- viettää aikaa ilman tarvetta olla jatkuvasti tavoitettavissa
- olla mukana yhteisessä tekemisessä riippumatta omista digitaalisista laitteista.

Digivapaa tila olisi siten yksi tapa monipuolistaa nuorisotilan toimintaa ja tarjota nuorille erilaisia vaihtoehtoja vapaa-ajan viettoon.

5. Toiminnan järjestäminen ja henkilöstöresurssi

Tarkoituksena ei ole lisätä henkilöstön työkuormaa kohtuuttomasti, vaan löytää toimintamalli, joka voidaan sovittaa osaksi Nuorten Kulman normaalia toimintaa.

6. Puhelinten ja muiden älylaitteiden käytännöt

Tilan tavoitteena on olla aidosti digivapaa. Tämän vuoksi tulee sopia selkeästi, miten nuorten mukana olevat puhelimet ja muut älylaitteet käsitellään.

Yhtenä vaihtoehtona voidaan selvittää käytäntöä, jossa puhelimet jätetään tilaan tultaessa sovittuun turvalliseen säilytyspaikkaan ja otetaan mukaan tilasta poistuttaessa.

Käytännössä tulee kuitenkin huomioida nuorten turvallisuus, mahdollisuus saada tarvittaessa yhteys huoltajaan sekä erilaiset yksilölliset tarpeet. Tavoitteena tulee olla selkeä, yhdenmukainen ja nuorille helposti ymmärrettävä toimintamalli.

7. Nuorten osallistaminen

Koska aloite digivapaasta tilasta on lähtöisin nuorilta, on luontevaa ottaa nuoret mukaan myös tilan suunnitteluun ja kehittämiseen.

Nuorilta voidaan kysyä esimerkiksi:

- millaista tekemistä tilaan toivotaan
- millaisia lautapelejä ja korttipelejä hankitaan
- millaiset säännöt tuntuvat nuorista toimivilta
- millä tavalla puhelinten säilyttäminen olisi heidän mielestään käytännöllistä
- milloin digivapaata toimintaa olisi nuorten mielestä hyvä järjestää
- millaista muuta toimintaa tilassa halutaan järjestää.

8. Käyttöönotto ja kokeilu

Digivapaa tila voidaan ottaa käyttöön syyskuun alusta 2026 Nuorten Kulmalla sekä Valtimolla.

Yhdessä nuorten kanssa Nuorten Kulman henkilöstö määrittelee tilan käytännön toimintaperiaatteet ja älylaitteiden säilyttämiseen liittyvät ym. käytännöt. Toimintaa seurataan ja kerätään palautetta sekä nuorilta ja henkilöstöltä.